

YOSSA VI: Jesienna gawęda o nowym stylu

MiM

Magia i Miecz 04

INDEKS: 322954

cena 11 zł (w tym 7% VAT)

CP2020:
kampanii cz. 1.

**Stały
dział
L5K**

**DL: scenariusz
i nie tylko...**

**Prawdziwy
STARY ŚWIAT**





O Yossie opowieść prawdziwa

Przed laty napisaliśmy z Andrzejem – specjalnie na potrzeby kwietniowego numeru – wesołą przygódkę. Ubraliśmy ją w postać opowiadanka z naszymi bohaterami: barbarzyńcą Yossą (Rafał Nowocień), czarnoksiężnikiem Artmarem (Artur Marciniak), paladynem Shadowtearsem (Andrzej) i magiem Signurem (ja). Część z tych postaci była wymyślona, część pojawiła się naprawdę na naszych sesjach.

Niemniej rok później napisaliśmy kolejną historyjkę, która również opowiadała o tych samych bohaterach. I ona także dawała się – już znacznie trudniej – przenieść na przygodę. A potem? Potem każda nasza opowieść o Yossie stawiała się coraz mniej scenariuszowa. Zaczęliśmy natomiast komentować w tych historyjkach to, co dzieje się wokół nas w erpegowym świecie. O tym, że gracze fascynują się różnymi rzeczami. O tym,

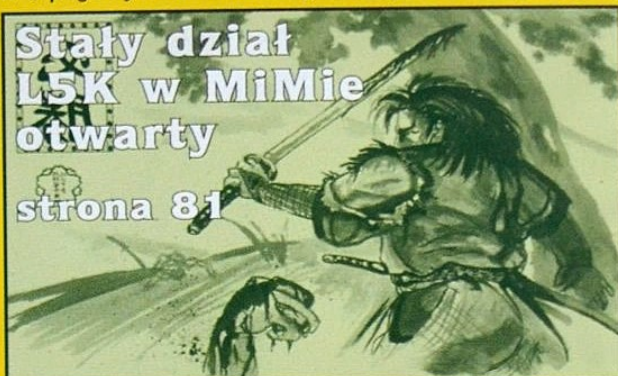
co nas bawi. I o tym wreszcie, co nas denerwuje. Przy okazji udawało nam się zrobić sobie wrogów. Trudno. Największą sztuką jest umiejętność śmiania się z siebie samego.

Dziś zaś mam Was przyjemność zaprosić na szóste już spotkanie z Yossą i przyjaciółmi. A przy okazji chcę opowiedzieć o Yossie jako postaci, która pojawiła się w grze. Bo opowieść jest to przednia.

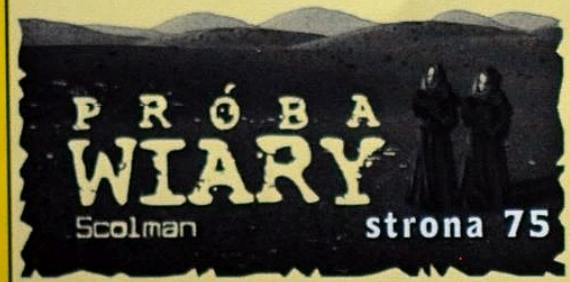
Rafałek stworzył Yossę przed laty (Yossa to skrót od Yossariana, postaci z „Paragrafu 22” – jednej z ulubionych książek wspomnianego). Był to barbarzyńca, który został gladiatorem – z przymusu,

Stali dział
L5K w MiMie
otwarty

strona 81



Wśród Gasnących Słońc:



Reszta drużyny obezwładniła Yossę. Nie wiedząc, co z nim uczynić, związali go, zabrali mu broń i zostawili w chacie. Kiedy jednak odchodzili, złodziej podrzucił barbarzyńcy nóż. No i Yossa szybko się uwolnił, dogonił grupę i – gołymi rękami – pozabijał. Prawie wszystkich. Jedynie elf, który potrafił biegać po śniegu, a nie zapadać się po łokcie, zdołał umknąć i rozstrzelać barbarzyńcę z łuku.

Taka jest prawdziwa opowieść o Yossie.

oczywiście – i któremu udało się uciec. I faktycznie postać ta umiała tylko dwa zdania we wspólnej mowie – „Jako ostatni wystąpi Yossa” i „Kładź się, dziwko”.

Yossa trafił do licznej grupy, która wędrowała przez śnieżną pustynię (nikt już nie pamięta, dlaczego to czynili). Kiedy nocowali w opuszczonym domostwie, złodziej w tajemnicy ukradł barbarzyńcy pieniądze i podłożył je magowi. Kiedy Yossa się obudził i zauważył, iż nie ma kasy, rozstawił wszystkich po kątach. A gdy znalazł pieniądze u maga – uderzył go pięścią. Pech zrządził, że cios okazał się na tyle silny, by nieszczęśnika zabić.

A ZA MIESIĄC...

Za miesiąc MiM będzie wyglądać nieco inaczej. Mówimy do widzenia kolorowym stronom i ładnemu papierowi. Witamy 128 stron i gorszą jakość papieru. Ale przede wszystkim, witamy niższą cenę.

Jednak nie tylko techniczna strona „Magii” się zmieni. Już za miesiąc zobaczycie pierwszy krok na drodze ewolucji ku Nowemu Miesięcznikowi. Nie, nie bójcie się – nie będzie o pokemonach i Bri-

tney Spears. Będzie więcej o czystym RPG. Więcej przygód, więcej konkretnych rzeczy do wykorzystania, inne nieco rozwiązania graficzne. Drugi krok czeka Was w czerwcu, ale na prawdziwe efekty naszych zmian będziecie jednak musieli poczekać do września. Przypominam przy okazji, że w podwójnym numerze wakacyjnym znajdziecie przygody nominowane do nagrody Quentina. No i oczywiście zwycięzcę tego konkursu.

Na zmiany te miały wpływ różne rzeczy. Między innymi wprowadzenie VATu, który zachęcił nas do zrobienia czegoś, by obniżyć cenę. Jeśli zaś chodzi o stronę merytoryczną, to na zmianę miało wpływ krótkie olśnienie redakcji!

Hasło miesiąca:

– Jesteś dzieckiem – jeden redaktor do drugiego redaktora, ucinając dyskusję.



Opowiadanie:

Jeźdźcy równin (część II) — 24

Feliks W. Kres

Panorama:

Lublin Strikes Back — 2

Michał „Puszon” Stachyra

Rejkon 2000 — 4

Tomasz Malejewski

The Keeper's Companion

A Core Book for Keepers, Vol. 1 — 6

Jerzy©

Wieści — 9

Earthdawn: Wężowa Rzeka — 13

Toread

Raport: Wilkołak w Polsce — 15

Toread

„De Profundis” – wywiad z autorem systemu, Michałem Oraczem — 16

Jerzy Cichoński

„De Profundis” – fragmenty sesji — 18

Przed Wampirami – nowe tajemnicze

RPG White Wolfa — 19

Remon

Z ostatniej chwili:
RAVENLOFT przejęty! — 19

Toread

Stałe działy:

Listy — 20

MiM(ochodem):

Najciekawszy rekwizyt — 22

Kraina Goblinów,

edycja 3.9 — 116

Felietony:

Savoir-vivre — 23

Post Scriptum

Miasto, magia, maszyna:

Życie ze wspomaganiami — 115

Jacek Drewnowski

Almanach:

Alchemia jednej sekundy — 38

Przemysław Głomb

Pieśń Jaskółki — 40

RaV

Mięcho:

Zen — 110

Kapitan Cień

Zen — 111

Kapitan Cień

Szybki generator imion — 111

Kemet „YNROH” Ikanjohc

Wojna na DNA — 112

Jerzy Cichoński

Karczma — 112

Tomek „HORNY” Chojnacki

Czerwonooki — 113

Krzysztof „KAS” Siejkowski

Miejsca magiczne:

Lodowe królestwo — 114

Poison Ivy

Scenariusz:

Jesienna gawęda o Nowym Stylu
czyli kolejne szalone przygody Yossy,
Shadowtearsa, Artmara i Signura,
piórem — 31

Tamka Kreczmar i Andrzej Miszewski opisane

Cyberpunk:

Tak jak ty (część I) — 43

Marck Nowak

Deadlands:

Karząca ręka prawa — 53

Jerzy Cichoński

El Camaro — 55

Ignacy Tzemiczek

Dzikie Pola:

Zborowskich sprawy
zebrał i opracował: gorzałecznik większy
od swego tatuśki, — 60

Adrian Boreyko

Earthdawn:

Lansjerzy — 65

Andrzej „Encelofograf” Stoj

Mgły Gór Smocznych

(Powietrzny okret II) (część I) — 68

Maciej Szaleniec

Gasnące Słońca:

Próba wiary — 75

Scalman

Święty płomień — 78

Seji

Legenda Pięciu Kręgów:

Kto potrzebuje
drugiej edycji L5k? — 81

Bayuski Anjin

Ludzie oświeceni – krótki poradnik w
pytaniach i odpowiedziach — 82

Tomasz Z. Majkowski

Podarunek

Intryga scenariuszowa — 86

Karol „kag” Głowa

Świat Mroku:

Wszystko o śmierci — 88

Paweł „ShandoR” Marczewski

Warhammer:

Prawdziwy Stary Świat

Ten mroczny Warhammer... — 96

Maciej Nowak-Kreyer

Popiół i diament — 97

Sławomir Łukasz

Zew Cthulhu:

De revolutionibus... — 101

Ripley, F.Cab.Abab, Jerzy Cichoński

Badacz z doświadczeniem — 105

Jerzy Cichoński

Piekielny dwór — 106

Maciej Szczyński

MIM

4(88)/2001

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzak@mag.com.pl

Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac., Panorama)

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

eplams@egmont.pl

Tomasz Andrzejewicz (ŚM)

tomek_andrzejewicz@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:

Czekoladowy Zajęczek

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,

Łukasz M. Pogoda, Michał Stachyra, Andrzej

Śwędryński, Maciej Szaleniec, Toread, Piotr Wysok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 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:

„Córka Żelaznego Smoka” © Dorian Valejo

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

FALKON 2000 (Lublin 24-26 listopada 2000)

LUBLIN STRIKES BACK

tekst i zdjęcia: Michał „Puszon” Stachyra

Od 1994 roku, czyli od legendarnego już Polconu, nie odbyła się w Lublinie żadna impreza fantastyczna o zasięgu ogólnokrajowym. Owszem organizowano w Lublinie konwenty – Lubelskie Dni z Fantastyką czy Geheimnisnacht, lecz były to imprezy lokalne. Było to tym bardziej dziwne, że z miasta tego wywodzi się naprawdę dużo osób zasłużonych dla polskiego fandumu (a zwłaszcza dla polskiego RPG). W tym roku lublinianie postanowili jednak powrócić na konwentową mapę Polski i w listopadzie zorganizowali FALKON czyli Fantastyczny Atak Lublina. Dokonały tego połączone siły wszystkich lubelskich klubów pod wodzą Krzyśka Księżkiego.

I trzeba otwarcie przyznać, że zrobili dobry konwent. Owszem, zdarzyło się kilka potknięć – spowodowanych głównie brakiem doświadczenia w organizowaniu dużych imprez – jednak można być pewnym, że za rok (a kolejny Falkon planowany jest znów na koniec listopada) takich błędów już nie będzie.

Falkon miał miejsce w dość przestronnym budynku IV L.O. w Lublinie, co spowodowało, że choć odwiedziło go przeszło 400 osób, to nie czuło się zbytniego tłoku. Była to oczywista zaleta, ale również i wada – o tym za chwilę.

Program prowadzony był równolegle w czterech blokach, a kilka punktów programu odbyło się jeszcze poza blokami. Ta mnogość spotkań spowodowała, że na większości sale były dość puste – zwłaszcza, o dziwo, na spotkaniach z redakcjami – a część spotkań się nie odbyła z uwagi na brak chętnych do wysłuchania prelekcji. Na większość spotkań przeznaczone były dwie godziny, co zazwyczaj było czasem zbyt długim, dlatego znacznie lepszym rozwiązaniem byłoby ograniczenie się do trzech bloków programowe z krótszymi nieco spotkaniami.

A było w czym wybierać – gośćmi Falkonu byli min. Ewa Białolecka, Anna Brzezińska, Rafał Ziemiakiewicz, Konrad Lewandowski, redaktorzy „Nowej Fantastyki”, „Fenixa”, „MiMa” i „Portalu”. Można było posłuchać prelekcji o wpływie RPG na życie religijne młodzieży, o tym jak zabijać graczy (i czy w ogóle), o wikińskich zaduszkach czy też dowiedzieć się co nieco o nowych systemach RPG –



Jak widać na niektórych spotkaniach sale świeciły pustkami (spotkanie z „NF”).



Tak wygląda ksiądz-egzorcysta.

„Legendzie 5 Kręgów” i „Rodzinie Wschodu”. Tematem przewodnim konwentu było Samhaim – celtyckie święto i do niego odwoływała się spora część prelekcji.

Odbyło się też kilka naprawdę wyjątkowych i rzadko spotykanych na konwentach prelekcji. Można było posłuchać księdza – misjonarza z Papui Nowej Gwinei, który



Grano również w bitewniaki.



Miłosz opowiada o „Rodzinie Wschodu”...

jest prawdziwym... egzorcystą. Młody iluzjonista przez godzinę pokazywał swoje sztuczki – co prawda nie kroił asystentki szablami, ale było sporo innych trików.

Można było się też sporo dowiedzieć o grzybkach halucynogennych, o których opowiadał Krzysztof Grzywnowicz.

Falkon mocno stał konkursami – min. o komiksie, wiedźminie, ogólnofantastyczny, WFRP i inne. Najciekawszym były „Pokazywanki”, zrobione przez Toreada na podobieństwo telewizyjnych „Kalambu-

rów”. Uczestnicy musieli pokazać swoim partnerom różne fantastyczne hasła (od prostych typu „Magia i Miecz”, aż po „Pi” i „Gorąca linia z Wężownika”) tylko przy użyciu gestów i mimiki. Rywalizacja była zabawna, ale i zacięta, a pierwsze miejsce zajęła drużyna w składzie Palazi, Jarek i Puszon.

Oczywiście gdzieś tam z boku trwały turnieje M:tG, rozgrywki WFB czy sesje RPG. Tych ostatnich nie było szczególnie dużo, zdecydował o tym zapewne brak organizacji sesji ze strony koordynatorów konwentu. Można za to było wziąć udział w aż czterech LARPach: trzech WODowych (Lublin by Night, „Dziady” Beer-Handu i „Noc listopadowa” CUDu,

w którym walczono na prawdziwe szable) oraz w „Desperado” z Ignacym Trzewiczkiem jako barmanem.

Za bardzo udany można uznać koncert muzyki folkowej, który odbył się w knajpie konwentowej – w Winiarni „U Dyszona” (*nie jestem właścicielem ani udziałowcem – przyp. Puszon*). Zespół „Się Gra” grał na prawdę dobrze – z przyjemnością można było posłuchać folku z różnych stron świata, niektórzy nawet tańczyli do tej skocznej muzyki. Na imprezie nastąpiło ogólne bratanie się ze sobą fandomu i długo jeszcze toczyły się nocne Polaków rozmowy.

Podsumowując trzeba przyznać, że pierwszy Falkon wypadł naprawdę dobrze. Dużo spotkań, konkursów, ciekawi goście, miła atmosfera – to największe plusy tego konwentu.

Do minusów można zaliczyć: brak ochrony – na szczęście obyło się bez żadnych ekscesów, ale mogło być znacznie gorzej. Dało się też zauważyć brak porozumienia między organizatorami – częstokroć mieli sprzeczne poglądy na pewne sprawy. Nie najlepiej wypadł informator konwentowy oraz identyfikatory.

Myślę jednak, że wszystkie niedociągnięcia zostaną następnym razem poprawione i za rok odbędzie się w Lublinie znakomity konwent. Czego życzę i organizatorom, i uczestnikom. Do zobaczenia za rok.

Puszon

puszon@rpg.pl

Sprostowanie

Do mojej poprzedniej relacji (z Euroconu) wdarły się dwa dość poważne błędy. Po pierwsze – filmy nie były puszczane, jak napisałem, na telewizorze, lecz na rzutniku (niemniej zapowiadanej sali kinowej nie było). Drugi mój błąd jest poważniejszy – błędnie napisałem, iż osoby z akredytacją gracza nie miały wstępu na prelekcje. Otóż miały one wstęp na spotkania w Teatrze Muzycznym. Moja pomyłka wynikała z tego, iż pytani przeze mnie uczestnicy (gracze) mówili, że nie mogą chodzić na prelekcje. Niestety, nie sprawdziłem tej informacji. Przepraszam wszystkich (zwłaszcza organizatorów Euroconu) za moje błędy.

Puszon



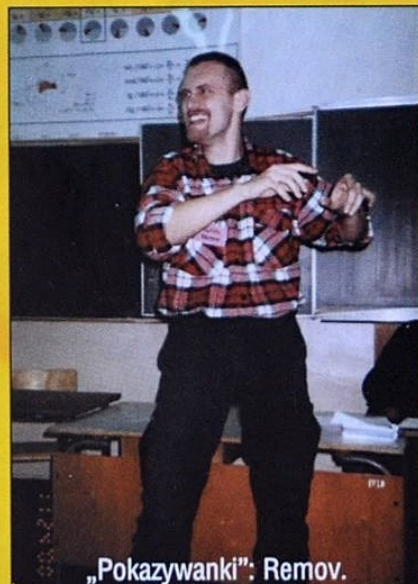
... a Majkosz i Kryśia o „Legendzie Pięciu Kęgów”.



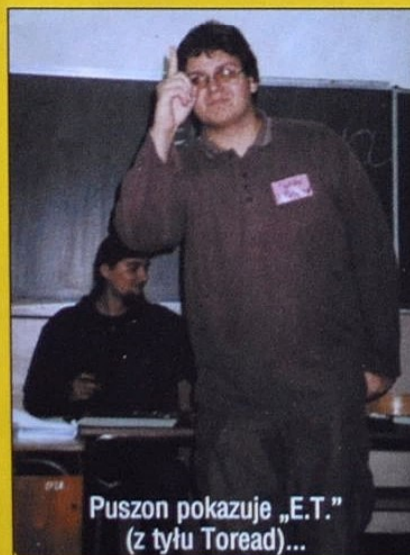
Redaktorzy MiMa w pełnej krasie – od prawej: Miłosz, Tomek A. Tomek K., Maciek N-K oraz...



...bardzo zmęczony Puszon.



„Pokazywanki”: Remov.



Puszon pokazuje „E.T.” (z tyłu Toread)...



...a to jego nagroda za pierwsze miejsce w konkursie – 130 cm Kubuś Puchatek.

REJKON 2000

Tomasz Malczewski

W dniach 7-8 grudnia w XI LO im. Mikołaja Reja w Warszawie, podczas szkolnych Dni Kultury, odbył się minikonwent fantastyki pod nazwą „Rejkon”. Impreza została powołana do życia przez Rejacki Klub Fantastyki „Excalibur”, w osobach Przemka Poniatowskiego, Tomka Malczewskiego, Mikołaja „Feroza” Kamińskiego i Pawła Matysiaka. Pomimo iż RKF jest dość młodym tworem (został utworzony cztery miesiące wcześniej), klubowicze nie poprzestali na chęciach, lecz mocno zakasali ręce i wzięli się do pracy.

Plan „Rejkonu” był bogaty, lecz – tak jak na każdym innym konwencie – musiał ulec zmianom.

Pierwszego dnia, po uroczystym otwarciu o godz. 11:00, odbyło się wprowadzenie – prelekcja na temat „Czym jest RPG?”. Godzinę później dotarł Artur Szynkler z nową edycją WFB, przyciągając rzesze fanów gier bitewnych, jak i zupełnie nie będących w temacie ludzi (między innymi dyrektora szkoły, który z zacięciem przypatrywał się toczonym bojom). Do stołu, na którym toczyła się bitwa (Orki vs Imperium), nie sposób było się dopchać.

Kolejną atrakcją dnia było spotkanie z Kingą Ilgner (odtwórczynią roli Dzierzby w ekranizacji Wiedźmina). Fani koniecznie chcieli się dowiedzieć jak najwięcej o tym, co się dzieje na planie i jak wygląda współpraca z innymi aktorami, a przede wszystkim, czy aktorka na pewno czytała dzieła Sapkowskiego.

Przez cały czas w sali obok trwały sesje w DZIKIE POLA i ZEW CTHULHU, otwarte zarówno dla starych wyjadaczy, jak i graczy zupełnie początkujących. Pod koniec pierwszego dnia przybył Tomek Kreczmar i w niewielkim gronie klubowiczów poprowadził rozmowę o różnych aspektach RPG oraz najnowszych planach wydawniczych Maga.

Drugi dzień prezentował się równie ciekawie. Najpierw odbył się konkurs Tolkienowski prowadzony przez Mateusza „Phulko” Żurawskiego. Polegał on na odgrywaniu bez użycia słów scenek z Władcy Pierścieni (śmiechu było co niemiara).

Kolejny konkurs cieszył się nie mniejszym zainteresowaniem. Dotyczył on również trylogii, lecz tym razem Gwiezdnych Wojen. Uczestnicy wcielali się w żołnierzy Imperium bądź Rebelii i walcząc do ostatniego myśliwca zdobywali punkty prowadzące ich do zwycięstwa.

Pod koniec dnia odbyła się nauka gry karcianej Magic: The Gathering i turniej dla początkujących.

Uważam, że „Rejkon” można zaliczyć do imprez udanych. Mimo iż nie był to konwent ogólnodostępny (dyrektor szkoły nie zgodził się na udział ludzi „z zewnątrz”, choć paru i tak przyszło), organizatorzy postarali się, by wszystko się udało i nie zabrakło atrakcji. Udało się ściągnąć w sumie około 50 uczestników, którzy świetnie się bawili. Kto wie, być może Rejkon 2001 będzie już pełnoprawnym, otwartym konwentem.

Strona WWW RKF „Excalibur” znajduje się pod adresem: <http://www.strony.wp.pl/wp/yossa2/index.html>





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

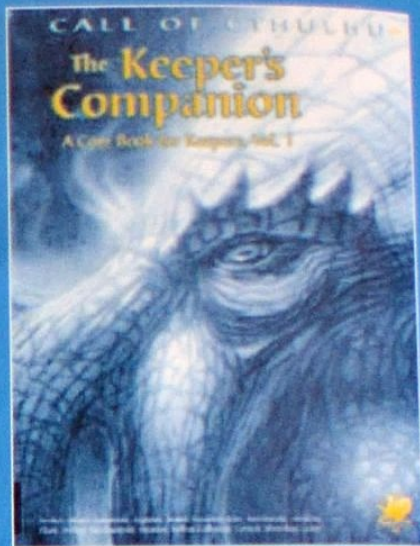
Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

www.reset.com.pl

THE KEEPER'S COMPANION A CORE BOOK FOR KEEPER'S, VOL. 1

Jerzy©



Chaosium Inc. wydało kolejny dodatek do osławionej gry ZEW CTHULHU. Po przeczytaniu tytułu mógłby ktoś odnieść wrażenie, że suplement jest kopią „Księgi Strażnika” (Keeper’s Compendium). Nic bardziej mylnego! Bo o ile oba dodatki mają na celu wzbogacenie wiedzy Strażników Tajemnic i oba są w treści zbliżone, o tyle Keeper’s Companion znacznie się wyróżnia w porównaniu z wcześniejszą książką. Do Waszej wyobraźni powinna już przemówić różnica w objętości obu podręczników – „Księga Strażnika”: 78 stron, Keeper’s Companion: ponad 200. Warto jednak przyrzeć się samej treści.

Poszerzony zespół redakcyjny zadbał o to, by z podręcznika mógł skorzystać każdy Strażnik – ten początkujący i ten już zaawansowany. Jak piszą autorzy, dodatek zawiera porady i informacje, które uczynią sesje bardziej atrakcyjnymi. Książka podzielona jest na 11 rozdziałów, z których o czterech możecie mieć pojęcie z wcześniejszej „Księgi Strażnika”. Są to „Tajemne stowarzyszenia”, „Obce rasy”, „Tajemnicze miejsca” i „Zakazane księgi”. Wszystkie zostały poprawione lub uzupełnione. O ile w pierwszych trzech rozdziałach zmiany są raczej niezauważalne, o tyle przy księgach autorzy postarali się o znaczne wzbogacenie informacji. Większość pozycji została uzupełniona o nowe rozdziały, poprawiono charakterystyki i niektóre błędy w treści, dodano nowe reguły itp. Warto też dodać, że „Księga Strażnika” była przeznaczona do gry ZC 1920, natomiast nowy podręcznik jest uniwersalny w czasie, co ma odbicie w treści. Dzięki temu możemy poznać późniejsze, niż opisane w poprzednim dodatku, losy bluźnierczych ksiąg, dowiemy się o odnalezionych rozdziałach, czy o losach ich autorów. Ponadto spis pozycji uzupełniła nowa księga: „The Book of Eibon”.

Teraz o pozostałych siedmiu nowych rozdziałach. Podręcznik otwiera rozdział „Good Cthulhu Hunting”, który zawiera 10 porad dla graczy. Są to wskazówki jak prowadzić śledztwo, by zabawę skończyć żyjąc – i lepiej – ciesząc się jako takim zdrowiem psychicznym. Kolejny rozdział zawiera z kolei porady dla Strażników. Co zrobić, by sesja stała się przyjemniejsza zarówno dla graczy, jak i dla prowadzących? Tam znajdziecie odpowiedzi.

Prawdziwą perełką jest następny rozdział, traktujący o księgach okultystycznych. Zebrano tam krótkie notki o ponad 70 takich dziełach! Wszystko poukładane na trzy główne okresy, w których rozgrywa się przygody, by MG mogli szybko wybrać interesujące ich pozycje. W tym rozdziale znajdziecie też ciekawe

zestawienie niektórych mówionych i pisanych języków. Przy Krótkiej Historii Słowa Pisanego nie omieszkanego dodać wzorów przedstawiających takie pisma jak runy mi-go, czy glify z R’lyeh.

W dodatku znajdziecie także rozdział o artefaktach występujących w opowiadaniach Lovecrafta i jego kontynuatorów – o tyle wartościowy, że wyjaśnia wiele niedomówień. Znajdziecie więc tam opisy takich przedmiotów jak Błyszczący Trapezohedron, Srebrny Klucz czy Lampa Alhazreda.

Nowym rozdziałem jest także „Medycyna Sądowa”, w którym śmierć ze względu na przyczynę podzielono na różne kategorie, w których opisano także jej objawy. Autorzy przedstawili również szczegóły pracy koronera, metody autopsji oraz technikę medycyny sądowej. Na końcu podręcznika dołączono pomoc do gry w postaci dokumentu aktu zgonu.

Ostatni z rozdziałów dotyczy umiejętności. Znajdziecie więc tam wiele nowych, jak i zmodyfikowaną o nowe umiejętności kartę Badacza. Warto przejrzeć nowe zasady dotyczące umiejętności, m.in. wnioskowanie o wiedzy postaci gracza na podstawie poziomu umiejętności. Przy okazji tego rozdziału podano także alternatywne zasady dotyczące Po czytalności i czytania zakazanych ksiąg.

Podsumowując, polecam *The Keeper’s Companion* każdemu Strażnikowi Tajemnic, który pragnie uatrakcyjnić zabawę. W tym podręczniku znajdzie on wszystko, co składa się na klimat bluźnierczej intrygi. Jedyne zastrzeżenie, jakie miałem po przeczytaniu tego suplementu, to gigantyczne marginesy, które pojawiły się w linii wydawniczej *Chaosium Inc.* od czasu edycji 5.5. Choć są ładnie wykonane, to znacznie zmniejszają miejsce na tekst. Jednak ten drobny szczegół nie wpływa w żaden sposób na moją pozytywną ocenę produktu. Polecam go każdemu miłośnikowi Mitów.

EARTHDAWN™

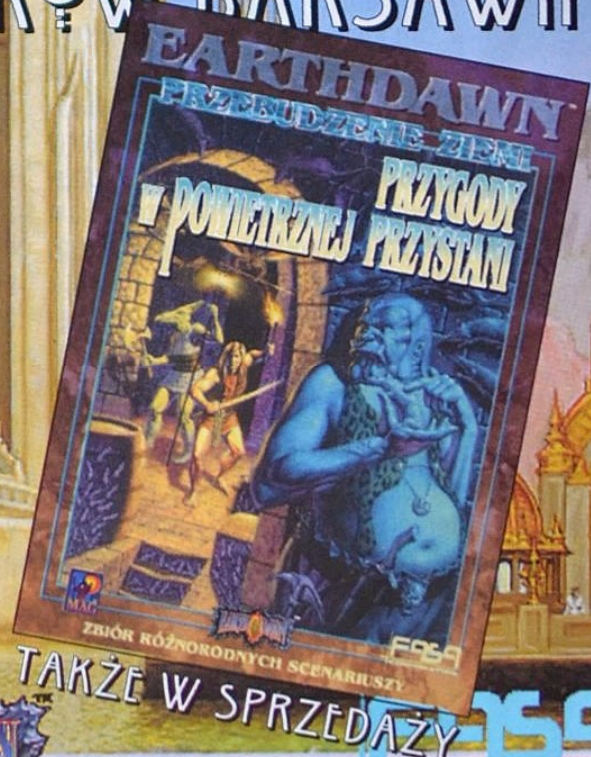
PRZEBUDZENIE ZIEMI

POWIETRZNA PRZYSTAŃ i VIVANE

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

ZESTAW ZAWIERA:

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



TAKŻE W SPRZEDAŻY



FASA CORPORATION

SZCZEGÓŁOWY OPIS NIEZWYKŁEGO MIEJSCA BARSAWII

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Jak podaje serwis Stopklatka.pl w połowie tego roku rozpoczną się zdjęcia do filmu fabularnego o przygodach Kajka i Kokosza. Scenariusz powstawał oczywiście na podstawie znakomitych komiksów Janusza Christy, a konkretnie zeszytu „Dzień Śmiechały”. W rolach dwóch dzielnych wojów



wystąpić mają Zbigniew Zamachowski (ostatnio, Michał Wołodyjowski i Jaskier) oraz Cezary Żak (znany z serialu „Miodowe lata”). Jako Mirmi wystąpi Marian Opania, jako Lubawa – Anna Seniuk lub Bożena Dykiel, Hegemonem (niech co Krwawy Hegemon?) będzie Krzysztof Kowalewski (ostatni Zagłoba), Kapralem zaś Jerzy Bończak. Do roli Łamignata przygotowuje się dawny Janosik Marek Perepeczko, a w roli Ciotki Jagi ma wystąpić... Cezary Pazura (sic!). Obsada ta jest efektem wyników ankiety rozpisannej wśród uczestników łódzkiego Festiwalu Komiksu. Nie znany jest jeszcze reżyser, natomiast scenariusz (na podstawie komiksu Christy) napisali Mikołaj Korczyński i Zbigniew Jaskuła. Producentem filmu (oraz zapewne serialu) jest firma Hegemont (!), a koszt produkcji oceniany jest na 3 miliony dolarów. Producenci chcą zachowywać klimat pierwowzoru, ale pragną również przybliżyć widzom historię wczesnych Słowian... Miejmy nadzieję, że twórcy nie będą się zbyt wzorować na ekranizacji innego filmu o przygodach dwóch wojów – Asteriksa i Obeliksa. Ale tak czy siak, miło będzie zobaczyć film o ulubionych bohaterach dzieciństwa.



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Na Krakowie 2001 rozdano kilka nagród. Oto komu przypadły.

Po raz trzeci przyznany został „Quentin” za najlepszy scenariusz do nieautorskiego systemu RPG. Kapituła w składzie: Tomek Kreczmar, Magda Madej, Tomasz Z. Majkowski (przewodniczący), Krysia Nahlik, Łukasz M. Pogoda, Michał ‘Puszon’ Stachyra i Krzysztof ‘Funio’ Świątek wyróżniła: Marcina Blachę za scenariusz do gry MAG: WSTĄPIENIE pt. „Wszyscy Ludzie Syndykatu” (3 miejsce), Michała Sołtysiaka za scenariusz do ZEWU CTHULHU „Nowy Mir na Wyspie Róż”, natomiast laureatem trzeciej edycji „Q” został **Krzysztof Piskorski**, autor warhammerowego scenariusza „Krzyk kamienia”. Wszystkie wyróżnione oraz nominowane teksty przeczytać będzie można w numerze wakacyjnym **MiMa**.

Nagrodę Golema, za wkład w rozwój fantastyki lub fandomu w roku ubiegłym otrzymał redaktor naczelny Portalu Ignacy Trzeźwiczek. Gratulujemy!!!

Redakcja fanzinu FANTOM (R. Ziemkiewicz, T. Kołodziejczak, A. Szrejter i J. Drewnowski) wyróżniła swoim Transformerem Jacka Dukaja za tom opowiadań „W kraju niewiernych”.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Według nie potwierdzonych do końca informacji w związku ze zbliżającą się szybkimi krokami premierą „Wiedźmina”, spodziewać się możemy całej masy produktów z napisem Wiedźmin lub Andrzej Sapkowski na okładce (pudełku). Wydawnictwo MAG planuje wydać system RPG „Wiedźmin według Andrzeja Sapkowskiego – Gra Wyobraźni”. Chodzą słuchy, że w końcu ma się ukazać gra komputerowa „Wiedźmin”. Andrzej Sapkowski, Bogusław Polch i Maciej Parowski wykupili ponoć prawa do wydawania serii komiksów o Wiedźminie od Wydawnictwa Prószyński i Sówka i planują ich reedycję. A wydawnictwo Supernowa ma wydać Leksykon Miłośnika Fantasy Asa. Cóż, Sapkofile będą mieli na co wydawać pieniąż-

ki. [Ciekaw jestem czy doczekamy się figurek Wiedźmina w McDonalddie – Puszon].

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Na stosunkowo niewielkim polskim rynku pism poświęconych fantastyce pojawił się nowy twór – „Science Fiction”. Ma to być miesięcznik poświęcony głównie literaturze (bynajmniej nie tylko science fiction, ale również horror i fantasy) oraz filmowi i multimediom. Dominować mają autorzy polscy oraz zza naszej wschodniej granicy. Pierwszy numer kosztuje 3.99 zł, w zamian otrzymaliśmy 88 stron, w tym aż 72 strony opowiadań (Ziemiański, Dębski, Pilipiuk oraz Wiedźmin po rosyjsku Władimira Wasilijewa).



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Na dniach ma się ukazać w Stanach podręcznik zawierający informacje o tym jak tworzyć i prowadzić LARPy. Będzie on zatytułowany „Rules to Live By”, a wyda go *Interactivities Ink*. W razie powodzenia planowane są dodatki o tworzeniu LARPów, w konkretnych realiach (np. science fiction).

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

31 stycznia zmarł Gordon R. Dickson, autor m.in. cyklu powieści o Smoku i Jerzym, laureat wielu nagród fantastycznych.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

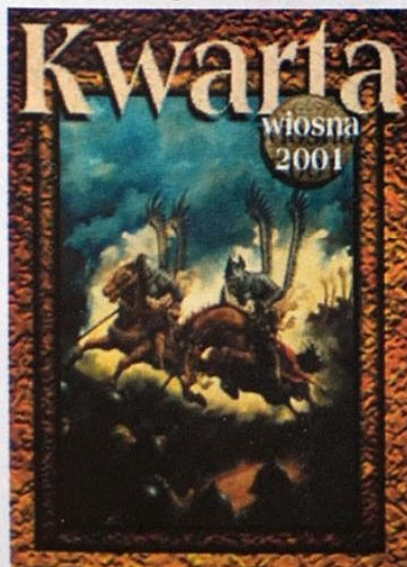
Od stycznia do marca oglądać można było w Krakowie wystawę



poświęcona historii i współczesności japońskiego komiksu (mangi), a zorganizowaną przez Muzeum Narodowe. Na wystawie znalazły się zarówno XVIII wieczne drzeworyty, jak i współczesne japońskie komiksy. Fani tej części popkultury mieli również okazję wysłuchać wykładów oraz oglądać projekcje filmów animacji [a w boxoffice w Polsce „Pokemon film pierwszy” trzyma się w czołówce].

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

W kwietniu ma się zacząć ukazywać nowy polski magazyn dla fanów RPG. Wydawnictwo PORTAL zamierza rozpocząć wydawanie kwartalnika „Kwarta” – pisma tematycznego poświęconego głównie Dzikim Polom, ale również „7th Sea” i „Szermierzowi”. Redaktorem naczelnym ma być Michał Mochocki. Pismo zawierać ma zarówno scenariusze, jak i artykuły tematyczne. Cena nie jest jeszcze znana, natomiast przewidywana objętość to 48 stron. Czekamy na efekty...



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

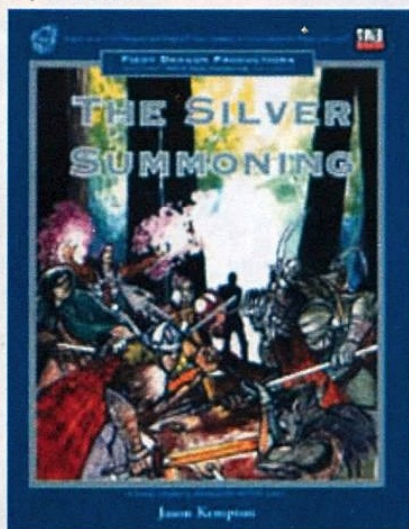
Pod koniec stycznia upadłość ogłosiła firma FASA Corporation, wydawca takich systemów jak

SHADOWRUN czy BATTLETECH (a wcześniej również EARTH-DAWN). Firma realizuje zamówienia klientów tylko do końca kwietnia. Tytuły wydawane przez FASĘ przejmie prawdopodobnie Wizkids LLC (czyli firma założona przez jednego z założycieli FASY – hihhi).



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Rynek RPG zalewany jest przez kolejne przygody i dodatki zgodne z systemem d20. I tak Troll Lord Games wydała „Dzebagd: Beneath Inzae” i „The Malday of Kings”, zaś Fiery Fragon Productions wydała „The Silver Summoning”. Czekamy na kolejne firmy, które zrobią się w d20.



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Coraz bardziej prawdopodobne jest, że powstanie remake słynnego filmu „451 stopni Fahrenheita” Francois Truffaut’a według powieści Raya Bradbury’ego. Reżyserować będzie Frank Darabont (twórca „Skazanych na Shawshank”), a w produkcję ma zaangażować się Warner Bros.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

20 kwietnia będzie miała miejsce pierwsza kinowa premiera filmu wyprodukowanego przez polską wytwórnię niezależną (Sky Piastowskie) – „Że życie ma sens” w reżyserii Grzegorza Lipca. Wreszcie będziemy mogli zobaczyć

(z bezpiecznej odległości) życie blockersów.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Wciąż nie ma pewności, czy ruszy produkcja czwartej części przygód Indiany Jonesa. Zarówno Harrison Ford oraz Spielberg i Lucas twierdzą, że chcą zrealizować ten film, jednak wciąż brakuje ostatecznego potwierdzenia. Ostatnie plotki głoszą, że powstaje już scenariusz, a pisze go Stephen Gaghan („Szósty Zmysł”).



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

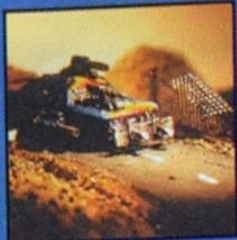
W kwietniu niestety nie będzie żadnych fantastycznych premier kinowych. Może warto więc wybrać się na najnowszy film z zawsze znakomitej wytwórni Walta



Disneya „Nowe szaty króla”. Jest to opowieść o młodym królu zamienionym w... lamę (peruwiańską?), który musi odzyskać ludzką postać – no i tron. Piosenki (w oryginalnej wersji) śpiewa sam Sting. [Uhm – „Emperor’s New Groove”, czyli raczej „Nowy Rytm Cesarza”. A film jest świetny!!!! Disney zrobił film a la Królik Bugs i to z jakim jajkiem! W ogóle nie sugerujcie się tym, że to kreskówka i marsz do kin!!! – przyp. Miłośz]



PRZYGOTUJ SIĘ NA JAZDĘ SWEGO ŻYCIA!



W zestawie podstawowym znajdziesz ponad 50 różnych elementów!



Zbierz je wszystkie i zbuduj, jak się spodoba, swój własny samochód!



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 zeksperymentować. 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 niezwykle!

Niby wiosna, a tu chyłkiem...



W kolejnych częściach Matrixa wystąpić ma wokalistka R&B – znana z filmu *Romeo musi umrzeć* – Aaliyah.

Zdjęcia do drugiej części powinny się rozpocząć w marcu w Australii. Światowa premiera planowana jest dopiero na drugą połowę 2002 roku. Przypominamy przecieki: Morfeusz zakocha się w Niobe (pani kapitan innego statku), Trinity = agentka, matrix w matrixie... ech...

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Jest już prawie pewne, że polska premiera pierwszej części „Władcy pierścienia” odbędzie się równocześnie z premierą światową tj. 19 grudnia 2001 roku. Film jest teraz w etapie postprodukcji (montaż, udźwiękowienie itp.).



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Jeszcze w tym roku mają się rozpocząć zdjęcia do sequela X-menów. Nad drugą częścią pracować będą zapewne twórcy części pierwszej. Nie znane są szczegóły dotyczące fabuły, wiadomo jedynie, że w filmie pojawić się mają kolejni superbohaterowie (i superpotry) z uniwersum Marvela.



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

„Obcy 5” jednak powstanie. 25 milionów USD skłoniło 50-lletnią obecnie Sigourney Weaver do ponownego wcielenia się w rolę Ellen

Ripley. Scenariusz pisze twórca serialu „Buffy, postrach wampirów” Joss Wheedon. Czyżby film miał mieć podtytuł „Ellen, łowca obcych”? Film ma wejść na ekrany kin w 2004 roku, a jego akcja toczyć się będzie na Ziemi.



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Dobra wiadomość dla abonentów Canal +. Stacja ta przejęła prawa do emisji filmów wytwórni *New Line Cinema*. Tak więc to widzowie Canalu będą jako pierwsi mieli okazję zobaczyć w telewizji „Celę” (z ulubienicą Miłosza – Jennifer Lopez – przyp. Puszon) [Uważaj co piszesz – Jennifer BOGINI Lopez – Miłosz] czy kolejne części trylogii Tolkiena (ehh kiedy to będzie).



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

W najnowszym filmie Kevina Smitha (twórcy „Sprzedawców”) pojawi się Mark Hamill, który stoczy pojedynek na miecze świetlne z Milczącym Bobem i Jayem.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Smutna wiadomość dla fanów Pameli Anderson. Producenci postanowili zakończyć produkcję serialu „Słoneczny patrol”. Ucieszą się za to fani innego znanego serialu – planowana jest wersja kinowa przygód „Drużyny A”.



przygotował
Puszon

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Tyranny Games (korporacja znana przede wszystkim z gierki SACK ARMIES) przejęła gierkę OF GODS & MEN – niemalże klasyczne fantasy, choć z ciekawym podejściem do magii, które bardzo doceniono. W łapki firmy wpadł również dodatek *Cults & Conspiracies*, opisujący tajemne stowarzyszenia i kulty, jakie można wykorzystać w dowolnej kampanii.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Marcowy numer magazynu „Games Unplugged” uświetniło 20 kart promocyjnych do gry WARLORD: SAGA OF THE STORM,



którą produkuje Alderac Entertainment Group.

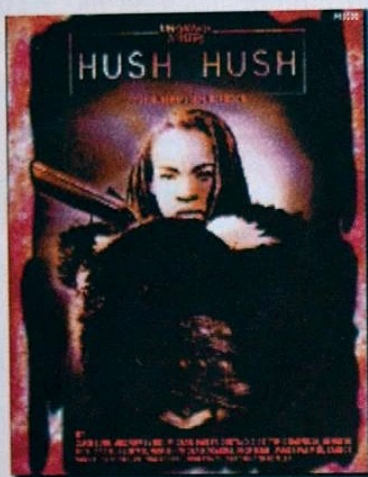
Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Tom Jolly i Christian T. Petersen – zdobywcy nagrody Origins za DISKWARS – znów połączyli siły. Tym razem, by stworzyć coś jeszcze nowszego (tak przynajmniej głoszą informacje), zwanego VORTEX. Każdy gracz będzie Panem Pustki, sięgającym poprzez wymiary i rekrutującym armie potworów i bestii, a także korzystającym z magii. Następnie gracze ciskają te siły przeciwko sobie w tytułowym vorteksie (czyli wirze). Nie trzeba chyba dodawać, że ten, kto kontroluje Vortex, kontroluje cały świat. VORTEX to tak naprawdę sześcioboczne żetony reprezentujące oddziały itp. Oczywiście każdą armię należy tworzyć inaczej.

Jeśli wierzyć autorom, oto kolejna po DISKWARS rewolucja. Tym razem uczyniona za sprawą *Fantasy Flight*.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Pojawił się dodatek do UNK-NOWN ARMIES – *Hush Hush: The Sleeper's Sourcebook*. Liczy on sobie 128 stron, na których zawarto wszystkie ważne informacje dotyczące tajnej organizacji zwanej Uśpionymi (przypominających obserwatorów z telewizyjnego *Nieśmiertelnego*). Całość uzupełniono scenariuszami (12!).



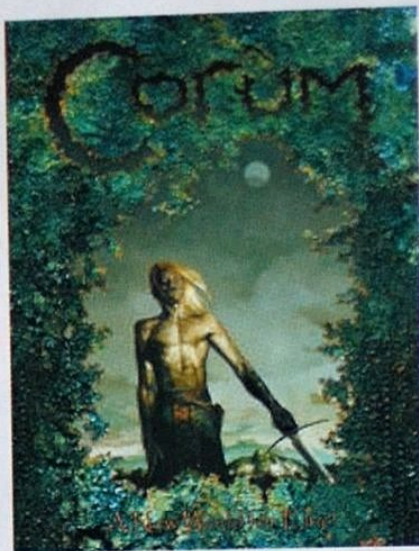
Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Guardians of Order ogłosiło, iż wyda grę EL-HAZARD, opartą na siedmioczęściowym serialu pod tym samym tytułem, wyreżyserowanym przez współtwórcę „*Tenchi Muyo!*”, Hiroki Hayashi. Pozycja ma się ukazać lipcu tego roku. Czekamy więc na kolejne ANIME RPG!



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

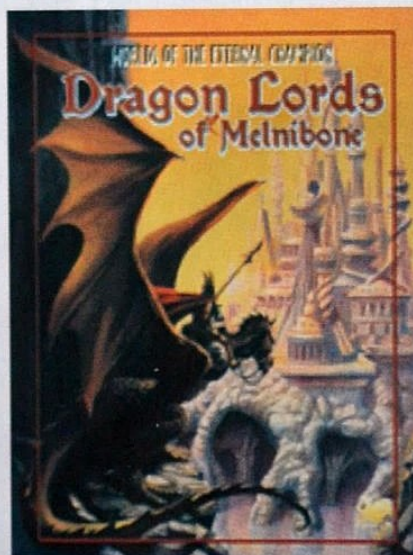
Darcsyde Productions potwierdziło, iż w lipcu 2001 roku pojawi się pierwsza pozycja do gry ELRIC!, licencjonowana przez *Chaosium*.



Będzie ona dotyczyć słynnego cyklu dotyczącego Coruma.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Slaves of Fate będzie pierwszą przygodą do gierki DRAGON LORDS OF MELNIBONE opartej na systemie d20. Scenariusz liczy sobie ledwie 32 strony. Tymczasem DLoM już jest! Ponoć warto było czekać.



Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Pinnacle Entertainment Group budzi się z zimowego snu, spowodowanego poważnymi problemami wynikłymi z przejęcia firmy przez *Cybergames.com*, a następnie z pozbycia się PEGa. Z ciekawostek, jakie udało nam się ostatnio zdobyć, warto wymienić jedną – ma powstać gra komputerowa w świecie DEADLANDS!

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

W nasze łapki wpadł dodatek *Barsaive at War*. Trzeba powiedzieć,

że robi wrażenie. Może nie pod względem graficznym (w tym przypadku ustępuje produkcjom FASY), ale jakość – paluszki lizać. To naprawdę coś! Takiej kampanii (czy raczej – zbioru pomysłów i elementów na kampanię) dawno nie widzieliśmy. Niestety, na polską wersję trochę będziemy musieli poczekać, bowiem akcja BaW toczy się po wydarzeniach opisanych w jeszcze nie publikowanych dodatkach. Przy okazji warto dodać, że mamy wreszcie okazję podziwiać okładkę drugiej edycji



PRZEBUDZENIA ZIEMI. Wciąż niewiele wiadomo o treści, choć ma się ona ukazać na wiosnę tego roku!

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Garść wieści o tym, co dzieje się w AEG. W kwietniu, w cyklu „*Way Of The Clans*” ma się ukazać *The Way Of The Shadowlands*, dający szansę na odegranie stworów z mitów i poznanie mrocznej strony Rokuganu. W maju przygoda do L5K o jeszcze nieznanym tytule. W czerwcu, we wspomnianej już serii, *The Way Of The Nezumi*, którego miłośnikom Rokuganu przedstawiać chyba nie trzeba. Lipiec – *Clan War Storyline Book*, czyli zbiór powstających przez sześć lat informacji, pchających historię (tzw. *Storyline*) świata gry. We wrześniu – *Fortunes & Winds*: 128 stron o duchach zamieszkujących ludzkie ciała, a także o duchach lasu i natury, pół-kami i wielu innych rzeczach. W listopadzie czeka nas L5K oparta na systemie d20. Później – *Awakened*, czyli opis wszystkich magicznych przedmiotów Rokuganu. W grudniu pojawi się *The Montaigne Revolution*

(jedyne zapowiadany na 2001 rok dodatek do 7th SEA!). Cały czas będą się oczywiście ukazywały również figurki.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Cybergames.com, które wstawiło się przejęciem kilku firm branży RPG, wydało grę AGENT X – zupełnie nowego LARPa, z przedmową samego Gary'ego Gygaxa.



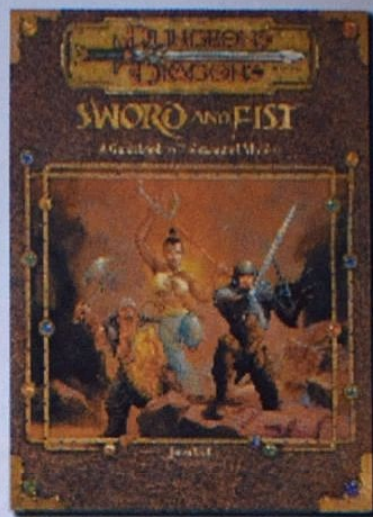
Część podręcznika można ściągnąć ze strony firmy.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Ostatnio cały wysiłek firmy Games Workshop został skierowany na wydanie gierki bitewnej, której akcja toczyć ma się w świecie „Władcy Pierścieni”. Wszyscy liczą na cud i opamiętanie GW, którego ostatnie produkty trudno nazwać zachwycającymi.

Niby wiosna, a tu chyłkiem...

Ukazał się pierwszy dodatek „systemowy” do D&D 3 ed. **Sword and Fist** – bo taki nosi tytuł – dotyczy wojowników i monków. Mamy tu nowe prestiżowe klasy i featy oraz garść rad, jak walczyć (sic!). Podręcznik to kawał dobrej roboty, ale jego cena (20 USD – tyle co każda z podstawek) nieco



szokuje, zważywszy, że ma tylko 80 czarnobiałych stron. Podobnie mają wyglądać następne dodatki, poświęcone kapłanom i paladynom, magom i czarnoksiężnikom, złodziejom i bardom. W międzyczasie ukazał się również dodatek o psionikach, różnie oceniany przez miłośników D&D.

tytuł: **EARTHDAWN: WĘŻOWA RZeka**

autor: **Sean R. Rhoades**

wydawca: **FASA**

wydawca edycji polskiej: **Wydawnictwo MAG**

tłumaczenie: **Piotr Idzik, Igor Sieradzki**

Wężowa Rzeka jest kolejnym dodatkiem do EARTHDAWN wydanym przez MAGa. Na 135 stronach bardzo dokładnie opisano tytułową rzekę, która jest główną arterią Barsawii. Tradycyjnie już dla dodatków do ED umieszczono tu praktycznie wszystko, czego Mistrz Gry może potrzebować do lepszego zwizualizowania sobie jej życia, historii, mieszkańców i zwyczajów jakie na niej panują.

W zasadzie suplement można podzielić na dwie duże części – opis rzeki i jej pobrażę oraz statków po niej pływających. Pierwsza część składa się z czterech działów opisujących poszczególne rejony rzeki, główne domy i skrangów działające w danym rejonie, jak również ważniejszych Bnów i ciekawe miejsca, które drużyna może odwiedzić. Oczywiście wszystko dopracowane w najmniejszych szczegółach (np. rozpisanie *shivalahala* na współczynniki), jak również zarysujące ogólne trendy polityczne i interakcje pomiędzy poszczególnymi domami.

Reszta dodatku wypełniona jest bardzo dokładnymi zasadami walki statków, ich statystykami oraz spisem najważniejszych okrętów, które można spotkać na Wężowej Rzece. Znajdziemy również rozdział opisujący faunę i florę, której raczej nie można spotkać nigdzie indziej. Na deser dostajemy nową porcję magicznych przedmiotów i słowniczek.

Tradycyjnie już Laubenstein na okładce po raz kolejny potwierdza swoją klasę. Niestety w środku już nie jest tak dobrze i trzeba przyznać, że ilustracje są na średnim poziomie. Ich niewielka ilość wydatnie zwiększa miejsce przeznaczonego na opis, co mi chyba bardziej odpowiada.

Czas na podsumowanie: jest to bardzo dobry dodatek opisujący kolejny kawałek Barsaivi. Nie ma co ukrywać, że wypadło by miał go każdy Mistrz Gry ED. Jest w nim jak zwykle zawarta niesamowita ilość nowych pomysłów, które inspirować przygody, a ilość materiału tu zawartego spokojnie pozwoli grać wam przez rok wyłącznie na terenach Wężowej Rzeki i się nie znudzić. Co więcej – można tu znaleźć bardzo ciekawe zasady bitew morskich, jak i pewne informacje, które bardzo ułatwiają zrozumienie aktualnej sytuacji politycznej Barsawii i wydarzeń w niej zachodzących.

OCENA

Wykonanie: **75**...

Zawartość: **85**...



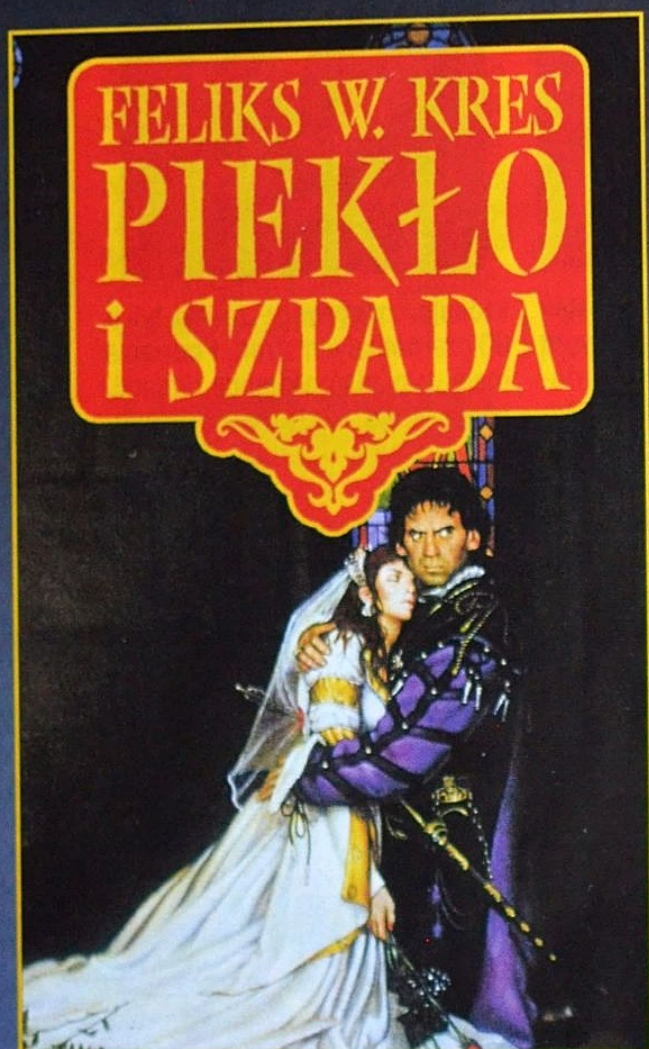
W
I
E
Ś
C
I

R
E
C
E
N
Z
J
A

13
MIM
KWIECIEŃ 2001

Toread

Najnowsza książka Feliksa W. Kresa już w sprzedaży



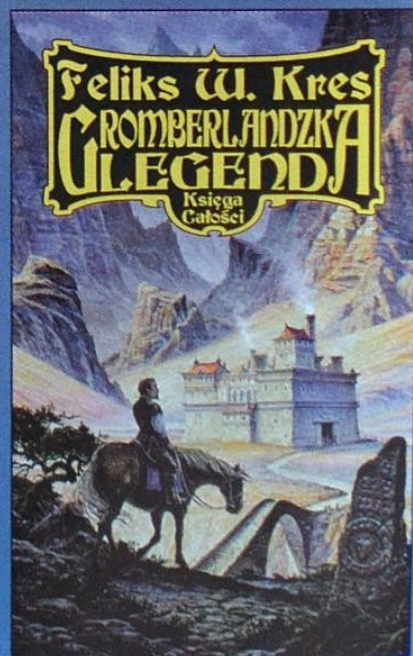
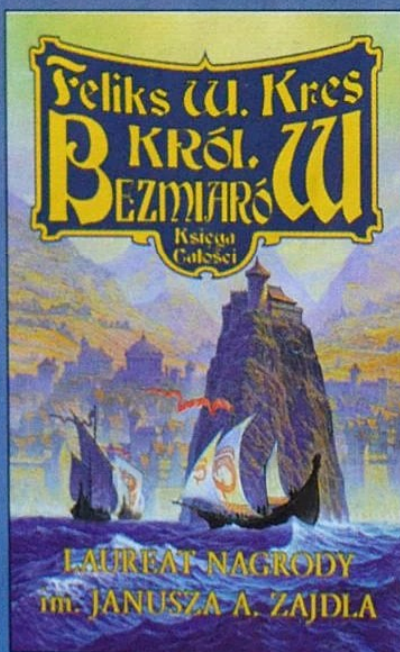
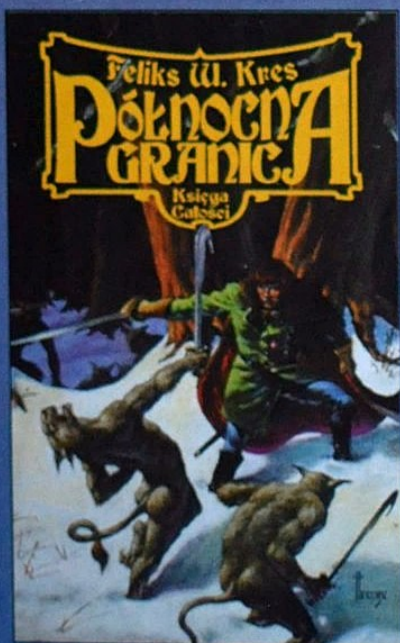
Wyjątkowe połączenie historii
awanturniczo-przygodowej
z powieścią gotycką.

Książka

dla czytelnika odważnego,
gotowego zmierzyć się
z ponurą rzeczywistością
pokonanych i zdradzonych
światów.

Sięgnij po „Piekło i szpadę”,
lecz potem nigdy nie wchodź
do ciemnego pokoju!

I pamiętaj, że w oczach
każdej kobiety możesz ujrzeć
odbicie Egaheer...



Raport:

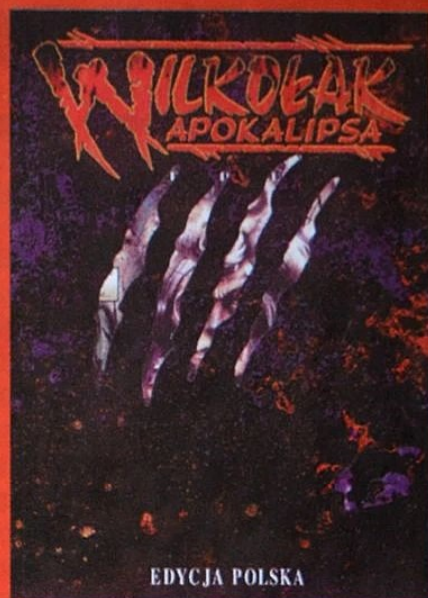
WILKOŁAK W POLSCE

Jak pewnie wszyscy wiemy, nie tak dawno temu firma MAG zamknęła linię wydawniczą WILKOŁAKA: APOKALIPSY ze względu na małą sprzedaż owego systemu. Rzecz jest o tyle ciekawa, że z tego, co udało się zaobserwować, ruch fanowski tej gry wcale taki mały nie jest, a można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że cieszy się ona w Polsce sporą popularnością (*ale fani ci nie bardzo chcą cokolwiek kupować – przyp. Tomu\$*). Postanowiliśmy więc dotrzeć do źródeł i wypytać się samych fanów o faktyczny stan rzeczy. Poniższy raport powstał dzięki pomocy „starych wyjadaczy Wilkołaka” – Jeszui, Rufusowi i Decariusowi Arensome, którym dziękujemy za udzielenie informacji.

O popularności systemu i jego sile stanowi ruch fanowski. W Polsce nie ma jeszcze silnej organizacji oddanej jedynie temu systemowi, choć z tego co widać, powoli tworzy się grupa ludzi mogąca taką stworzyć. Mowa oczywiście o uczestnikach listy dyskusyjnej caern-pl. Dodatkowym utrudnieniem jest być może jeszcze to, że spora część osób działa w innych klubach zrzeszających miłośników Świata Mroku i tam stara się rozwijać i promować swój ulubiony system. Jednak z tego, co plotki donoszą, już niedługo możemy się przygotować na uderzenie ludzi z caern-pl.

Analogicznie już do odpalonego wampirzego projektu Poland by Night powstaje również jego wilkołacza odmiana – Rage Across Poland. Jednak – jak mówią sami organizatorzy – przeszkód jest o wiele więcej niż przy standartowych pijawach. Dlaczego? Bo trzeba jakoś dopracować „rzeczy z większym budżetem”, takie jak przemiana w formę crinos, wilkołaki działają zwykle na większych przestrzeniach, wchodzenie w Umbrę... itp. Nie jest to proste. Z tego, co udało nam się wywiedzieć, jak na razie w centrum wydarzeń stoi Warszawa, jednak nie ustępuje jej prawie niczym Gdańsk. Doszły nas też plotki o podobnych działaniach w Szczecinie, jednakowoż z powodu braku dokładniejszych danych i kłótni, które ta impreza wywołała, opuścimy na nią zasłonnę milczenia. Jak daleko sięgają postępy? Jak na razie dogrywana jest mechanika, aby w każdym z miast grano w miarę jednakowo. Potem w planach jest połączenie wszystkich LARPów w całość. Pierwsze poważne imprezy udało już się z sukcesem zorganizować w Gdańsku.

Wydaje się, iż w tym kierunku idzie cały wysiłek, gdyż jak na razie nie widać fanzinów wilkołacznych lub profesjonalnie wykonanych serwisów www. Spora część informacji znajduje się na stronach ogólnowoDowych, bo ciężko interesować się samym tylko WILKOŁAKIEM bez brania pod uwagę reszty Świata Mroku. Dużą nadzieję pokładają wszyscy w mającej się (oby) niedługo ukazać



„Legendzie”, spora część ludzi deklaruje też chęć współpracy.

Może dlatego nie mamy jeszcze polskich tłumaczeń netbooków do tego systemu, ale mam nadzieję, że jest to tylko kwestia czasu.

Jak pewnie wiecie, sporo ostatnio zmieniło się w WILKOŁAKU. Po pierwsze, wydawnictwo MAG zawiesiło wydawanie polskiej wersji; po drugie, firma White Wolf wypuściła na rynek kolejną edycję tego systemu – WEREWOLF: THE APOCALYPSE REVISED. Jak na to zareagowali polscy fani? Ano nijako. Większość z hardcorowych MG oraz graczy i tak używała angielskojęzycznych dodatków i narzekała na jakość polskiej edycji. Zresztą, nie ma co się oszukiwać – wcale tak dużo tego materiału po polsku nie wyszło – raptem podstawka i parę dodatków. Nie ukrywając, większość z nich ma raczej złą opinię. Jedyny minus, jaki odczuwają to fakt, że ciężiej teraz będzie przyciągnąć nową krew do systemu. Ale cóż, takie jest życie.

Żaś co do WEREWOLF REVISED, usłyszeliśmy tyle opinii, ilu osobom zadaliśmy to pytanie. Od skrajnej niechęci, po entuzjazm. Z jednej strony ludzie boją się, aby nie zniszczyć lub nie zmienić ich wizji ukochanego systemu, z drugiej zaś warto byłoby wyprostować niektóre niejasności w mechanice, dostosować go do nowej linii *revised* Świata Mroku i oczyścić ze śmieci, jak zrobiono to z WAMPPIREM. Zresztą ciężko byłoby spodziewać się czegoś innego.

Cóż – jeżeli jesteś młodym fanem WILKOŁAKA i szukasz podobnych sobie, najlepiej już dziś wyślij maila pod adres caern-pl-subscribe@egroups.com lub wilk-subscribe@egroups.com, żeby dowiedzieć się, co w trawie piszczy. Można też już powoli zacząć odwiedzać stronę Gildii, gdzie ma powstać profesjonalny serwis poświęcony temu systemowi (<http://www.wod.gildia.pl>).

Informacje zebrał
Toread

„DE PROFUNDIS”

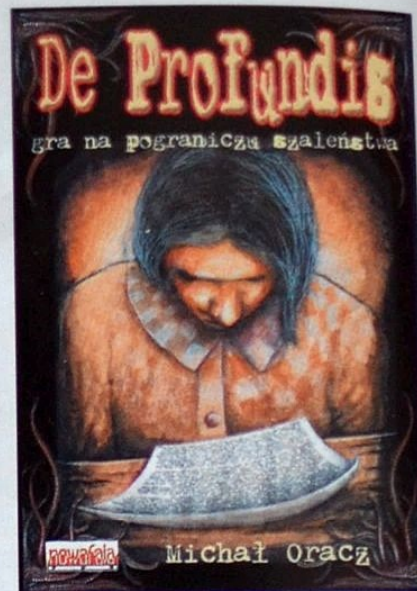
– wywiad z autorem systemu,

Michałem Oraczem

Jerzy Cichocki: *Niebawem ukaze się druga gra Nowej Fali Wydawnictwa Portal – DE PROFUNDIS. Na początek nasuwa mi się pytanie – po co robić grę opartą na Mitologii Cthulhu, skoro na rynku znajduje się już system o ustalonej renomie?*

Michał Oracz: Ach, wyjaśnijmy sobie od razu – nie głoszę, że „ZC się przeżyło, teraz pora na coś innego”. Bynajmniej nie chcę naruszać pozycji ZC – to mój ukochany system i nigdy bym sobie nie wybaczył, gdybym mu w jakikolwiek sposób zaszkodził. Mam nadzieję, że będzie odwrotnie, że dzięki *De Profundis* środowisko miłośników i graczy ZC zostanie w jakimś stopniu odświeżone, stanie się silniejsze i bardziej zwarte. To jest Nowa Fala, czyli „RPG inaczej”. *De Profundis* to zupełnie inny rodzaj gry niż klasyczne RPG. ZC i *De Profundis* nie będą dwiema kukułkami w jednym gnieździe. Gdybym zamierzał stworzyć wielki podręcznik jakiejś nowej gry RPG w tradycyjnym stylu, to rzeczywiście Cthulhu II byłby poronionym pomysłem. Natomiast w przypadku gry opartej o ideę Nowej Fali sprawa wygląda dokładnie odwrotnie. Nie wyobrażam sobie lepszego tematu. Po prostu wymarzyłem sobie nowofalowego Lovecrafta.

Czy Twoja gra nie jest po prostu settingiem dobrze znanego nam systemu, a wykorzystując spore zasoby gotowych scenariuszy, podręczników i innych tekstów idziesz w pewnym sensie na „łatwiznę”?



Przepisowy lewy sierpowy. Ale cieszę się, że zadałeś to pytanie. Jak dobrze wiesz, jako Portal nigdy nie idziemy na łatwiznę, wyznaczamy sobie coraz wyższe, trudniejsze i śmielsze cele – i, jak na razie, udaje nam się je realizować. Mam nadzieję, że tak będzie i tym razem, że nie zawiodę. A zadanie wyznaczyłem sobie bardzo trudne. Ignacy napisał, że „gdyby Samotnik z Providence grał w RPG, prowadziłby *De Profundis*”. Gdybym teraz rozczarował graczy, którzy mi zaufali, byłoby mi więcej niż przykro. Co lepsze, jestem stuprocentowo przekonany, że słowa Ignacego to czysta prawda. Uśmiejesz się, gdy zobaczysz dlaczego jesteśmy tego tak pewni. A co do pierwszego członu Twojego pytania – hm, z początku byłem skłonny odcinać się na wszelkie sposoby od łączenia z ZC. Bo, po pierwsze, moim punktem wyjścia było poszukiwanie formuły gry najbliższej czystemu, „pierwotnemu” Lovecraftowi z opowiadań i nowel, zupełnie nie skażonej ZC, zupełnie innej i wolnej od jej schematów. Z drugiej strony to, co dzięki temu odkryłem i co stanowi główną oś *De Profundis*, sprawiło, że nie jest to nawet gra RPG w tradycyjnym rozumieniu.

Jednak w trakcie pracy przeszło mi to zacierzenie. Jeśli ktokolwiek zdoła wykorzystać *De Profundis* jako grę wspomagającą ZC, to przecież nikomu nie stanie się krzywda. Jestem więcej niż zagorzałym miłośnikiem twórczości HPL, a także RPG i zawsze chciałem w To zagrać inaczej. Zawsze przy lekturze jego opowiadań miałem wrażenie, że gra na ich podstawie powinna wyglądać trochę inaczej niż proponuje to ZC. Wreszcie odkryłem w czym tkwił ten haczyk. Efekt to *De Profundis*. Ale „Zewowi” i tak życzę jak najdłuższego życia, choćby nie miało się w nim nic zmienić. I oby!

W korespondencji, przy rozmowie o mechanice gry, Ignacy Trzewiczek wspomniał, że „będzie to coś zupełnie z ZC nie związanego”. Co przede wszystkim odróżnia DE PROFUNDIS od gry Chaosium Inc.?

Gdybyś zapytał „co łączy te gry?”, odpowiedziałbym, że tylko jedno: literatura Lovecrafta. *De Profundis* daje Ci pole do nowej, INNEJ interpretacji utworów HPL, własnych refleksji i dociekań. W *De Profundis* nie znajdziesz żadnego systemu Mitów jak w ZC, istoty nie są sklasyfikowane. Są tajemnicze i nieznane. Bohaterowie sami muszą przedrzeć się

przez Tajemnicę. Poza tym w ZC podczas gry toczy się akcja, sesja upływa na pościgach, śledztwach, podróżach, podczas gdy w *De Profundis* – na badaniach, badaniach, badaniach...

I jeszcze coś. Podobnie jak w opowiadaniach Lovecrafta, bohater odkrywa jakąś Tajemnicę i rusza jej tropem aż do końca. Jego życie wypełnia tylko ta jedna jedyna Tajemnica. Nie ma tak, że w niedzielę rozwiązujemy zagadkę ghuli, a w środę mrocznych młodych.

Do jakich graczy będzie skierowany ten produkt? Czy liczycie przede wszystkim na fanów ZEWU CTHULHU?

Tak. Ale nie tylko. Może Cię to zdziwi, ale liczę na nie grających dotąd fanów HPL. A wierz mi, są tacy. Z jednej strony *De Profundis* może okazać się dla niektórych graczy RPG grą zbyt dziwną, zbyt trudną czy po prostu zbyt daleką od typowego RPG jakiego znają na co dzień. Z drugiej strony może się okazać lżej strawnym kąskiem dla tych, którzy z jakichś powodów nie przebili się przez zbyt twardy i niezrozumiały dla nich mur do świata RPG. Żeby grać w *De Profundis*, nie trzeba w ogóle wiedzieć co to jest RPG, ani tym bardziej, co to ZC. Trzeba jednak znać i kochać HPL, albo chociażby Poego, Wellsa, Stokera czy Shelley. Jeśli dziwi Cię to zestawienie, to zdradzę Ci, że ich literaturę łączy pewien sekret, który jest kluczowy dla *De Profundis*.

Czy nie obawiasz się zawężenia kręgu odbiorców przez wymaganie znajomości wspomnianej literatury? Jednak ZC, może dzięki większej objętości, nie stawiał przed potencjalnymi graczami takiego problemu – ba, niektórych zachęcał do literatury Lovecrafta dopiero po grze!

W przypadku *De Profundis* jest inaczej. To rzecz „tylko dla prawdziwych maniaków” Lovecrafta. Oczywiście, nie ma najmniejszego technicznego problemu, by zagrać w *De Profundis* nie znając w ogóle literatury HPL, ale gra jest tak specyficznie z nią powiązana, że taka laicyzacja właściwie mija się z celem. Jednak nie jest to kwestia objętości: obydwie gry odnoszą się do literatury istniejącej już gdzieś poza samym podręcznikiem (nie licząc jednego opowiadania HPL zamieszczonego w podstawce ZC). Wydaje mi się, że prawdziwych miłośników Lovecrafta jest już w Polsce naprawdę wielu, i że niektórzy z nich chcieliby zmierzyć się z jedyną świętą, kanoniczną prawdą *Chaosium*.

Jakie możliwości mają gracze przy tworzeniu postaci? Dasz im możliwość wcielić się w postacie z opowiadań Lovecrafta, czy stworzyłeś kategorie bohaterów od podstaw?

Myślę, że jakaś połowa z graczy wybierze pierwszą z opcji, czyli właśnie postaci z opowiadań Lovecrafta (Przerażający Staruch, Randolph Carter czy Charles Dexter Ward) lub inne, im podobne, lecz tworzone samemu. Druga zaś połowa prawdopodobnie zdecyduje się na drugą opcję.

Czy zamierzasz przy pomocy DE PROFUNDIS wyznaczyć nowe trendy w tworzeniu i odgrywaniu horroru?

Zdecydowanie tak. Horroru – i jako grozy, i jako klimatu. Jeśli jednak ktoś myśli, że będą to porady dla MG jak przestraszyć graczy czy jakie najlepiej zapalić świece na sesji, to się myli. W *De Profundis* skupiliśmy się na emocjach i uczuciach graczy, nawet kosztem akcji i intrygi. Ważny jest dla nas gracz – jego bohater, a nie pościg samochodem za kultystą czy strzelanie do „celu”.

Jakich realiów trzyma się ta gra, w jakim świecie i w jakiej epoce obudzą się gracze?

Pięknie to ująłeś. Obudzą się w czasach odpowiadających realiom opowiadań HPL lub w świecie „tu i teraz”.

Jaką pozycję zajmuje w Twojej grze Wielki Przedwieczny? W niewielkim podręczniku nie można chyba przedstawić choćby czołówki panteonu istot Mitów. Czy zakładasz w ogóle możliwość bezpośredniej konfrontacji graczy z „kosmicznym horrorem”?

Zakładam taką możliwość. Ale raczej nie polecam... O ile bowiem w ZC zetknięcie się z „kosmicznym horrorem” skończyć się może co najwyżej utratą swego bohatera, o tyle w *De Profundis* nie jest to już tak bezpieczne dla grającego. Ale w końcu kto, szukając ukrytego, prawdziwego miejsca spoczynku Wielkiego Zatonionego, ufałby, że jest bezpieczny? To my sami musimy odkryć prawdę, o której wspominał HPL i inni pisarze w swoich na wpół fikcyjnych utworach. Cienie tej prawdy przeżywają się w mitologiach rozmaitych kultur, w odkryciach fizyki, a nawet w grze ZC, mimo że jest to niby tylko gra. Zaś *De Profundis* jest grą i jednocześnie nią nie jest. Dlatego między innymi jesteśmy w niej mniej bezpieczni, i dlatego nie polecam



od razu igrać z „kosmicznym horrorem”, czy w ogóle kroczyć zbyt śmiało i zbyt daleko. A co do Cthulhu, to chyba jednak dalej siedzi w R'lyeh, ale głowy to bym nie dał.

Dlaczego warto kupić DE PROFUNDIS?

Jeśli chcesz zobaczyć, jak to jest być z tej drugiej strony, w świecie, do którego dotychczas wchodził tylko nasi wirtualni bohaterowie, to warto. Włożyliśmy w grę swoje najlepsze pomysły, klimat, HPL i masę patentów. Sprawdź. Jak nie to, to co?

Dziękuję za rozmowę.
Dziękuję.



„DE PROFUNDIS”

fragmenty sesji

Drogi panie Wilmarth!

Nazywam się Raymond Steelgate. Piszę do pana, poruszony pańskimi uwagami dotyczącymi pewnej rzadkiej i tajemniczej rzeźby wystawionej w minionym miesiącu na wystawie pamiątek kultur egzotycznych w Muzeum Bostońskim. Jestem bliskim przyjacielem pana Cartera, którego miał pan okazję poznać właśnie na otwarciu owej wystawy. Od niego również pozwoliłem sobie niemal siłą wydostać pański prywatny adres. Mój przyjaciel Carter opisał mi niemal słowo w słowo Waszą burzliwą rozmowę, która w pewnym momencie zeszła na tory para-filozoficzne, dotyczące źródeł ludzkiej kultury, a w szczególności kilku przypadków tajemniczych i nie do końca wyjaśnionych przez współczesną naukę odosobnionych mikro kultur. Otóż, jak wspominał panu Carter, zajmuję się od kilku lat fenomenem sztuki wymarłego kilka wieków temu plemienia Lahi, zamieszkującego delte rzeki Orinoko we wschodniej części Wenezueli. Istnienie tego plemienia nie jest jednoznacznie udokumentowane w historii i wielu poważnych badaczy, którzy zetknęli się z informacjami o nim, najczęściej pochodzącymi z folkloru Wenezueli, ze względu na dziwaczną i małą wiarygodność opowiadanych historii, raczej jest w stanie przypisywać im wartość tylko symboliczną i uznać całość za powstałe w ciągu wieków legendy o nieokreślonej i raczej nieznaczącej zawartości prawdy. Wenezuelczycy wierzą, że niewielkie obce plemię, nazywające siebie Lahi, przybyło niegdyś prosto z gwiazd i wybudowało pomiędzy wioskami ich przodków świątynię z samego srebra, złota i diamentów. Podobnie ze szlachetnych kruszców uszyte były ich stroje, miękkie jak materiał, a przy tym mocne jak pancerze Hiszpanów. I teraz najdziwniejszy szczegół podań, wyróżniający się na tle typowych raczej historii jak na mity Ameryki. Otóż Lahi mieszkali pośród Wenezuelczyków tylko przez pięć lat, po czym nagle ślad po nich zaginął i nie pozostała żadna pamiątka oprócz drastycznego wpływu na sztukę i cywilizację pobliskich krain. A także oprócz kilku drobiazgów zdobytych ukradkiem w owych dawnych czasach przez przebiegłych złodziei wywodzących się z rdzennej ludności. Tymczasem w kilka dziesięcioleci później na tym samym terenie pojawia się ponownie nazwa Lahi. Tym razem przyjęło ją za swoją kilka rdzennych plemion, które zupełnie niespodziewanie rozwinęły się wyprzedzając inne okoliczne plemiona, a także usilnie próbując odtworzyć kulturę zaginionego plemienia dawnych Lahi. Jak sam pan przyznał, rzeźba wystawiona w muzeum, a przedstawiająca człowieka odzianego w rytualny strój, z dziwnym diademem zatknętym na głowę i dzierżącą w rękach tajemniczy totem, jest dziełem właśnie plemienia Lahi z tego drugiego okresu.

Carter podkreślił w liście, że miał pan okazję porównać wystawioną w muzeum rzeźbę z rycinami XIX-wiecznego archeologa Jaquesa Girauda, wydrukowanymi tylko raz w drugim wydaniu „Compendi de l'art” z 1855. Czy to prawda, że pewne motywy, jak i sama estetyka rzeźby, nieporównywalna z żadną znaną nauce cywilizacją, jest niemal identyczna z wizerunkami znalezionymi przez Girauda w świątyni ukrytej w jednej z niedostępnych dolin w Karpatach? Byłbym głęboko zobowiązany, gdyby zechciał pan poświęcić chwilę swojego czasu na opisanie mi bliżej owych zbieżności, a także – nie śmiem prosić – gdyby zechciał pan przerysować te ryciny.

Z niecierpliwością czekam na odpowiedź.

Raymond Steelgate

Kolejna rewelacja z White Wolfa

PRZED WAMPIRAMI

– nowe tajemnicze RPG White Wolfa

Pprzed Impergium, przed Mitycznym Wiekiem, przed Rozdarcie, zanim powstał Świat Mroku było coś innego”...

Tak przedstawia się zaszyfrowana reklama najnowszej gry *White Wolf Game Studio*, mającej się ukazać równo za rok. Jak pewnie sami pamiętacie, *White Wolf* potrafi trzymać swoich fanów w tajemnicy i zaskakiwać ich formą reklamy (wystarczy wspomnieć historię z promocją HUNTER: THE RECKONING). Jednak tym razem chłopcom z Atlanty wyszło to chyba za dobrze i produkt, o którym miano rozpuszczać fałszywe plotki, który miał być przyczyną domysłów i dyskusji na konwentach oraz w internecie, stracił zainteresowanie w środowisku.

Być może to właśnie dlatego firma zdecydowała się uchylić rąbka tajemnicy. W lipcu 2001 na półki sklepowe ma trafić EXALTED – najnowsze чудо z grupy storytellerów. Oddajmy głos Timowi Aversowi – szefowi działu marketingu i kontaktów handlowych (temu, co to nie jest łaskaw na maile odpisać ;P – przypis Toread): „Akcja Exalted będzie się rozgrywała przed historią Świata Mroku, w okresie, który trwał dłużej niż możemy sobie wyobrazić. Tyśiące lat wcześniej nastąpiła wielka wojna, niszcząc na zawsze Złoty Wiek ludzkości. W wyniku zdrady cała rasa istot zginęła. Nie udało się jednak zniszczyć ich energii vitalnej. Udało im się przetrwać, aby dokonać zemsty na tych, którzy ich pomordowali. Dziś odradzają się one, a ich powrót na nowo ożywi i zainspiruje historie i opowieści o bohaterach i bogach wszystkich czasów”.

Systemem zajmuje się człowiek, który od dawna pracuje dla *White Wolfa* i chyba nie trzeba go nikomu przedstawiać – a mianowicie Geoff Grabowski. Z tego, co udało nam się dowiedzieć, jego mechanika będzie zmodyfikowaną wersją tej, którą znamy

z innych storytellerów. „Gracze wcielą się w rolę legendarnych bohaterów, którym jednak nie brakuje wad, zmuszonych do nierównej walki z praktycznie niezniszczalnym przeciwnikiem w fantastycznym świecie, znajdującym się na granicy wojny domowej” – mówi o systemie Tim Avers.

„Nie zdradzę chyba więcej żadnych szczegółów dotyczących EXALTED, może poza tym, że bardziej inspirowany jest Homerem niż Tolkienem, jest bardziej podobny do Katsuhiko Otomo niż Johna Williama Waterhouse’a i w klimacie bardziej kojarzy się z FINAL FANTASY niż DUNGEONS & DRAGONS”.

EXALTED ma zostać wydane w twardej oprawie na 300 stronach, przewidywana cena to 29.95\$.

Czyby zapowiadał się kolejny hit? Tak na starcie troszkę przypomina nam to niesławnego NEPHILIMA Chaosium, jednak znając *White Wolfa*, gotowi jesteśmy stwierdzić, iż naprawdę mogą z tego zrobić kolejne cudzińko. No nic, pożyjemy, zobaczymy. Oczywiście, będziemy informować na bieżąco o wszystkim czego się dowiemy w sprawie EXALTED.

ToReAd

Z ostatniej chwili: RAVENLOFT przejęty!

Jak donosi obiegowa wieść Arthaus Inc. (małe wydawnictwo *White Wolfa*) ogłosiło, iż wykupiło prawa do kontynuacji wydawania suplementów do świata RAVENLOFTA, używając mechaniki k20 *Wizards of the Coast*.

Arthaus obiecuje cztery dodatki rocznie, z czego pierwszym ma być podstawka do RAVENLOFTA, która zgodnie z obietnicami ma być na tyle prosta, by bez trudu wciągnąć nowych graczy, równocześnie zaś ma zaskoczyć i powalić na ziemię starych wyjadaczy. Arthaus obiecuje również pełną kompatybilność z wcześniejszymi edycjami.

Zadanie ambitne i trudne, zobaczymy jak im to wyjdzie.

„To już nie będzie RAVENLOFT twojej mamy” – tak opowiada o nowej edycji Mike Tinney z WW – „RAVENLOFT to wspinały świat i jesteśmy bardzo podekscytowani możliwością pracy nad przetworzeniem tego settingu na potrzeby trzeciej edycji D&D”.

Z drugiej zaś strony jakie panują opinie? „Bardzo cieszy nas, że mistrzowie horroru w RPG podnieśli sztandar Ravenloftu. Jesteśmy pewni, że przyszłość RAVENLOFTU jest w dobrych rękach” – mówi Jim Buttler, manager światów D&D w *WotC*.

Wydanie podstawki jest zapowiadane na lato, po czym *White Wolf* będzie wydawał kolejne dodatki kwartalnie.

Swoją drogą dziwi nas ta swego rodzaju współpraca, po wcale nie tak dawnej wojnie słownej między tymi dwoma tytanami, gdzie nie szczędzono

sobie uroczych złośliwości na temat WoD i AD&D. Jednak – jak widać – nawet starzy przeciwnicy potrafią się dogadać, co cieszy.

Kolejny po *Chaosium* tytan złamał się i zaczyna robić gry na potrzeby k20. Chyba jednak grozi nam monopol jednej mechaniki... Czy to dobrze? Czy jest się czym martwić? Na część z tych pytań odpowiedzi udzielono na lubelskim Falconie. Z jednej strony miłe jest to, że nie trzeba za każdym razem na nowo uczyć się mechaniki kupując kolejną grę – można się bardziej skupić na świecie; z drugiej zaś strony tracimy pewną różnorodność, mechanika nie opisuje już świata na swój specyficzny sposób, nie stara się być jego częścią (co owocuje takimi hiciorami jak – Luke Skywalker – wieśniak drugiego poziomu). Co czas przyniesie zobaczymy. Może wyjdzie to na dobre rynkowi RPG?

Toread

Witam ciepło!

Nieprzerwanym strumieniem napływają do mnie Wasze listy. Cieszę się, że poruszacie w nich ważne dla Was tematy, zadajecie pytania, chwalicie (lub wręcz przeciwnie) naszych autorów.

Przedzieraam się przez góry listów i staram się opanować wszechobecny Chaos. Potrzebna mi w tym Wasza pomoc. Wszystkim zależy na tym, aby to jego list został przeczytany, trafił do odpowiedniego Redaktora i w końcu – znalazł się na łamach **MiM-a**. To naprawdę proste. Jak możecie to osiągnąć?

Po pierwsze – proszę, byście na kopertach zamieszczali dopiski, co Wasz list zawiera. Mogą to być np. pytania do redakcji, polemika z jakimś tekstem, ogłoszenia, opinia na dany temat lub po prostu artykuł do któregoś z **MiM-owych** działów. Dzięki temu nie będę tracił czasu na dociekanie, o czym dany list wydaje się być. Szybciej Wam odpiszę lub przekażę komuś, kto to zrobi.

Po drugie – jeśli zadbać o to, by Wasz list był czytelny, wzrosną szanse na to, iż przeczytam go uważnie. Najlepiej, jeśli będzie to wydruk komputerowy. W innym wypadku postarajcie się o ładny (czytelny!!!) charakter pisma.

Po trzecie – gdy wysyłacie do nas dyskietkę z tekstem, dobrze by było, gdybyście załączali również kilka słów na papierze z wyjaśnieniem, co ona zawiera.

Pozwolicie, że nie będę się powtarzać na temat ortografii?

Co znajdziecie w marcowych *Listach*:

* Na początku oddaję głos PS i zamieszczam obiecaną w zeszłym miesiącu polemikę czytelników z felietonem z numeru 10. PS zmierzy się z Del Dalem ;).

* Rozwinięcie tematu o wpływie RPG na psychikę oraz życie.

Polemika z P.S z numeru 10

Teraz chciałbym nieco popolemizować z autorem felietonu z nr 10.

Sz.P. Primo, cóż to za niechęć do chiphopu muzyki Tubyłców Betonu i Gnatozui przeciw to punk rock 21 w.

To ma być punk-rock XXI w.??? Albo Sz. Czytelnik nie rozumie idei punk-rocka, albo upadliśmy tak nisko, że tandetna komercha zastępuje bunt przeciw systemowi.

W czasie miejskich opowieści powinien sesji towarzyszyć w tle bezwzględnie. Po drugie, bawić się przy folku na bibie? Proszę to jeszcze raz przemyśleć, folk służy do gry w światach fantasy i do relaksacji w czasie sesji. Na folkowej bibie nie robię do jasnej cholery grzeczności tylko czym prędzej wykonuję któryś z podanych przez Sz. P. pięciu punktów. Po 3, hardrock i metal to stereotypowa muza RPGowców, nie mówię, że zła bo mocniejszy akcent daje radę i na sesji i na bibie, ale non stop tu i tu nie daje rady. (...)

Przepraszam bardzo, ale Sz. Czytelnik albo jaja sobie ze mnie robi, albo nie czytał mojego felietonu. Ludzie z kręgów RPG na opisywanych przeze mnie imprezach potrafili się dostosować do osób z zewnątrz i bawić się „na ich zasadach”. Jednak w chwili, kiedy chcieli dołączyć do imprezy trochę rzeczy innych niż hip-hop (lub jazz, którego słuchali ludzie z etnologii), reszta towarzysstwa nie próbowała nawet bawić się równie dobrze. Krótko mówiąc – nie chodzi mi o konkretne gatunki muzyki, tylko o fakt, jak RPGowcy potrafią współżyć z otoczeniem, a otoczenie z nimi nie zamierza.

Po 4, RPGowcy na bibie jako jednostki wybitne są dużą towarzystwa. (...)

Zgadza się, o tym właśnie pisałem, więc w czym Sz. Czytelnik chce ze mną polemizować? Po raz kolejny podejrzewam, że nie czytał mnie uważnie.

Po 5, boysband z gitarą to dla Pana Rage Against The Mashine, Wu Tang, Snoop Dog? Proszę wyrażać się jaśniej. A propos Wu Tangu, nie dość, że to najlepsza czyt. najnastrojowsza muza do sesji w NY, to polecam go również do L5K.

Boysband z gitarą to dla mnie np. „Five”, który przerabia „We Will Rock You”. Dziwię się, że muzycy z „Queen” przyłożyli do tego rękę. Ale cóż – zapewne kasa robi swoje. I proszę nie dorabiać własnej ideologii do moich – jasnych i przejrzystych słów.

Po 6, jeśli jest Pan Autor u siebie wyrzutkiem to radzę zmienić miasto, bądź udać się do psychologa.

Psycholog nie pomoże – jestem niereformowalny. Ponadto badania, o których wspomniałem, uzyskały ostatnio potwierdzenie. Dowiedziałem się (od Poison Ivy zresztą), że studentka psychologii z Krakowa uzyskała takie same wyniki, co moja koleżanka. Eksperyment jest zatem powtarzalny. Nie tylko ja jestem nieprzystosowany – to zjawisko środowiskowe. Bardzo pozytywne zresztą, biorąc pod uwagę, do czego mielibyśmy się przystosowywać.

Moja osobista rada dla Pana to wbić się u mnie tzn. we Wro. na bibę podejść do najfajniejszej laski i powiedzieć że gra się w Rpg na 90% ona zechce się dopasować.

Przekaż tej fajnej pannie, że też gram w RPG i skieruj ją do mnie. Podobno jestem przystojny.

Po 7 i ostatnie, nie róbmy z siebie ciotowatych (moje ulubione słowo), folkowo metalowych, umiających ale nie chcących się dostosować wyobcowanych męczenników i biedaczków. RPG to atut i trzeba go wykorzystać tak jak inni wykorzystują futro, skórę i komorę, poza tym to inni mają się dostosować – nie MY, wyższe ogniwo ewolucji (w porównaniu z wymienionymi „innymi” z felietonu). Więcej wiary w siebie mniej lektury „Cierpień młodego Wertera”.

Nikt nie robi z siebie wyobcowanych biedaczków. Może Sz. Czytelnik idzie przez życie z siłą wodospadu i narzuca wszystkim wokół swój światopogląd (sądząc z Jego wcześniejszych wystąpień na łamach, z wątpliwym skutkiem), ale nie każdy tak ma. I jeszcze jedno: nie jesteśmy wyższym ogniwem ewolucyjnym – wręcz przeciwnie, z punktu widzenia ewolucji mamy w sobie więcej z ginącego gatunku (*sapiens* umiera, zostaje tylko politycznie poprawny *homo*). Nie jesteśmy czymś lepszym, tylko czasami robimy więcej użytku z mózgu. A to też, niestety, za rzadko.

DelDal

Z pewnym poważaniem – Post Scriptum.

PS. Użycie słowa cholera w jednym zdaniu i słowa dreziarz w jednym artykule ze słowem hiphop jest wystarczającą zniewagą, by ponieść śmierć z rąk Winyłowej Płyty, Galiarda Athro Gnatożui z Brooklinu.

Syndrom Pogranicza

„Razem, ale osobno” jak brzmiała (nie)popularna ustawa w USA. To określenie w sposób dość pokretny, lecz szczerzy określa relacje społeczeństwo – społeczność RPG. Z jednej strony środowisko jest często dyskryminowane i oczerniane, z drugiej, pomimo sporych umiejętności adaptacyjnych, nie ma ochoty na pełne „wpasowanie się” w ogóle (i odgórnie) przyjęte normy. Nasuwa się pytanie, czy mamy do czynienia z grupą rozkapryszonych osobników połączonych jedynie przez ich odmienność, czy też jest to załążek specyficznej subkultury, posiadającej poza chęcią odróżniania się od ogółu społeczeństwa także inne podstawy swojego istnienia?

Odnalezienie takich punktów scalających całą grupę jest utrudnione dla kogoś z zewnątrz. Tacy ludzie koncentrują się na licznych w społeczności RPG antagonizmach, które niczym przysłowiowe drzewa zastaniają im las. Jest taki wspólny mianownik, do jakiego można by sprowadzić niemal każdego gracza. To tęsknota za przygodą, za inną, bardziej „efekowną” rzeczywistością i nic nie zmienia fakt, że dla znakomitej większości miłość ta ma formę wybitnie platoniczną, a oni sami nigdy z własnej woli nie rzuciliby się w odmęty niebezpieczeństw rodem z ulubionej książki RPG. Świadczy to wyjątkowo o ich zdrowym rozsądku. W tym świetle ciągłe konflikty pomiędzy różnymi „frakcjami graczy” jawią się nie tyle jako załążki przyszłych rozłamów, lecz jako swoisty wentyl bezpieczeństwa rozładowujący ambicje i napięcia w kwestiach nieistotnych dla grupy, w dodatku przysparzając tematów do dyskusji oraz okazji do weryfikacji swoich poglądów. (...) Pomimo iż gracze identyfikują się z grupą, nie jest ona jednolita, lecz stanowi raczej zbiór indywidualności. I to właśnie leży u podstaw nieporozumień pomiędzy tradycyjnymi społecznościami wywodzącymi się z kultury masowej a środowiskiem graczy. Pierwsi są tubylcami osiadłymi zarówno fizycznie, jak i psychicznie w monolocie społecznych schematów, nieskorymi do tolerowania istotnych zmian lub trwałych kompromisów. Drudzy reprezentują „pogranicze”, dzikusów o mentalności pionierów, a więc

o dużych umiejętnościach przystosowawczych, którzy z wyboru wolą indywidualizm i nie potrafią zgodzić się na pełną integrację poświęcając dla niej poglądy i marzenia. (...)

Piotr „Azy!” Szuba

Ciekawe uwagi. Miło być takim „pograniczem”, które do życia podchodzi w sposób nonkonformistyczny, nie idzie na łatwiznę i trzyma się konsekwentnie swoich zasad. Wiadomo, że będzie ono rozdrobnione, gdyż każdy jest im na tyle wierny, że nie ustąpi dla wygody (swojej bądź otoczenia). Przez analogię: dlatego tzw. prawica jest u nas tak podzielona – jej ludzie trzymają się wyznawanych przekonań, kiedy inni wolą za wszelką cenę trzymać się stołków.

Z poważaniem,

P.S.

RPG a życie

(...) Jaki wpływ na RPG na moje życie? Całkiem ciekawy temat na listy. U mnie jest tak, że RPG daje mi coś w rodzaju siły. Siły, dzięki której mogę stawić czoło rzeczywistości światu. Tak czy inaczej, RPG jest miłą rozrywką, z której nie chciałbym zrezygnować. (...)

Drago

Wpływ RPG na psychikę

(...) „RPG lekko uzależnia” – chyba nawet trochę więcej niż lekko, ale, na wszystkich bogów!, co nie uzależnia!? Myślicie, że jak jakaś babinka od godziny 6.30 rano słucha Radia Maryja non stop przez cały Boży dzień, to nie jest uzależnienie (to autentyczny przypadek, bynajmniej nie odosobniony)? A jak pół Polski (dane zaniżone) dzień w dzień zasiada przed telewizorem i entuzjastycznie „Klanem” czy innymi „Złotopolskimi”? (...) Czy nie sądzicie, że nasze pseudouzależnienie (czyli RPG-i) wypadają przy tym jakoś nieefektywnie, żeby nie powiedzieć błodo?

Ale przecież nie tylko to jest uzależnieniem. A ulubiona kapela? A Tolkien czy inny „najlepszy na świecie” pisarz? A nasi wspaniali przyjaciele, koledzy, znajomi, bez których świat traci kolory, a wino traci smak? A zawsze za krótkie spotkania w „jedynym takim miejscu na Ziemi” z ukochaną kobietą albo mężczyzną (te intymne szepety w blasku księżyca i gwiazd, pełen dziecięcego szczęścia śmiech, milczenie we dwoje)? Kto potrafi żyć bez muzyki, ulubionej książki, przyjaciół i dziewczyny czy żony? Kto? To jest dopiero uzależnienie!

Drodzy Czytelnicy! Uzależnia nas wszystko, co lubimy. Tak już jest stworzony ten nasz świat i nic na to poradzimy. Nie w tym jednak rzecz. Na to, co nas uzależnia, mamy wpływ my sami: każdy z nas jest dorosły (mniej lub bardziej), każdy z nas ma świadomość dobra i zła (zabrzmiło trochę biblijnie). Jeżeli ktoś jest narkomanem czy alkoholikiem, to nie jest to przecież wina narkotyku czy taniego wina, a w ekstremalnych przypadkach denaturatu! Kto każe mu brać? Kto każe mu pić?

ciąg dalszy na stronie 113 ➔

NAJCIEKAWSZY REKWIZYT

Atlas autorskiego świata do AD&D. Stworzyłem ponad dwadzieścia kolorowych map państw i krain oraz dokładniejszych mapek ciekawych rejonów (ślęczałem z wytkniętym językiem i kolorowałem je specjalnie na tę okazję kupionymi kredkami), drugie tyle szkiców dla MG z naniesionymi na kontury z normalnych map lokalizacjami zaginionych ruin, tajnych świątyń, ukrytych skarbów czy legowisk potężnych potworów, kilka dokładnie rozrysowanych miejsc ważnych dla świata (piętnastopiętrowa wieża potężnego maga, zajęte przez potwory rozległe podziemia krasnoludzkie itp.). I wiecie co? Nie poprowadziłem w tym świecie ani jednej przygody. Ani jednej!

Tomasz Andruszkiewicz

Taki oto komplecik: w pokoju, gdzie „idzie” sesja, stoi pusta klatka po moim szczurze. Graczom mówię, że zdechł wczoraj, a ja jeszcze nie zdążyłem posprzątać. W trakcie gry chłopaki drążą lodowiec i trzeba wyciągnąć coś z dziury. A ja wnoszę przykryte wiaderko. Gracz wsadza rękę pod szmatkę, a tam – rzecz jasna szczurek i rekwizyt, czyli kość (mianialnie zbieram kości), w której w miejsce szpiku wsadziłem amulet, zalałem wodą i do lodówki. Gracze mają teraz 5 minut czasu, żeby go wydobyć (rozmrózic).

Miłosz Brzeziński

Będąc kiedyś za granicą znalazłem w sklepie monopolowym napój zapakowany w nietypową butelkę. Bardzo spodobał mi się jej kształt i pomyślałem, że będzie to ciekawy rekwizyt na sesję. Przy okazji zabawa zakończyłaby się wspólnym toastem. W czasie przygody butelka pełniła rolę naczynia przechowującego niezwykle płyn. Akcja wymagała, bym często rozrzucał przed graczami opis tajemniczej cieczy i jej zapachu. Później musiałem ich długo przekonywać, że to swojski płyn i spokojnie mogą sobie tyknąć. Siła perswazji jest niezwykła.

Jerzy Cichocki

Pryzmat, mający rozszczepić światło – taki oto miał być klucz do siedziby pewnego maga. Niestety, pryzmat grupie wręczyłem, zaplanowałem nawet, jak go wykorzystać i stosowałem, jak w niego świeci, by było dobrze. Wszystko było dopięte na ostatni guzik... Tylko gracz nie przyszedł na sesję i tak jakoś wszystko potoczyło się inaczej.

Tomek Kreczmar

Najciekawszym rekwizytem, jakiego użyłem na sesji, był z pewnością pluszowy miś. W przygodzie gracze znaleźli rzeczywiście takiego misia. W środku ukryty miał być mały stworek (niezbyt przyjemny). Kiedy moi koledzy w końcu zorientowali się kto zacz, zaczęli z dużą siłą okładać mi misiem ściany w pokoju. Z misia nie zostało wiele, a był on moim ulubionym zwierzątkiem.

Michał Marszałik

Szczypczyki do cukru w kostkach, które na potrzeby „Cyberpunka” stały się urządzeniem do wyjmowania gałek ocznych. Zrobiłem też kiedyś własny „Deck of Many Things” (kto zna AD&D, ten wie, o co chodzi) i myślę, że kiedyś zrobię go na nowo, jeszcze ładniej.

Jerzy Rzymowski

Dzisiaj będziemy się odchamniać. Rozmawiałem ostatnio z kilkoma znajomymi na temat obyczajów panujących w środowisku miłośników fantastyki. Rozmowy były zupełnie odebrane od siebie, ale ze wszystkich wyniknął jeden znaczący wniosek: ludziom poodbijało. Stare, wypróbowane reguły, stosowane w kontaktach międzyludzkich, zostały zastąpione jakąś dziwaczną mieszkanką, z której pożytku żadnego, a szkody aż nadto.

Ale do rzeczy.

Utarło się już długie lata temu, że wśród fantastów wszyscy są ze sobą po imieniu. Nieważne, czy ktoś miał lat paręnaście, czy kilkadziesiąt; czy był „dawcą”, czy „biorcą” fantastyki. Do dobrego obyczaju należało zwracanie się do ludzi per „ty”. I należy nadal, o czym niech Was przekonają „Jeremiady na koniec wieku” z „Fenixa” 11/00 (polecam!). Lepiej od Jarka tego nie ujmę.

Poza tym, zawsze wygodniej powiedzieć „ty kretynie” niż „panie kretynie”.

Wynaleziono na konwentach jakieś „sale dla VIP-ów”, a niektórym z owych tzw. VIP-ów być może woda sodowa za mocno uderzyła do głów. Może i fakt, że podobne przypadki należałoby odizolować (czyt.: zamknąć w sali dla VIP-ów i wyrzucić klucz). Jednak przeważająca, a nawet, rzekłbym, przytłaczająca większość twórców, redaktorów i osób w rozmaity sposób ważnych dla fandomu, nie życzy sobie wprowadzania podobnych, sztucznych podziałów. Jest to bowiem równie zdrowe, co ćwiartowanie żywego organizmu.

Nie wiem, z czego wynikało przekonanie organizatorów konwentów o potrzebie dzielenia. Może ulegli szowinistycznym mniejszościom, które uważają, że

autor, czytelnik, RPGacz bądź karciarz nie są sobie równi? Wmówiono im, że poszczególni fantaści powinni być trzymani osobno i traktowani stosownie do urojonej przez kogoś pozycji? A może korzystają z okazji, jaką daje im konwent i chcą się dowartościować, poczuć władzę, znaleźć się wśród Bardzo Ważnych Osób? *Divide et impera* – mawiali starożytni. „Dziel i rządź”. Czyżby nikt z organizatorów konwentów nie zauważył, że z tej maksymy wynika, że podzielona społeczność jest słabsza?

Kolejna rzecz: walka z równouprawnieniem. Panowie, przyjmijcie do wiadomości, że w środowisku fantastów kobieta ma więcej praw niż mężczyzna. Na wielu konwentach podkreślano to np. zniżką za wstęp. Ponadto, panie



wypada na powitanie całować w rękę. Są tacy, co uznają to za staromodne, ale warto wykształcić w sobie ów nawyk. Rzadko która „wyzwolona” niewiasta cofnie dłoń (tych należy się wystrzegać), a często można wiele zyskać w kobiecych oczach, na tym, jakże przecież prostym, geście szacunku. Bądźcie dżentelmenami: ustępujcie miejsc, pomagajcie w potrzebie, brońcie przed wszelką krzywdą. Także przed próbami równouprawnienia, które w szerszym kontekście jest dla pań wielce szkodliwe.

Trzecia sprawa: na teren konwentu nie powinno się wносить alkoholu (wyjątek: symboliczne ilości miodu pitnego

na sesję „Dzikich Pól”), ani wchodzić pod jego wpływem. Rozumiem, że wielu lubi, a niektórzy aż za bardzo, ale „wzruszony” konwentowicz nie dość, że robi z siebie idiotę, to często przeszkadza innym. A najgorzej cała sprawa wygląda, kiedy ubzdryngoli się organizator albo gość. Jak takich „asów fantastyki”, nie daj Boże, dopuści się do udziału w spotkaniach konwentowych, to już kompromitacja na całego. Wiem, co mówię – kilka takich „wypadków” widziałem.

Jak już ktoś musi się uchlać, to w otoczeniu imprezy znajdzie się przeważnie parę knajp, gdzie można do woli. Niech tam działa sobie „Clubus Tremens”, niech Panowie Szlachta sprawdzają swoje łby itp. Ich prawo! Bo nie piszę o tym ze względów moralizatorskich, ale po to, aby uchronić pozostałych uczestników konwentu przed kłopotliwymi sytuacjami i zapewnić im nieco komfortu psychicznego.

Poruszyłem zaledwie trzy kwestie – mam wrażenie, że to zaledwie wierzchołek góry lodowej. Może jeszcze jakieś zjawiska z dziedziny fandomowego savoir-vivre zwróciły Waszą uwagę i chcielibyście się o nich wypowiedzieć. Dajcie znać.

Na zakończenie chciałbym tylko zaznaczyć, że felieton ten nie odnosi się jedynie do RPGaczy, czy tzw. „szarych” miłośników fantastyki (nie wiem, co za kretyn wymyślił to określenie, ale chyba UFO uszkodziło mu eksperymentami mózg). Dotyczy on w równym stopniu fanów, twórców, organizatorów imprez – wszystkich razem i każdego z osobna, kto tylko bierze udział w życiu tego środowiska.

Bo kultura obowiązuje wszystkich.

P.S.

Jeśli jesteś fanem literatury Lovecrafta!
Jeśli chcesz się zmierzyć z własnymi umiejętnościami!
Jeśli chcesz oddać hołd Mistrzowi z Providence!
Jeśli chcesz znaleźć się w niezwykłym dziele!

W

ANTOLOGII POLSKIEJ LITERATURY LOVECRAFTOWSKIEJ

Przyślij nam swoje opowiadanie.

Masz szansę znaleźć się wśród najlepszych autorów!

Zbiór opublikuje pod koniec roku 2001 Wydawnictwo SCUTUM.

Teksty przysyłajcie do 15.06.2001 na adres redakcji „Magii i Miecza”
z dopiskiem: „Antologia”.

JEŹDŹCY RÓWNIN

Część II

Dokończenie z poprzedniego numeru

4

Erta leżała w dolince otoczonej czterema łagodnymi wzniesieniami. W tych stronach takie właśnie łagodne pagórki nie należały do rzadkości. Trzy spośród wzniesień wokół Erty pokryte były rzadkim lasem, na czwartym drzew rościło znacznie mniej, ustąpiły miejsca dużym kępom leszczyny. Zamożna mała wioska żyła głównie z prawa wyrębu, ale nie gardzono też wielkimi orzechami, jakie rodziły się w tych stronach. Było już tradycją, że gdy mężczyźni z toporami na ramionach ruszali do boju przeciw topniejącym leśnym zastępom, dzieci z lnianymi woreczkami biegły zbierać orzechy.

Pomiędzy kępami leszczyny, niczym kurczak na nosie, wyrastał okrągły garb – pagóreczek na wzgórzu. Było to miejsce, jakiego nie mógł przeczyć żaden Jeździec, coś dopiero tak doświadczonej, jak Kea. Zresztą, dowódczyni oddziału nie po raz pierwszy była w Ercie i wiedziała, skąd najlepiej widać osadę.

Nic się tam nie działo. Nic szczególnego, poza zwykłą, przydomową krzątaniem. Gdzieś z lasu dobiegał odległy stukot siekier i toporów.

– Jeśli są tam jacyś obcy, to znaczy, że ośleplam – powiedziała Kea. – Wróc po wszystkich.

– Północny koniec wsi źle stąd widać – Wenewet wskazał palcem.

– Mhm, siedzą tam różne zbiry w komórkach i drewniach – sarkastycznie odparła dowódczyni. – Siedzą, a młode dziewczuchy latają sobie po łąkach. Jedź po naszych.

Chłopak pobiegł do niedalekiej kępy leszczyny. W połowie drogi zawołał i machnął ręką, a wtedy z zarośli wyjechali towarzysze, prowadząc konie zwiadowców. Wkrótce wszyscy razem jechali w dół, ku osadzie.

Widok przybyszów wywołał niejakie poruszenie. Dostrzeżono ich na stoku pagórka; teraz kobiety oceniały oczy dłońmi, spoglądając pod słońce. Lecz po niedługim czasie ktoś rozpoznał Keę, więc stało się jasne, że przyjechali Jeźdźcy. Zwykle zżymano się na widok leniwych darmozjadów, teraz jednak, gdy chodziły słuchy o grasującej bandzie, witano Wiatr z uśmiechami i ulgą. Kea pojechała prosto ku środkowi osady, by zamienić dwa słowa z żoną starszego wioski, zaś reszta oddziału skrzyła ku domostwu stojącemu w pewnej odległości od innych. Ojciec Gresy był nielubianym

samotnikiem i odludkiem, ponurym pijaczyną, który wpędził żonę do grobu. Po jego śmierci, a zwłaszcza odkąd dwaj bracia wyruszyli w świat, młoda dziewczyna żyła w swej pustelni jak dzikuska – tym bardziej, że niechęć, jaką mieszkańcy Erty żywili do gburowatego ojca, łatwo (choć bez wyraźnej przyczyny) została przeniesiona na córkę. Nic więc dziwnego, iż młody, przystojny dowódca Jedźców Równin łatwo zaskarbił sobie względy biednej samotniczki.

Ujrzawszy, kto przyjechał, Gresy wybiegła przed dom, nie kryjąc radości pomieszanej z niepokojem – bo wśród przybyłych nie widziała Aktara. Zdziwiła ją także niewielka liczba gości. Wiatr liczył dwudziestu czterech jeźdźców. Teraz przyjechało tylko sześciu.

Jadąca obok Weneweta Ayana oglądała wybrankę dowódcy z mieszaniną zaciekawienia, odrazy i złości. Już kilka razy była w Ercie, tak jak wszyscy. Ale dom Gresy nie mógł pomieścić całego oddziału i Ayana, która znalazła sobie nocleg gdzie indziej, nie umiała teraz przysiąc, czy w ogóle kiedykolwiek widziała tę niezbyt dużą, ładną, pulchniutką nie tylko z powodu ciąży kobietę. A jeśli nawet widziała, to nie poświęciła uwagi. Usłyszała jej imię dopiero wtedy, gdy towarzysze zaczęli podśmiewać się z sercowych rozterek dowódcy.

Poziadali z koni. Wenewet krótko wyjaśnił gospodyni, dokąd pojechał Aktar i dłaczego oddział jest tak nieliczny. Ayana zauważyła z pogardą i politowaniem, że gruba Gresy wystraszyła się. Dla niej utarczka z trzydziestką legionistów to była prawdziwa wojna.

Jeźdźcy zajęli się swoimi końmi. Wkrótce nadjechała Kea i przywitawszy się z narzeczoną dowódcy, w jego imieniu poprosiła o gościnę, czego wcześniej nikt – rzecz jasna – nie uczynił. Gresy zaprosiła ją do izby, a wówczas Kea skinęła na Ayana.

– Chodź z nami – powiedziała.

Dziewczyna domyśliła się, że dowódczyni chce jej dokładnie pokazać, z kim właściwie chce się żenić Aktar.

Duża izba była bardzo schludna i czysta. W kącie na zydelku leżało sporo lnianego płótna, bo Gresy była tkaczką. Ayana dostrzegła, że jej warsztat mieścił się w drugiej, mniejszej izdebce. W tych stronach rzadko dzielono wnętrza domów na izby – lecz Ayana zdążyła już dowiedzieć się od Kei, że ojciec Gresy miał opinię dziwaka, pomyślała więc, że to zapewne jego pomysł.

– Aktar będzie tu jutro albo najwyżej pojutrze – powiedziała Kea, bez ceregieli sięgając po leżący na półce bochen chleba i odłamując spory kawał.
– Pojechali z Nelenem do Sar Soa, przyprowadzą wojsko.

– Wojsko? Po co?

Kea wytłumaczyła. Ayana stanęła przy drzwiach, oparła się plecami o ścianę i tylko patrzyła. Dzika zazdrość w sercu szesnastolatki – zwłaszcza o takim usposobieniu – w jednej chwili potrafi przerodzić się w najszczerzą i najgorętszą nienawiść. Dziewczyna nie umiała pojąć, co takiego Aktar widział w tej tłustej kobiecie; co sprawiło, że obejmował ją, przytulał, całował... Wyobraziła sobie to wszystko i poczuła, że zaraz się udusi.

A tymczasem Gresa (choć Aktar istotnie przytulał ją i całował) nie była wcale tłusta ani nawet tęga – przeciwnie, jak na kobietę w szóstym miesiącu ciąży, mogła uchodzić za szczupłą... Niewysoka, rzeczywiście miała trochę puciołowatą twarz – ale jednocześnie bardzo regularne rysy, co wraz z zadbanymi włosami i bardzo ładnie oprawionymi oczyma, tworzyło udaną całość. O takich dziewczynach mówiło się czasem w Armeckie: cicha woda, co brzegi rwie. Na pewno mogła dać mężczyźnie dość czułości i ciepła – czy zaś potrafiła dogodzić jego ciału, tego Ayana ani Kea w żaden sposób wiedzieć nie mogły.

Choć obie, milcząc i zgodnie, uważały że nie. Na pewno nie, żadną miarą.

Cóż takiego w niej widział? Zapewne on sam, zapytany, nie potrafiłby odpowiedzieć. Ale Kea myliła się, twierdząc, że Jeździec powinien mieć żonę, która razem z nim będzie galopować po Równinach. Mógł mieć taką żonę, zapewne. Ale jednak wielu, bardzo wielu mężczyzn uważało, że kobieta powinna być raczej odpoczynkiem wojownika niżli towarzyszką przygód albo – jeszcze gorzej – towarzyszką broni.

– Kręć się po okolicy jakieś łotry – powiedziała Kea.

– Tak, wiemy. Boimy się, że przyjadą. W nocy niektóre kobiety czuwają, bo mężczyźni muszą być wypoczęci, gdyby przyszło się bronić.

– A w dzień?

– Najgorzej w dzień – przyznała gospodyni, siadając. – Chłopy muszą chodzić na wyręb, bo pomrzemy z głodu. Ale dzieciaki nigdzie nie chodzą i gotowe są po nich lecieć, jakby ktoś przyjechał. Teraz też na pewno polecili.

– Ściągniecie tu wszystkich drwali?

– Nie, na pewno zaraz pobiegli następni, żeby powiedzieć, że to wy. Właściwie to dobrze, że przyjechaliście. Nie wiem, czy w razie czego będę umiała... no, strzelać. – Pokazała mały łuk, oparty

w kacie o ścianę; obok leżało kilka kiepskich strzał.
– Walczyć.

W Armeckie, kraju o wojennych tradycjach, każde dziecko potrafiło trzymać łuk. Szczególnie w takich wioskach, jak Erta – a więc osadach wolnych drwali, myśliwych lub rybaków. Gdy ogłaszano nabór do imperialnych legii, każdy mógł się zgłosić – choć na stu chętnych przyjmowano najwyżej jednego lub dwóch. Człowiek, który trafił do wojska, miał otwartą drogę do najwyższych stanowisk i zaszczytów; wielu oficerów, a nawet niektórzy tysięcy, wywodzili się ze zwykłych wiosek.

– Chcesz walczyć? Potrafisz strzelać? – zapytała milcząca dotąd Ayana.

Gresa spojrzała tak, jakby dotąd nie zauważyła, że w izbie jest ktoś oprócz niej i dowódczyni Jeźdźców.

– Nie chcę walczyć, dziecko. Ale strzelać umiem bardzo dobrze – odparła. – Niestety, bo wszyscy tutaj myślą, że zabiję mnóstwo zbiorów, kiedy na nas napadną. A ja nie wiem, czy będę umiała strzelać w ludzi, tak jak w drzewa.

Czupurną Ayana zatkąło. Wieśniaczka wobec Kei zachowywała się powściągliwie i okazywała jej szacunek – lecz widocznie ów szacunek nie rozciągał się na innych członków Wiatru.

– Nie jestem dzieckiem. I nie wierzę, że umiesz dobrze strzelać.

Kea zmarszczyła brwi i chciała coś wtrącić, lecz wcześniej Gresa wzruszyła ramionami.

– Pewnie gorzej od ciebie, ale jak na zwykłą wiejską dziewczynę umiem bardzo dobrze. Zresztą, niech ci będzie, moja

mała. Popisywałam się przed twoim dowódcą, ale przed tobą nie będę. Idź już sobie, bo chcę porozmawiać z Keą.

I zostały śmiertelnymi wrogami. Co zresztą było raczej nieuniknione.

* * *

Aktar i Nelen przyjechali następnego dnia, późnym popołudniem. Sami. Dowódca Wiatru był poirytowany i rozgoryczony. Przywitał się ze wszystkimi, a najserdeczniej, oczywiście, z gospodynią.

– Nie wiem, o co chodzi – powiedział, zasiadłszy za stołem.

Gresa natychmiast przyniosła mu piwo, chleb i ser; uśmiechnął się i objął ją na chwilę ramieniem za biodra.



– Nie wiem – powtórzył poważniejąc. – Komendant garnizonu rozmawiał ze mną tak, jakby mówił nie to, co chciał. Może i nie potrzebują naszej pomocy, ale trafia do nich, że przeszkadzamy. A przestalibyśmy przeszkadzać, jeżdżąc razem z wojskowym oddziałem.

– Dlaczego nie chcieli się zgodzić?

– Nie wiem.

– Ja mówię, że to Trybunał – rzekł milczący dotąd Nelen. – Wojsko nigdy nie miało ochoty ganiać Jeźdźców, ale urzędnicy to co innego.

– Głupi jesteś – powiedziała Kea. – Jasne, że to Trybunał.

Aktara nieoczekiwanie rozdrażnił zwykły sposób porozumiewania się tych dwojga.

– Więc głupi, czy ma rację? Co z tym Trybunałem? Od wczoraj słyszę tylko Trybunał i Trybunał!

– Jest głupi, bo wie, co mówi –

rzekła Kea z babską logiką. –

Urzędnicy lubią się wykazać. Jeśli wojsko, przy okazji ścigania tamtych, przetrzepie skórę Jeźdźcom, to Trybunał roztrąbi, jaki spokój w całym okręgu, żadnego wólcęgostwa. Przypiszą zasługi sobie. Ten komendant Sar Soa pewno przyjąłby twoją ofertę, ale urzędnicy wyrwaliby mu za to nogi z dupy. Że sprzymierza się z bandytami przeciw innym bandytom.

– No, może i tak.

W każdym razie, woj-ska nie będzie. Wypy-tali mnie o wszystko, co wiem, może i przyjadą w te okolice, ale nie ma się z czego cieszyć, bo przy byle okazji znów na nas wpadną.

Myślałem, że zostaniemy tutaj trochę. Chciałem dobrze. Ale wygląda na to, że trzeba się zabierać, więc w Ercie nie będzie nikogo. Ani legionistów, ani nas.

Gresa zmartwiła się.

– To znaczy, że jedziesz?

– Już jutro. Bo jeżeli zjawi się tu wojsko, to albo będziemy się bili, albo zabiorą nas prosto do Sar Soa. Ale nie do koszar, tylko do gmachu Trybunału, na rozmowę.

– A jeżeli przyjadą... no, tamci?

– Nie przyjadą – rzekł Aktar z tak szczerym i głębokim przekonaniem, że Kea i Nelen popatrzyli z podziwem, dobrze wiedząc, iż dowódca łże. – Nie przyjadą, kręcili się po okolicy, ale gdyby mieli przyjechać, to byłoby już dawno.

– Mhm – powiedziała Gresa.

Aktar zaczął tłumaczyć, ale machnęła ręką i podeszła do okna. O tej porze roku nie było w nim błon, wystarczyło je zasłaniać na noc. Wyjrzała.

Aktar bezradnie popatrzył na swoich zastępców, pytając wzrokiem o radę.

– Idę się odlać – powiedziała Kea. – Chodź, do-wódco. Odleję się i złożę ci raport, jak komende-rowałam, kiedy cię nie było. A ty idziesz? – zapy-tała Neleną.

Nelen jadł.

– Nie.

– To siedź.

Aktar pytająco spoglądał na zastępczynię. Ski-nęła mu głową, dając znak, że chce pogadać na osobności. Zrozumiał, że o gospodyni. A może o czymś jeszcze.

– Ktoś przyjechał – powiedziała Gresa.

– Hm?

– Ktoś przyjechał – powtórzyła, wciąż wyglądając przez okno.

Troje jeźdźców skoczyło patrzeć. Od stro-ny zabudowań wioski, wrzeszcząc wnie-bogłoty, gnali dwaj mali chłopcy, a za nimi kłusowało kilku konnych. Czte-rech... nie: trzech wiodących luzaka.

– To nasi! – zawołał Aktar.

– Z Wiatru? – Gresa nie kryła ulgi.

– Tak, nasi!

Aktar, Nelen i Kea biegiem wy-padli przed dom. Jeźdźcy zbliżali się szybko. Gresa z uśmiechem pa-trzyła na powitanie tych zżytych

z sobą ludzi, którzy stracili już nadzieję, że jeszcze się zobaczą. Starszyna

Wiatru, a potem inni jeźdźcy, z tych którzy od wczoraj kwaterowali w wiosce, po kolei brali w ramiona towarzyszy.

Wymieniano pytania i odpowiedzi, poklepy-wano się po plecach.

Aktar, który pierwszy

się przywitał, bez ceregieli zabrał konie zdrożonych podkomendnych i powiódł je przed dom; drugą parę prowadziła Kea. Zajęli się rozkulbaczaniem wierzchowców. Ktoś przyniósł derki i wiechcie słomy, którymi wytarto wilgotne końskie boki. Potem zwierzęta okryto.

Aktar odszedł na bok, ciągnąc za sobą najstar-szego z przybyłych. Gresa przypomniła sobie twarz tego człowieka, ale imię wyleciało jej z pa-mięci (o ile w ogóle je знаła). Rozmawiali o czymś. Nie słyszała słów, lecz dojrzała, iż Aktar spochmur-niał. Niecierpliwie ruszyła ku drzwiom, gdy skie-rował się ku domowi. Wyszła mu na spotkanie.

– Coś złego? – zapytała z niepokojem.

– Bardzo. Jadą tu – rzekł krótko, bez wstępów.

– Nasi uciekli przed nimi.



Przybladła.

– Przed...

– No, nie przed wojskiem.

* * *

– Raczej nie przyjadą za dnia – powiedział Aktar. – Ale noc już niedługo. Jest ich kilkunastu, może nawet dwudziestu. Nas trzy albo cztery razy tyle.

– Tak. Licząc drwali i niektóre baby, weźmy takie, jak twoja – rzekł Nelen.

Gresa – baba Aktara – poróżnowiała na policzkach i odeszła na bok, skrywając przyjemność, jaką jej mimowolnie sprawiono. Dowódca Wiatru też lekko się uśmiechnął.

– Miejscowi potrafią się bić o swoje.

Nelen z powątpiewaniem kręcił głową. Miał sporo racji, niestety. Rozzłoszczone chłopisko z cieśliemskim toporem w garści to na pewno przeciwnik, z którym należy się liczyć – niemniej świetnie uzbrojony, pozbawiony skrupułów, nawykły do słuchania swego herszta morderca pod względem wojennych umiejętności stał o niebo wyżej. Człowiek potrafiący w biegu strzelać z łuku czy celnie rzucić nożem na trzydzieści kroków, mógł na pewno pokonać dwóch albo i czterech zdesperowanych drwali.

– Możemy się schować i wyskoczyć na nich z zasadzki – powiedziała Kea. – Albo odwrotnie: pokazać się i udawać, że jest nas tutaj trzy razy tyle. Jak pomyślą, że do Erty przyjechał jakiś silny oddział Jeźdźców, to nasrąją w portki.

Nelen skinął głową.

– Tak chyba najlepiej. Oni na pewno nie chcą kłopotów. Obrobiliby wioskę, ale nie będą bez powodu wszczynać bitwy.

– A ty co o tym myślisz?

Gresa po raz drugi zaczerwieniła się lekko; dowódca Wiatru wobec swojej starszyny pytał ją o zdanie, dając dowód, że ceni jej rozum.

– Nie wiadomo, co tacy zrobią – powiedziała. – Jak zobaczą, że we wsi są Jeźdźcy, to może odjadą, a może zaczają się w lesie i kiedy rano nasi pójdą na wyręb, to mogą na nich napaść. Ja bym ich wpuściła do Erty, a potem wszystkich wytłukła. Przecież połowę od razu zastrzelimy.

Troje Jeźdźców patrzyło w milczeniu.

– Odważna jesteś czy głupia? – zapytała na konie Kea. – Chcesz się bić?

– Wcale nie chcę. Ale takie życie w strachu... Może naprawdę odjadą, kiedy was zobaczą. Ale co z tego? Potem wy też odjedziecie, a my po starciu będziemy wypatrywać oczy i trzymać dzieciaki w gotowości, żeby wołały mężczyzn na ratunek, jakby banda wróciła, albo coś.

osłaniający pieniek i niedużą pryzmę narąbanych drzew. Dziewczyna siedziała na pieńku i na widok brata zrobiła ruch, jakby chciała zerwać się i uciec.

– Czekaj, no, co ty? – rzekł pospiesznie. – Co się dzieje, Aya?

Pomimo półmroku dojrzał, że siostra ma zaczerwienione oczy. Pociągnęła nosem.

– Nic – powiedziała z lekką chrypką. – A co ma się dziać?

Przykucnął przed nią, opierając łokcie na kolanach i splatając dłonie.

– Nie musisz mi mówić, jeśli nie chcesz. Ale mogę z tobą trochę posiedzieć.

Milczała przez chwilę, a potem rozplakała się nagle, pochyliła i objęła chłopaka za szyję.

– On przyjechał... i nawet się ze mną nie przywitał. Rozumiesz?... Kiwnął tylko głową do wszystkich i wszedł do tego przekłętego domu! I siedzą tam... Wyszedł tylko... jak przyjechali nasi – mówiła ze łzami, urywając.

Delikatnie gładził ją po głowie, obejmując drugim ramieniem.

– Teraz znowu tam siedzą – ciągnęła. – Kea, Nelen, on... i ta Gresa. A ja nikogo nie obchodzę, nikt nawet nie wie, że jestem... Niech ta banda w końcu przyjedzie, może mnie zabiją! Nikt nawet nie zauważy...

– Co ty wygadujesz, głupiutka?

– Zobaczysz! Jak mnie zabiją... to tylko tobie będzie żal...

Strapiony, a zarazem jednak trochę rozbawiony, nie wiedział, co odrzec. Nigdy nie rozmawiał z siostrą o sprawach sercowych, bo ich dotąd nie miała. Dziecko! Przecież to było dziecko, dziewczynka... On sam zresztą także – nigdy dotąd nie był zakochany. Jakieś rozchichotane dziewczyny w rozmaitych wioskach, ukradkiem baraszkujące z młodym Jeźdźcem Równin... Dziweczki w rzadko odwiedzanych miastach... Właśnie tyle miał do czynienia z kobietami i tyle go obchodziły. Zaś o mężczyznach Ayany nie wiedział zupełnie nic. Czy w ogóle byli jacyś mężczyźni? Podśmiewał się od jakiegoś czasu z jej wzdychań do Aktara, ale nigdy dotąd nie pomyślał o tym jak o poważnej sprawie. Teraz jego szesnastoletnia siostra ze łzami w oczach i śmiertelną powagą mówiła „niech mnie zabiją!”. Troszeczkę na wyrost, co prawda.

– Przestań, Aya. To niemądre. Aktar ma kłopoty, bo jest dowódcą i musi myśleć za nas wszystkich. A siedzą tam nie z Gresą, tylko u Gresy, bo to jest przecież jej dom – tłumaczył.

– Ty nic nie wiesz! – powiedziała z goryczą. – On chce się z nią ożenić.

– Naprawdę? – niedowierzał.

Wyprostowała się, wytarła oczy dłonią i zaczęła opowiadać mu o wszystkim. Uspokajała się powoli. Patrzył na nią, gdy tak siedziała na pieńku do rąbania drzew i uświadamiał sobie, że to już naprawdę nie jest dziecko. Oboje przestali być dziećmi.

Mógł wyrzeźbić i dać siostrze drewnianego konika, tak jak kiedyś – ale nie potrafił cofnąć czasu. Siedząca przed nim dziewczyna miała swoje problemy i były to problemy dorosłych ludzi. A on, młody mężczyzna, miał się odtąd stykać z takimi właśnie sprawami. Gdy skończyła, rzekł spokojnie poważnie i – dojrzałe:

– Ja myślę, Aya, że to nie jest żona dla niego. Jeśli nawet się z nią ożeni, to ucieknie i za rok znowu będzie jeździł po Równinach. A na Równinach spotka ciebie i zobaczy to, czego dotąd nie widział. Ze jesteś stworzona dla niego.

– Tak samo mówiła Kea. Naprawdę myślisz, że jestem dla niego stworzona?

– To jasne, Aya. On tylko potrzebuje czasu, żeby zobaczyć, że już nie jesteś małą dziewczynką, którą kiedyś Wiatr wziął pod opiekę, gdy uciekła z domu z chudym chłopcem, swoim bratem.

– Mam... czekać? Ale jak długo?

Skrzypnęły drzwi i ktoś wyszedł na próg domu. Noc była bardzo widna, lecz na tle oświetlonej izby odcinała się tylko czarna sylwetka.

– Wszyscy do mnie – rzekł Aktar. – Szybko, nie ma czasu!

Wenewet poklepał siostrę po kolanie i wyciągnął rękę. Podeszli do dowódcy. Zaraz zgromadzili się pozostali Jeźdźcy.

– Banda może przyjechać w każdej chwili – rzekł Aktar. – Może też nie przyjechać wcale, ale na to bym nie liczył. Schowamy się na północnym skraju wioski i wytłuczemy ich.

Nikt nic nie powiedział.

– Może już obserwują domy – ciągnął Aktar. – Jeśli nas zobaczą, to też dobrze. Może zniechęcą się i odjadą. Jeśli nie zauważą, to wtedy ich wytłuczemy. Nelen zbierze wszystkich drwali i gdy zastrzelimy paru tamtych, miejscowi wyskoczą z siekierami.

– A jeżeli nas zobaczą i pomimo to przyjadą? Nic nie wyjdzie z pułapki.

– Jak zobaczą, to na pewno nie przyjadą.

– Dlaczego mają przyjechać właśnie z północy?

– A skąd? Wiadomo, skąd jadą, przecież nasi przed nimi uciekali. Od wschodu i zachodu są lasy, przez które po nocy na pewno nie pojadą, do Erty można wjechać właściwie tylko od północy, albo od południa. Na wszelki wypadek... Ayana, ty pójdziesz na południowe wzgórze i staniesz na straży.

– Chcę być w zasadzce – powiedziała.

– Nie będziesz – uciął tonem wykluczającym dyskusję. – Do rąbania siekierą zupełnie się nie nadajesz, a z łuku strzelasz tak kiepsko, że już prędzej zabrałbym Gresę.

Wszystkie moce świata sprzymierzyły się, by ją zniszczyć. Dowódca Wiatru był zmęczony i rozdrażniony, ponadto czuł, że czas nagli i nie przebiegał w słowach. A jednak, choćby bardzo się starał, nie zdołałby wymyślić niczego, co bardziej zabolałoby dziewczynę. Uznał ją za całkowicie nieprzydatną, wytykając wszystkie słabości wobec

towarzyszy z oddziału – a co gorsza wobec milczącej, stojącej za nim Gresy. Porównał je obie. Na korzyść pękatej wieśniaczki.

– Dobrze, stanę na straży – powiedziała głosem tak zmienionym, że w innych warunkach zaczęto by pytać o jej zdrowie. – Gdzie?

– Na południowym wzgórzu.

– Na tym pagóreczku między leszczynami?

– Tak. Zobaczysz ich, gdyby nadjeżdżali i przybiegniesz do wsi. Ale pewien jestem, że nie przyjadą z tamtej strony. Musieliby dobrze znać Ertę, prawie nikt nie wie, że można tu wjechać także od południa.

Dziewczyna odwróciła się bez słowa, posłała po swój łuk i strzały, a następnie, wciąż zachowując milczenie, ruszyła w nakazany kierunek. Wkrótce zniknęła w mroku.

Aktar zaraz o niej zapomniał, wydając kolejne rozkazy. Wkrótce Jeźdźcy Wiatru ruszyli w stronę zabudowań wioski. Należało zebrać wszystkich drwali i utworzyć z nich zwarty oddział.

* * *

Patrząc na wielki księżyc przesuwający się po niebie, Ayana mogła ocenić, że minęła już północ. Nie wartowała. Leżała na plecach z ramionami pod głową i obserwowała gwiazdy, układające się w dobrze znane konstelacje. Wilk i Topór zawsze były dobrze widoczne, ale Łuk i Strzałę oglądała rzadko. Tylko przy wyjątkowo pięknej pogodzie można było dokładnie obejrzeć kształt łączyska, napiętą cięciwę i promień strzały.

W dolince, pośród ciemnych zabudowań Erty, panowała głucha cisza – banda nie przyjechała i było zupełnie jasne, że dzisiaj już nie przyjedzie. Ayana bardzo tego żałowała, bo koniecznie chciała umrzeć tej nocy. Znajdowała dziwną przyjemność w wyobrażaniu sobie, jak stają nad jej ciałem wszyscy towarzysze. I patrzą na Aktara, a on nagle uświadamia sobie, że kochał tę zabita dziewczynę, tylko o tym nie wiedział i nie może powstrzymać łez. Wtedy kłeka... i ręka mu drży, kiedy dotyka jej policzka... I chce coś powiedzieć, ale nie może, więc tylko zrywa się i odchodzi... A ona leży taka smutna... taka piękna po śmierci i cicha...

Potem wyobraziła sobie twarz Gresy. Która widzi, że straciła swojego ukochanego, wie już, że nie będą razem... Ayana zaczęła układać sobie w myślach, co Aktar powie grubej wieśniaczce, kiedy już zrozumie, że jej nie kocha i nie chce. Były to myśli bolesne i rozkoszne. Ukryta w nocy, samotna dziewczyna marzyła o nagłej i okrutnej śmierci rywalki... marzyła o śmierci własnej, a nawet o śmierci Aktara. Wszystko to, stopione w tyglu zawiedzionej miłości i urażonej dumy, tworzyło straszliwą mieszaninę, mogącą pomieścić się tylko w duszy rozczarowanej do życia szesnastolatki.

Księżyc powolutku płynął po niebie, dotykał już odcinającej się od rozgwieżdżonego nieba krawędzi

wielkiego głazu, do połowy zagrzebanego w ziemi. Wartownicza patrzyła na głaz, na księżyc i gwiazdy, wreszcie zapadła w lekką drzemkę.

Coś ją zbudziło.

Może było to niegłośnie parsknięcie wierzchowca; może szmer prowadzonej półgłosem rozmowy. Minąć musiało sporo czasu, nim Ayana uświadomiła sobie, że ziszcilo się niemożliwe: bandyci przyszli – i to przyszli od południa, skąd nikt się ich nie spodziewał.

Serce biło jej tak mocno, że przyłożyła dłoń do piersi, bojąc się, że wszyscy usłyszą. Przełknęła ślinę, ostrożnie przetoczyła się na brzuch i uniosła głowę, przepatrując mrok pogodnej nocy. Nie musiała długo szukać; ciemna, zwarta grupa sunęła w dół stoku, prosto do wioski. Konie prowadzono za uzdy. Przerażona strażniczka pojęła, że jest już za późno. Przegapiła nadejście bandy i teraz, chcąc zaalarmować swoich, musiałaby po prostu wstać i krzyczeć na całe gardło. Drogę do Erty zagradzał wróg. Oddychając ciężko, dziewczyna gryzła wargi, powstrzymując cisnące się do oczu łzy. Zawiodła swoich przyjaciół, zawiodła drwali... Zawiodła wszystkich, wszystkich! Krzyczeć? Czy miała krzyczeć?

Tak. Krzyczeć na całe gardło i uciekać, gdzieś między kępy leszczyny. Nikt nie złapie jej w nocy; było widno, ale nie aż tak, by dostrzec leżącego gdzieś w krzakach, nieruchomego człowieka. A zanim zrobi się widno, przyjdzie przecież odsiecz. Lub bandyci uciekną.

Oddychała coraz głośnie i szybciej.

Sunący po stoku oddział zmienił nieco kierunek. Ayana znów przełknęła ślinę. Ci ludzie dobrze znali osadę... Uświadomiła sobie nagle, że skręciła w stronę domu Gresy. Oczywiście... Wiedzieli przecież, że uciekło przed nimi kilku Jeźdźców. Od samotnej, mieszkającej na uboczu kobiety mogli uzyskać cenne wieści.

Ayana głęboko zaczerpnęła tchu – ale nie po to, by krzyczeć. Zamknęła oczy i powoli, bardzo powoli wypuściła powietrze. Postąpiła pół kroku w tył, potem znowu. Wyciągnęła rękę, macając powietrze za plecami; rozdygotana dłoń dotknęła szorstkiej powierzchni głazu. Dziewczyna patrzyła na rozplywającą się w ciemności grupę, czekając aż zupełnie zniknie z oczu. Serce znowu biło jak oszalałe. Ktoś patrzący z boku mógłby dojść do wniosku, że dziewczyna jest pomyłona – bo nagle zaczęła chichotać, prawie bezgłośnie. Śmiech przerodził się w kaszel; nieomal dusiła się, zakrywając usta dłonią, wbijając w nocny półmrok spojrzenie przerażonych oczu – bo tamci mogli usłyszeć. Ale nie usłyszeli. Byli więc dość daleko. Wystarczająco daleko.

Wartownicza w samej rzeczy musiała być obłąkana, bo odwróciła się nagle, oparła ręce na głazie

i, zacisnąwszy zęby, mocno uderzyła oń głową. Rozległ się głuchy stuk i stłumiony jęk bólu. Ayana uderzyła jeszcze raz i zatoczyła się. Nie odzyskawszy równowagi, ciężko siadła na ziemi, stękając przeciągle przez zęby i półprzytomnie kręcąc głową. W mroku błyszczały ogłupiałe, wypełnione łzami bólu oczy. Wciąż cicho jęcząc, dziewczyna wyciągnęła strzałę z kołczana, odłamała osadę z pierzyskiem i odrzuciła daleko. Potem wzięła zamach i desperacko wbiła sobie cienki pocisk w udo. Zbyt mocno i zbyt głęboko; grot zgrzytnął na kości. Ayana wydała stłumiony, chrapliwy okrzyk i straciła przytomność.



Ktoś o coś zapytał – i znów zaległa cisza. Dopiero po długiej chwili nadeszła odpowiedź:

– Nie. Już nie.

Mówił Aktar. Lecz Ayana z największym trudem rozpoznała go po głosie. Słowa były dziwnie przytłumione, jakby dowódca Wiatru chorował na gardło. Albo – płakał...

Ayana próbowała otworzyć oczy, lecz było to niemożliwe. Dopiero po długiej chwili zaczęło do niej docierać, że czoło i powieki przykryte ma jakąś ciężką, mokrą szmatą. Z wysiłkiem sięgnęła ręką – i omal nie pękła jej głowa. Przy najbliższym poruszeniu ból uderzał jak młotem. Stęknęła przeciągle.

Ktoś dotknął szmaty na jej twarzy i zabrał ją. Rozbrzmiał głos Neleny: – Dobrze, że chociaż ta... Wyłizesz się.

Dziewczyna z wysiłkiem rozchyliła powieki. Kontury ludzi i sprzętów były najpierw rozmazane; dopiero po chwili poznała, że znajduje się w domu Gresy. Obok niej leżał półnagi towarzysz z Wiatru, chyba ciężko ranny, bo szmaty, którymi miał owinięty brzuch, były czerwone od krwi. Nieco dalej siedział Aktar, doglądający innego ranego. Spojrzał na nią – a wtedy dowiedziała się, że nie chorował na gardło... Po policzku powoli płynęła gruba łza.

Nelen delikatnie dotknął jej policzka wielkimi paluchami.

– Wyglądasz strasznie, malutka – powiedział z chrypką i odkaszlnął. – Okropnie ci pobili. Myśleli chyba, że nie żyjesz. I nie dziwię się.

Głowa bolała, jakby miała pęknąć. Lecz Ayana widziała już na tyle wyraźnie, że nie umknął jej dziwny błysk w oku wielkoluda... Temu także zbierało się na łzy.



– Wenewet... – wykrztusiła.
– Żyje, cały. Jeszcze pomaga gasić. Palą się dwa domy.

Dopiero teraz zauważyła szare kłęby dymu, snujące się za odsłoniętym oknem i poczuła woń spalenizny; wydało jej się także, iż słyszy odległe pokrzykiwania uwijających się przy pożarze ludzi. Przekrzywiła głowę w bok i chciała o coś zapytać – ale wtedy zauważyła, że Aktar nie siedzi przy rannym. Zupełnie, jak w jej głupich marzeniach o śmierci, drżącą ręką dotykał trupiobladej twarzy nieruchomej, nieoddychającej kobiety. I młodzieńca Ayana, stanąwszy oko w oko ze spełnieniem swych najskrytszych, najpodlejszych pragnień – zemdląca.

Lecz tylko na krótką chwilę. Możliwe, że nikt nawet nie dostrzegł, iż przez moment była nieprzytomna. Gdy znów otworzyła oczy, Nelen chodził po izbie jak dzikie zwierzę po klatce: od ściany do ściany, tam i nazad. Flegmatyczny i akuraty zastępca dowódcy Wiatru nigdy tak się nie zachowywał. Widziała, że na coś czeka i gotowa była zapytać. Bo bała się nawet spojrzeć w stronę zgarbionego nad trupem Gresy Aktara.

Drzwi otworzyły się nagle i obaj mężczyźni rzucili się ku nim. Ayana ledwie poznała brata. Czarny od sadzy i dymu, cuchnący spalenizną, wyglądał na człowieka, który ledwie trzyma się na nogach. Usiadł ciężko na zydlu pod ścianą, tuż przy drzwiach.

– Jesteś najmłodszy, ale najmądrzejszy. Przy tobie komenda – rzekł Aktar. – Zostało ci dwóch ludzi. I siostra. Wylize się.

Wenewet spojrzał na Ayane i napotkał jej spojrzenie. Uśmiechnął się blade i chyba chciał coś powiedzieć, lecz tylko machnął ręką. Nie był zdziwiony jej stanem, więc chyba widział wcześniej, jak wygląda.

Ayana, nic nie rozumiejąc, patrzyła na krzątającą Neleną i Aktara. Szykowali się do drogi, brali broń i zawiniątka z prowiantem.

– Dokąd?... – wykrztusiła z wysiłkiem.

– Kilku uciekło – głucho powiedział Aktar.

Stała nagle pośrodku izby i wyciągnęła ręce ku dziewczynie, jakby o coś pytając. W prawej dłoni trzymał zrobiony z dziurawej ścierki woreczek; wyglądała zeń gomółka sera.

– Może ty mi powiesz, dziewczyno, kto i dlaczego mnie przeklął? – zapytał chrapliwie. – Miałem kiedyś towarzyszkę wędrowki, kotkę, malutką siostrzyczkę Emirę. Do dziś w jukach wożę kubek z leśnym miodem, bo lubiła miód. Zabili ją kupcy, za woreczek rodzynek. Potem ja zabijałem kupców, aż powiedziałem: dość. I ledwie minęło parę lat, a znów jadę zabijać. Chciałem tylko... Chciałem tylko mieć żonę i syna. A on? – Wskazał palcem Neleną. – On chciał jeszcze mniej. Nie miał nic, a i tak wszystko mu zabrali.

Odwróciła głowę – i ujrzała, dlaczego Nelen ruszał wraz z Aktarem szukać zemsty. Po prawej ręce miała ciężko rannego Jeźdźca-towarzysza – lecz po lewej stronie leżała Kea. Ayana krzyknęła, zakrywając rękami twarz. Widok wielkiego Neleny całującego policzek leżącej był przerażający. Kea miała głowę przerabaną mieczem na pół, od ciemienia do ust.

– Odradzała mi małżeństwo... mówiła, że jestem głupi. – rzekł Aktar zduszonym głosem. – Ale przyjechała tutaj i broniła mojej kobiety i dziecka jak wilczyca. Chodźmy, Nelen. Żegnaj, Ayano. Zbierzcie nowy Wiatr i prowadźcie go, ty i twój brat. Ja już na te przekłete równiny nie wrócę.

– To nie tak miało być – powiedziała z płaczem. – Kea... Aktar, proszę!

Nelen, idąc ku drzwiom, poklepał ją po dłoni.

– Zdrowiej.

Aktar wyszedł.

Wyszedł i Nelen.

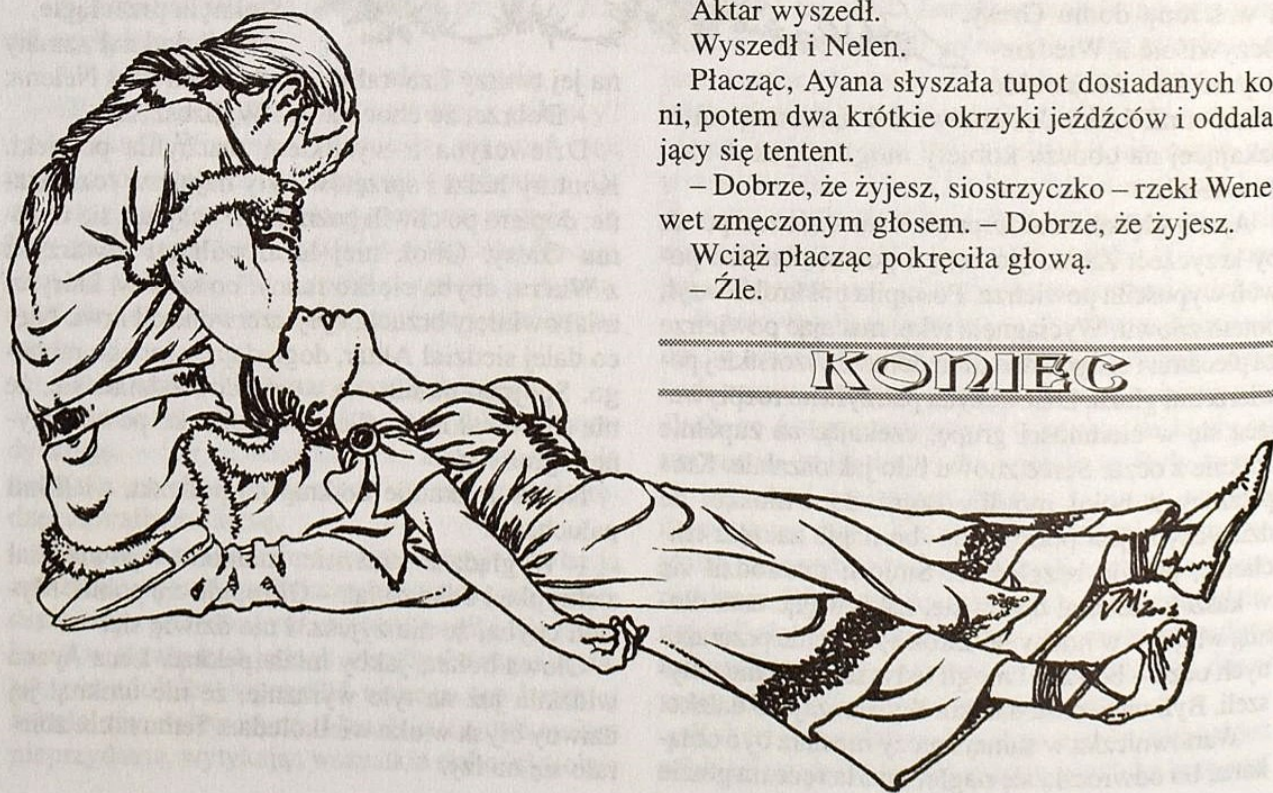
Płacząc, Ayana słyszała tupot dosiadanych koni, potem dwa krótkie okrzyki jeźdźców i oddalający się tentent.

– Dobrze, że żyjesz, siostrzyczko – rzekł Wenewet zmęczonym głosem. – Dobrze, że żyjesz.

Wciąż płacząc pokręciła głową.

– Żle.

KONIEC



Przez kilka ostatnich dni Signur był niezwykle podekscytowany. Kręcił się po pracowni, wpadał na jednego głębszego do ulubionej karczmy, odwiedzał Yossę i próbował tworzyć kolejny poemat. Na niczym jednak nie mógł się skupić dłużej niż przez kilka chwil. Co jest? – zastanawiali się przyjaciele i wrogowie. Czyżby nowy romansik? Twórcza zapaść? Może zwykłe rozwolnienie? Wkrótce wszystko stało się jasne. W mieście stołecznym Orkusa pojawił się nowy czarodziej. Osoba, która nie tylko uważała, że potrafi pisać lepsze poematy od Signura, ale również utrzymywała, iż lepiej od niego zna się na magii wszelakiej.

To potwarz! – myślał Signur, wysłuchując sprawozdań z recytacji owego osobnika oraz pochwał płynących z prawa i z lewa, padających z ust popleczników i niedawnych przyjaciół. Rzeczą, która jednak przelała przysłowiową czarę goryczy, nie była poezja, podboje miłosne czy kolejna porażka piłkarskiej reprezentacji Ostrogaru w eliminacjach mistrzostw świata. Chodziło tu o tak zwany NOWY STYL!

WIEŚNIENNA GAWĘDA O NOWYM STYLU

czyli kolejne szalone przygody Yossy,
Shadowtearsa, Artmara i Signura,

piórem Tomka Kreczmara

i Andrzeja Miskurki spisane

Hossa w R'liech* nie trwała zbyt długo. Nasi bohaterowie bardzo szybko poczuli się zmęczeni. Byli w końcu rasowymi poszukiwaczami przygód**, turlaczami nad turlacze itp., itd., etc. Kiedy więc pojawiły się pierwsze pogłoski o nowym zagrożeniu, bez zwłoki zebrali swoje zabawki, nie dopity alkohol i śmiech czarnoksiężnika, którego dawno temu pokonał Artmar, i schowali w najgłębszym lochu Ostrogaru, aby w spokoju rozwiązać wiele innych, palących spraw***. Niestety, spokój naszych chwatów nie trwał długo. Ni z tego ni z owego w najpilniej strzeżonym bunkrze pod Ostrogarem (mającym służyć rodzinie Katanów za schronienie na wypadek wojny atomowej, najazdu kurzymisiów lub jakiegokolwiek innej katastrofy) pojawił się tajemniczy X****.

– Do roboty, panowie! – rzucił tajemniczy X. – Świat jest w niebezpieczeństwie!

– O co tym razem chodzi? – zapytał znudzony Shadowtears. – Ostatni raz ratowałem świat w zeszłym tygodniu i zmęczyłem się nieco. A poza tym, mam grypę!

– Grypa nieważna, gdy nasze uniwersum chyli się ku upadkowi!

– Nie przesadzaj, koleś – pocieszył go Artmar. – Poradziliśmy sobie ze storytelingiem i nic już nas nie zaskoczy. No bo co jeszcze można głupiego wymyślić, aby zrobić ludziom wodę z mózgu, wcisnąć kit i wyciągnąć kaszkę?

– Nie zdajecie sobie sprawy z powagi sytuacji! Zagrożony jest cały byt, który określa materię. Bogowie, demony, piekło i niebo, a także wszyscy normalni Mistrzowie Gry, którzy lubią rzucać kostkami!

– Słuchaj, dobry człowieku – odezwał się zniecierpliwiony Signur. – Na Mistrzów Gry to my wiesz co... – zawiesił głos, znacząco. – A poza tym, wypada się przedstawić, nie?

– Me imię nie ma teraz najmniejszego znaczenia. Jestem tylko posłańcem. Posłuchajcie mnie uważnie. Storyteling był tylko trzecim szczeblem na erpegowej drabinie doskonałości. Teraz pojawił się szczebel czwarty. To postmodernizm w RPG!

– Eeee! – przerwał nieznajomemu Shadowtears. – Czy ja czegoś podobnego gdzieś nie czytałem? W moim ulubionym piśmie fantastycznym pewien gość, redaktor naczelny, o ile pamiętam, pisał

* Patrz odcinek poprzedni, w którym nasi bohaterowie starli się z przerażającą grozą światów po zmroku.

** Rasowy poszukiwacz przygód to taki osobnik, który zajmuje się wychodzeniem z miasta, stukaniem potworków, zbieraniem PeDeków i skarbów, powracaniem do miasta, leczeniem, wychodzeniem z miasta, stukaniem potworków, zbieraniem PeDeków i skarbów, powracaniem do miasta, leczeniem, podnoszeniem się na poziom...

*** Tymi palącymi sprawami okazało się ukończenie „Diablo II”, „Baldur's Gate II”, „Torment” i „Championship Manager 3” – oczywiście Arsenalem na I miejscu we wszystkich możliwych rozgrywkach co najmniej przez 5 sezonów pod rząd.

**** W matematyce X zwykle oznacza niewiadomą. No, chyba że jest to równanie z dwiema niewiadomymi. Wtedy również potrzebny jest Y. Niektórzy jednak uważają, że XY oznacza coś więcej, niż zwykły element równania z dwiema niewiadomymi.

o postmodernizmie w prozie największego pisarza fantasy Ostrogaru, imć...

– Kładź się dzifka! – warknął Yossa, najwyraźniej rozsierdzony całą tą sytuacją. – Jakem ja największy barbarzyńiec w całym erpegowym świecie, nakazuje ja wam zamknąć się na chwila i dać temu biedak dokończyć!!!

– Dziękuję ci, przyjacielu – rzekł X, kłaniając się nisko i ukazując placek łysiny na czubku głowy*. – Jak już mówiłem, mamy teraz do czynienia z kolejnym szczeblem RPG. Szczeblem o wiele gorszym od storytelingu. Wyobraźcie sobie bowiem, że teraz karzą wam nie tylko odgrywać postacie, wczuwać się w role, ale jeszcze robić to wszystko na podstawie czterech stron podręcznika, który miał być na papierze kredowym, a nie jest! Co tam! Teraz nie będzie już dodatków, dzięki którym moglibyście zwiększyć swe moce. Żadnych nowych umiejętności, czarów czy mieczy! Prawdziwe gówno!!! Ale to jeszcze i tak mało! Wszystko to jest jednorazowe. Jeden system – jedna sesja! Nie ma podnoszenia się na poziomy. Nie ma ciągłości postaci. Żeby tego było mało, niektóre z tych – pożałuj się Mistrz Gry – „systemów” to nawet nie erpegi, ale jakieś fiu-bzdziu. Jakies nie wiadomoco...

Po jego słowach zapadła nerwowa cisza. Przez głowy naszych bohaterów przechodziły najróżniejsze obrazy i myśli.

SHADOW-TEARS: Muszę wziąć Cholinex. Boli mnie gardło. A poza tym na katar najlepszy jest A-katar.

YOSSA: Czy w tych systemach są dzifki?

ARTMAR: A może by tak zająć się czymś innym?...

SIGNUR: Dopiero 4800 znaków! A ma być 24000! Skaranie boskie...

Tajemniczy X nie czekał jednak zbyt długo. Zdawał sobie sprawę, co się dzieje w głowach śmiałków**. Dlatego też od razu rzucił wezwanie:

– Musicie rozwiązać ten problem! Musicie pozbyć się czarodzieja, który wpadł na ten demoniczny pomysł i chce rewolucji.

– Daj spokój...

– No co ty...

– Tyle roboty...

– Yossa nie!

– Panowie! Nakazuje wam natychmiast zająć się tą sprawą. Albo przemienię was w marionetki i staniecie się bohaterami gry NOWEGO STYLU!

– A co to właściwie znaczy postmodernizm? – zapytał Shadowtears, nie zważając na groźbę X.

– Z kim ja muszę pracować – powiedział tajemniczy osobnik niby do siebie. – Postmodernizm, mój drogi chłopcze, to neoekspresjonizm, transawangarda, styl w sztuce, architekturze, literaturze czy grach fabularnych, charakteryzujący się odrzuceniem dwudziestowiecznego modernizmu, tworzący dzieła nawracające do wielu technik i stylów historycznych.

– Nadal nic z tego nie rozumiem.

– Mnie jeszcze dodatkowo namieszał – zauważył Artmar, któremu zawtórował śmiech czarnoksiężnika.

– A ten, tfu, modernizm, dzifka? – zapytał Yossa.

– Wciąż nie do końca łapie – nie dawał za wygraną Shadowtears.

– Oj, ja biedny...

– jęknął X. – Modernizm to ogół kierunków awangardowych w li-

teraturze i sztuce u schyłku XIX i na początku XX ery Katanów.

– No dobra, a ta awangarda – zauważył celnie Signur. – Co to jest?

– Awangarda w sztuce, drodzy przyjaciele – mówił niezrażony X – to grupa ludzi

wskazujących nowe kierunki, nowe ideologie i inne takie frazesy.

Zdenerwowany Yossa warknął coś pod nosem, po czym rzucił się na tajemniczego intruza. Barbarzyńca najwyraźniej miał dość tych skomplikowanych teoryjek. Chwycił X za pazuchę, uniósł w powietrze i grzmotnął o glebę trzy razy, że aż zagrzemiało.

– Gadaj, dzifka, co to jest! Po ludzku!

– E... – jęknął X. – Tak do końca... To... ten tego... sam nie wiem...

– To co się wymydrzasz, lebiego – rzucił Shadowtears. – Wyżej dupy nie podskoczysz, tak gadają starożytni paladyni.

– Chyba upadli – Artmar uzupełnił wypowiedź upadłego paladyna.



* Ten placek jest niezwykle istotnym elementem osobnika X. To jedyny ślad, który pozwala odkryć jego tożsamość!

** Zwykle w głowach śmiałków nic się nie dzieje. Czasem jednak zajmują się oni myśleniem, co zwykle źle się dla nich kończy. Najlepsze wyjścia z sytuacji zawsze rodzą się w wyniku spontanicznego ataku na wroga.

– Ja bym go teraz przefastrygował i wrócił do naszych spraw – stwierdził Signur. – Chcesz metafizyczną metaforą metafrazową metrapaży w mezuzie? – zapytał intruza.

– Nie! Cokolwiek by to miało być!

– To spadaj. Ale już! I żebyś więcej cię tutaj nie widział!

X oddalił się tak niepostrzeżenie, jak się pojawił. Herosi powrócili do swoich spraw, jednak coś nie dawało im spokoju.

SHADOWTEARS: Już mi lepiej...

YOSSA: *O, si tacuisses! Philosophus mansises!**

ARTMAR: A co oznacza neoekspresjonizm i transawangarda?

SIGNUR: Gdzie się podziały tamte prywatki?

W końcu ciszę przerwał upadły paladyn Shadowtears.

– Myślicie, że ten dziwny gość mówił serio? Że zrobią z nas jakąś tam awangardę?

– Ja już jestem awangardą w poezji! – zauważył celnie Signur. – Nikt tak jak ja nie potrafi składać rymów. Wymyśliłem nietypowe metrum. I niezwykle wiersz dwudziestoosmioletni z rymami krzyżowymi popiętnastowymi...

– Cicho, dzifka! – przerwał tę tyradę przechwalek Yossa. – Ja nie być awangardą inna niż wojskowa. Ja zawsze iść pierwszy szereg i pierwszy walić wszystko, co się rusza i na drzewo nie uciekać.

– Niezwykle interesujące – zauważył śmiech dawno już zapomnianego czarnoksiężnika, którego pokonał Artmar. – Ale coś mi się wydaje, chłopaki, że ani o krok nie przybliżyłaś to do końca tej perfidnej, pełnej pułapek, niezrozumiałych słów i tajemniczych osobników opowieści. Pora zakaśać rękawy i wziąć się do roboty! W przeciwnym razie do was, w ostatnim czasie nie próżnowałem i wiem co nieco o owym Nowym Stylu. Wiem też, gdzie iść, żeby dojść tam, gdzie trzeba.

– Tak? – zapytali jednocześnie czterej śmiałkowie. – I nic nie mówiłaś?

– Cóż, jestem tylko śmiechem czarnoksiężnika, którego dawno temu pokonał ten przygłup. Nie wiem, zresztą, jakim cudem**.

– Ale co z tym Nowym Stylem. Gdzie go szukać? – wszedł mu w słowo Signur.

– Więcej dowiecie się na konwencie.

– GDZIE?! – raz jeszcze jednocześnie spytali śmiałkowie.

– Na konwencie. To taki zjazd przeróżnych dziwadł i innych osobników. Siedzą tam, gadają, grają w różne Nowe i Stare Style. Mają jakieś panele i inne takie sprawy. No i, oczywiście, wymieniają się poglądami.

– A gdzie znajdziemy ten konwent? – dopytywał się zaciekawiony Shadowtears.

– I czy będą tam dzifki? – zaciekawił się Yossa.

– Najbliższy rozpocznie się już za chwilę w słynnym grodzie Craca. Traficie tam bez problemu. Wszak jest wśród was dwóch potężnych magów!

Kilka chwil później w grodzie Craca, nieopodal miejsca, w którym odbywa się konwent.

– Może najpierw przepłuczemy gardła? – rzucił Shadowtears. – Słyszałem, że na tych konwentach dają tylko herbatkę i mineralkę.

– Serio? – nie mógł uwierzyć Artmar. – To koniecznie wstąpmy do jakiejś gospody. Choćby do tej...

I cała czwórka udała się dwójkami do niewielkiej karczmy o malowniczej nazwie „U Luisa”. W środku było nadwyraz pusto. Gdyby nie liczyc dwóch smukłych młodzieńców, obsługi i trzech pań, byłoby tu pusto. Jeden z owych jegomościów wyglądał jak ministrant, tzn. niewinnie. Drugi, z kolczykiem w uchu, krótko obcięty przypominał jednego z największych sportowców Ostrogaru, słynnego Adamusa Małyszusa, mistrza lotów na miotłach***. Przy ich stoliku stał usłużnie pochylony szynkarz.

Zbliżając się do stolika nasi bohaterowie usłyszeli:

– Absolut.

– Pięćdziesiątka czy setka?

– Butelka.

Ten z kolczykiem wiedział, że takie zachowanie zwróci uwagę dziewczyn. Mało kto na wejściu zamawiał 0,75 litra wody i to bez popitki i bez lodu. Na dwóch! Miał jednak pecha. Zanim jakakolwiek z bywalczyń gospody zdążyła zareagować na zaproszenie, nasi bohaterowie zajęli wszystkie wolne miejsca przy stoliku dwóch jegomościów. Na dodatek Yossa, bez pytania, nalał sobie do gardła pół butelki trunku, ledwo co postawionego przez szynkarza.

– Eee... Co jest? – zauważył ten przypominający ministranta.

– Nie widzisz? Nasz przyjaciel ma apetyt na absolut – rzucił filozoficznie Signur.

– Szukamy konwentu – wałnął prosto z mostu Shadowtears.

– To świetnie! – stwierdził ten z kolczykiem. – Trafiliście w sam raz. Zaraz tu się wszyscy zjawiają. Pilnujemy miejsc.

– To konwenty odbywają w gospodach?

– Nie. A raczej: ta lepsza ich część – tak. Ta mniej ciekawa, no wiecie, jakieś spotkania, pogawędki i inne głupoty mają miejsce w wynajętych

* To tajemnicze zdanie w języku staroyossowym oznaczało ni mniej ni więcej: „O, gdybyś milczał! Byłbyś nadal filozofem!”.

** Gwoli ścisłości: Nikt nie wie, jakim cudem Artmar pokonał wspomnianego czarnoksiężnika. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, iż miał wielkie szczęście.

*** „Co ty, nie przypomina wcale Małyszka. Poza tym może się obrazić takim porównaniem”. „Przesadzasz. To normalny facet”.

budynkach. Ale tam można pić tylko herbatkę i mineralkę, a przecież nikt normalny nie wytrzyma tak przez cały dzień.

– Bratnie dusze! Jam jest Yossa – rzucił Yossa.

– Ja jestem Jad – przedstawił się serdecznie ministrant, wlewając jednocześnie pozostałość trunku do gardła.

– A ja Asz – powiedział ten z kolczykiem. – Jeszcze butelczynę! – krzyknął do szynkarza.

– Gracie? – spytał porozumiewawczo Signur.

– Co ty, stary? Piszemy!

– Ja też piszę. Poezję!

– Cicho! – warknął Shadowtears. – A znanie tych grających? Tych od Nowego Stylu?

Zanim któryś z dwóch konwentowiczów zdołał odpowiedzieć, Jad zaczerwienił się niebezpiecznie i wycharczał do Shadowtearsa:

– Wyprowadź mnie na powietrze... Muszę chwilę odetchnąć. A potem zrobimy rewolucję!

– Co mu jest? – zapytał wystraszony eks-paladyn.

– Nic mu nie będzie – uspokoił go ten z kolczykiem. – Niedawno został pogryziony przez wściekłego psa. I zaszczepiony! Pozwolili mu pić tylko piwo. A to nienajlepiej na niego działa.

– Co? Za dużo krwi w alkoholu? – spytał filuternie Signur.

– Żebyś wiedział – wycharczał Jad, opierając się ciężko na ramieniu Shadowtearsa.

Podczas gdy Jad z paladynem zażywali świeżego powietrza, do gospody napłynęli inni konwentowicze. Było ich ze 20. Na czele szedł Jeremiasch, ponoć jakaś ważna szycha w prasie fantastycznej. Tuż obok – mały, krępy wąsacz, przypominający trolla, z jakiegoś dziwnego powodu nie lubiany przez wszystkich pozostałych, a mający coś wspólnego z przewodnikami. Wśród pozostałych wyróżniali się jeszcze: AP, MD, JK i JK. Byli też inni, o dziwniejszych inicjałach. Któżby ich zresztą spamiętał...

– Są wśród nich gracze? – Signur dopytywał się Asza.

– Co ty?! Gracze to siedzą i grają, a nie szwendają się po gospodach. Oni nie biorą udziału w tej części programu.

Trzy godziny później.

Wszystkim dopisywały humory. Woda i piwo lały się strumieniami. Nasi bohaterowie poznali niemal wszystkich Prawdziwych Uczestników Konwentu. Nie przybliżyło ich to jednak ani o krok do rozwiązania problemu Nowego Stylu. Można nawet powiedzieć, że powoli, bardzo powoli oddalali się od szczęśliwego zakończenia. W końcu Yossa, który słynął z mocnej głowy, nie wytrzymał i rzekł:

– Ein golonka und bier.

Co w skrócie oznaczało: „Dupy w troki i do roboty”.

W odpowiedzi na rozkaz barbarzyńcy jego towarzysze i czkający śmiech czarnoksiężnika z trudem wydostali się na zewnątrz. Ich zniknięcie nie zostało przez nikogo zauważone. PUKi* bawili się dalej, nie zważając na gęstniejącą atmosferę i malejące zapasy gotówki.

– Co robimy? – zapytał bełkotliwie Shadowtears.

– Idziemy na konwent. Tam na pewno czegoś się dowiemy – odpowiedział niemal trzeźwym tonem

Signur**.

Godzinę później.

Już z daleka było widać, że w miejscu tym zebrali się poszukiwacze przygód maści wszelakiej.

W cieniach przemykali członkowie Powszechnego Episkopatu Śmiesznej Mordy, którym jakimś cudem udało się przeżyć czystkę

z poprzedniej części przygód

naszej wspaniałej czwórki. Gdzieś z boku przekrzykiwali się miłośnicy krasnoludów ze zwolennikami elfów. Dużo było staroświatowców, czyli zwolenników klasycznego wygrzewu, aczkolwiek z nutką sentymentalnego mroku. Pojawiły się też zupełnie nowe sekty i odmiany. Tu i tam krążyli poprzebierani LARPowcy, pragnący połamać sobie i innym nogi, ręce tudzież inne członki. Była też silna grupa samurajów z katanami i wakizaszami. Tuż obok odbywał się pojedynek otumanionych whisky rewolwerowców, którzy raz po raz dzwoniли ostrogami i soplali zieloną flegmą. Pod ścianami zbierali się fani bardziej klasycznych gier, choć właściwie nigdzie nie było widać przedstawicieli Nowego Stylu.



* Czyli Prawdziwi Uczestnicy Konwnet – tacy co nie marnują czasu na jakichś spotkaniach.

** Signur od jakiegoś czasu unika picie nadmiernych ilości alkoholu. Jego osobisty lekarz zakazał mu spożywania trunków wysokokowych, jedzenia czerwonego mięsa, jaj, serów, tłuszczu i w ogóle niemal wszystkiego, z wyjątkiem znienawidzonych przez elfa warzyw i owoców.

– Nie podoba mi się to – stwierdził zawsze czujny Artmar.

– Ciekawe, czy znajdziemy tu jakieś bratnie dusze – zainteresował się Shadowtears.

– Spójrz – pokazał mu jednego z uczestników konwentu Signur. Biedny facet stał ogłupiały pod ścianą i się ślinił. – Tam masz bratnią duszę!

Zanim Shadowtears zareagował, czkający śmiech czarnoksiężnika rozwiązał tajemniczą zagadkę.

– To jeden z dawnów, miłośników heroicznego Przebudzenia Dawna.

Nasi bohaterowie przez jakiś czas kręcili się to tu, to tam, próbując natrafić na jakąś wskazówkę. Wkrótce stało się jasne, że poszukiwania nie będą łatwe oraz to, co było o wiele bardziej przytłaczające: są ostatnimi w swoim rodzaju na świecie. A przynajmniej na konwencie, rozgrywającym się w grodzie Craca.

Widząc, co jest grane, zdecydowali się zaciągnąć języka jednego z uczestników. Dłuższy czas rozglądali się za kimś, kto mógłby im pomóc. Wreszcie w tłumie pomalowanych, podekscytowanych i rozanielonych twarzy wyłowili oblicze niezwykle, a zarazem jedyne w swoim rodzaju. Na twarzy nieznanego gościa głupawy uśmieszek. Jego osłonięte binoklami oczy wpatrywały się* w karty księgi, którą trzymał w rękach.

– Ten! – warknął Yossa, wskazując niezwykłą postać.

Fantastyczna czwórka** bez wahania zbliżyła się do nieznanego.

– Cześć – odezwał się przyjaźnie Signur. – Co czytasz?

Nieznamy przez chwilę jeszcze nie odrywał oczu od księgi, po czym rzucił nerwowe spojrzenie na przybyszów.

– Podręcznik Mistrza Gry.

– Prowadzisz?

– Ja? Nie, co ty... Czytam.

– Jak to?! – oburzył się Shadowtears. – Przecież gracz nie ma prawa czytać podręczników przeznaczonych dla oczu Mistrza Gry! Tak być nie może! Łamiesz odwieczne erpegowe prawo! Jak śmiesz?!

Młody człowiek skulił się w sobie, przerażony jego słowami.

– Ja-ja-ja... nie robiłem nic złego... – mówił z płaczem. – Po prostu... lubię wiedzieć...

– Daj mu spokój – wstawił się za biedakiem Signur. – Ty też zawsze robiłeś to samo. Pamiętasz niebieski zeszyt do KCtów***? Wyrwałeś go kiedy tylko się dawało i oglądałeś jakieś tajemnicze zapiski.

– Eeee... To było coś zupełnie innego. W tych zeszytach wielki Arturius zapisał jedynie współczynniki magicznych przedmiotów. Tam nie było żadnych zasad opcjonalnych...

– Nie po to tu przyszliśmy, żeby wspominać jakieś niebieskie zeszyty – przerwał im Artmar. – Szukamy twórcy Nowego Stylu i jego popleczników. Mamy ich resocjalizować. A jeśli nie będą chcieli, to do diadzi!

– Panowie, panowie – odezwał się ponownie młodzian w okularach. – Wiem! Wiem gdzie ich można spotkać. Widziałem ich przywódcę i wszystkich pozostałych.

– Naprawdę? – niedowierzał Shadowtears. – Jesteś pewien, że to byli oni? Czwarty szczebel drabiny?

– Pewnie! Ja bym ich nie poznał? Jam jest Czytacz, który nie opuścił drugiego szczebla! Największą mą przyjemnością jest przeliczanie współczynników i wertowanie grubych podręczników. Nowy Styl to syf! Co to za podręcznik, który ma tylko 16 stron? Co za przyjemność dla oczu?

– No, no, chłopcze. Muszę przyznać, że nie poznałem się na początku na tobie. Drugi szczebel! Kto by pomyślał?...

– Nie rozkliwiaj się, Shadowtears. Ty nie opuściłeś pierwszego!

– I jestem z tego dumny! Wali mnie jakiś świat po zmroku, macki grozy i inne takie bzdury. Liczy się wygrzew, wygrzew i kości w odpowiednim kolorze.

– I podręczniki! Nie zapomnijcie o podręcznikach – zwrócił uwagę Czytacz.

– No dobra, ale gdzie jest ten nieszczęsny twórca Nowego Stylu? – zapytał jak zwykle przytomnie Artmar.

– Udawał się na wielką uroczystość. Mają mu wręczyć jakąś nagrodę.

– Nagrodę?! – nie mógł uwierzyć Signur. – A za co?

– Kto ich tam wie? Ponoć jest najlepszym poetą. No i stworzył ten Nowy Styl.

– To ja jestem najlepszym poetą – obruszał się Signur. – Zaraz rozerwę tego obwiesia na strzępy!

Piętnaście minut później.

Na sali zebrało się chyba z pół tysiąca konwentowiczów z całego Orkusa. Jak zahipnotyzowani wpatrywali się w jeden punkt. Tuż obok jury stał sprawca owego całego zamieszania. Był młody, szarmancki, pełen werwy i ochoty, lekko nieogolony i dość wysoki.

– Idealista – rzucił pogardliwie Shadowtears.

– Fanatyk – rzucił Artmar.

– Żarcie – warknął Yossa.

– To ma być poeta? – zapytał Signur. – Co z nim robimy?

– W łeb, do wora i w kazamaty – stwierdził Yossa.

Spontaniczne i nieprzemyślane działania zawsze są najlepsze. Czterej bohaterowie wiedzieli to

* Zdajemy sobie dobrze sprawę, że oczy nie mogą się w nic wpatrywać. Jednak w przypadku tego osobnika ta zasada nie ma zastosowania.

** Nie mylić z Fantastyczną Czwórką uniwersum DC Heroes.

*** Słynny niebieski zeszyt istniał naprawdę. Nikt nie wie, co się z nim stało. W swoim jednak czasie stanowił jedną z najbardziej skrywanych tajemnic twórcy niezwykłych KCtów.

najlepiej, gdyż tę metodykę stosowali już od lat. Podziało i tym razem. Zrobiło się małe zamieszanie, ale to normalka w takiej sytuacji. Artmar rzucił niewielkie zaklęcie nekromanckie i w sali zgasło światło. W nieprzeniknionych ciemnościach nie byłoby nic widać, gdyby nagrodzony nie przyświecał wszystkim przykładem. A jako że wybijał się z mroku, fantastyczna czwórka bez problemów go zlokalizowała. Yossa lekkim ciosem w łeb obezwładnił nieszczęśnika, Signur wyczerpał worek, do którego Shadowntears własnoręcznie wpakował biedaczną. Zanim oszołomiony tłum zdołał zareagować, drużyna eks-paladyna była już poza terenem konwentu.

Godzinę później w kazamatach, po wyjęciu z wora.

– O czym nie można mówić, o tym trzeba milczeć – rzucił filozoficznie Singur do pojmanego.

– Czy masz na myśli to, że przesłuchanie nie ma sensu?

– zapytał Shadowntears, ostrząc sobie zęby na myśl o szybkim ścięciu głowy więźnia.

– My go musieć przepytac – stwierdził Yossa, po raz kolejny wykazując się barbarzyńską intuicją.

Spętany więzień spoglądał to na jednego, to na drugiego oprawcę, niewiele rozumiejąc z całej tej sytuacji.

– Co jest? Dlaczego? – zapytał, pełen dobrej wiary i nadziei, że zaraz wszystko się wyjaśni.

– Cicho siedź! – warknął Shadowntears. – Czy ktoś pozwolił ci mówić? Masz odpowiadać na pytania, albo siedzieć cicho.

– Ale...

– Mówilem: cicho! I żadnych „ale”! Chyba nie zdajesz sobie sprawy z powagi sytuacji. Przyjrzyj mi się uważnie. Jestem największym złem, jakie mogło ci się przytrafić. Materialną manifestacją najgorszych koszmarów. Jak byłeś mały i zastanawiałeś się, czy spod łóżka nie wyjdzie potwór i nie urwie ci główki, towarzyszyłem ci, ukryty pośród cieni. Znam cię lepiej niż ty sam siebie. Znam twoje sny i twoje pragnienia. I tak dalej...

– A! Ale gadka – stwierdził Artmar z podziwem. – Sam bym lepiej tego nie powiedział.

– Ale...

– Nie słyszał, co paladyn mówił! – zawył Yossa, sprzedając więźniowi lekkiego kuksańca, po którym nieszczęśnik długo nie mógł dojść do siebie.

– Dobra, co z nim robimy? – próbował wykorzystać sytuację Signur.

– Pytamy, oczywiście. Ale ja nie mam do niego cierpliwości – stwierdził Shadowntears.

– Ale... – znów odezwał się biedaczyna.

– CICHOO! – zawyli jednocześnie.

– Ale... – nie dawał za wygraną.

– Bo jak ci przyp...

– Ale ja was, panowie, podziwiam – wykrztusił wreszcie pojmany.

W kazamatach zapadła nerwowa cisza, którą przerywało jedynie kapanie wody i ciężki oddech zmęczonego całą akcją Shadowntearsa. Fantastyczna czwórka myślała...*

SHADOWTEARS: Oj, ciężko dziś mi się myśli. To pewnie dlatego, że się rano nie ogoliłem.

YOSSA: Zjeść coś bym chciał.

ARTMAR: On nie jest nawet taki zły...

SIGNUR: Wybaczę mu jak poprosi o autograf. I powie, że jestem najlepszy. I przeprosi za wszystko. I...

Sytuacja zaczęła się komplikować. Zszokowani herosi nie bardzo wiedzieli, co począć. Patrzyli jeden na drugiego, zastanawiając się, czy przypadkiem ktoś nie zrobił ich w jajo.

– Słuchaj, chłopcze – zagadał w końcu Shadowntears. –

Ktoś powiedział nam, że wymyśliłeś Nowy Styl. I że nie

będzie już grubych podręczników z mnóstwem gadżetów. Spójrz mi w oczy i odpowiedz: czy to prawda?

– Nowy Styl? To wszystko dla picu. Nie ma się czym przejmować. Ja też lubię wygrzew, rąbanek i PeDeki. Ale nieźle to wygląda, jak się od tego wszystkiego niby odcinasz. Wiecie, robisz taką Wielką Akcję i nagle inni zaczynają wierzyć, że to jest coś nowego.

– Yossa nie rozumieć. Ty mówić jasno!

– Cienkie podręczniki mają mnóstwo zalet. Małe koszty, duże przebitki, jeszcze większe zyski. A bez jakiejś ideologii się nie sprzedadzą. No bo kto o zdrowych zmysłach chciałby grać stworami Frankensteina, marionetkami, albo chodzić



* Przeciętny goblin nie nazwałby tej operacji myśleniem. Dla niego byłby to zwykły proces przebiegający w jego pustej łepotyńce.

i mordować wszystko, co się rusza? Albo bawić się w meta-sesję?

– Z tym chodzeniem i mordowaniem to nie jest zły pomysł – zauważył Artmar. – My to przecież robimy już od lat...

– Ale wy jesteście zacofani. Nie zdajecie sobie sprawy, że za tym mordowaniem stoi większa idea! Że to skok naprzód od nie-mordowania. To taki powrót do źródeł. Postmodernizm!

– Wiemy, wiemy – wciął mu się w słowo Signur. – Postmodernizm, awangarda i inne takie cosie. A Absynt* przynajmniej piłeś?

– Ja? Nie. Ja z tych niepijących...

– A! To wszystko rozumiem – ożywił się Shadownears. – Niepijący...

To ostatnie słowo zabrzmiało w ustach upadłego paladyna jak największa obelga. Na świecie nie było bowiem dla niego gorszej rzeczy niż abstynent. Shadownears nie dość, że nie przepadał za niepijącymi, to jeszcze im nie ufał. A najchętniej wysłałby wszystkich do Syjonu.

– Co rozumiesz? – dopytywał się zaciekawiony Artmar.

– Wszystko – odwarknął Shadownears. – Jak się jest trzeźwym, to się chce odgrywać jakieś postacie. Rozwiązywać zagadki i wczuwać w role. To prowadzi do przeróżnych zwyrodnień, takich jak storyteling albo to, tfu, nowostylowanie. Normalny gracz przychodzi na sesję albo pijany, albo z ochotą do picia. Innego wyjścia nie ma. A jak nawet jest, to ja, JA, go nie uznaję. Jasne? Ka-pe-wu?

– Pewnie, pewnie, nie denerwuj się, stary – próbował opanować sytuację Signur. – Wiem co czujesz. Dobrze pamiętam, jak pomyliłeś miotłę z mieczem i próbowałeś nią zabić smoka.

– A co to ma do rzeczy?

– Nie wiem... Po prostu tak mi się przypomniało.

– No, ale co z nim zrobić? – zapytał Yossa. – Wpier..., w dyby i do lochu?

– Panowie, panowie! Nie róbcie mi krzywdy! Jestem jeszcze młody. Tyle przede mną. Mam niejedną poemat do napisania!

– Co!!! – zakrzyknął Signur. – Poematów ci się zachciewa? To znaczy, że ty chcesz władzy! Bo kto pisze poematy, ten ma władzę!

– To co z nim zrobimy? – nieustępował barbarzyńca. – Czas niepotrzebnie marnować. Lepiej jakieś dzifki i piwo niż kazamaty i biedaczyna...

– W porządku. Oszczędzimy go. Pod jednym jednak warunkiem – mówiąc to, Shadownears nachylił się nad nieszczęsnym więźniem, i ciągnął dalej: – A właściwie pod dwoma. Po pierwsze, nigdy więcej żadnego

Nowego Stylu. Po drugie, skocz po piwo. Panowie, ja mam tylko piątaka. Dołóżcie coś chłopakowi.

Nastąpiła krótka zrzuta, po której twórca Nowego Stylu uruchomił się nożnie i skoczył po piwo dla fantastycznej czwórki, która kolejny raz uratowała świat.

Pół roku później.

Znudzeni bohaterowie wylegiwali się w słońcu, grzejąc swe zmęczone kości i licząc zdobyte ostatnio PeDeki oraz skarby. W ich głowach kiełkowały coraz to nowe pomysły, jak wykorzystać dopiero co zagarnięte bogactwo. Zanim jednak podjęli decyzję, zbliżył się do nich tajemniczy osobnik, znany pod kryptonimem X.

– Panowie, panowie – rzucił od razu, nie czekając na reakcję czy zaproszenie. – Musicie ratować świat. Ten człowiek, który wymyślił Nowy Styl, teraz opracował coś jeszcze gorszego. Rynek zaatakowały KRYSTAŁY CZASU edycja trzecia. Wielki powrót do pierwszego szczebla. Same figurki i kostkomania. Dziesiątki mocy, talentów, czarów, magicznych przedmiotów i współczynników. To nas zabije!!!

– Masz rację – odezwał się Shadownears i błyskawicznie sięgnął po kuszę. W powietrzu rozległ się świst wystrzelonego beltu i X zważył się na ziemię z przebitą szyją. – Dość leniuchowania, chłopaki. Czas zmienić edycję! Słyszałem, że upadli paladyni dostali ekstra miecze, a czarnoksiężnicy, Artmar, takie zaklęcia, że oko bieleje.

I fantastyczna czwórka odeszła w stronę zachodzącego słońca, by raz jeszcze zmienić edycję i stać się kimś, kim nigdy wcześniej nie byli... Ale to zupełnie inna historia i innych 24 000 znaków...



* Absynt był ulubionym napitkiem romantycznych poetów. Z tego też powodu Signur przepadał za nim, choć nie bardzo mu smakował. Nawet z cukrem.

ALCHEMIA JEDNEJ SEKUNDY

Pomyślcie sobie – jest czwarta godzina sesji, spać się chce, nudno jak jasna cholera. Akcja nie posunęła się ani odrobinę do przodu od momentu, kiedy barbarzyńca Spuugaff wrzucił do wychodka znaleziony pierścień. Niby kogoś tam spotkaliście, Wasze postacie nawet z kimś rozmawiały, ale za Chiny Ludowe nie przypomnicie sobie, z kim i o czym. Opisy terenu były miałkie i nieciekawe, zupełnie nie działały na wyobraźnię. Na dodatek mistrz gry nie wiedział, gdzie każdy z graczy się znajduje i co robi.

Znana scena? Ile razy zdarzyło się Wam nudzić na sesji? Znacie to wszechogarniające uczucie bezwładu, kiedy siłą trzeba się zmuszać, aby powiedzieć „przeszukuję ten pokój” albo „idę za nim”? Godziny gry mijają, nic się nie dzieje, nachodzą człowieka egzystencjalne pytania – po co tu siedzę? Co ja tu robię? Czy warto poświęcać na to czas?

Czasami warto.

Dlatego, że sami jesteśmy w stanie to zmienić.

Pewien jestem, że podniosą się wśród Was głosy protestu: „to mistrz gry jest od wywoływania nastroju”, „on ma się martwić o to, żebym wiedział, co się dzieje”, „jego zadaniem jest opisać mi świat tak, żebym mógł go sobie wyobrazić”, „on ma sprawić, żebym się dobrze bawił”.

A gdyby... go wyręczyć? Po prostu olać go? Siedzieć na jego sesji kilka godzin, poświęcać mu je, macie prawo się przez ten czas dobrze bawić. Wy, a nie on. Czemu się nim przejmować? A rozwiązanie jest bardzo blisko. Kiedy macie naprawdę dość sesji, ignorujecie mistrza, przysmykacie lekko oczy i popuszczacie wodze wyobraźni, pozwalacie jej przenieść Was tam, gdzie Wasz bohater się znajduje. Przestajecie zwracać uwagę na scenariusz, na resztę graczy, otoczenie. Jesteście Gdzie Indziej. Oczywiście, powiadacie? Nic nowego? Każdy to robi? A ilu z Was podczas sesji robi coś takiego regularnie? Świadomie? Przygotowując się wcześniej do tego? Bo tu jest pies pogrzebany. Pomysł, który ja nazywam alchemią jednej sekundy, nie jest zanadto oryginalny. Wykorzystujecie go stale. Jego nowość polega na wykonywaniu go regularnie, świadomie i w pewien określony sposób. O tym Wam właśnie piszę.

Do zanurzenia się w wyobraźni, jak do wszystkiego, trzeba się przygotować. Powinno to mieć miejsce tuż przed sesją, i trwać nie dłużej niż kilka minut. Przyglądamy się swojemu bohaterowi. Czytamy jego historię (lub wymyślamy ją na szybko, jeżeli lenistwo nie pozwoliło nam stworzyć jej wcześniej – nie musi być ambitna ani pomysłowa,

ważne żeby była). Wylapujemy z jego przeszłości szczegóły: gdzie się urodził, gdzie dorastał, w jakich warunkach, w jakim otoczeniu, co się wtedy w tym miejscu świata zdarzyło. Pozwólcie, żeby w Waszych głowach pojawiły się związane z tym wrażenia – dźwięki, obrazy, zapachy. Nie za szybko, ale też nie za wolno, przejdźcie przez całe jego życie, aż do tej pory. Ważniejsze są zdarzenia dawniejsze, jako że w większym stopniu kształtują charakter, aczkolwiek nie jest to reguła. Dalej – zastanówcie się, jak Wy byście się czuli (Wy jako gracze, ludzie czytający ten numer MiM-a), żyjąc, dorastając w takich warunkach. Przypomnijcie sobie własne dzieciństwo, a potem weźcie garść elementów z historii postaci i powoli, stopniowo, splatajcie jedno z drugim. Nie próbujcie na siłę wywołać w sobie jakichś uczuć, jeżeli w karcie postaci napisaliście, że pewne wydarzenie zmieniło Waszego bohatera, to dobrze, ale nie udawajcie, że zmieniło by Was. Zastanówcie się, jak byście sami na nie zareagowali. Obserwujcie, jak zmienia się Wasze spojrzenie na świat (a zmienić się powinno, jeżeli wykonujecie to właściwie).

Pamiętajcie, że ma to zająć zaledwie kilka krótkich minut. Ten czas ma swoje znaczenie – chodzi o utrzymanie koncentracji na odpowiednio wysokim poziomie. Przedłużanie jakiegokolwiek czynności ponad miarę musi spowodować zmniejszenie uwagi. Tego nie chcemy.

Po wykonaniu pierwszego etapu gładko przechodźcie dalej, do analizy światopoglądu Waszego bohatera. Następných kilka minut poświęćcie jego spojrzeniu na świat, a dokładniej – kontemplacji rzeczy, które są oczywiste dla niego, ale nie dla Was. Wytworzoną podczas etapu przygotowawczego wizję, wrażenie wspomnień, wzbogacie o poglądy podstawowe dla mieszkańców świata, w którym będzie się toczyć gra. Takie rzeczy jak to, że w każdej rzece można spotkać wodnika, że w jaskiniach żyją bazyliuszki, ziemia jest płaska i nie znamy ani jej granic, ani nawet geografii, że las, który otacza nasze miasto, nie ma końca i nikt go całego nie przeszedł, że w nocy jest ciemno, bo świece i łojówki dają światła tyle co nic, że chodzi się boso, a buty wkłada tylko od święta. I tak dalej, i tak dalej.

To jest dopiero przygotowanie. Fundament. Nie mylić z właściwą techniką, opisaną niżej.

W dowolnym momencie, kiedy się nudzicie, nie macie co robić, po prostu – kiedy chcecie, zróbcie coś takiego. Przypomnijcie sobie to, co wyłoniło się w etapie przygotowawczym – najważniejsze

rzeczy. Przypomnijcie sobie, co Wasza postać robiła na sesji do tej pory. Weźcie garść szczegółów z opisu, którym mistrz gry Was właśnie raczy – suchych faktów, informacji gdzie jesteście, kogo i co widzicie. Popuście wodze fantazji i...

...przez jedną sekundę zmieszajcie to wszystko razem. Zanurcie się w tym, jakbyście zanurzali się w wodzie. Przez moment macie myśleć tak, jak myśli Wasza postać, widząc to, co ona. Nieważne, czy będzie to zgodne z opisem mistrza. To naprawdę nie jest istotne i jest spora szansa, że nie będzie. Pobudzona odpowiednio do pracy wyobraźnia sama z siebie namaluje Wam obraz świata, w którym bohater, a w tej chwili Wy, się znajdujecie, i robi to sto razy bardziej sugestywnie niż jakikolwiek opis podany z zewnątrz. Co z tego, że w scenariuszu było coś namalowane, a Wy wyobrażacie to sobie jako płaskorzeźbę? Co z tego, że w opisie był tatuaż wielkości dłoni, a Wy wyobraziliście go sobie jako elektroniczny, świecący, a do tego na całe ciało, i to w kształcie lwa gotującego się do skoku? Wasza wyobraźnia poprzekręca wszystko, co się da, ale w zamian połączy te dwa i tysiąc innych szczegółów w jeden spójny obraz. Dlatego to wszystko może trwać tylko sekundę – potem zaczyna pracować część analityczna umysłu, skupiacie uwagę na szczegółach i obraz się rozpada niczym domek z kart. Ale

przez tę jedną sekundę czujecie i widzicie wszystko tak, jak jest tam „w środku”, w świecie. Nie, przepraszam, Wy tam po prostu jesteście. Dobrze mnie zrozumcie, jak to ma wyglądać – macie być tak pewni tego, że tam jesteście, jak teraz pewni jesteście świata, który Was otacza, numeru MiM-a, który trzymacie w rękach.

Aby jeszcze dokładniej opisać tę technikę, przedstawię jej zasadę działania. Zmuszacie się, aby myśleć w pewien określony sposób, pośrednio, przez etap przygotowawczy, tak że tego wysiłku nie odczuwacie, a następnie produkujecie, z udziałem podświadomości, olbrzymią ilość informacji sensorycznej, fałszywej, ale posiadającej dużą siłę przebicia. Na moment zalewacie swój umysł tym wszystkim, topicie go. Oczywiście, szybko wypłyńcie na powierzchnię – tak jest skonstruowany. Wróć wrażenia czasoprzestrzenne (że gramy, że

jest piątek, że Zenek prowadzi), i to, jak się nazywamy, pamięć itd. Ale przez sekundę umysł będzie tkwił odcięty od świata. Zanurzony w innym, wytworzonym przez Was.

Tylko przez jedną sekundę. Potem wracacie. Już jest pokój, karty postaci, kostki. Na sesji trwa teraz walka, Wy czekaliście właśnie na swoją kolejkę. Trzeba złożyć jakąś zmyślną deklarację, rzucić na trafienie, uśmiechnąć się do współgrającej koleżanki. Koncentrujecie się z powrotem na tym, co mistrz gry mówi, rozwiązujecie zagadki, walczyacie, wchodzicie do karczmy, wynajmujecie pokój, rozmawiacie, podkradacie się pod czyjeś okno, idziecie na targ kupić zapasy na drogę, ziewacie itd. Aż do następnego razu, za pół godziny. Bo w tym tkwi siła tej techniki. Nie tylko w tym, żeby to robić świadomie i w pewien określony sposób, ale przede wszystkim regularnie. Można nawet z zegarkiem w ręku.

Tak się jakoś dzieje, że nasz umysł często nie potrafi odróżnić własnych fantazji od wspomnień. Zwłaszcza gdy te pierwsze są odpowiednio przedstawione. Nikt do tej pory nie wie, dlaczego tak się dzieje, dlaczego ewolucja pozwoliła na coś takiego. Skoro tak jest, nic tylko korzystać. Niech sesja trwa siedem godzin, co daje kilkanaście bardzo wyrazistych wspomnień – aż się zdziwicie, gdy będziecie je sobie przypominać.

W zasadzie napisałem już wszystko, co można o tym powie-

dzieć, dorzucę jeszcze tylko garść porad praktycznych, zebranych z własnego doświadczenia, ufając, że Wam pomogą.

Dobrze jest przejść przez wspomniany etap przygotowawczy. Dzięki niemu Wasz umysł zdąży przerobić zawczasu część informacji, które później, podczas zastosowania, będą niejako łatwiej dostępne.

Wizualizacja, jeden z dwóch kluczy tej techniki (drugim jest sugestia, o niej za chwilę), opiera się na szczegółach. Łatwiej będzie Wam wyobrazić sobie coś, jeżeli rozbijecie to na kilka składowych – wzrokową, słuchową, może zapachową i dotykową? I dalej, na tym nie koniec, czy to coś jest duże czy małe, z jakiego miejsca to obserwujecie, jaki ma kształt, kolor, jasność, jak się od tego światło odbija, jak jest umieszczone w przestrzeni. Jeżeli jest to dźwięk, to jaki – głośny czy



cichy; delikatny, miękki czy ostry, chropowaty; jaką ma barwę, tempo, czystość, z której strony dochodzi. Jeżeli jest to wrażenie dotykowe, jaki obiekt ma temperaturę, fakturę powierzchni, czy się porusza, wibruje, zmienia, jaką ma gęstość, ciężar (jeżeli wyobrażany obiekt leży na dłoni). Jeżeli ktoś chce, może w ten sposób ćwiczyć własną wyobraźnię – np. wymyślamy miecz, potem go oglądamy, zbliżamy, oddalamy, obserwujemy kolory, budowę, kształt, oświetlamy światłem z różnych stron, dotykamy różnych jego części, chwytamy w rękę. Na każdym szczególnie koncentrujemy się osobno, przez moment.

Trudniej jest dać wskazówki do ćwiczeń sugestii. Trzeba się nauczyć wierzyć własnym słowom. O co chodzi, wyjaśnię na przykładzie. Mówicie sobie, że za drzwiami do pokoju czeka oddział antyterrorystyczny. Przez moment wierzycie w to, jesteście przekonani, że tak jest, a po chwili już nie. Potem znowu zaczynacie wierzyć – i znowu przestajecie (albo podchodzicie do okna, patrzycie na małego fiata, i mówicie sobie, że widzicie samochód. I znowu wierzycie – potem nie itd.). Tak kilka razy, potem zmieniacie obiekt prób.

Alchemia jednej sekundy nie jest techniką, którą stosujecie dla poprawienia atmosfery wśród graczy, dla uratowania scenariusza przed mistrzem gry – nie, używacie jej wyłącznie po to, żeby Wam było przyjemnie. Nie ma tu szczytnych

ideałów, jest trochę psychologii i szczypta egoizmu. Lepiej, żeby na sesji nikt nie wiedział, że ją stosujecie – po co macie się dzielić przyjemnością z kimś innym?

Zachęcam do eksperymentów, możliwości są na tym polu nieograniczone. Można się bawić samym sposobem wyobrażania sobie rzeczy, źródłem pomysłów, można to robić jak najbardziej w zgodzie z tym, co mistrz gry mówi – albo dokładnie na odwrót. Jeżeli ktoś spośród Was jest wzrokowcem, niech to wykorzysta, może zapomnieć w ogóle o innych zmysłach, dotyku, słuchu, albo odwrotnie – skoncentrować się tylko na nich. Podobnie słuchowcy i kinestetycy mogą dopasować do siebie „profil” wyobrażeń. Można w końcu, i jest to temat na osobny artykuł, zastanowić się, jak pod tę technikę stworzyć historię postaci.

Dobłą stroną „alchemii” jest możliwość zastosowania jej od razu, bez żadnych ćwiczeń ani dodatkowej nauki. Fakt, że lepsze rezultaty daje po pewnym okresie ćwiczeń, przemieszanych z własnymi eksperymentami. Dla tych, którzy nie wiedzieli, jak się do tych ćwiczeń zabrać, zaproponowałem stosowane przeze mnie sposoby. Ale i zaraz po przeczytaniu możecie pójść sobie zagrać, by cieszyć się jej rezultatami. Nie zmieni ona radykalnie Waszego sposobu grania. Ale dzięki niej będzie na sesjach trochę fajniej. Albo dużo fajniej.

Tego Wam życzę.



RaV

PIEŚŃ JASKÓŁKI

Pomysł na podstawie piosenki Czesława Niemena.

...Jaskółka, czarny sztylet
Jaskółka, siostra burzy
Jak śmierć ciemna bryła
Jaskółka mroczny brylant
Rzucony tu przez diabła
na wieczne wirowanie
na bezszelestną mękę
na gniazda nie zaznanie
na piękną przeklinanie...

piosenka Rhe'ijska

Przed wiekami, gdy nie istnieli jeszcze ludzie, a powietrze było młode i rześkie, na Ziemię przybyły dwie istoty. Jedna władająca Wiatrem, druga Cieniem. Żyły one w zgodzie ze sobą, bo wszystkiego było w bród i nie trzeba się było o nic kłócić.

Pewnego poranka Pan Cienia, znudzony spokojnym życiem, przyszedł do Czterech Wiatrów i tak rzekł:

– Czemuż nie mielibyśmy pójść w zawody? Niech zwycięzca posiadać najżyźniejsze tereny, a przegrany radzi sobie na jałowej ziemi, bo nie udowodnił potęgi swojej. – A rzekł tak, ponieważ zżerała go żądza ziemi i jej darów.

Cztery Wiatry przystały na to:

– Niech zwycięzcą będzie ten, co doskonalszą istotę stworzy – rzekły, a Pan Cienia zgodził się, zadufany w swej potędze.

Następnego dnia na niebie pojawiły się stada jaskółek, pięknych, choć smutnych czarnych ptaków. A kształt ich i lot zgrabniejszy były i doskonalsze niż u innych stworzeń. Ciężkie powietrze śmiało i z gracją. Rzekł tedy Pan Cienia, pewien swego zwycięstwa, do Czterech Wiatrów:

– Cóż na Ziemi dorówna mym jaskółkom, Wietrze? Spójrz, jak piękne są moje stworzenia!

Tedy uśmiechnęły się Cztery Wiatry i powiedziały:

– Zaprawdę, piękne choć smutne ptaki! Pozwól, aby nasze stworzenie rozweseliło cię tedy!

– I uniosły swe dłonie w górę i natychmiast przysiadł na nich mały, przestraszony słowik. Ptak otworzył dziób i zaśpiewał. A był to piękny śpiew. Śpiew, który dołączył do wiatru i poruszał każdym źdźbłem trawy. I wzruszył się Pan Cienia, lecz po chwili zrozumiał, że przegrał i ta myśl zawładnęła nim i doprowadziła do furii.

– Przeklęty bądź, Wietrze, bo odebrałeś moje dziedzictwo! – zawołał, rzucił się na Cztery Wiatry i oślepił je na zawsze. Potem odszedł i zamieszkał wśród gór, gdzie dożył życia swego.

Jaskółki rozleciały się na wszystkie strony świata i założyły swe Pierwsze i Ostatnie gniazda. Pan Cienia, zrozpaczony i wściekły, sprawił, że napełniły się one Łzą jego. A Cztery Wiatry błądzą od tej pory na oślepe po świecie i szukają drogi do Domu.

Tę legendę opowiadają sobie mieszkańcy Rhe'y od wieków. Jednak nie zdają sobie sprawy z tego, ja bliska jest prawdy...

W 678 roku P.K urodziła się w małej wiosce niewidoma elfia dziewczynka. Nazwano ją Eveneth. Jej piękne, błękitne oczy były zawsze smutne i bez wyrazu. Nie była szczególnie piękna, jednak było w niej coś, co przyciągało chłopców z miasta. Może był to jej piękny śpiew? Miała śmiały głos, który urzekał wszystkich w mieście.

Pewnego poranka, gdy spacerowała po polach, poczuła nagły powiew wiatru i przeleżała się. Wtedy w jej głowie odezwał się miły, choć nie znoszący sprzeciwu głos:

– Chodź. Otrzymasz Dar od Nas.

Nagle jej pierś rozerwał straszliwy ból.

– Ty będziesz od tej pory widziała, uznasz bowiem, że Inni są ślepi – usłyszała i choć miała ochotę oszaleć, nagle ból minął. Poczuli, jak coś delikatnego opada jej na twarz i nagle zobaczyła ostre światło, a potem całą gamę niezwykle kolorów. Świat stanął przed jej oczami.

– Od tej pory nie tylko widzieć, ale także korzystać z innych zmysłów będziesz mogła, nawet takich, o których twoi przodkowie nie mieli pojęcia. Naszymi Oczami i Ręką Naszą staniesz się na tym świecie, dzięki Opasce Zmysłów, którą nosisz.

Eveneth dotknęła skroni i wyczuła miękkie materiały okalający jej twarz i przysłaniający oczy.

– Jednak Dar ten spłacić musisz na służbie u Nas. Na ziemi istnieją stwory, które istnieć nie powinny. Dlatego odejdziesz z miasta i za Naszym głosem pójdziesz, by nieść ludziom ratunek i swój śpiew. Zwać się będziesz Pherthill (Słowik). Oto Nasz warunek.

– Zgoda – powiedziała dziewczyna przez zaciśnięte zęby.

Niedawno ludzi w Rhe'i zaczęła prześladować dziwna choroba. Jej ofiary zostają pustymi skorupami ciał, bez żadnych zmysłów. Nikt nie wie, że odpowiedzialne za to są właśnie Jaskółki (esg. Pherbraveen) z legendy.

Nikt ze śmiertelnych nie wie, skąd przychodzą Pherbraveen. Wyglądają prawie jak ludzie. Mogą to być zarówno ludzie, jak i inne rasy, a czasem nawet zwierzęta. Ich skóra jest biała, włosy czarne i długie. Twarze pokrywają dziwne, zawile wzory. Są nieludzko silne i zwinne, potrafią latać, jednak tylko tuż nad ziemią. Używają różnych rodzajów broni, czasem jednak wolą zapędzać ofiary w zaułek i tam powoli wykańczać je psychicznie. Na ich twarzach widnieje wieczny ironiczny uśmiech, eksponujący upiorną, zawsze czarną górną wargę. Jaskółki cierpią niezwykle męczarnie wewnątrz swych umysłów, nienawidzą własnych martwych ciał i tej strasznej, wiecznej egzystencji, ale zawsze będą walczyć o życie do końca.

Jaskółki mają pewną „wadę” – otóż boją się i nienawidzą każdego śpiewu, czy to ludzkiego, czy zwierzęcego. Natychmiast atakują śpiewające osoby, obojętne czy jest to mag, wojownik, żebrak czy król. Jeszcze nikt przed tym atakiem nie uciekł.

Jedną z ich najniebezpieczniejszych umiejętności jest Jaskółczy Śpiew. Jaskółka zaczyna śpiewać przedziwną pieśń bez słów, która sprawia, że w umysłach słuchaczy pojawiają się najbardziej przerażające sceny związane z ich życiem. Rzeczy, które doprowadzają ich do szaleństwa. Potrafią też dzięki niemu tworzyć z powietrza czarne, ociekające trucizną ostrza wszelkiego rodzaju. Śpiew ten jest bardzo potężny i mało kto potrafi go pokonać. Należy go traktować jako wysoką magię.

Ponieważ Jaskółki są w gruncie rzeczy martwe – nie można ich zabić. Każde zadane obrażenia regenerują się prawie natychmiast. Pherbraveen, której ucięto głowę, po chwili wstanie, ujmie głowę w ręce i przyłoży do tułowia. Działa na nie jedynie Lustrzany Metal, który jest niezwykle ostry, lecz drogi i trudno dostępny. Klingi z tego metalu są tak gładkie i czyste, że można się w nim przejrzeć. Ostrza te powstają ze srebra zmieszanego z Łzą Pana Cienia, dlatego czuć od nich wyraźną aurę zła.

Jaskółki są naprawdę potężne. Nie można ich przestraszyć ani przepędzić. Niczego się nie boją. Prawie.

Solanian zamknął drzwi sklepiu i ruszył w głąb ciemnej uliczki. Pod pachą trzymał trzos z dzisiejszym, większym niż zazwyczaj utargiem. Miasto zawsze było spokojne nocą, więc wesoły i pełen optymizmu wracał do domu. Jednak nie to było mu przeznaczone. Kupiec poczuł na karku chłodny, zbyt chłodny jak na letnią noc powiew. W swej własnej wyobraźni usłyszał słowa:

– Uciekaj...

Solanian odwrócił się i zobaczył przerażający widok. Nad drogą bezszelestnie i z nieludzką gracją sunęła para bladych kobiet w czarnych ubraniach o twarzach zastygłych w upiornym uśmiechu. Patrzyły wprost na niego. Zauważył, jak jedna z nich wyciąga ramię. Usłyszał cichy, wibrujący dźwięk i w jej dłoni pojawiło się dziwne, czarne ostrze. Odwrócił się i zaczął biec. Nagle usłyszał przedziwną

pieśń. Była lodowata i zimna jak noc, przebijał się przezeń jakby ptasi skrzek. Śpiew sprawił, że Solanian krzyknął i padł nieprzytomny na ziemię. Pherbraveen podpłynęły do niego. Jedna z nich wyciągnęła sztylet ku sercu kupca.

Błysk. Biała dłoń upadła na drogę. Obie Pherbraveen odwróciły się jednocześnie. Za nimi stała młoda, może dwudziestoletnia dziewczyna. Jej oczy przykrywała opaska, a w jej dłoniach połykiwały dwa miecze. Na jej twarzy znać było niezwyczajne skupienie. Skoczyły.

Młoda Pherthill o imieniu Eveneth otrzymała Dar w wieku siedemnastu lat. Wtedy też odeszła z rodzinnej wioski, zostawiając bez słowa pożegnania zrozpaczoną rodzinę i znajomych. Podążając za głosem Czterech Wiatrów i będąc prowadzoną ich podmuchami, odnalazła poprzednią Pherthill, starą kobietę imieniem Gith, mieszkającą w samotnym miasteczku w górach. Wzięła od niej dwa miecze: Ave i Meę – bliźniacze ostrza z Lustrzanego Metalu, według legendy wykute przez dwóch magów zafascynowanych kowalstwem. Były one przekazywane każdej kolejnej Pherthill od zarania dziejów. Następnego dnia Eveneth spotkała pierwszą jaskółkę. Nie mając żadnego przygotowania bojowego, zabiła ją na oczach wszystkich mieszkańców wioski.

Eveneth przez rok uczyła się walki z Jaskółkami od Gith. Nauczyła się wyrabiać ostrza z Lustrzanego Metalu, na który przeznaczają cały swój zarobek. Zawsze nosi ukryty Lustrzany sztylet i kilka lotnych noży z tego samego metalu, których używa z niezwykłą wprawą.

Opaska Zmysłów, którą nosi, jest bardzo potężnym, pradawnym artefaktem o nieznanym pochodzeniu. Nosząca ją osoba widzi obraz otaczającego ją świata jako połączenie wszystkich swych zmysłów, czyli zauważa każdy najdrobniejszy szczegół, a jej słuch i intuicja nie mają sobie równych, lecz bez niej Pherthill nie widzi nic i może polegać jedynie na swym dobrym słuchu. Poza tym Cztery Wiatry ofiarowały wybrance potężne Dary szybkości i siły. Eveneth Jako Słowik nosi luźne koszule i krótkie spodnie, nie używa zbroi.

Zawsze trzyma na plecach dwa krótkie, ostre jak brzytwy miecze: zielonkawy (Mea) i czerwony (Ave). Są niezwykle ostre, samo dotknięcie brzeszczota powoduje ranę. Eveneth w trakcie walki wpada w trans prowadzony przez Cztery Wiatry, a dzięki swej opasce zawsze „widzi” wszystko dookoła, toteż może atakować i bronić się ze wszystkich stron naraz. Atakuje czysto i szybko. Nigdy się nie waha, zawsze wie, co zrobić w danym momencie.

Oprócz tego Pherthill posiada pewną moc: Śpiew Słowika. Gdy Eveneth śpiewa swym czystym, drżącym głosem, zagłusza Śpiew Jaskółki i likwiduje jego wpływ. Sprawia, że ludzie, którzy go słyszą, czują przypływ siły, uspokajają się i goją się niektóre ich rany.



Wojciech Golewowski

Obecnie Pherthill ma dwadzieścia lat. Wyruszyła z Rhe'i w pościgu za ostatnimi Jaskółkami i czasem można ją zobaczyć spacerującą po lasach, lub wypoczywającą w karczmie. Eveneth w życiu codziennym sprawia wrażenie spłoszonej, lecz miłej dziewczyny. Mówi raczej mało, jeszcze mniej się śmieje, ale strasznie lubi zabawnych ludzi, którzy opowiadają śmieszne historie. Nagrodą dla kogoś, kto ją rozbawi, jest jej wspaniały, dźwięczny śmiech, prawdziwa słodycz dla uszu.

Ludzie mówią już o „Dziewczynie z dwoma mieczami, która szuka dziwnego metalu”, krążącej po świecie w niewiadomym celu. Gdy ludzi nawiedza „nieznana choroba”, natychmiast pojawia się Pherthill – Ręka Czterech Wiatrów.

No dobra, ale jak wykorzystać „Pieśń Jaskółki” w grze?

- I Gracze mogą spotkać Pherthill i przez pewien czas razem z nią przeżywać przygody. Czasem, gdy jest chwila przerwy w obowiązkach, Eveneth znajduje zwykłą pracę i odpoczywa, udając zwykłą, niewidomą dziewczynę. W końcu jest całkiem ładna. Może spodoba się któremuś z graczy, a wtedy kłopoty murowane.
- II A może jeden z graczy stanie się Jaskółką? Co zrobią gracze, gdy na ich drodze stanie zdeterminowane niewidome dziewczę, mające moc, aby zniszczyć całą drużynę? Pomogą jej?
- III Eveneth nie będzie żyła wiecznie, może Cztery Wiatry już szukają jej następcy... A może kogoś, kto zlikwiduje nagle zbuntowaną lub oszalałą Pherthill?
- IV Kim są Cztery Wiatry? Siłą, istotą? A może ukrytym magiem, manipulującym ludźmi w swej prywatnej wojnie z czarnoksiężnikiem, Panem Cienia?
- V Gracze pomagają Eveneth, kiedy nagle jakaś Jaskółka kradnie jej opaskę. Czy Eveneth poradzi sobie bez niej? Jak? A może opaskę trzeba odzyskać? Oznaczało by to podróż do mitycznych Pierwszych i Ostatnich Gniazd...

Dobrej gry życzy

Autor

TAK JAK TY

część I

*I'm killing cops with my electric guitar
and I'm driving on the wrong side of the road
when I steal your car.*

*I cry, I bleed, I shit, I sneeze, I write, I read,
I can't believe lies you believe
so constantly and thoughtlessly,
hypocrisy and lies.*

*Everywhere I look I see a zombie with a gun
demanding a rematch for all the battles they haven't won
I've got atomic bombs to blow you the fuck outta here
I see another zombie everytime I look in the mirror
Me vs. everything.*

Victims Family 1994

Postacie będące bohaterami i uczestnikami tej rozgrywki wychowały się w najpodlejszych slumsach jednej z największych południowoamerykańskich aglomeracji – BRASIL. Od najgorszych nawet dzielnic miasta oddzielała je Strefa Bojowa. Kilkanaście przeżytych w slumsach lat nie może pozostać bez wpływu na życie bohaterów. Dlatego dla potrzeb tej rozgrywki proponuję wprowadzenie kilku zmian w zasadach kreowania postaci, będą to ich **SKAZY**.

Scenariusz nawiązuje do wydarzeń sprzed kilku lat, kiedy bohaterowie przedstawiali się w poszukiwaniu „lepszego życia” do miasta. Poniższa historia powinna być im przedstawiona jako podstawowe wprowadzenie. Pozostałe fragmenty są już wyłącznie do dyspozycji Prowadzącego. Kiedy w tekście mowa jest o **Testach**, liczba w nawiasie zawsze określa ich sugerowany poziom.

WPROWADZENIE

To nigdy nie stało się przeszłością – nie oszukuj się. Smród slumsów jest przy Tobie w każdej chwili. Co z tego, że tu jesteś, skoro wciąż nie możesz zasnąć bez kilku zielonych tabletek. Wspomnienia. Myślałeś, że miasto wessie Cię i ukoji rytmem i kolorami. Bzdura. Zbyt dobrze pamiętasz. Strach, ciemność przerywana rozbłyskami wybuchów, błoto i przewodnik, z zapomnianych powodów nazywający się **Stalkerem**. Strefa bojowa. Było Was może dziesięciu. Ilu jeszcze żyje? Każdy sposób wyrwania się był dobry. Każdy dawał szansę na coś innego niż ciągłe choroby, wegetacja na pięciu metrach kwadratowych kartonu i wszechogarniający smród odpadów. Kiedy znaleźliście **Stalkera**, nie było się nad czym zastanawiać. Przeprowadził Was do miasta. To było wszystko, czego oczekiwaliście. Zawiodłeś się? Wystarczy wspomnienie. To jest naprawdę mniejsze zło. Mniejszy syf.

Minęło już kilka lat. Masz nawet gdzie spać. Własny pokój w dzielnicy blokowej. Możesz utrzymać się, chwytając coraz to nowych zajęć. Kilku starych przyjaciół, widywanych prawie codziennie, rzadziej jakieś nowe twarze.

SKAZY

Z poniższej tabeli wylosuj (1k10) po jednej ze **skaz** dla każdej z postaci. Powinny one zostać zaznaczone w przeszłości bohaterów. Umiejętne ich odgrywanie premij sownicie **punktami doświadczenia**.

SKAZY:

- 1-2 **Uzależnienie** (1-5 Jedzenie; 6-8 Alkohol; 9-0 Narkotyki)
- 3-4 **Choroby** (1-5 Skóra; 6-0 Oczy)
- 5 **Chorobliwa czystość**
- 6-8 **Stany lękowe** (1-5 Słabe i rzadkie; 6-8 Uciążliwe; 9-0 Ciągłe)
- 9 **Mania prześladowcza** (1-5 Lekka; 6-8 Uciążliwa; 9-0 Ciągła)

Opis skaz:

Uzależnienie od jedzenia – nie jest tajemnicą, że korporacje sprzedające żywność do dzielnic biedoty bardzo troszczą się o swych klientów, zależy im na utrzymaniu stałego popytu. Jest to główny powód, dla którego nasycają konserwy lekkimi narkotykami. Jeżeli raz dziennie nie zjesz puszki z żywnością **Korporacji Tajwańskiej**, będziesz wymiotował wszystkim, co przełkniesz, dopóki nie dostaniesz swojego „smakołyku”.

Uzależnienie od alkoholu – klasyczna przypadłość. Zanim otworzysz oczy, chwytasz za butelkę. Zanim przestaną trząść Ci się ręce, kończysz butelkę. Nie ruszasz się nigdzie bez piersiówki. Żeby w miarę sprawnie myśleć, dokładasz sobie jeszcze trochę tabletek. Przy najbliższej okazji wymień serce i wątrobę.

Uzależnienie od narkotyków – też klasyczne. Masz wbudowany niewielki pojemniczek, który serwuje narkotyk wprost do jednej z głównych żył (ustal gdzie). Uzupełniaj go co trzy dni i uważaj, żeby nie skończył się nagle. Co wtedy? Żadnej kontroli, żadnego myślenia, mówisz i robisz wszystko, co da ci choćby pół mililitra. Serce, wątroba... właściwie cały jesteś do wymiany.

Choroby skóry – bladoróżowe plamy, tyse plamy skóry tam, gdzie nie powinno ich być, podatność na podrażnienia, alergiczne wysypki. Wystrzegaj się słońca i miejsc, gdzie jest zbyt jasno.

Testy, w których istotny jest wygląd zewnętrzny, robisz zawsze z karą (-5).

Choroby oczu – nocne i podziemne życie spowodowały, że masz specyficzną spostrzegawczość. W ostrym świetle, jeśli nie nosisz odpowiednich okularów, odejmujesz 3 od testów na spostrzegawczość, a po zmroku dodajesz 4. W dzień nie dostrzegasz nic w odległości większej niż pół kilometra. Po nieprzespanej nocy ból staje się nie do zniesienia. Nie ruszasz się z domu bez ciemnych okularów i znieczulających kropli (mogą być wszyte pod skórą – pamiętaj o uzupełnianiu).

Chorobliwa czystość – Ten człowiek tak strasznie śmierdzieć. Jak mógł wsiąść do metra?! Nie można tego znosić. Popsuł mi cały dzień. Próbowalem już płukać nos, a wciąż czuję ten zapach. Czego mógł tu szukać, przecież nie jechał do pracy. Nie dostałby. Może do starego portu? Nieważne. Chcę przestać czuć ten smród. To chyba przez to trzęsą mi się ręce. Jak jeszcze raz go spotkam, rozwalę!

Stany lękowe – przy słabych i rzadkich mniej więcej raz w tygodniu nie jesteś w stanie wyjść z domu. Zaciemniasz okna i przez cały dzień siedzisz w kącie pokoju lub na łóżku. „Niebezpiecznie jest. Nie da się ukryć. Czuję, że stanie się coś strasznego. Nie wiem co, ale bardzo się boję. Nie można się przecież bać ot, tak. Wszystko ma przyczynę. Nigdzie dzisiaj nie wyjdę. Nie ma po co. Będę leżeć. Nic więcej. To chyba nikomu nie przeszkadza. Nie chcę przeszkadzać. Nie zajmuję dużo miejsca, tylko to łóżko. Chciałbym, żeby kiedyś słońce nie wzeszło”. Przy **uciążliwych** stanach lękowych bezustannie czujesz, że każdy chce zrobić Ci krzywdę lub oszukać. Zapomnij o nowych znajomościach, ufasz tylko tym, którzy razem z Tobą wyszli ze slumsów, nie ruszasz się nigdzie bez broni. Co najmniej dwa razy w tygodniu masz dzień, gdy nie czujesz się na siłach z kimkolwiek spotkać. Często nie potrafisz przełknąć jedzenia, bo wszystko może być zatrute. W przypadku **stałych** stanów lękowych zanim wychodzisz z domu, bierzesz małe czerwone tabletki, gdy chcesz usnąć – zielone. Inne kolory zawsze pod ręką. Nie kupuj żadnych, których nie znasz. Twój ukochany przedmiot – broń.

Mania prześladowcza – przy lekkiej zdarza Ci się atakować ludzi, którzy idą za Tobą dłużej niż 10 minut. **Uciążliwa** sprawia ponadto, że czujesz się źle we wszystkich miejscach publicznych i masz tam ochotę rozbić głowę każdemu, kto spojrzy Ci w oczy. Sąsiedzi to Twoi najwięksi wrogowie, którzy bezustannie szpiegują i donoszą. Nigdy nie mieszkałeś w jednym miejscu dłużej niż miesiąc. **Ciągła** mania prześladowcza to po prostu pewność, że świat to wielki spisek, którego celem jest wykończenie Ciebie i Twoich przyjaciół. Im ufasz, ale uważaj, nawet któryś z nich może się okazać zdrajcą.

CZAS I MIEJSCE AKCJI

Koniec lutego 2020 roku, miasto Brasil, wybrzeże Ameryki Południowej. Luty na drugiej półkuli



Przemysław Szyniak

to oczywiście początek jesieni, świeże jest jeszcze wspomnienie karnawału. Wybrzeże ważne jest dla akcji scenariusza. Nie przejmuj się wyglądem miasta, jeśli nie masz pomysłów, weź mapę Night City i określ, gdzie jest morze. Pamiętaj tylko o mieszkańcach (kolor skóry, bezpośredni i krzykliwy sposób bycia, charakterystyczne imiona). Dobrze, jeśli gracze zgodzą się być „tutejsi”.

W mieście trwają bezustanne walki gangów, policja prawie nie funkcjonuje, pojawiają się nowe organizacje przestępcze. Mieszkańcy ubogich dzielnic uwielbiają gry hazardowe, zwłaszcza nielegalną „grę w zwierzęta” – coś w stylu totolotka z ikonami zwierząt zamiast cyfr. Trwa wojna domowa pomiędzy Frontem Liberalnym a rządzącym prezydentem Arevado. Obecnie terenem zmagania jest, między innymi, Strefa Bojowa Brasil. Miasto funkcjonuje „normalnie”, przyzwyczajone do tego typu konfliktów. Wojna zakończy się, gdy którejś ze stron zabraknie pieniędzy lub gdy zginą główni przywódcy, czyli niedługo. Zapotrzebowanie na najemników, informatorów, zamachowców – nie wiadomo tylko, za kim stanąć, żeby przeżyć.

PORA ROZPOCZĄĆ SCENARIUSZ

1. POWRÓT STALKERA

Wygląda dość niepozornie. Jest niskim, szczupłym człowiekiem, mniej więcej czterdziestoletnim. Ma pociągłą twarz i charakterystyczne, zimne oczy. Jego pojawienie się w drzwiach jednego z bohaterów scenariusza jest zaskoczeniem. Zjawia się po zmroku. Po kilku zdaniach przywitania przechodzi do rzeczy. Zainscenizuj sytuację tak, by Stalker wyszedł na rzeczowego człowieka, mającego swoje

idee i potrafiącego o nie walczyć. Nie wiadomo, co nim kieruje, prawdopodobnie sam żył kiedyś w slumsach.

– Zamykają przejścia. Ostatnie kilometry przy Strefie zostały wykupione przez Korporację Kuza-ja. Budują teraz mur od strony miasta, nie wiem, do czego może im to być potrzebne. Jest jeszcze jedna grupa, którą chciałbym przeprowadzić. Sześć osób. Niedużo, ale jest trudniej. Więcej strażników i jakieś nowe maszyny. Potrzebuje pomocy. Wiesz, że robię to za darmo. Jeśli masz ich w dupie, twoja sprawa. Większość to dzieciaki. Jest jeszcze jeden starszy człowiek, wyrzucili go kiedyś w slumsach, mając chyba nadzieję, że nie przeżyje. Pewnie podpadł jakiejś korporacji. Wchodzisz w to?

Mówiąc krótko, propozycja najgłupsza z możliwych. Żadnych pieniędzy, duże ryzyko, pozostaje tylko zasugerowany w tytule argument.

Jeżeli żaden z graczy nie wyraża zainteresowania propozycją, Stalker znajduje do pomocy tylko dwie inne osoby i próbuje przeprowadzić wymienioną grupę. Jeden z jego pomocników okazuje się pracownikiem niezależnej telewizji. Dużo szumu i trochę pieniędzy. Stalker szuka sposobów, żeby robić dalej to samo. Szum dookoła sprawy pozwoli cichnie, skutecznie zagłuszany przez zainteresowane korporacje. Niezależna telewizja ma coraz większe kłopoty. Stalker zjawia się ponownie za kilka dni.

2. ROZPOCZĘCIE

Jeżeli któryś z graczy wykazuje zainteresowanie udziałem w akcji, uzyskuje kolejne informacje. Stalker planuje ją za dwa dni. To czas na dogadanie się z resztą, przygotowanie sprzętu itp. Do opisu proponowanego przez Stalkera planu działania najlepsza będzie mapa. Oto zarys planu:

– Spotkamy się w starym porcie, czyli w miejscu nie pilnowanym przez żadne służby. Stamtąd zostaniemy zabrani łodzią motorową do małej zatoczki za granicami miasta. Ze względu na patrole policyjne, będziemy musieli dopłynąć do brzegu na własną rękę. Załatwcie jakiś sprzęt do nurkowania. Przez około godzinę będziemy wędrować przez skaliste nabrzeże i wysypisko śmieci, aż do miejsca, gdzie zaczyna się najbrudniejsza w Ameryce Południowej dzielnica. Uchodźców spotkamy w pobliżu Strefy Bojowej. Przejdziemy przez nią i dostaniemy się w pobliże budowy rozpoczętej przez Korporację KUZAJA. Jeżeli będzie bezpiecznie – przejdziemy przez nią.

Bohaterowie otrzymują mapę starego portu i szkic drogi w Strefie, z zaznaczonymi punktami orientacyjnymi. Kompletowanie potrzebnego sprzętu i ewentualnych informacji ze spokojem starczyłoby na kolejny scenariusz, nie rozwijaj więc tych wątków. Jedynym urozmaicheniem może być bardzo nieuczciwy **fixer** (Ambrosio Calancha), który obiecuje kradziony sprzęt za pół ceny, bierze zaliczkę, a następnie wydaje ją na spłatę

swoich starych długów. Jeżeli któryś z bohaterów wymierzy mu sprawiedliwość we własnym zakresie, powinien wpisać sobie wśród **ważnych wydarzeń w życiu**, że podpadł małemu gangowi. Każdy inny **fixer** zna Amrosia doskonale i nie zaufa mu w niczym. Przy próbie rozszyfrowania tej postaci zastosuj test na **powiązania** albo **znajomość półświatka** (15).

Jeżeli ktoś wpadnie na pomysł sprawdzenia, o co chodzi z wykupywaniem obszarów przy Strefie Bojowej i całą tą wojną, podaj mu informacje z dalszych części scenariusza (punkt 8 i 13). Pamiętaj jednak, że to co najważniejsze, pochodzić będzie z zupełnie innego źródła.

3. PORT

Stary port to miejsce, gdzie ukrywają się wszyscy poszukiwani przez korporacje i policję. Wiele baraków wypełnionych jest bezdomnymi i anarchistami. W pobliżu zardzewiałych już maszyn służących do rozładowywania statków odbywa się wiele nielegalnych transakcji. Policja rzadko patroluje te rejony. O większych żyjących tu grupach wiadomo, że wyposażone są nie gorzej niż regularne, państwowe wojsko. Pojedyncze osoby z zewnątrz nie budzą niczyjego zainteresowania, czasem tylko po prostu giną. Bohaterowie, jeśli idą w grupie, są obserwowani, ale mało prawdopodobne, że ktokolwiek zdecyduje się na zaczepkę. Pojedynczo na pewno czekać ich będą jakieś urozmaichenia. Wybierz lub wylosuj:

To nie twój teren, skurwielu! – trzech dobrze uzbrojonych **solo** ukrywa się na dachach i za ścianami baraków. Ostrzeżenie poprzedzone jest krótką serią. Ucieczka jest bardzo na miejscu. Solo nie chcą zabijać. Jeśli ktoś chce walczyć – nie ma sprawy, szybko znajdzie się większa liczba przeciwników. Szkoda jednak przedwcześnie kończyć scenariusz.

Kto to jest? Podpadasz, Sanchez! – właśnie toczono są poważne rozmowy w cztery oczy. Dwa samochody wysokiej klasy, dwaj mężczyźni elegancy jak w żurnalu, dwie teczki. Jeśli któryś z bohaterów zostanie zauważony, obaj ważniacy wyciągają momentalnie broń (wolfersy, granaty obeszwałniające, świece dymne), chwytają swoje teczki i włączają pagery. W ciągu kilku sekund zjawiają się trzy helikoptery i cztery opancerzone samochody. Rozpoczyna się regularna bitwa. Będący przyczyną zamieszania mogą zostać sfotografowani (20% szans). Oznacza to, że od tej chwili poszukiwani są przez dwie duże organizacje przestępcze, lokalną i północnoamerykańską.

Trochę drobnych, bo w mordę! – biedak nie jest silny, ani nikt za nim nie stoi, choć sprawia takie wrażenie. Gdy oberwie, tłumaczy się, że zawsze mu tak odbija po dragach.

Kupisz gnata? – prawdziwa okazja. Ten człowiek to „hiena”. Zjawia się zawsze tam, gdzie trwa walka i zbiera, co zostało. Ma dobrze maskujący

strój, więc bez dodatkowego sprzętu (infrawizja) lub światła nie można nawet dojrzeć, gdzie stoi. Jeśli coś świeci i widać cienie, test na **spostrzegawczość** (20). Simula, tak nazywa się ten degenerat, jest w miarę uczciwy i nie zdziera, dlatego jeszcze żyje. Ma do sprzedania ciężki pistolet maszynowy typu **H&K MPK – 11**, za **500e\$**. Nie pojawi się blisko większej grupy, choć może kryć się w cieniach i zacząć przechodzącego na końcu.

Wystarczy. Miejsce, gdzie przygotowana jest łódź, daje się łatwo odnaleźć. Chwila na zapoznanie się z właścicielem, grubym, spoconym i nerwowym: „Trynidat Lopez, kurna, szybko. Wszyscy, kurna? Dobrze. Dłużej i tak bym, kurna, nie czekał”. Poza narzekaniami nic nie mówi. Widać, że boi się Stalkera, choć nie zamieniają ze sobą ani słowa. Stalker pozostaje spokojny, a jego spojrzenie potrafi sprawić, że Trynidat milknie w pół słowa. Nieduża łódź wyraźnie przystosowana jest do połowu. Kabina na dole, w której straszliwie śmierdzi rybami, z trudem mieści wszystkich bohaterów.

Delikatny warkot motoru, włączone na program informacyjny radio, Trynidat przy sterze, oddalające się światła miasta. Szybkość jest zaskakująca jak na taką łódź. W radio coraz to nowe sensacje, przerywane ostrą muzyką:

Tu Radio Wolne Brazil i oficjalny dziennik rządowy. Wiadomości z ostatniej chwili: zmiana rządów w Peru, do której przyczyniła się korporacja LAZARUS, przejście za długi panamskiego okrętu przez Korporację Tajwańską, zamieszki w likwidowanych dzielnicach biedoty, napad na posterunek, uwolnienie podejrzanych o kierowanie południowoamerykańską mafią (nie stawiał się żaden świadek), przepychanka na kierowniczych stanowiskach w policji (wzajemne oskarżenia o korupcję), trzy znaczące porwania, nieudana próba ataku na siedzibę jednego z miejscowych multimilionerów, zamach na budynek sądu, do którego przyznaje się Anarchistyczna „Siła Sprawiedliwości”, rozbicie bezzałogowego samolotu wojskowego na przedmieściach Brasil, nowe konflikty etniczne w Afryce. Front Liberalny odstąpił od pertraktacji z delegacją prezydenta Arevalo. Działania wojenne w Strefie Bojowej nie zostały przerwane.

4. PATROL

Oglądałeś „Czas Apokalipsy”? Scena spotkania patrolu z wietnamską dżonką dobrze oddaje napiętą i nerwową atmosferę, jaka panuje na większości tutejszych jednostek wodnych. Kontrole na morzu są naprawdę częste. Nikt nie może przedostać się do miasta drogą wodną. Czuwają gotowe na każde wezwanie żyrokopty oraz nadbrzeżne radary. „Kurna, migają na nas, wiedziałem, że nie będzie dobrze.” Kiedy Trynidat spotyka wzrok Stalkera, milknie. Stalker wspomina, że poszukiwany jest listem gończym. Do rozmów z policjantami zostać musi co najmniej jeden z bohaterów. Łódź Trynidada nie zdołałaby uciec.

Ostry reflektor na dziobie łodzi policyjnej skierowany jest wprost na pokład, obok niego widać ciężki karabin maszynowy FN-RAL. Na pokładzie trzech policjantów. Ostry głos przez megafon (stylizowany na głos prezydenta): – *Policja! Kłąć się! Na zie..., na pokład, kurwa! Ręce przed siebie! Ogluchłeś?! Jeżeli nie ma żadnej reakcji, burta zostanie przewencyjnie podziurawiona z karabinu pokładowego. Trynidat gotów jest rozplakać się. – Czyja to łódka? Ręce przed siebie, mówiłem! Ktoś tam jeszcze jest? Kurwa, ty to na rybaka raczej nie wyglądasz! Co jest, nocny, kurwa, połów? Drugi z żołnierzy wygląda na pijanego dodaje: – Po co z nimi gadasz, rozpiardziel tę łajbę! Ten z tubą, wrzeszczy: – Espina, kurwa, zabierz mu gnata, naćpał się jak głupi. Gdzie płyniecie? Pokaż dowód, że łajba twoja, dołóż, kurwa dwieście i spierdalać.*

Walka ściągnie więcej szybszych jednostek, a każda próba pyskówki lub zastraszenia zakończy się walką. Wyjściem może być ciche zdobycie policyjnej łódki lub łapówka, którą można stargować o połowę.

Wracając, Trynidat kontrolowany będzie trzy albo cztery razy i zapłaci mandat za pływanie uszkodzoną łodzią. Brak innych urozmaiceń w tej części podróży.

5. BRZEG

Zmniejsza się intensywność miejskich światel. Widać zniszczone wojną blokowiska, dzielnice nędzy, w końcu także i Strefę Bojową. Przy brzegu wznosi się obóz wojskowy. Zasięki, wieże strażnicze i gotowa do akcji artyleria. Przez lornetkę widać symbole korporacji LAZARUS. Łódź opływa tę okolicę szerokim łukiem, a następnie kieruje się w stronę wybrzeża. Trynidat Lopez uprzedza, że może zatrzymać się tylko na moment oraz że nie dobije do samego brzegu. Zmieni zdanie, jeśli zostanie propozycję nie do odrzucenia. Stalker nie chce go do niczego zmuszać, najlepiej więc, jeśli bohaterowie dostaną się na brzeg samodzielnie.

Wychodzą na brzeg niedaleko ujścia ścieku miejskiego – szczęśliwi, którzy mają filtry w nosie. Kiedyś była tu plaża. Kawałek dalej, na wzgórzu, jest obumarła pozostałość po lesie, kojarząca się z propagandowymi filmami ekologicznymi. Nocą ta okolica prezentuje się ciekawiej niż żywa przyroda, no i idzie się łatwiej. Dopiero za lasem zaczyna się ciężka przeprawa. Kilometry kwadratowe śmieci zwożonych tu od kilkudziesięciu lat, a obecnie zrzuconych przez żyrokopty. Stalker wspomina, że kiedyś podróżował przez Strefę Bojową ukryty w kontenerze ze śmieciami. Ma filtry w nosie.

W mdłym świetle księżyca lub przez sprzęt termowizyjny zobaczyć można wałęsające się psy. Przy okazji, czy ktoś ma licznik Geigera? Jeśli nie, to poślizgnięcie się na nadgniłych zwłokach dwugłowego szczeniaka powinno zasugerować szybsze tempo marszu. Może test na **Opanowanie**? Niedaleko

stać zakopano „trochę” odpadów radioaktywnych. Uwagę graczy powinny zwrócić także duże kopce świeżej ziemi, wznoszące się majestatycznie dookoła i nie pasujące do reszty krajobrazu.

Jeśli uznasz, że wędrówka staje się nudna, wprowadź grupę żyjących na śmietniku **Degeneratów**. Wyglądają o dwadzieścia lat więcej niż mają, włosy wychodzą im garściami. Próbuja szczęścia w polowaniu na psy, uzbrojeni w pałki i kawałki metalowych sprzętów. Ubrani są tak, jak pozwalają na to warunki – nędzie, z elementami metalu przypominającymi prymitywne zbroje. Śmierdzą jeszcze bardziej niż otoczenie. Są powolni i słabi, zaś na widok wycelowanej w nich broni uciekają lub kulą się ze strachu. Łatwo ich namówić do wskazywania bezpiecznej drogi przez Śmietnik. Z ich opowieści wynika, że nie są tu jedyni. Jeden z nich spróbuje zaproponować zamiast jakiegoś znalezionej sprzętu na jakąkolwiek broń, choćby byle jak wykonany nóż. Jeśli mu się nie uda, spróbuje kradzieży. Jeden z degeneratów wspomina o ogromnych żyrokopterach, które przylatują tutaj trzy razy w ciągu dnia i „srają ziemią”, robiąc te olbrzymie kopce.

6. SLUMSY

Kartonowe miasto. Kilka tysięcy osób, które nie istnieją w żadnych statystykach. Ludzie kręcą się po uliczkach, wegetują. Walka o śmieci, gwałty, narkotyki najgorszego gatunku. Trwa akcja Szwadrony Śmierci – oddziały sadystów robi czystkę wśród mieszkańców slumsów. Robią to na zlecenie pewnych korporacji, zarabiając przy tym duże pieniądze. Szwadrony eliminują bezużytecznych ludzi, czyli starców i chorych. Dorastającym chłopcom proponowana jest kariera wojskowa, na przykład w Szwadronach, młode dziewczyny i dzieci są źródłem dochodów. Białko płodów to cenny materiał używany do eksperymentów medycznych – warto je pozyskiwać w każdy sposób, dzieci także łatwo się sprzedaje. Poza tym bardzo potrzebne są przeszczepy.

Ktoś ma ochotę mieszać się w walkę? Szwadron to ośmiu **solo** wypełnionych elektroniką. Ich zabicie to najwyższej adnotacja w raporcie i księgach

finansowych jednej z korporacji o niespodziewanych stratach w materiale, oraz akcja odwetowa. Poza tym Stalker nie chce, by ktokolwiek wiedział o Waszej obecności w slumsach.

7. UCHODZĄCY

Przy wystającym z ziemi wraku rozbitego samolotu siedzi sześciuosobowa grupa. Starszy, mniej więcej pięćdziesięcioletni mężczyzna, którego, ze względu na charakterystyczny wygląd, wszyscy nazywają Perro (pies); Amalia – szesnastolatka z dzieckiem, Tete, jej dwunastoletnia siostra; dwaj chłopcy około czternastu lat – Acho i Alonso, oraz bardzo pewny siebie ośmiolatek, Chipas. Rozmowa powitalna nie należy do przyjemnych, głównie z powodu dziecka, o którym nikt nie uprzedził Stalkera.

Decyzja w rękach graczy. Odchodzą wraz ze Stalkerem na bok. – *Płacz dziecka może nas zde-maskować, nie możemy ryzykować. Jeżeli zostawimy dziewczynę, pewnie ruszy po śladach. Co proponujecie?* Jeśli nie padnie podobna propozycja, Stalker zasugeruje, aby je uśpić – posiada coś takiego w apteczce. Aby dobrać odpowiednią dawkę środka nasennego, zrób test na **technikę medyczną** albo **diagnozę lekarską** (20). Jeśli nie wyjdzie, to dzieciak albo nie obudzi się wcale, albo w nieodpowiednim momencie. Pamiętaj o tym. Stalker nie czuje się na siłach, żeby zrobić zastrzyk.

Podczas wędrówki Perro nie mówi ani słowa, chyba że musi. Tete i Amalia są zbyt spięte i przestraszone. Chipas wchodzi tam, gdzie nie trzeba i zawsze wie swoje, Alonso i Acho trzymają się. Ten ostatni zachowuje się bardzo poważnie i sztucznie. Jest to japońskiej produkcji android model C-0, który ma na celu zmusić Stalkera do wskazania przejść przez Strefę Bojową, których nie odkryła dotąd Korporacja KUZAJA. Kiedy do tego dojdzie, Acho ma zabić po kolei: Stalkera, pomagających mu ludzi i uchodźców. Podczas wędrówki Acho ma wzbudzać pewne podejrzenia, zaś kulminacyjnym momentem będzie zejście do wspomnianego już schronu (punkt 10).

8. STREFA

Najtrudniejsza część wędrówki.. Praktycznie niedostępna od strony miasta Strefa Bojowa odgraniczona jest od slumsów jedynie siatką pod prądem. Unieszkodliwić ją można, wysadzając agregat lub kilka – dla zmylenia straży albo wycinając przejście, co łączy się z niebezpieczeństwem porażenia. Testuj (10) **pro wizorkę, podstawowe prawa** albo **fizykę**. Inne rozwiązania mile widziane, na przykład przeczołgiwanie się przy lichym zabezpieczeniu, wspinanie się... Uwaga! Wspomnij o chmurach, które wydają się wróżyć pogorszenie pogody.

Bohaterowie znaleźli się właśnie w najintensywniejszym punkcie działań bojowych. Kto i z kim walczy? Praktycznie każdy z każdym. Jest to coś



w rodzaju poligonu doświadczalnego, napędzającego koniunkturę na zabawki wojenne na koszt zwalczających się ugrupowań politycznych. Korporacji KUZAJA, nieoficjalnie wspomagającej Front Liberalny, zależy ponadto na wzmocnieniu wpływów w tym rejonie świata. Dlatego tym razem wyjątkowo poważnie angażuje się w konflikt rządowy, wykupuje pobliską część miasta i wysłała Acho.

Jest to wierzchołek góry lodowej związanej z konfliktami politycznymi i ekonomicznymi. Wojnę toczy Front Liberalny z siłami Prezydenta Arevalo. Front jest wspomagany przez KUZAJĘ, zaś oficjalnie wynajmuje do walki jednostki ARASAKI (bo wszyscy Azjaci to jedna rodzina). Inna działalność Korporacji KUZAJA, a w zasadzie azjatyckiej mafii (Jakuza ciągle coś znaczy), to wielki przemysł związany z narkotykami. W pobliżu Strefy Bojowej budowane jest wielkie laboratorium i fabryka – planowane otwarcie za trzy miesiące. Prezydent Arevalo wynajmuje do walki Korporację LAZARUS. Tyle wstępnych wyjaśnień, gdyby ktoś przeżył i chciał to rozwikłać.

Pierwsze kilkaset metrów z czterokilometrowej Strefy Bojowej daje się przejść całkiem spokojnie. Ruiny i okopy dają niezłe schronienie, a ponad głowami drużyny przelatują zaledwie dwa żyrokopty należące do Frontu Liberalnego. Aby pozostać niezauważone, postacie powinny przeprowadzić udane testy na **zmysł walki** albo **skradanie się** (15). Zaalarmowany żyrokoptyer najlepiej strącić w locie, gdyż gorzej będzie walczyć z dwoma cyborgami ARASAKI, które wylądują na silnikach przyczepionych do pleców, z dokładnym planem sytuacyjnym w pamięci. Acho zachowuje się dość specyficznie. Słyszysz szybciej niż pozostali nadlatujące pojazdy, chyba że ktoś wykona test na **słuch** na poziomie (25). Mówi denerwująco mądre rzeczy, a gdy przypadkiem na niego trafi któryś z cyborgów, to dozna bardzo mało prawdopodobnej awarii.

Dalej zaczyna się pole minowe. Założone zostało niedawno, więc Stalker nie ma o nim pojęcia. Jeżeli nikt nie pomyślał o sprzęcie do wykrywania min, przeprowadź testy na **spostrzegawczość**, **zmysł walki** albo **sztukę przetrwania** (25). Jeśli się nie udadzą, wylosuj ofiarę. Perro, Acho, Tete, Stalker oraz gracze, których lubisz są wyłączeni z losowania. Potem rzuć jeszcze 1K10. 1-2 – mina odrywa stopę i kawałek podudzia, normalnie 3-7 – całą nogę, 8 i więcej – nie ma co zbierać. Jeśli nikt nie wymyślił lepszego sposobu, zrób jeszcze cztery podobne, trochę łatwiejsze testy (20). Acho, nawet jeśli idzie z przodu, jest bezpieczny. Nie wszystkie miny muszą reagować na bezpośrednią obecność ludzi. Niektóre potrafią „przybiec” nawet z kilkudziesięciu metrów. Dwie takie pojawiają się na jakimś pagórku lub wychodzą jak ogromne pająki spośród gruzów. Testuj **spostrzegawczość** (15). Jedynym sposobem pozbycia się ich jest trafić, zanim się zbliżą. Te mają większy zakres rażenia, ranią odłamkami.

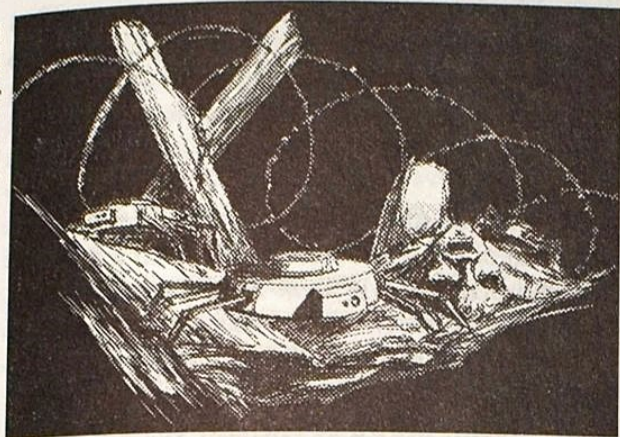
Kolejnym fragmentem drogi jest obszar pola bitwy. Front Liberalny wycofuje właśnie część swoich jednostek. Przygotowuje teraz „unieszkodliwienie” części armii wroga, przy pomocy halucynogennych gazów bojowych. W niewielkiej dolince pozostawiony jest, częściowo zniszczony, Bojowy Wóz Piechoty zaprojektowany przez specjalistów z ARASAKI. Słychać oddalający się warkot pojazdów. W pobliżu pozostało jedynie kilka maszyn bojowych podobnych do MARKA 13 z filmu „Hardware”.

Wrak Wozu Bojowego ma aktywny komputer i radary. Można więc zorientować się w położeniu najbliższych maszyn bojowych, łatwo też odkryć zbliżający się nalot i jego cel. Jeżeli ktoś próbuje grzebać w pamięci komputera, to przy udanym teście na **interface** lub **znajomość sieci** (20) zyskuje pełne plany pól minowych, informacje o kolejnym ataku Frontu Liberalnego oraz podstawowe wiadomości o walczących korporacjach, a może nawet więcej? Uszczelnienie pojazdu tak, by stał się dobrym miejscem na przeczekanie nalotu, wymaga naprawy drzwi, czyli testu na **pro wizorkę** albo **podstawowe naprawy** (25).

Gdyby drzwi pozostały nieszczelne lub bohaterowie nie skryli się w porę, zostają poddani działaniu silnego narkotyku halucynogennego. Testuj **odporność na narkotyki**. Zmodyfikuj wynik o +5, jeżeli postać znajduje się wewnątrz Wozu Bojowego, pomimo jego uszkodzeń, i o +8, jeśli ma filtry w nosie. Wyniki testu: do 15 postać zupełnie poddaje się działaniu gazu, 15-20 częściowo, wynik powyżej 20 oznacza zupełny brak efektu. **Pełne działanie halucynogenu** to pewność, że każdy jest wrogiem i należy jak najszybciej wypruć mu bebecchy. Dookoła jest naprawdę dużo wrogów. Całe Szwadrony. Poddanie się **częściowemu działaniu gazu** oznacza, że postać widzi dookoła siebie nieistniejące, wrogo nastawione osoby i stworzenia przenikające ściany lub wychodzące z ziemi. Dochodzi do tego przekonanie o własnej nieśmiertelności. Testuj **spostrzegawczość** (12). Udany test oznacza, że postać mimo wszystko odróżnia osoby, które dotąd znała.

Alonso nie wytrzymuje. Kopie, gryzie i próbuje dobrać się do broni, krzycząc: „Oni tu są! Zbiję ich! Daj mi broń!”. Acho ogłusza go, sam otrzymując przy tym kilka zadrapań. Testuj **spostrzegawczość** (30) wszystkich postaci. Udany, choć mało prawdopodobny test oznacza, że ktoś dojrzał metaliczny błysk pod zerwaną skórą androida. Jeśli wyjdzie to na jaw, co jest oczywiste, jeśli „bystrzak” był pod wpływem narkotyku, wewnątrz Wozu Bojowego zaczyna się prawdziwa rzeź. Gdy ktoś zacznie strzelać, testuj **oprowadzanie** (15) pozostałych. Nieudany test oznacza, że temu komuś także puściły nerwy i włącza się do strzelaniny. Pamiętaj o rykoszetach. To chyba byłby koniec.

Najlepiej, aby po nalocie w drużynie pozostał Stalker, Perro, nie rozpoznany Acho, Tete i jakiś



gracz. Jeśli pójdzie inaczej – trudno. Zabity Stalker ma przy sobie mapkę z zaznaczonym schronem (patrz niżej), łatwą do znalezienia, trudną do zniszczenia.

Pora wyjść na zewnątrz. Powietrze jest ciężkie jak przed deszczem. Unoszą się w nim jeszcze resztki gazu, więc konieczny jest jeszcze jeden test na **odporność na narkotyki**. Tym razem łatwiejszy (12) i grozący jedynie **częściowym** zatruciem.

W pobliżu widać resztki maszyn bojowych. Wcześniej można było usłyszeć walkę, lub obserwować ją na monitorach. Imponujące są pancerze i broń, którą przy udanym teście na **pro wizorkę** albo **cybertechnikę** (17) można wymontować. Jest to na przykład 7.62 mm Machinegun (BC 0 NR 6K6+2 100 10 NZ 500m), opisany w dodatku „Maximum metal”. Ciężki jak cholera.

Wśród ruin, za plecami grupy pojawia się **Mutant** – żołnierz Korporacji LAZARUS. Jest pod pełnym działaniem gazu i nikt nie przeżyłby, gdyby nie to, że właśnie skończyła mu się amunicja. Bezustannie szarpie spust, lecz bez efektu. Gdy przyrzec mu się z bliska, można zauważyć specyficzną, nie ukształtowaną, płaską, pozbawioną włosów czaszkę. Mutant nie posiada owłosienia, ma nienaturalnie ukształtowane mięśnie, kilka wszczepów. Nie potrafi mówić ani myśleć. Jedyne, co go interesuje, to znaleźć sposób na zabicie grupy. Na przedramieniu ma niewielką metalową płytkę z kodem identyfikacyjnym. Prosty test (10) na **zabezpieczenia elektroniczne** pozwala zorientować się, że należy do armii korporacji LAZARUS i jest „Prototypem Niezawodnej Armii”. Reszta danych to kody, numer serii i parametry bojowe.

Kolejne kilkaset metrów i gracze zbliżają się do niedużej, automatycznej wieży strzelniczej. Wyrzuca z siebie małe rakiety z czujnikiem termicznym. Bierze pod uwagę jedynie ruchome cele. Odpalenie rakiety daje się zauważyć z pewnej odległości, toteż postacie mają moment czasu na reakcję. Testuj **zmysł walki** albo **znajomość uzbrojenia** (15). Upany test oznacza, że postać z daleka rozpoznaje wyrzutnię. Właściwą reakcją jest wyrzucenie w górę czegoś, co zmyli czujniki rakiet albo strzał do środka. Podmuch wybuchu jest potężny, a do tego serwuje sporą dawkę promieniowania. Wewnątrz wieży pozostały już tylko dwie rakiety.

Jeszcze kilkaset metrów i postacie znajdą się w pobliżu muru z napisem KUZAJA.

9. BUDOWA

Mur ma przeciętną wysokość sześciu metrów, po prawej jednak stronie, w odległości trzystu może metrów, widać, że się obniża. Jest niedokończony, nie schodzi jednak niżej niż dwa, dwa i pół metra. Przy pomocy pewnych urządzeń, jak haki do wspinaczki, prymitywny peryskop czy nawet podciągając się, można sprawdzić, co dzieje się po jego drugiej stronie. Na ogromnej, dobrze oświetlonej powierzchni, złożonej z kawałków jakiejś syntetycznej substancji, ustawione są, wyłączone w tej chwili, maszyny, oraz trzy duże baraki. Powierzchnia ta zaczyna się równo ze szczytem dwumetrowego muru. Upany test na **sluch** (15) pozwala usłyszeć przytłumiony warkot pracujących maszyn. Dobiega on spod wielkiej tafl. Przygotowywane jest tam miejsce na podziemną fabrykę narkotyków. Kopany jest wielki dół, a ziemia transportowana na wysypisko. Postacie są świadkami otwarcia drzwi jednego z baraków na ogrodzonym terenie. Startuje stamtąd wielki żyrko-ko-pter transportowy, lecąc następnie w stronę wysypiska śmieci. Wiezie on ogromny ładunek wykopanej ziemi.

W każdym z rogów terenu należącego do korporacji KUZAJA usytuowana jest wieża obserwacyjna. Oczywiście, ciężko jest wypatrzeć kogoś, kto kryje się w cieniu muru czy wśród pobliskich gruzów, lecz jest to możliwe (10% szans). Dodatkowym utrudnieniem jest deszcz, który właśnie zdecydował się padać. Jeżeli gracze zostaną wypatrzeni z wieży, rozbrzmiewa głośny alarm i wtedy najlepszym rozwiązaniem jest ucieczka w stronę Schronu wskazanego przez Stalkera lub odnalezionego na mapie.

Spoglądając w obie strony widać, że mur ograniczający teren KUZAJA kończy się niedaleko na wschodzie, w odległości około czterystu metrów. W tamtych okolicach znajduje się także Schron. Gdy gracze dojdą do wschodniego załamania muru, obchodząc na przykład wieżę obserwacyjną, ukazują się przed nimi pięćset metrów odkrytej przestrzeni. Za nią zaczyna się pole minowe, mur i zasieki z szarpaka – ostatnie przeszkody oddzielające Strefę od miasta. W murze jest wiele wyłomów z wcześniejszych podróży Stalkera. KUZAJA zna jednak tę drogę i dlatego postanawia zmusić grupę do odwrotu. W odpowiednim momencie zza ogrodzenia oddawane są strzały ostrzegawcze (10% szans, że jednak kogoś trafią) i wyłanianie się kilka Wozów Bojowych ARASAKI. Stalker zbiera, kogo może i zawraca do Schronu. Teoretycznie jest szansa, aby się przebić. Wozy Bojowe nie przejadą przez pole minowe. Kłopotem pozostaje Acho.

Bohaterowie mogą podążać także dalej na wschód i znaleźć się nad oceanem w pobliżu obozu

Korporacji LAZARUS. Wykorzystanie posiadanych wiadomości może się okazać pomocne dla prezydenta Arevado i jego wojsk. Improvizuj. Deszcz pada coraz mocniej. Wszystko zależy od decyzji graczy.

10. SCHRON I KANAŁY

Stalker prowadzi wszystkich przez labirynt gruzów do ciasnego, zawalonego kamieniami przejścia. Zniszczone, śliskie od deszczu schody ciągną się w dół do pomieszczenia o zaskakująco dużych rozmiarach. Jest to fragment dawnego dworca metra. Tunel jest już zniszczony, lecz kanały przechodzące pod dworcem są nietknięte. Testuj **spostrzegawczość**. Sytuacji nie można uniknąć, można ją za to uważnie obserwować. Acho, stojąc dokładnie naprzeciw Stalkera, unosi prawą rękę do poziomu oczu. Dłoń najzwyczajniej w świecie odpada mu i zamiast niej ukazuje się 7.62 mm Minigun (BC 0 N R 6K6+2 2000 100 NZ 500m). Stalker, podtrzymywany strumieniem pocisków, przechodzi kilkanaście kroków w tył przy jednoczesnym wrzasku Tete i Amalii, o ile jeszcze żyją. Krew rozbryzguje się, echo głosów w pomieszczeniu przeraża swą nienaturalną kakofonią. Rzuty na **inicjatywę**. Acho nie przestając strzelać, obraca się w stronę któregoś z graczy.

Przed rozegraniem tej sytuacji powinieneś mieć dokładne wyobrażenie o tym, kto gdzie stoi, tak by nie było żadnych kłótni i zaskoczeń. Najwyżej pół minuty po zabiciu Acho w podziemiach znajduje się czterech innych androidów z Korporacji KUZAJA. Dla zakończenia ważni są jeszcze Perro i Tete.

Co do kanałów, to nie ma w nich żadnych zmutowanych superszczurów (tylko zwykłe), żadnego podziemnego miasta (tylko kilka zdegenerowanych postaci przy rurach z ciepłą wodą – mogą być trupy), nie przepływają tu nawet silnie toksyczne odpady (tylko lekko toksyczne). Po prostu trzeba znaleźć drogę w tym labiryncie, dbając o to, aby ścigający mieli przez ten czas co robić. Mile widziane są pełne poświęcenia postawy, kiedy to jeden z bohaterów zostaje na pewną śmierć, by umożliwić odwrót pozostałym. Jeśli ktoś się na to zdecyduje, koniecznie daj mu jakieś premie (podczas kreowania nowej postaci).

Kilkakrotnie możesz pytać kogoś o wybór drogi, udając, że masz dokładny plan kanałów i wprowadzać grupę w ślepe zaułki. Pamiętaj, że od pewnego czasu pada deszcz. Woda sięga do pasa, pływają w niej szczury, Tete zachłystuje się wodą, dziecko Amalii wrzeszczy (środek nasenny przestał działać). Czysta rozkosz.

11. ZNOWU W MIEŚCIE

Powoli świta, kiedy grupa wychodzi w końcu ze studzienki kanalizacyjnej. Całkiem porządna dzielnica. Studzienka jest w wąskim przejściu pomiędzy budynkami. Wychodząc, któraś z postaci

nadeptuje na rękę wystającą spośród śmieci. Reszta ciała jest zmasakrowana. Witamy w Brasil. Co teraz? – pyta ktoś inny z „ocalonych”. Oczywiście, nikt nie powinien czuć się zobligowany do pomocy, w tym momencie gracze zrobili dla nich cholernie dużo.

Tete bierze dłoń jednego z bohaterów i odciąga go na bok. „Weźmiesz mnie? Mam już dwanaście lat, przecież wiesz, że nie mam dokąd pójść. Przynajmniej na razie, na kilka dni. Będziesz zadowolony. Zobaczysz.” Także Perro jest zainteresowany kilkudniowym zakwaterowaniem u któregoś z graczy. Mówi, że chciałby coś sprawdzić... W zębie, pod jedną z plomb ma niewielką kostkę informacyjną.

Uwaga! Jeżeli Perro miałby zginać podczas wędrówki, to przed śmiercią będzie się starał, aby kostka trafiła w ręce graczy. „Górna szóstka... górna... szóstka...”. Można też zauważyć niewielkie przebarwienia skóry Perra (żółtawe plamy) i blizny u nasady szyi – są to ślady po operacji plastycznej. Informacje znajdujące się w posiadaniu Perra stanowią podstawę kontynuacji kampanii. Są one niezwykle ważne dla bardzo wielu osób. Ważnych osób.

OPISY KORPORACJI

Lazarus – (szczegółowy opis w *Corporate report 2020 vol. 2*) Jest to typowo wojskowa korporacja założona przez greckiego milionera i byłego generała armii amerykańskiej. Serwuje ogromny zakres usług od kampanii wielotysięcznych armii po grupy specjalizujące się w odbijaniu zakładników. Wieloletnie doświadczenie kadry (zazwyczaj są to byli wojskowi szukający lepszego zarobku) jest tylko jednym z jej atutów.

KUZAJA – Oficjalnie firma pośrednicząca w handlu i konsultująca wszelkie transakcje, zwłaszcza międzynarodowe. W rzeczywistości korporacja istniejąca dla prania brudnych pieniędzy i maskowania innych, nielegalnych interesów japońskiej mafii. Istnieje tylko na terenie Brasil. Większość nazwisk przedstawicieli i udziałowców



Przemysław Szymczak

to fikcja. Sadao Yoshimura, jeden z członków zarządu ARASAKI w tym mieście, jest głównym animatorem działań KUZAJA. Nie trzeba dodawać, że Korporacja cieszy się ogromnym szacunkiem i poważaniem. O jej poparcie ubiegają się nawet oficjalne partie polityczne, takie jak Front Liberalny. Robią to, oczywiście, nieoficjalnie.

Arasaka – patrz podręcznik lub *Corporate report 2020 vol. 1*. Przedstawicielstwo ARASAKI w Brasil jest silnie związane z japońską mafią za sprawą Sadao Yoshimury, będącego jednym z ważnych członków JAKUZY. Sadao jest strasznym rasistą. Ze względu na nienawiść do Latynosów został przysłany właśnie tutaj. Sadao nienawidzi też Chińczyków, nie jest więc chętny do współpracy z KORPORACJĄ TAJWAŃSKĄ. To jest bardzo podły i sprytny skurwysyn, o typowych zaburzeniach psychopatycznych.

WYBRANE CHARAKTERYSTYKI

Oczywiście, nie musisz z nich korzystać. Są tylko po to, żeby ułatwić Ci prowadzenie, bez straty czasu na kreowanie nowych postaci niezależnych.

ACHO. CZYLI ANDROID C-0: MASZYNY BOJOWE ARASAKI I INNE CYBORGI

INT[3] REF[14] OP[—]

ATR[4] SZYB[16] BC[16]

Wszczepy: Zwiększony zakres słuchu, Wzmocniony słuch, Cyberwąż,

Termograf, Mikrowideo, Łącze radiowe, Skaner radiowy, Wykrywacz ruchu,

Radar, Podczerwień, Granatnik, Dłoń-piła albo Dłoń-młot, INNE.

ALONSO CALANCHA: SIMULA (HIENA)

INT[6] REF[7] OP[7]

ATR[8] SZYB[6] BC[7]

Umiejętności: **Powiązania 6**, Broń ręczna 5, Perswazja 7, Pistolet 4, Spostrzegawczość 7, Walka wręcz 6, Postrzeganie emocji 8, Zastraszanie 4, Image – Calancha 6, Charakteryzacja – Simula 6, Znajomość broni – Simula 7, Prowadzenie motocykla – Calancha 5

Wszczepy: Kieszon podskórna, Analizator stresowy głosu, Wearman, Chemoskóra.

DEGENERACI ZE ŚMIETNIKA: PIJANY BIEDAK Z PORTU

INT[4] REF[4] OP[3]

ATR[2] SZYB[4] BC[4]

Umiejętności: Walka wręcz 3, Sztuka przetrwania 9, Skradanie się 7,

Unikanie ciosów 4, Zastraszanie 2

Wszczepy: Kieszon podskórna, Pazurki.

PERRO

INT[8] REF[6] TECH[9] OP[7] ATR[6]

SZ[1] SZYB[5] BC[7] EMP[7]

BIEG[15] SKOK[4] UDŹWIG[]

Wszczepy: Przeszczep mięśni, Wiaźadła toksyn.

POLICJANT Z PATROLU

INT[6] REF[11] OP[6]

ATR[6] SZYB[7] BC[8]

Umiejętności: **Autorytet 7**, Broń ręczna 5, Pistolet 5, Postrzeganie emocji 5,

Spostrzegawczość 5, Wysportowanie 7, Znajomość półświatka 4, Pływanie 7,

Zastraszanie 7, Przemawianie 4, Prowadzenie łodzi 6

Wszczepy: Pancerz podskórny, Dopalacz Kerenzikov (+2), Wykrywacz ruchu.

„PROTOTYP” (LAZARUS)

INT[1] REF[14] OP[9]

ATR[5] SZYB[10] BC[9]

Wszczepy: Biomonitor, Sandevisan, Generator adrenaliny, Wykrywacz ruchu, Cyberkastet, Łącze radiowe, Edytor bólu.

STALKER

INT[7] REF[8] TECH[6] OP[6] ATR[5]

SZ[0] SZYB[7] BC[7] EMP[8]

BIEG[21] SKOK[5] UDŹWIG[]

Umiejętności: **Powiązania 5**, Postrzeganie emocji 3, Fizyka 3,

Ukrywanie/Wymykanie się 7, Sztuka przetrwania 7, Pierwsza pomoc 3,

Odporność na tortury/narkotyki 9, Karabin 6, Materiały wybuchowe 5

Wszczepy: Cyberoko – celownik, ultrafiolet, antyślepiacz, teleskop. Filtry nosowe,

SOLO SZWADRONU ŚMIERCI: SOLO Z PORTU

INT[7] REF[11] OP[8]

ATR[7] SZYB[8] BC[9]

Wszczepy: Biomonitor, Dopalacz Kerenzikov (+3), Podczerwień, Wearman, Wyciszacz,

Wymienne mocowanie, Łącze smartguna.

TRYNIDAT LOPEZ

INT[5] REF[5] OP[4]

ATR[4] SZYB[5] BC[5]

Umiejętności: **Rybołówstwo 6**, Biologia 2, Botanika 2, Ichtiologia 4,

Prowadzenie łodzi 8, Podstawowe naprawy 4, Pływanie 5,

Pierwsza pomoc 3, Gry hazardowe 6

Wszczepy: Skrzela, Niezależny zapas powietrza.

Howdy, comrades!

Życie szeryfa nie jest łatwe. Wcielenie się w jego postać też wymaga wprawy. Za to stworzenie takiego bohatera ma dwa atuty – gracz ma frajdę, bo taki szeryf to ma zawsze pełno przygód, a Szeryf nie musi się długo zastanawiać, jak takiego *hombre* wprowadzić do gry. Lektura tekstu traktującego właśnie o takim zawodzie powinna wam pomóc. Na dokładkę przygoda wielkiego fana gry **Deadlands**, niejakiego Ignacego Trzewiczka. Więcej nie muszę pisać.

W następnym odcinku: za miesiąc dostaniesz, chłystku, dział, z którego dowiesz się, jak z sesji zrobić film Sergia Leone i kilka szalonych przygód, które ujawnią kto mięczak, a kto twardziel...

I na koniec ważna informacja. Miłośników **Deadlands** czekają niezwykle atrakcyjne na zbliżającym się konwencie Dracool, który odbędzie się w Gliwicach. Adios!

Jerzy Cichocki

Jerzy Cichocki

KARZĄCA RĘKA PRAWA

Pamiętaj, synu, na świecie są dwie kategorie ludzi – porządni obywatele i łamiące prawo gnidy. Przystając na poczynania przestępców, działamy przeciw tym, którzy prowadzą uczciwe życie. Trzeba tedy eliminować ten margines, aby tak, jak mówi Pismo, oczyścić kielkujące zboże z chwastów. Teraz rozumiesz, synu, że bycie stróżem prawa to przywilej. Musisz dbać o bezpieczne życie prawych i surowo karać bandytów. Zastanów się więc przed przyjęciem tej odznaki, mnie nie zostało już dużo życia. Weź ją, jeśli jesteś absolutnie pewien, że podołasz zadaniu...

Tak powiedział mój ojciec, kiedy odchodził z tego świata. Teraz ja opowiem Tobie o zawodzie szeryfa i jeśli będziesz gotów, przekażę ci odznakę.

Po Dziwnym Zachodzie kręci się pełno mętów. Niektórzy są tak znani ze swoich bestialskich poczynañ, że na wieść o ich nadejściu pierzchają całe miasteczka. Tacy są najgorsi. Czują się bezkarni i tym śmieiej angażują się w swój proceder. Są i tacy, którzy postępują ze swymi ofiarami gorzej niż dzikie zwierzęta. A może drzemie w nich jakaś bestia? Mój przyjaciel, Doc, powiedział kiedyś, że „tacy jak Ringo noszą w sobie otchłań”. Może coś w tym jest, ale prawdziwy szeryf nie spocznie, dopóki nie rozprawi się z przestępcą do końca.

Właśnie po to nas powołali. Bronić praworządnych przed kpiącymi z wszelkich reguł. Szeryf łączy w sobie funkcje urzędnika policyjnego i egzekutora sądowego. Niestety, często przez to dochodzi do aktów samosądu. Zapamiętaj sobie, Ty tylko wykonujesz postanowienia sądu. W przeciwnym razie całym Zachodem rządząliby samowolni anarchiści, którzy wyznaczaliby karę tylko według własnego uznania.

Kiedy obejmiesz władzę w jakiejś podłej miejscinie, przyjdzie czas, że złapiesz jakiegoś cwaniaczka na gorącym uczynku. Jeszcze lepiej, kiedy będziesz miał przy tym świadka. Bo widzisz, sędzia z łatwością uniewinni kolesia, jeśli nie udowodnisz mu, że to właśnie on pociągnął za spust, albo, że to właśnie on wyciągnął asa z rękawa, gdy inni nie patrzyli mu na łapy. Jest jeszcze

inna sprawa. Tacy dranie mają kumpli gotowych ich pomścić. Sędziowie rzadko będą narażać życie za skazanie jakiegoś *bandito* tylko dlatego, że ściągnął go do tej dziury nadgorliwy stróż prawa. O wiele chętniej przyjmie garść monet od tych „niewiniątek” i zapomni o całej sprawie. Ale zszedłem nieco z tematu. Kiedy już wpakujesz tego sukinsyna do celi, a często przyjdzie Ci bronić go przed linczem miejscowych, musisz niezwłocznie posłać kogoś do najbliższego miasta, w którym urzęduje sędzia. Sprowadzenie go może jednak zająć trochę czasu, zwłaszcza na rozległych obszarach, które pozostają pod jurysdykcją jednego sędziego. Zanim załatwi swoje sprawy w jednej okolicy, kolesie Twojego aresztanta spróbują kilkakrotnie go odbić.

Nie ma co się łudzić. Obraz samotnego obrońcy porządku, sprawującego urząd nad całym miastem i najbliższą okolicą to mit. Szeryf często wołuje do pomocy zastępców. Mianuje ich, wręczając odznakę, jednak głównym zadaniem zastępców jest pomoc w pilnowaniu porządku, natomiast pełnię uprawnień zachowuje szeryf. Z liczbą pomocników bywa różnie. W małych miasteczkach można spotkać jednego, dwóch, natomiast

Postać stróża prawa wśród posse ułatwia Szeryfowi zadanie. O wiele łatwiej bowiem zawiązać akcję, gdy w drużynie znajduje się ktoś, kto niejako z urzędu zajmuje się wszelkiego rodzaju wykroczeniami. Posse mogą być też zwabieni do wejścia w skład grupy pościgowej obietnicą wynagrodzenia. Ciekawą, choć oklepaną postacią jest szeryf, który porzucił odznakę, by szukać zemsty poza granicami prawa lub z jeszcze innych powodów. Nierzadko też zdarzały się sytuacje, kiedy to rewolwerowcy o ustalonej reputacji byli wynajmowani przez władze miasta, by ustalić porządek...

większe miasta, jak na przykład Dodge City, mają rozbudowany aparat policyjny. Zdarza się także, że szeryf potrzebuje pomocy większej liczby kowbojów, np. w wypadku pościgu za dużą grupą rabusiów. Może wtedy okazjonalnie powołać grupę pościgową złożoną z miejscowych obywateli. W zależności od miejsca, udział w takiej grupie jest dobrowolny bądź obowiązkowy za rozkazem szeryfa. Podobnie koszty poniesione podczas pościgu – ponoszą je uczestnicy, albo zwraca je biuro szeryfa. Na okres pościgu wszyscy członkowie takiej grupy są zaprzysięgani na zastępców szeryfa.

Nie martw się. Do zadań stróżów prawa nie zalicza się tylko ściganie niebezpiecznych przestępców, choć bez wątpienia przynosi to największą sławę. Zadaniem szeryfa jest także zbieranie podatków, a za swe czynności otrzymuje stałą pensję z funduszy publicznych oraz określone premie od każdego uzasadnionego aresztowania i pewien procent z grzywien.

Trzeba Ci także wiedzieć, że podlegać Ci będzie tylko określony rejon działania. Tak jest, granice jurysdykcji są ściśle wyznaczone i żaden szeryf nie pozwoli sobie dmuchać w kaszę. Jeśli grupa jakichś rewolwerowców uciekła poza Twój obszar, to prawdopodobnie już ich nie dostaniesz. Będą sobie żyli jak u Pana Boga za piecem i grali Ci na nosie, a Ty nie będziesz mógł nawet kiwnąć palcem w ich stronę. Po prawdzie przysługuje Ci w takich przypadkach prawo wystawiania nakazów aresztowania i listów gończych, które rozsyła się po całym kraju, ale pamiętaj, że ich egzekucja zależy tylko i wyłącznie od dobrej woli miejscowych władz. Co innego, jeśli masz ze swoim sąsiadem po fachu dobre układy. Być może wpuści Cię na swoje terytorium, albo nawet pomoże w ujęciu przestępców.

Podział na jurysdykcje wprowadza także klasyfikację wśród stróżów porządku. Szeryf miejski może interweniować i ścigać przestępców tylko w obrębie swojego miasta. Będzie mógł je przekroczyć w pogoni za *komanczeros* tylko wtedy, gdy uzyska zgodę od szeryfa właściwego obszaru.

HOLE-IN-THE-WALL – W polskiej literaturze przedmiotu tłumaczone jako „Dziura w ziemi” – wąska, kamienista przełęcz w centrum stanu Wyoming. Przez wiele lat stanowiła azyl dla koniokraków, złodziei bydła i morderców.

Dzielni obrońcy porządku nie wszędzie zapuszczają się w pogoni za bandytami. Są miejsca, które warto omijać szerokim łukiem. Raję dla wszelkiego pochodzenia wyrzutków. Niewątpliwie jednym z tych miejsc jest Hole-in-the-Wall. Może to być ciekawe miejsce przygody, źródło informacji i ostatni przystanek w życiu...

Władza szeryfa okręgowego rozciąga się na teren okręgu, za to poza granicami miast. W miastach może działać tylko za zgodą miejscowych władz. Jest to zresztą źródłem licznych nieporozumień i zatargów. Dam Ci dobrą radę. Pomagaj innym stróżom, licząc, że odpłacą Ci podobnym czynem, ale pamiętaj, że na swoim terenie Ty rządysz.

Oprócz już wymienionych działają jeszcze szeryfowie federalni. Interweniują, jeśli dojdzie do przestępstw federalnych, takich jak dezercja czy napad na pocztę. Gubernator lub sędzia stanowy mogą ich także kierować w miejsca szczególnie zagrożone bezprawiem, gdzie miejscowe władze nie mogą sobie poradzić lub nie chcą wykonywać swoich zadań. Zastanawiasz się zapewne, po co cały ten burdel z dzieleniem obszarów, władz i praw. Ano dlatego, że każdy stan czy obszar ma swoje tradycje i władze. Wynikają z tego odrębne przepisy, a co za tym idzie – prawo. Nie zdziw się zatem, gdy okaże się, że w jednej okolicy za przemyt nielegalnej whisky kolesie zostaną wywieszeni, podczas gdy w innej zapłaciliby jedynie karę grzywny.

Cały czas mówiłem Ci, jak to jest być szeryfem. Nie powiedziałem jeszcze, jak nim zostać. Wiedz,



Przedstawiciele i obrońcy prawa nosili różne odznaki, lecz głównym i powtarzającym się motywem była gwiazda.

że trzeba zasłużyć, by nosić tę odznakę, a gdy już ją dostaniesz, nosić godnie. Gwiazda musi być widoczna, być Twoją wizytówką – zawsze błyszczeć i oznamiać: „Patrz! Ja tu rządzę. Zrobisz tylko coś nie tak i będziesz miał ze mną do czynienia”. Aby ją otrzymać, musisz mieć ustaloną renomę i nie-naganną reputację. Wtedy będą Cię szukać, byś przyjął od nich tę godność. Wiele miast, szczególnie zagrożonych przestępczością, wynajmuje do ochrony zawodowców. W ten sposób szeryfem został m.in. Dziki Bill Hickok. Nie tylko pilnował porządku, ale czuwał też nad legalnością dochodów z różnych branż i nad bezpiecznym przepływem ogromnych sum pieniędzy. Być może i Ty zasłużył sobie kiedyś na taki szacunek i ciepłą posadkę. Zdarzają się i takie zapomniane przez Boga dziury, w których nikt nie ma odwagi założyć gwiazdy szeryfa. W takich miejscach nie trudno o posadę – łatwiej o drewniany garnitur...

Nie możesz pozwolić sobie na to, by całymi dniami siedzieć w biurze i trzymać odznakę w szufladzie. Jesteś jak pasterz, jak opiekun stada. Pokazuj się często i wszędzie. Udowodnij, że dbasz o mieszkańców. Wtedy obywatele będą Ci wdzięczni, a to powinno być dla Ciebie dowodem najwyższego uznania. Bo widzisz, chłopcze, nie ostaniesz się długo na stanowisku, jeśli miasto zawiedzie się na Tobie. Szeryfem zostaje osoba godna zaufania, szanowana przez mieszkańców. Oczywiście, zdarzają się sytuacje, w których szeryf faktycznie rządzi miastem, a jego obywateli

terroryzuje strachem. Ale wtedy przestaje być stróżem prawa... Problem pojawia się wtedy, gdy rada miasta nie chce z Tobą współpracować. Kompetencje mogą się zatrzeć. Kto stanowi prawa w obrębie miasta? Rada, odpowiedź prosta. Ale przepisy mówiące o porządku w mieście? Zazwyczaj w takich sytuacjach wygrywa ten, kto przeciągnie na swoją stronę większą część mieszkańców, zwłaszcza posiadaczy większych majątków.

Musisz uważać. Na szeryfa czyha niebezpieczeństwo nie tylko ze strony wyjętych spod prawa, ale i widmo korupcji. Nieraz spotkałem na swojej drodze marionetki w postaci stróżów prawa. Używali swoich prerogatyw na potrzeby miejscowych *banditos*, albo by poprzeć władzę jakiejś hieny, która chciała zyskać kontrolę nad miastem. Niech nie skusi Cię łatwa forsa. Taki, który poddał się namowom, często uważa, że jest cwańszy od samego diabła, ale wtedy okazuje się zazwyczaj, że jest ktoś bardziej chytry...

Na koniec mam obowiązek poinformować Cię o drobnym fakcie. Rzadko kiedy można w tym fachu zdobyć doświadczenie, a znacznie prościej dostać kilka kulek. Popularność obrońcy uciśnionych może się odbić czkawką, a oprócz wdzięczności uratowanych, szeryf równie łatwo zyskuje wrogów. Śmiertelnych wrogów...

W oparciu o *Encyklopedię Dzikiego Zachodu* Jarosława Racięskiego i Edwarda Kabieszy, Wydawnictwo Videograf II, Katowice 1996



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

Bezpośredni importer i dystrybutor

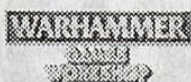
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane



bitewne



RPG



planszowe



WIELKA PROMOCJA!!!

GRY WARZONE

Nasze sklepy:

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

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

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

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

Ignacy Trzewiczek

EL CAMARO

scenariusz przygody do gry Deadlands

DEADLANDS

Witaj chłopcze! Tak, do ciebie mówię! Nie gap się na mnie takim wzrokiem, lepiej kup flaszkę czegoś mocnego, weź dwa kubki i usiądź. Opowiem ci krótką i mam nadzieję ciekawą historię. I, do cholery, pośpiesz się, nie mamy całej nocy! Tutejszy szeryf nie pozwala na zbyt długie pogawędki. W końcu się wkurzy i ci wytnie. Facet jest ostry, coś o tym wiem. Zadrzyj z nim, a poznasz znaczenie słowa koszmar.

No dobra, masz to szkło? Dawaj.

Historia oczywiście ma miejsce na starym, dobrym, Dziwnym Zachodzie. A dokładniej na południu.

POCZĄTEK

Wyobraź sobie upał. Gorąc jak jasna cholera. Dosłownie tak, jak gdybyś przelazł przez jakiś stojący na środku pustyni portal i wpadł wprost do wielkiej jak połowa Teksasu patelni pełnej chili con carne. Potrafisz to sobie wyobrazić? Powietrze jest tak ciężkie, że się dosłownie uginasz. Wokół piach, dużo piachu. Nie możesz przełknąć śliny, bo gardło masz suche, a język drętwy i twardy jak pieprzony rzemień.

Tak zaczyna się ta historia. Od upału. Takiego, że powietrze dosłownie trzeszczy.

A teraz postaramy się jeszcze podgrzać atmosferę. To taki stary chwyt, zaczynasz od trzęsienia ziemi, takiego jak w '68, a potem stopniowo zwiększasz napięcie. Wprowadzasz wilkołaki i wendigo. To właśnie nazywam ciekawą historią, łapiesz? Więc zabieraj posse z tej cholernej pustyni i pokaż im miasteczko. Pieprzone Deadwood tej okolicy. Znasz to prawda? Chłopcy z posse dostrzegają zabudowania i już wiedzą, że wdepnęli w gówno. Fakt, na razie jeszcze zaschnięte i twarde, ale pogmeraj w nim, a możesz być pewien, że tego pożałujesz.

Jedna szeroka ulica. Mały kościółek, z równie małym cmentarzykiem. Kilkanaście budynków; doskonale wiesz, jak wyglądają, więc nie będę się zbytnio rozwodził. Są kamienne i ciasne. Ciemne i zimne. Obłeńskie klocki porozrzucane wzdłuż ulicy. W oknach widać miejscowych. Brachu, to dopiero buraki! Nie widać ich wyraźnie, bo kryją się w cieniu dachów, ale powiem ci, na pewno znasz ten typ: czerwone mordy i grube łapska. Spasłe brzuchy i taka ilość pryszczu i wrzodów na pyskach, że obdzieliłbyś nimi połowę populacji Kansas. Chłopcze, gdyby twoja posse nie wiedziała, że

trafiła na południe, pewnie pomyśleli by, że są w wiosce zamieszkaną przez stado Wygrzebańców, łapiesz metaforę?

Upał i czerwone mordy. Stado kamiennych klocków. Tak to się wszystko zaczyna.

A do tego czerwona fasola. Zapach tak intensywny, że chce ci się puścić pawia na samą myśl o odwiedzeniu tutejszej knajpy. Możesz to sobie wyobrazić?

Brachu, nie kiwaj tą łepetyną. To było pytanie retoryczne, łapiesz? W życiu nie byłeś na południu, więc uwierz mi, gówno wiesz na temat czerwonej fasoli, jasne?

Jeszcze raz kiwniesz i cię walnę... zrozumiano?

Oho, Szeryf idzie.

Lepiej już zacznijmy tę przygodę, bo będzie awantura i skończy się tym, że ktoś kogoś potnie...

NIEZBYT MIKE ZKEGO POCZĄTKI

Byłeś kiedyś w burdelu? Tak, na pewno... Dobra, w każdym bądź razie, kiedy przekroczysz próg, od razu wiesz, że jesteś mile widzianym gościem. Pannienki potrafią potraktować cię odpowiednio. I wiesz co? Kiedy posse wkroczy do tutejszej knajpy poczuje się niemal tak samo...

Tylko dokładnie na odwrót.

Barman spluwa na podłogę, siarczyście, tak, jak tylko meksykańscy barmani potrafią, a potem podniesie wzrok na twoich chłopców. Krzywe spojrzenie, jak pieprzona latarnia nadaje jasny komunikat: *Po co oni tu przychodzą, co to do cholery jest, muzeum?! Facet ma minę, jakby zobaczył przedstawiciela urzędu skarbowego. Chwilę mierzy chłopców wzrokiem, a potem wychrypie głosem przypominającym dźwięk ruszającej lokomotywy:*

– Czego?

Nieźle powitanie, prawda?

Knajpa pełna jest mętów. Jeszcze nie przekroczyłeś progu, wzrok jeszcze nie przyzwyczaił się do półmroku, a już wiesz, że jest niedobrze. Wgapiają się w ciebie, jak gdybyś właśnie rozlał talerz pełny ich ukochanego chili con carne. Chłopcze, uwierz mi, w takich chwilach dłoń sama wędruje w okolice kabury.

Półmrok, drewniana, brudna jak jasna cholera podłoga i stado buraków przy stolikach.

Witaj na południu, brachu!

– Pytałem czego! – ponownie odzywa się barman i... najwyższy czas, by chłopcy z posse pokazali, który z nich naprawdę ma jaja, a kto jedynie udaje, podwinie ogon i skuli się w sobie, marząc tylko o tym, by wypieprzać z tego zadupia. Tak brachu, przeciętny test *Jaj*, jest najodpowiedniejszą rzeczą w tej chwili. Twardziele spokojnie zamówią piwsko, reszta posłusznie i cicho usiądzie przy wolnym stoliku. Barman, jak to barman, napluje do szklanki, przeczyści fartuchem i wypełni firmowymi szczynami.

Twoi chłopcy są tu niemiłe widziani. Takie są fakty. Krzywe spojrzenia, kaprawa mina barmana i ciche szepty miejscowych *Mexicanos*. Nie trzeba być wyjątkowo bystrym, by połapać się, że coś tu nie gra. Co innego nieufność miejscowych, a co innego niemal jawna wrogość. Pamiętasz, o czym mówiłem na początku? Mówiłem o gównie. Chłopcy właśnie je rozsmarowali i wszystko zaczyna śmierdzieć.

Nim posse dopije pierwszą szklanicę i zdąży zamówić drugą wraz z talem *Tego Waszego Zarcia* okaże się, że są sami w knajpie. Cholerne buraki jeden po drugim wyniosły się. Tak, brachu, cztery kamienne ściany i barman. Tu chyba faktycznie nie przepadają za obcymi.

Nim jednak chłopcy zdobędą się na jakieś działania i ruszą swe chude dupska w kierunku drzwi, stanie w nich *Największy Meksykanin Jakiego w Życiu Widzieli*. Klasyka, nie sądzisz? Facet schyli się przekraczając próg, teatralnie strzeli palcami, równie teatralnie splunie na podłogę i w końcu zasiądzie w rogu knajpki. Taa, może to tylko burak... Ale nadal brachu, to największy burak jakiego w życiu widziałeś. Wiesz o czym mówię, prawda?

TRZEBA BY SIĘ
ICH POZBYĆ, CO?

No właśnie, tubylcy zdecydowanie nie mają ochoty na wizytę obcych. I choć na razie nie mam najmniejszego zamiaru zdradzać ci szczegółów całej sprawy, to wiedz jedno: cholerni *Mexicanos* robią naprawdę wszystko, by pozbyć się bohaterów

z miasta, a że nie jest to zbyt bystra banda, postanowią zrobić coś, co dla nas – bądźmy szczerzy – będzie po prostu śmieszne. Nie mniej nasze ukochane buraki są naprawdę cholernie dumne ze swego fortelu.

Gotowy? No to słuchaj.

Do siedzącej w cieniu knajpy posse podchodzi tutejszy stróż prawa. Spasły jak wieprz, tłusty jak bułka ze smalcem, śmierdzący fasolą i „czymś jeszcze”. Facet jest po prostu obleśny, łapiesz? Podchodzi więc do bohaterów, sapiąc jak cholema lokomotywa siada na wolnym stoliku i machając w kierunku barmana nachyla się konspiracyjnie nad stolikiem kiwając na BG, by i oni się nachyli.

A następnie głosem i tonem tak konspiracyjnym, jak to tylko możliwe zwierza się chłopcom ze swego problemu.

Nie brachu, nie mam na myśli czyraków.

Platfus, tak...? Bardzo śmieszne. Przerwij mi jeszcze raz, a pieprznę cię tak, że się nogami nakryjesz, jasne?

Nachyla się więc nad stolikiem i głosem...

Brachu, chyba mnie jasno nie zrozumiałeś. Przerwij mi jeszcze raz, a...

Nachyla się więc i mówi mniej więcej coś takiego:

– Panowie *amigos*, znaczy się, drodzy moi. Problem mamy i powiem szczerze, ba! otwarcie wprost i bez owijania. Banda *banditos* grasuje, też z północy, bez urazy oczywiście, nie tacy wspaniali panowie, jak panowie... Chodzi mianowicie o to... – I nawija tak, jakby się nawąchał jakiegoś zielska. Możesz sobie wyobrazić?

Niemniej, tłusty czy nie, facet proponuje 400 banknotów, i to, brachu, nie byle jakich – ten gość oferuje 400 cholernych unijnych papierów! Tak, kostuchy w dłoń i ten z twoich chłopców, który wyraźnie wgapił się w naszego szeryfa rzuci sobie na *Przenikliwość*. Powiedzmy na 7'ce, zgoda?

Nic ciekawego nie wykulał? Lamer, chłopcze, lamer po prostu. Opisz mu jak wnikliwie wgapienie się w tłustą mordę szeryfa pozwoliło mu policzyć wszystkie pryszcze, nic więcej! I zabierz mu te kostuchy. Facet jest żenujący. Nie rzucił siódmki?! Z kim ty grasz, brachu?!

Co? Jednak zdał? No dobra, pokaż mu więc te wąskie oczka naszego szeryfa. Oczka, które kręcą



P. MOSCZYŃSKI 2001

się i kukają na boki. Pokaż spocone łapska i perlisty pot na czole. Ten burak łże, łże jak pies.

Wróćmy jednak do *dinero* i roboty. *Dinero* – o dziwo – są! Tłusty Fernandez może je pokazać. A robota? Chodzi o wytropienie bandy palantów; dezertorów z jakiegoś oddziału. Jest ich około dziesięciu i od kilku tygodni terroryzują okolicę. *Stąd, moi drodzy, ta niechęć społeczna, że tak powiem* – powie nasz ukochany Fernandez i wyczekująco spojrzy na posse.

Twoja posse może oczywiście powiedzieć naszemu ukochanemu szeryfowi, by spadał na pustynię prostować kaktusy. Twardziele, co? No to przed nimi trzy, a nawet cztery godziny nudy na sesji. Bo, brachu, jak nie chcą przygód, to nie. Czeka ich nudny wieczór w knajpie, nudna noc w jakimś zatęchłym kacie, a potem nudny, leniwy ranek... Nuda brachu, jak w polskich filmach, jeśli wiesz, co mam na myśli.

No dobra, może jednak chłopcy z posse są bardziej ruchliwi. Ruszą dupska, wsiadą na szkapy i ruszą na patelnię. Pamiętasz? Upał. Gorąc. Powietrze trzaska. Co tu dużo mówić. Południe!

Nie to jednak jest najważniejsze. Ważne jest to, że po kilku minutach narracyjnych popisów, z wirtuozerią prawdziwego Mistrza opisując, że nic się nie dzieje, prezentują kolejne skupiska kolczastych roślinek...

W posse masz faceta, który wziął sobie umiejętność *tropienie* – nie mylę się, prawda? W każdej posse jest taki facet. Przez całą sesję patrzy na ciebie i czeka, kiedy będzie trzeba coś wytropić. A kiedy wreszcie pozwolisz chłopcom ruszyć „w teren” natychmiast złapie w łapska kostuchy i zacznie się cały trząść. Znasz to? Siedzi właśnie i się trzęsie? Co...? Jeszcze się ślini? Brachu, co za ohyda...

Pozwólmy mu na ten cholerny test, bo zapaprze nam cały podręcznik. Raz niech rzuci sobie na *tropienie* podpisane pod *Spostrzegawczość*, powiedzmy na zwykłej piątce, a potem – jeśli oczywiście wykulał te marne pięć oczek! – drugi raz na *tropieniu* podpisanym pod *Spryt* i w dodatku na 7-ce.

A teraz brachu, posłuchaj prawdy.

Nie ma żadnych cholernych *banditos*. Buraki wymyśliły ich, by choć na chwilę, na kilka godzin pozbyć się posse z miasta. Jeśli twój „Wodzący Nosem przy Ziemi”, jak nazwaliby go czerwono-skórzy, zdał oba testy – pozna tą okrutną prawdę. Facet zorientuje się, że cholerni *Mexicanos* próbują zrobić z naszych chłopców wała.

A to chyba ich wkurzy, co?

PRZYJRZYJMY SIĘ EL CAMARO

Czas na wyjaśnienia. Wiemy już, że mieszkańcy El Camaro z jakiegoś powodu nie życzą sobie obcych w mieście. I pewnie jesteś cholernie ciekawy z jakiego powodu, co?

Będę szczery. Sprawa jest prosta i tak klasyczna, jak klasycznym jest gatunek westernu. Banda

buraków postanowiła pobawić się w czarowników i zapewnić sobie lepszą przyszłość, ot co. Dzisiejszej nocy rozpocznie się długi, trwający kilka nocy rytuał. A co robi w tym wszystkim posse? Przeszkadza, brachu, przeszkadza, jak jasna cholera.

Nim opowiem, co twoi chłopcy znajdą po powrocie z pogoni za *banditos*, zdradzę ci pewien szczegół. DEADLANDS to nie jest gra dla polityków. To nie jest pieprzony poradnik dyplomacji. MARTWE ZIEMIE nie mają nic wspólnego z cholernymi wampirami, konklawe, z dworem cesarskim, ani innym badziewem. DL to gra dla twardzieli. Gości, którzy jeżdżą po Dziwnym Zachodzie i sprzątają. Wyrrywają chwasty, jeśli wiesz, co mam na myśli. Więc nie licz na dochodzenie. To nie jest kryminał, a twoja posse, to nie jest zgraja Sherlocków, jasne? Gnaty, tytoń, i trzydniowy zarost. Klasyka brachu. Żadnego śledztwa, rozumiemy się?

Zapada zmrok kiedy twoi chłopcy, cholernie wkurzeni wracają do El Camaro. Ktoś beknie, tego są pewni. Pewni, jak jasna cholera. Więc tyk-nij chłopcze ze szklanicy i kopnij w dupsko nieco ospałą ostatnio wyobraźnię: szeroka ulica... masz? Pył, suchy, nagrany po całym dniu. Zachodzące słońce i długie cienie rzucane przez budynki i pojedyncze drzewa. Chrzest piasku pod butami. Wolne kroki. Masz to wszystko przed oczami? Zarys sylwetek, czterech naprawdę wkurzonych bohaterów... Chłopcze, na miejscu tych buraków właśnie zesrałbym się w gacie. Idzie śmierć. Do cholery, słysząc to. Każdy krok zwiastuje nadchodzącą kostuchę. Chłopcy z posse nie lubią być dymani. Szczególnie przez bandę spasyłych, śmierdzących jak wieprze palantów. To słysząc, te kroki jasno to mówią.

Podajrzewam, że pierwszy zesra się szeryf. Twoi chłopcy odwiedzą go, prawda?

SZERYF

Szeryf nie żyje. Taaa, a zatem skubaniec jednak się nie zesra.

Dom jest pusty. Pusty, jak jasna cholera. Twoi chłopcy znowu grzechocą kostuchami? OK, niech sobie nimi rzucają, testy *Spostrzegawczości*, powiedzmy, na siódemce. Mają? Pewnie, że mają, w końcu to Bohaterowie! Wnioski. Facet zeżarł kolację, posprzątał po sobie, a następnie zniknął.

Wiesz, rzućmy jeszcze raz kostuchami, ale teraz na 9'ce, może być? Jak ktoś zda, to zobaczy ślady krwi wytarte mokrą szmatą i przysypane pyłem i słomą. I wiesz, sądząc z resztek śladów, ktoś tu rozlał pieprzone wiadro krwi, a potem zmył podłogę szmatą. Jednak ślady są wyraźne, na nogach od krzeseł, stołu, krople na ścianach. Nieźle dmuchnęło.

Myślisz, że chłopcy robią awanturę? Zaczną biegać po miasteczku, wpadać do chałup i czegoś szukać? Jak mawiają „kamień w wodę”. I choć na tej cholernej pustyni wody zbyt wiele nie ma,

a i kamieni ledwo starcza... No dobra, bez przeciągania: nic nie znajdują. *Mexicanos* uczciwie śpią, w domach nie ma żadnych cholernych wiader pełnych krwi. Nikt nawet nie narzeka, nie krzywi się. Buraki są potulne jak baranki i wyraźnie przerażone. Psia krew, nawet nie ma komu dać w mordę. Niech to szlag!

Czas do łóżek, prawda?

DZIEŃ W EL CAMARO

Ranek w El Camaro zaczyna się dość wcześnie. Pewnie znasz to uczucie – chciałbyś jeszcze pospać, ale upał jest tak wielki, że nie możesz wytrzymać, wynosisz się z legowiska i szukasz cienia. Tak więc poranne piwko, talerz pieprzonej meksykańskiej fasoli, jakiś cholerny, twardy jak podeszwa placek i...

Znowu to samo. Barman wygląda, jakby miał zamiar wsypać do żarcia truciznę, a potem wywieźć zwłoki na pustynię i zostawić ptaszyskom na pożarcie.

Do knajpy wpada jeden z buraków i zaczyna nawijać po hiszpańsku.

– Znaleźli zwłoki szeryfa! – tłumaczy barman.

Oho, zaczyna być ciekawie, nie sądzisz? No to wio! Chłopcy wybiegają na zewnątrz i faktycznie, od południowej strony miasta kilku buraków ciągnie zwłoki mężczyzny. Po wiem szczerze, nie wyglądają najlepiej. W zasadzie wyglądają paskudnie, jakby coś eksplodowało mu w samym środku klatki piersiowej. Niezła historia, nie sądzisz?

To jak, znowu dochodzenie? Kostuchy, turlanie, testowanie wszelakich umiejętności? Sam oceń, które umiejętności i jakie poziomy trudności – ja, dosłownie w telegraficznym skrócie podam tylko informacje, które można wyciągnąć. W miejscu, w którym znaleziono szeryfa jest taka masa śladów, że nie ma żadnych szans, by zorientować się, skąd ciało się tam wzięło. I wiesz co? Jeśli twój „Wodzący Nosem Przy Ziemi” jest sprytny, domyśli się, że to nie przypadek. Zbieranina kilku buraków nie zostawia po sobie aż tylu śladów. Ci goście specjalnie łazili wokół zwłok, szurali nogami i robili zamieszanie. Łebscy goście. Ale nie na tyle łebscy, by zrobić w wała naszych chłopców, prawda? Coś jeszcze? Buraki strasznie kręcą, zmuszeni do szybkich i jasnych odpowiedzi zaczynają się mylić i gubić. Nie będą

potrafili powiedzieć, kto dokładnie znalazł zwłoki szeryfa i czego w ogóle szukał poza miastem.

Pieprzone buraki, pchają się w gips, zgodzisz się?

No ale co? Zabić ich wszystkich?! Założmy, że posse będzie miała w sobie jeszcze nieco cierpliwości, i nie robi nikomu krzywdy. Chłopcy spluną na ziemię i wrócą do knajpy. Wiedzą, że w El Camaro dzieje się coś niedobrego. Są tego pewni.

„Ten, Który Jest Bardzo Spostrzegawczy” spogląda na ciebie wyzywająco, bierze w łapska kostuchy i pokazuje na chałupy. No dobra Szeryfie – mówi – nie chrzań. Coś tu śmierdzi. Idę powęszyć. I nie czekając na twoją odpowiedź kieruje się do najbliższej chałupy. I wiesz co? Niech kula, a jak wykula powyżej 7’ki, to wiesz, jednak coś mu zdradzimy. Na połączeniu ściany i podłogi, gdzieś w rogu ktoś wymalował coś czerwoną farbą. Krwią,

by być dokładnym. Ładnie, co? W chałupie obok, pod powalą też ciągnie się czerwona linia, a chałupa obok... przez próg i pod stół się ciągnie...

Chłopcze, nie trzeba być wyjątkowo bystrym, by załapać, że te kamienne klocki są połączone jakąś krwistą linią. Jakimiś znakami. Symbolami wiszącymi nad progiem...

Oczywiście w tym momencie chłopcy mogą sięgnąć po colty i spróbować zrobić porządek. Są w gorącej wodzie kąpani? Rączki już ich świerzbą? Założmy, że jednak jeszcze chwilę poczekają i pomyszkują.

W każdej chałupie są jakieś znaki zrobione krwią. Buraki oczywiście

„o niczym nie wiedzą”. Twardzi goście, mruczą coś po hiszpańsku i patrzą spode łba.

Zamieszanie i chaos. Strzelać, nie strzelać, wynosić się, czy zostać?! Co robić? Gracze są coraz bardziej skołowani, wiedzą, że wymordowanie wszystkich mieszkańców El Camaro to nie jest najlepsze wyjście, ale...

Mijają kolejne godziny.

POGRZEB SZERYFA

Niby wieczór. Niby słońce powoli zachodzi. Ale uwierz mi. Wciąż upał jak jasna cholera. Co za miejsce! Pieprzony meksykański piekarnik!

Cmentarz jest mały, kilkanaście kamiennych nagrobków otoczonych skromnym, drewnianym



P. MOSCZYŃSKI 2004

plotkiem. Wszyscy mieszkańcy stoją wokół grobu, do którego powoli spuszczana jest trumna. Ojciec Alvares odmawia modlitwę za duszę zmarłego. Kobiety płaczą. Mężczyźni patrzą w ziemię. Normalnie, nie sądzisz?

I nagle *bum!* Tak, brachu, w końcu to Dziwny Zachód, tu nic nie jest normalne! Na razie takie małe *bum!* Prawdę mówiąc, nawet nie *bum!* Jedynie ksiądz Alvares gędzi i gędzi w niezrozumiałej łacinie i nagle po prostu przerywa. I mówi brzydki wyraz. Bardzo brzydki. Na cały głos.

A potem zaczyna się dziać.

Wiek trumny eksploduje, kawałki drewna tną powietrze raniąc wszystkich wokoło, ziemia wybuchą tysiącem drobin. Zrywa się potężna wichura, niemal przewracając wszystkich na ziemię. Zaczyna się piekło. I brachu, uwierz mi, tym razem, to nie jest pieprzona metafora. Tam naprawdę zaczyna być bardzo gorąco. Przez huk wiatru przebija się chrzęst pękających nagrobków. Zgrzyt kamiennych płyt nagrobnych. Trzask wyłamywanych wiek trumien. A ponad to wszystko śpiew księdza. Facet nawija w łacinie, jak natchniony. Uniósł wysoko ręce do góry i śpiewa. Wszystko wokół wiruje i trzaska. Eksploduje i zaczyna żyć. A on stoi i śpiewa.

Chłopcy już łapią za colty? Niech biorą kostuchy w dłoni i turlają testy *Szybkości*, powiedzmy na 9'ce. Czemu tak trudno? A do cholery, spodziewałeś się takiego obrotu sprawy? Nie? No właśnie, oni chyba też są mocno zaskoczeni.

Tymczasem z grobu wyłazi szeryf. Pamiętasz, ostatnim razem mówiłem, że jest obleśny. Brachu, teraz to dopiero ohyda. Spasły, tłusty, a do tego brudny i blady, siny na ciele... a zresztą, przecież to nie jest muzeum, nie stoimy tutaj, by oglądać tego faceta, prawda? Strzelajmy!

Nie ma tu miejsca i czasu na wypisywanie współczynników i mocy takiego Wygrzebańca. O ile się nie mylę, są podane w Podręczniku Szeryfa, mam nadzieję, że masz tę książkę, prawda? No to skorzystaj z niej brachu, a nie patrz tak na mnie. Szeryf wyłazi z grobu i rusza w kierunku miasteczka, jeśli jednak bohaterowie zaczną do niego walić, a pewnie zaczną, odwróci się i postanowi z nimi skończyć. I powiem ci, jeśli twoi chłopcy się nie sprężą, to gotów jest skończyć z nimi raz na zawsze. Bo, brachu, walka z Wygrzebańcem, to nie przelewki. Facet ugina się przed kulami, jak pieprzony terminator, jeśli łapiesz tą odległą aluzję. Gracze sypią ołowiem, wywalają po sześć kul, i zaczynają ładować. Tak, to moment, by przeciwiczyć zasady gry i rzucić sobie testy *szybkiego ładowania*. Co? Pociski upadają w piach? Chłopcze, to ci pech! Zabieraj swoje dupsko, bo Wygrzebaniec jest tuż przy tobie, złapał kawał gałęzi i zaraz rozwali ci twój głupi łeb.

Wichura, wir ziemi, liści i patyków, eksplodujące nagrobki, z których kamienie tną powietrze. Dawnym mieszkańcom El Camaro znudziło się leżeć we grobie i właśnie wyłazą na zewnątrz. Chłopcze, mówiłem, że DL to horror, pamiętasz? Pokaż

go swoim graczom, chluśnij w nich posoką, pełnym wiadrem, rozwal komuś łeb, wypruj flaki. Nie ma litości, przetrwają tylko najsilniejsi, jasne?

A co u ojczulka? Śpiewa? Oby mu nikt nie przerywał, bo skończy się to wszystko nie dobrze. Niech gracze go osłaniają i nie pozwolą go rozwalić – a musisz wiedzieć, że Wygrzebańcy wyraźnie mają coś do niego, w jego kierunku wciąż ciągnie wataha kolejnych kreatur.

Krew, huk, wiatr, kamienie, krzyk, ból. Masz to wszystko?

No to kończ. Nagle. Jak ręką uciął. Ojciec Alvares pada wycieńczony na ziemię, wszystko wokół rozpada się w pył. Okolica wygląda paskudnie.

Ksiądz jest wykończony. Trzeba mu pomóc wrócić do kościoła, położyć go na łóżku, opatrzyć rany. Czy mówiłem ci już, że facet jest Wygrzebańcem? Nie? No cóż, jak na razie jakoś nie było okazji... Tak, facet jest Wygrzebańcem, teraz, kiedy chłopcy z posse niosą go do kościoła, widać to wyraźnie. Alvares jest na skraju wyczerpania. Widać, że walka na cmentarzu kosztowała go bardzo wiele. W końcu ostatecznie wyciąga kopyta. Smutne, prawda?

A tymczasem...

KOLEJNY KRZYK

Tego już za wiele, nie sądzisz? Ciszę przerywa przerażający krzyk. Jakby kogo ze skóry obdzierano albo i gorzej. To chyba moment, kiedy chłopcom z posse skończy się cierpliwość i postanowią w końcu posprzątać. W jednym z domów pali się światło – i to chyba właśnie z tej strony dochodził ten krzyk.

To jak? Ponownie mamy do czynienia z marszem przez El Camaro? Chrzęst piasku pod podszewkami, wolne kroki czterech facetów, którym znudziły się żarty buraków? Tak, ukryci w chałupie *Mexicanos* wiedzą, że zbliża się śmierć. To słychać. Wystawiają więc przez okno dubeltówkę i zaczynają walić w twoich chłopców. Bez litości. Żarty się skończyły.

Brachu, przed nami pieprzony finał opowieści. Jak każdy finał westernu musi być prawdziwie wyjątkowy. Absolutnie klasyczny. Wyciągnij karty, kostuchy, rozrysuj plan miasteczka i poprowadź graczy najwspanialszą strzelaninę, w jakiej kiedykolwiek braliście udział. Huk strzałów, siekanie z biodra, celowanie z karabinów, ładowanie rewolwerów... Wszystko, co najbardziej klasyczne. Czterech graczy i kilkunastu buraków. Niby nic trudnego, niby żadne wyzwanie... Ale...

To finał.

W końcu ostatni burak z jękiem osunie się na ziemię i wypuści broń. Słońce zniknie za horyzontem. Nad pustynią zacznie wiać zimny wiatr wzniecając pył i liście. Powiewające płaszcze, płonące miasto – bo chyba ostatecznie je spala, prawda? – i zachód słońca.

Klasyka, brachu, klasyka.

ZBOROWSKICH SPRAWY

zebrał i opracował:

gorzałecznik większy od swego tatuśki,

Adryan Boreyko

Poniższy tekst nie jest autoryzowany przez autorów gry fabularnej „Dzikie Pola”.

Borgować a nie płacić, czynić co chcieć, a karania nie przyjmować,

gwałt poczynić i z tego się chęłpić, nabożnym być a zabijać,

nałgać a nie przeprosić, obiecać a nie uczynić, pożyczyć a nie wrócić, przyrzec a nie sprawdzić,

ubić i jeszcze skarżyć, wydrzeć a gwałtu wołać, źle czynić, a wstydu nie mieć.

Ambroży Grabowski
„Starożytności historyczne”,
satyra XVI

Panowanie króla Rzeczypospolitej Obojga Narodów Stefana Batorego nie obyło się bez konfliktów, które wstrząsnęły Rzeczpospolitą. Jednym z takich konfliktów, które o mało co nie doprowadziły do wojny domowej, była walka pomiędzy dwoma obozami: zwolennikami „tłustego” rodu Zborowskich a osobami popierającymi króla i Jana Zamoyskiego.

Zwada ta wzięła swój początek w cztery dni po koronacji pierwszego króla elekcyjnego, Henryka Walezyusza, tj. 25 II 1574 A.D. podczas zabaw wydanych na cześć nowego władcy. W sieni zamku wawelskiego Samuel Zborowski, syn Marcina z Wielkopolski herbu Jastrzębiec, napadł na kasztelana wojnickiego Jana Tęczyńskiego, raniąc przy tym śmiertelnie czekaniem kasztelana przemyskiego Andrzeja Wapowskiego. Jako że za Samuelem ujęła się szlachta, a prawdopodobnie przypadkiem zabił on kasztelana, nowo obrany król skazał go 10 III 1574 A.D. na banicję. Jak wiemy z kart historii, pod osłoną nocy z 18 na 19 III 1574 A.D. z kraju zbiegł król Henryk Walezy – cała Rzeczpospolita odczuła żal, gniew, zaskoczenie i wstyd. Po haniebnej ucieczce króla, pozostały po nim tylko lżące go satyry, zaś nasz kraj pograżył się w anarchii, narastały spory, walki pomiędzy szlachtą. Od 10 do 12 X 1574 A.D. w Krakowie trwał wielki tumult religijny (który *de facto* ciągnął się już od 17 lat i co jakiś czas wybuchał z mniejszą lub większą siłą), złupiono zbór luterński i kalwiński zwany Brogiem, linczowano protestantów. Dopiero powrót szlachty z przeglądu pospolitego ruszenia pod Proszowicami, pod przywództwem Andrzeja Zborowskiego, marszałka nadwornego, pozwolił na stłumienie walk, a pięciu żaków dzień później ścięto. W tymże samym czasie Samuel Zborowski, bywając poza granicami kraju, w Siedmiogrodzie na dworze Stefana Batorego, wielce przyczynił się do

jego sukcesu – jako jeden z pierwszych nakłaniał go do ożenku z Anną Jagiellonką i kandydowania do tronu (Jan Zamoyski także wielce przyczynił się w tej materii), by potem pamiętnego dnia 26 III 1576 A.D. (lub 23 IV 1576) przybyć z nim do Krakowa. Przyszły król przybył poprzez Karpaty na tureckim rumaku, w kołpaku futrzanym z piórem czaplim, mając ze sobą 500 rycerzy siedmiogrodzkich z lamparcimi skórąmi na złocistych zbrojach, i 1000 zahartowanych hajduków. Jan Tęczyński zwołał 8000 szlachty na tę okoliczność, zaś król wypowiedział swe pamiętne słowa: „Przyjechałem tu, aby rządzić, nie *chcę być królem ni glinianym, ni malowanym*”¹⁾. Kilka dni później, tj. 1 V 1576 A.D., Stefan Batory pojął za żonę Jagiellonkę i obydwaj zostali ukoronowani przez biskupa kujawskiego Stanisława Karnkowskiego. Jak później mawiano: tron objął właściwy człowiek na właściwym miejscu.

Rozeszła się kiedyś pogłoska po Rzplitej, że król Stefan Batory rozgrał dobra zgromadzone w tykocińskim zamku. Posłowie zażądali spisów, z tychże pieniędzy. Jan Zamoyski odrzekł tylko: „Oto Wam szlachetni posłowie król jegomość liczbę czyni, jadł w piątek ryby, a w sobotę grzyby”.

Jan Zamoyski obejmował zaś najwyższe godności: 1576 r. – podkanclerzy; 1578 r. – kanclerz wielki koronny; 1581 r. – hetman wielki koronny, by nie wymieniać już licznych starostostw. Kanclerz, wykorzystując swe wpływy i zdolności krasomówcze, jeździł po kraju, agitując szlachtę do zgody na wysokie podatki. Podatki te zbierane były na wojnę z Carem Iwanem IV Groźnym, którą formalnie wypowiedziano na piśmie 29 VI 1579 A.D. Nastąpił okres zbijania fortuny, także tej politycznej Zamoyskiego, otrzymywał nadania królewskie, darowizny, dzierżawione starostwa, by potem dołączyć łupy wojenne i oszczędności (obejmując ojcowiznę, Jan Zamoyski miał kilka wsi, zaś schodząc z padołu ziemskiego – sto kilkadziesiąt i kilka miast, nie licząc dożywotnich królewskich). Zamoyski popierał, jak i król, różnowierców, był zwolennikiem tolerancji, odwiecznym wrogiem Habsburgów. Dziś określa się go jako jednego z pierwszych przedstawicieli magnaterii w Polsce. Wszystko to wielce nie podobano się Zborowskiemu, rodowi który wielce przysłużył się Rzplitej.

Skórę by dał z siebie łupić: uczyniłby to, gdyby się alchimia taka naleźć mogła, co by pieniądze z niej kuto.

Jan Zamoyski o królu Stefanie Batorym

Tymczasem zaś po pierwszej kampanii moskiewskiej Zborowskich znów pominięto w przydzielaniu tytułów – i ich gniew narastał. Samuel Zborowski, chcąc się zrehabilitować, ruszył za giejtem w drugiej kampanii moskiewskiej wraz z braćmi: Janem, Andrzejem i Krzysztofem. Tymczasem ku zaskoczeniu wszystkich, rozsierzony brat Krzysztof za 1000 talarów potajemnie poprzysiągł wierność Riazanowowi, posłowi Iwana Groźnego, i to nie tylko w swoim, ale i Samuela imieniu!

Urosła ta uraza stąd – że złożone od Mieleckiego w czasie wojny najwyższe dowództwo król kancelarzowi oddał, inni bowiem weterani wojskowi, mianowicie Zborowscy, pominięci swoje w takowym godności wojennym szafunku ciężką poczytywali krzywdę. Więcej bolało ich to, że wszystkie dostojęstwa, a zwłaszcza te, na które ster ogólnego rządu polega, rozdawane były podle woli Zamoyskiego.

kronikarz Piasecki Paweł

Kampania za kampanią przynosiły zwycięstwa, jednakże gdy 1581 A.D. zmarła głowa rodu Zborowskich, Piotr, hamujący poczynania całego rodu wcześniej (starosta sandomierski, potem krakowski), 2 III 81 A.D. objął po nim starostwo nie kto inny, jak Zamoyski! Kanclerz stawał się *potentior, potentia potentissim²⁾*. Pomimo iż wcześniej Zborowscy odczuwali niechęć do Zamoyskiego, teraz ich gniew krańca nie miał. Zawarli oni na trawie zborowskiej spisek, aby króla zdetronizować, zaś Zamoyskiego obalić na rzecz cesarza lub arcyksięcia. „*Si Deus nobiscum, quis contra nos³⁾*” – mawiali. Należy wspomnieć, iż konflikt nie miał tła religijnego – Samuel, gorliwy obrońca i protektor kalwinów, i pozostali protestanci nie mieli przeciwko sobie tylko katolików, lecz i innych protestantów popierających politycznie króla i Zamoyskiego.

Ci kalwinie przebrzydli, ów jako ma po sześć palców u nóg, a tamci luterskie gusła odprawiają.

12 VI 1583 A.D. 41-letni dwukrotny wdowiec Zamoyski związał się jeszcze mocniej z królem, biorąc sobie za żonę młodziutką, różanoustą księżniczką siedmiogrodzką, Gryzeldę Batorównę. Krzysztof Zborowski po ślubie pozornie przeprosił tylko króla za lżenie go, zaś jego brat Samuel udał się z Austrii na Sicz, pobudził tam Kozaków do wielu wypraw na tureckie zamki, wywołując naprężenie pomiędzy Turcją a Rzeczpospolitą. Wielce to źle wpłynęło na wizerunek króla, który zaraz po wstąpieniu na tron pisma stał do Turcji o respektowaniu wspólnych granic. Samuel zaś upamiętniony został w wielu dumkach kozackich jako symbol kresu nie znającej duszy polskiej (uczynił to także nie kto

inny, jak sam J. Słowacki). W kraju Zborowszczy (bo tak nazywano zwolenników Zborowskich) poczęli drukować pamflety, satyry, paszkwile i odpisy na Zamoyskiego i króla. W tym też samym czasie Krzysztof z Samuelem wymieniał liczną korespondencję, a w listach tych zwano króla: baalem, bałwanem, tyranem i węgierskim psem. Jeden z nich, zawierający aluzje zamordowania króla na polowaniu, został przechwycony i stanowił *corpus delicti⁴⁾* podczas sejmu walnego w Warszawie). Z nieznanych bliżej mi przyczyn (*de facto* miało dojść do zamachu?) sam Samuel stawiał się w Piekarach u swej siostrzenicy, wdowy Katarzyny Włodkowej.* Majętności te znajdowały się na terenie starostwa podległego Janowi Zamoyskiemu, więc ten wysłał silny poczet Stanisława Żółkiewskiego wraz z Janem Tomaszem Drohojewskim, Mikołajem Urowieckim, Wojciechem Wybranowskim (dowodzący piechotą wybraniecką *sic!*) i ich ludźmi, by pochwycić warchoła. Nocą z 12 na 13 V 84 A.D. ujęto Samuela praktycznie bez żadnego oporu – padł tylko jeden trup – i uwięziono go w Baszcie Senatorskiej. Wnet po jego aresztowaniu wstawił się za nim Stanisław Szafraniec, Zamoyski jednak mu tylko odpisał:

Com jako urzędnik uczynić powinien, uczyniłem. Jako że prawo uczynione przeciw wszystkim, nie wszystkich dolega, traci ono, jaką by miało mieć moc swoją, bo jakożby to miało być srogość prawa, skoro jednych ma dotyczyć, drugich ochraniać nie prawo to już by było.

Nazajutrz, 26 5 1584 A.D., po odpowiedzi na list, ścięto warchoła Samuela Zborowskiego w pobliżu Lubranki. Wcześniej Zamoyski spytał jeszcze króla o zdanie, a on odpowiedział: *Należy postąpić z banitą wedle prawa i nie zwlekać z wykonaniem wyroku.* Urósł więc Samuel do miary ponurego symbolu anarchii i warcholstwa polskiego. Samuel był może i warchołem, może i dopominał się należytych mu tytułów, był jednak patriotą i przywiązany był do własnej ziemi polskiej (prosił pod Wielkimi Łukami króla, by anulował jego banicję), ale tego samego nie można już powiedzieć o Krzysztofie i Andrzeju, którzy poczęli rozpętywać zawieruchę na cały kraj. Egzekucję przeprowadzono zbyt szybko, zbyt niezręcznie, zaś wieść przetoczyła się głośnym echem po Rzplitej, co zaowocowało umocnieniem się opozycji Zborowszczyków – Zamoyski stał się wedle ich opinii tyranem i okrutnikiem, królowi zaś zarzucali pomniejszanie roli zasług wojennych Zborowskich, a samo ścięcie Samuela nazywali aktem zemsty na adwersarzu politycznym. Mawiano wtedy:

A co z kasztelanem Sładkowskim, co to 600 burd i kryminalów wzniecił a nic mu się dzieje, jakże to, toż to non licet⁵⁾, toż to hetman mawia, że prawa się trzyma, a Sładkowskiego nie pojmuje? Prawa niczym pajęczyna, bąk się przebiję, a na muchę wina!

W tej sytuacji królowi i hetmanowi pozostało tylko piętnować szerzące się w kraju warcholstwo – pozwalali więc na sejm w Warszawie Krzysztofa i Andrzeja... Myśleć by mógł kto, iż historia Zborowskich zakończyła się, to jednak był dopiero początek końca Zborowskich.

Samuel nadawał się jedynie na tuzinkowego wodźcę chorągwi jazdy.

Paweł J. Jasienica

W Proszowicach w Małopolsce zwołano sejmik. Krzysztof Zborowski przybył dzień wcześniej, **6 XI 1585 A.D.**, licząc, że pozyska szlachtę. Otoczył kościół parafialny, w którym miały odbyć się obrady, i wewnątrz ustawił cynową trumnę swego brata. Gdy zebrała się już większość Zborowszczyków, Krzysztof przed trumną wypowiedział lżącą mowę, w której Zamoyskiego zwał „cezarem Borgia” i „machavielistą”. Wysuwał żądanie, aby króla oskarżyć o *laesa maiestatas*⁶⁾ i przesłuchać w obecności sejmu.

Tu jako jeden z domu Zborowskiego przed Bogiem Ojcem i tym Ołtarzem przysięgam, iż nie oglądając się na nic, ni na żadne dobro ojczyzny tej Korony, która mi macochą, a nie matką jest, wszelakimi sposoby zamordowania brata mego mścić się nad nieszlachetnym nieprzyjacielem nie przystanę.

fragment mowy Krzysztofa Zborowskiego w Proszowicach

Mikołaj Firlej, wojewoda krakowski, wódz innowierstwa małopolskiego, marzący też o koronie, oraz Piotr Myszkowski zaproponowali Krzysztofowi, by odwołał się do sądów, nie dane im było jednak skończyć. Sytuacja zdawała się wymykać spod kontroli – nikt nie był pewien, co wydarzyć się może podczas kolejnych dni. **7 XI 1585 A.D.** szlachta przybyła na sejmik nadzwyczaj licznie, a podział na obozy był aż nadto wyraźny. Zwolennicy króla, niedopuszczeni do kościoła, musieli obrać swego marszałka na cmentarzu kościelnym. **8 i 9 XI 1585 A.D.** atmosfera stawała się coraz gorętsza – Zborowszczycy walili stale w kościelne dzwony, zagłuszając wszelakie argumenty. Wreszcie przybył ze swymi ludźmi Stanisław Stadnicki, zasłużony wielce żołnierz w kampaniach moskiewskich („Diabłem” dopiero się stawał). Podobnie jak jego wujaszkwie, zaraz w kościele przystąpił do wygłaszania mów wszetecznych i zdradliwych, lżących króla i hetmana.

Umysł stanu rycerskiego skazili, że imię króla, jakoby Rzeczpospolitą ucisnąć chęgo, nienawistnym się stało, na sejmikach wojewódzkich, które sejm walny poprzedzać zwykły, nic po myśli króla nie ustalono i wszystkie obrady do zamącenia spokojności krajowej zmierzały.

kronikarz Piasecki Paweł

Sejmik ten nie był już sejmikiem, na którym kilku podpitych waszmościów się srodze posiekle- tu

następowała *schisma*⁷⁾ kraju! Przeciwno przywódcy mniejszości prokrólewskiej, Spytkowi Jordaniowi, wymierzono broń, i w tak napięte sytuacji obfitował cały sejmik. Jednakże wszyscy byli zgodni co do tego, że Zamoyski przekroczył swe prawa, wjeżdżając do majątności siostrzenicy Włodkowej, łamiąc *Neminem Captivabimus*⁸⁾. I prawdopodobnie ten fakt sprawił, iż **10 XI 1585 A.D.** wewnątrz kościoła wybrano posłów: z jednej strony zwolennik antytrynitaryzmu Mikołaj Kazimierski, z drugiej Spytek Jordan. Oczywiście, pośród Zborowszczyków nastąpił kolejny podział na tych, którzy chcieli paktować i zwolenników poselstwa. W końcu w największym trudzie udało się namówić rywalizujące grupy, by podjęły wspólną rezolucję i dokonały wyboru pisarza dla spisania instrukcji. Koniec końców tylko jeden punkt, dwudziesty z trzydziestu siedmiu, dotyczył Zborowskich – zalecał złożenie w sejmie protestu przeciw naruszeniu posiadłości wdowy Włodkowej oraz sprawiedliwego przesłuchania dla Zborowskich.

15 I 1586 A.D. w Warszawie zwołany był sejm, król przybył już trzy dni wcześniej w towarzystwie wojewody Konstantego Ostrońskiego i kanclerza Zamoyskiego z półtoratysięcznym oddziałem piechoty. Krzysztof Zborowski nadciągał wraz z własnym wojskiem, zatrzymał się jednak, dowiadując się, jakie siły gromadzą się w Warszawie. Arcybiskup lwowski odprawił mszę świętą z okolicznościowym kazaniem, następnie nowo obrany marszałek sejmu złożył deklarację lojalności. W końcu, po omówieniu wewnętrznych i zewnętrznych opinii i problemów bieżących, po tym, jak senat przedstawił swoje *votum*⁹⁾, wystąpił hetman i kanclerz w jednej osobie. Zamoyski wyjaśnił, jak i dlaczego stracono Samuela Zborowskiego, podkreślił też, że działał w dobrej wierze: *Ja prawa słucham, prawa się trzymam i od niego nie odstąpię*. Zaprezentował też na *aulum* (wobec zgromadzonych) posłów przechwyconą korespondencję Zborowskich, ów bluźnierczy *corpus delicti*. Dopiero **26 I 1586 A.D.** powrócono do spraw Zborowskich (co wcale nie świadczy o tym, iż atmosfera sejmu była mniej gorąca niżli sejmiku proszowickiego), kasztelan gnieźnieński Jan Zborowski wyjaśnił, że jego brat Krzysztof gębę ma niewyparzoną i łatwo się oczyści z zarzutów, o ile otrzyma gwarancję, że nie zostanie aresztowany. **18 II 1586 A.D.** zamiast Krzysztofa Zborowskiego pojawił się krzykacz sejmikowy Kazimierski Mikołaj i rzekł, iż jego pan jest chory i nic nie wiedział o żądaniach sejmu i jest za granicami Rzeczpospolitej. Król rzekł tedy: *Tace Nebula*¹⁰⁾. Co zaś Kazimierski odrzekł, wie chyba każdy: *Nie jestem błaznem, lecz obywatelem, który obiera królów i obala tyranów*.

Później na czele nielicznego grona sprzeciwiał się uchwałom. Protestację przyjęto, sejm się rozszedł. **28 II 1586 A.D.** Kazimierski począł wygłaszać zjadliwą mowę przeciw Zamoyskiemu, lecz ten wyrwał mu karty z tekstem. Sejm został zerwany. Wszyscy

– *Jużci więcej zdradzić w Polsce nie ma, wszyscy u ciebie!*

Maksymilan ruszył zrazu na Kraków.

Gdy arcyksiążę dotarł już pod Kraków, Zamoyski miał o 2500 mniej żołnierzy, jednakże 5000 mieszczan stało na murach krakowskich. By uniemożliwić przeciwnikowi zdobycie kwater i żywności, Zamoyski spalił wiele okolicznych wsi. **16 X 1587 A.D.** w Krakowie rozległy się pierwsze huki armat. Arcyksiążę, niedoświadczony w bojach (częściej Turcy go bijali niż on ich), stanął w opactwie mogińskim i stał uniwersałę po Polsce tejże treści:

Aby ze wszystkich miast i miasteczek, tak i wsi – tak naszych królewskich, jak i inszych duchownych, pańskich i szlacheckich (...) z każdego domu osobę potężną z rydlem i siekierą wyprawili i do popisu jako najrychlej do Mogiły stawili.

Kanclerz umacniał w tymże czasie fortyfikacje miejskie, Hawryłło przechwycił 34 wozy z żywnością, pieniędzmi, winem, przy pomocy obrońców Olsztyna likwidował mniejsze oddziały arcyksięcia. Dopiero gdy do samozwańczego króla dołączył Stanisław Górka, wojewoda poznański, z 650 osobami i 8 działami uderzyli na Kraków. Krzysztof Zborowski przekupił Niemców krakowskich zamieszkujących Garbary, by przepuścili żołnierzy arcyksięcia. Pod osłoną dymu ze zgłiszcz i nocnej mgły z **23 na 24 XI 1587 A.D.** żołdacy wkradli się na Garbary, jednakże i to nic nie pomogło – 1500 żołnierzy Maksymiliana poległo, wzięto 100 jeńców, 8 dział, 2 sztandary, liczne wozy z żywnością i sprzętem wojennym. Rozsierdzeni mieszczenie nie okazali żadnego miłosierdzia niemieckim zdrajcom z Garbar – wybito ich do nogi. **27 XII 1587 A.D.** uroczyste koronowano nowego króla Zygmunta III Wazę. Kilkanaście dni potem Zamoyski ruszył do granic kraju w ślad za arcyksięciem pod Byczynę. Kanclerz wiódł ze sobą 3700 jazdy i 2300 piechoty, arcyksiążę dysponował 2900 piechoty, 2600 jazdy i 8 działami. Niezwykle krwawą bitwę przeżyło około 5000 zwolenników Zamoyskiego, 2700 ludzi Maksymiliana (w bratobójczej walce zginęło 800 Zborowszczyków). Poległ Gabriel Hołubek, zaś Stanisław Żółkiewski odniósł ciężką ranę. Gdy okrążono miasto, w którym schronił się arcyksiążę, Zamoyski skreślił pismo do Maksymiliana:

Żądamy oddania się Waszej Książęcej Mości w niewolę. Zapewniamy godne Waszej Książęcej Mości urodzeniu traktowanie. Polskim stronnikom ręczę bezpieczeństwo aż do sądów seymowych, zaś do króla wstawię się, coby ich dóbr nie konfiskowano. Oddać też musicie nam, nieprawnie na Spiszu zajętą Lubowlę.

Tak też **24 I 1588 A.D.** wojna domowa dobiegła końca – arcyksiążę więziony był z należytymi honorami (był nawet na chrzcinach córki Zamoyskiego),

posłowie prócz Kazimierskiego ucałowali dłoń króla, odśpiewali *Te Deum Laudamus* i udali się do podskarbiego po należne kosza, tłumnie poczęto opuszczać przyszlą stolicę. Pozostały sesje pieczętarskie, gdzie uchwalone teksty poddawano redakcyjnej obróbce, a w jednym z tychże tekstów spisane było, iż prokurator Jędrzej Rzeczycki zaocznie skazał Krzysztofa na banicję i infamię, konfiskatę dóbr, Andrzeja zaś odroczone. W trzy miesiące później król spisał testamenty i dopiero gdy **12.XII 1586 A.D.** zmarł w Grodnie, zaś Zamoyski został dyktatorem w Rzplitej, Zborowscy znów dali znać o sobie. Domagali się ukarania hetmana za bezpodstawne ścięcie Samuela i ograniczenia jego władzy. Jednakże należało jeszcze obrać króla. Zamoyski, myśląc o sobie, namawiał do popierania kandydatury Piasta, Zborowszczycy ogłaszali swoim stronnikom kandydaturę arcyksięcia Maksymiliana Habsburga, brata miłościwie panującego cesarza Rudolfa II (skąd się pojawiła w owym okresie wielka ilość talarów z podobizną Rudolfa II, nie trzeba chyba pisać...). *Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta* – jak głosi przysłowie: spór zwyciężyła Anna Jagiellonka, wprowadzając na dwór potomka jednego z Jagiellonów po kądzieli. Zborowszczycy podczas elekcji, wraz z Stanisławem Górką, próbowali porwać prymasa – Zamoyski przyodziały w żałobę wraz ze swymi ludźmi otoczył w porę klasztor bernardynek, w którym znajdował się prymas. Mimo iż Zborowszczycy, wspomagani przez filar krajowego prawosławia, kniazia Konstantego Ostrońskiego, stanęli z chorągwiami gotowymi do boju, zaś mieszczenie Warszawy pozamykali bramy, do bitwy nie doszło – po zachodzie słońca obie strony rozeszły się. Polityczne zwycięstwo odniósł jednak Zamoyski, nieobciążony odpowiedzialnością za próbę użycia siły – neutralna szlachta poczęła sprzyjać kadydaturze Zygmunta III Wazy. **9 VIII 1587 A.D.** obrano króla Wazę, w odpowiedzi Zborowszczycy **12 VIII 1587 A.D.** obrali sami sobie arcyksięcia Maksymiliana! **28 IX 1587 A.D.** arcyksiążę ruszył z Ołomuńca z 4000 piechoty, 2000 jazdy i 8 działami w stronę polskiej granicy – jednakże Zamoyski uprzedził arcyksięcia. Nie oczekując na szwedzkiego królewicza, wyruszył i od **8 IX 1587 A.D.** czekał na niego w Krakowie. **7 X 1587 A.D.** wojska arcyksięcia stanęły pod Olkuszem, po kilku dniach dołączyli do nich Zborowszczycy – ich liczba wzrosła do 8500. Zamoyski wycofał się do Krakowa, pozostawiając małe załogi w zamkach: rabsztyńskim pod Olkuszem i olsztyńskim pod Częstochową.

Gdy arcyksiążę Maksymilian podszedł pod Rabsztyn, ponoć zwrócił się do dowódcy zamku, Gabriela Hołubka (a właściwie Hawryłły) w te słowa:

– *Dobrze ci to wynagrodzę, jeśli oddasz zamek!*

Hołubek, Kozak zaporoski, wielce zasłużony żołnierz, o którym mawiano, że jest „człkiem złej gęby”, odrzekł mu, argumentując swe słowa salwą armatnią:

Polaków uwolniono. Panowanie króla Zygmunta rozpoczęło się lepiej niż poprzedniego króla. Pisa-no wtedy:

Polacy do wojny z Austrią wprowadzicie nie tęsk-nią, lecz nikt się tu nie lęka.

Jak zaś się kończą Zborowskich sprawy? Ot, do-piero konstytucja A.D.1591 oczyściła braci z oskar-żenia o zamach stanu. Do tego czasu braciszkwie-pludracy kryli się przed ciężącym na nich wyrokiem.

SUMMA TOTIUS OPUSCULI, czyli dziełka całego podsumowanie.

Do czegoż konieczne to opracowanie, może ktoś z Panów Braci spytać?

Primo: SEJMY. Opisy sejmu i sejmiku mogą być tłem do fascynującej biesiady przepełnionej dyle-matami moralnymi. SK spełnią się ambicje spo-łeczne (tytuły) romantyczne (córkę/i za rękę) czy materialne (dutki... dutki). Ułatwi im to pewien możny, jeśli wesprą go szabelką, słowem czy czymkolwiek innym, podczas sejmu/sejmiku. Cóż z tego, skoro zostaną oskarżeni o „zdradę”, „prze-kupstwo” etc. Jeśli poprą magnata, znienawidzi ich szlachta, jeśli nie przyjmą propozycji – długo je-szcze nie spełnią się ich dążenia...

Secundo: CORPUS DELICTI. Pozwala na opra-cowanie wspaniałej kampanii opartej o owe Cor-pus Delicti: SK (popierająca Zamoyskiego i króla) może je przechwycić od pocztowego Zborowskich przybywającego od Krzysztofa Zborowskiego na Niż do Samusia. Jeden z Zborowszczyków z po-cztu niosącego list ucieknie i zbierze wielu stron-ników ścigających SK. Czy SK dotrze na czas do Krakowa, by dostarczyć hetmanowi lub królowi owe zdradzieckie listy? Kampania może trwać kil-ka, kilkanaście biesiad, niechże choć jednym przy-kładem będzie karczma, ostatnie stajanie przed Krakowem SK, PG już pewno myślą o zaszczytach, jakimi obdaruje się ich na Wawelu. W karczmie go-ści też dwóch Zborowszczyków, PG gracze oczy-wiście nic o nich nie wiedzą, wyczerpani pościgiem muszą w niej zagościć. Zborowszczyki już wiedzą o skradzionych listach, nic im nie stanie na prze-szkodzie, by zatruci pożywienie SK... Czy uda im się dotrzeć z pianą na ustach do Krakowa, a może wyczują trutkę.

Nie trzeba pisać, jakie nagrody mogą czekać na Wawelu na PG, który dostarczy Corpus Delicti... Owe Corpus Delicti to po prostu wielka, olbrzymia czarna sakwa, o której tyle pisano w DP i MiM-ach przeznaczona dla PG, którzy wykazali się już kil-kunastoma lub i więcej sukcesami.

Tetrio: BITWY. Byczyna lub przedmieścia Kra-kowa: Garbary, zgliszczka, dymy, dudniące harmaty i poszukiwania zdrajców – to wspaniała kanwa dla PG lubiących rąbać. A może ktoś wysadzi kolubry-ny Maksymiliana na długo przed tym, niż uczyni

to pewien aktor w pewnym filmie (możliwe, że była to jakaś książka o obronie Częstochowy, chyba „Powódź”, czy jakoś tak).

Quatro: Jest dobrym opracowaniem i może się zawsze przydać.

Quinto: MY, ZBOROWSZCZYCY. A gdyby tak PG odgrywali role Zborowszczyków? Zasłużo-nych wielce w bojach moskiewskich, pomijanych w obdzielaniu tytułami, pałających żądzą zemsty, zrozpaczonych po utracie Samuela – symbolu wol-ności szlacheckiej. Szukających sposobu na sejmi-kach, by przeciągnąć innych na ich stronę, przemie-rzając tam i nazad kraj, donosząc listy samym Zborowskim, albo będąc szlachtą brukową z Gar-bar, mającą wpuścić arcyksięcia na przedmieścia.

*** Nota na dzień dzisiejszy, tj. XI 1999 AD.**

Katarzyna Włodkowska – J. Komuda podaje w swym opracowaniu „Warchołowie i pijanice” MiM 7-8/99, iż zwała się ona Elżbieta, ja teraz sam nie jestem już tego pewien – spisywałem „Zborow-skich Sprawy” na przełomie 1998/99 roku i korzy-stałem z wielu opracowań, więc nie jestem w sta-nie dotrzeć do sedna sprawy.

Uzupełnienie opracowania Jacka Komudy z MiM-a:

„... do dziś nie wiadomo, czy Krzysztof i Samu-el Zborowscy rzeczywiście knuli spisek.”

Wiadomo, a jakże – Zamoyski na sejmie w War-szawie pokazał na aulom Corpus Delicti, czyli li-sty łączące króla.

Uwagi co do charakterystyki:

38% – niezbyt mądry – toż to żebrak ma być mą-drzejszy od Samuela? Wstydu, Waść Komuda, oszczędź... 78 % – mądry to minimum, zresztą te-dy miałyby on mentem równy ladacznicy...

Niech mnie, toż to ród Zborowskich wydał „Sa-musia” – nie zna ci on ni genealogii ni heraldyki? A jakże on się z Batorym komunikował, skoro ła-ciny nie znał...

A i o ogładzie dworskiej żeś zapomniiał, by nie wspomnieć o retoryce, polityce, znajomości war-chołów...

Żle, żem te błędy wynalazł, bo i jak mnie będzie wyzywał Imć Pan Komuda, to nie stanę w szran-ki, bo śmierć mi od jego szabelki w pierwszym zwarcu pisana.

Słów łacińskich i jednej greczyzny, co w niej schi-zmę poczyniła różność do tej materii należąca:

¹⁾ *nie gliniany i nie malowany* – non fictus, non pictus

²⁾ *potentior, potentia potentissimi* – siłą silniejszy od najsilniejszych

³⁾ *Si Deus nobiscum, quis contra nos* – Gdy Bóg z nami, któż przeciwko nam?

⁴⁾ *corpus delicti* – dowód rzeczowy

⁵⁾ *non licet* – nie wolno, nie godzi się

⁶⁾ *laesa maiestatas* – obraza majestatu

⁷⁾ *schisma* – z gr.rozłam

⁸⁾ *Neminem Captivabimus* – Prawo Nietykalności

⁹⁾ *votum* – ślubowanie

¹⁰⁾ *tace nebula* – milcz, błaznie

Czołem!

Nie lubię, podobnie jak Wy, dzielenia przygód i artykułów. Tekst to tekst, powinien iść w jednym kawałku, bez zawalania miejsca. Niestety, owego miejsca u nas skąpo – a znakomitych, długich materiałów, takich które aż wyją, by je opublikować, stety sporo.

Podobnie rzecz ma się z tymże scenariuszem – wspaniałą, epicką opowieścią, pełną rozmachu i akcji. W sam raz dla miłośników ED. Podzieliłem ją bezlitośnie na dwa kawałki, starałem się jednak uczynić to tak, aby grać można było w każdą część osobno, nie czekając miesiąca. Sprawdźcie, jak mi się to udało i zagrajcie sami. A warto! Bywajcie!

MNK

Andrzej „Encefalograf” Stój

LANSJERZY

Obecnie moja dyscyplina jest już prawie zapomniana. Młodzi chłopcy nie marzą o zostaniu jedynymi z nas...

Kiedyś byliśmy elitą wśród elity. O naszych czynach trubadurzy opowiadali w każdym zakątku świata. Zwyciężaliśmy w każdej bitwie. Byliśmy arystokratami, szlachtą najczystszej krwi, najpotężniejszymi adeptami Barsawii. Niestety, o tych czasach nikt już nie pamięta...

Fragment rozmowy Lamberta Lansjera z Gharlinem Czarnym, adeptem Kawalerzystą

Lansjerzy to dumni jeźdźcy, przemierzający bezdroża Barsawii w poszukiwaniu chwały. Łączą w sobie zalety wojownika, fehmistrza i kawalerzysty. Dyscyplina ta kładzie szczególny nacisk na precyzję i skuteczność ataku – każdy Lansjer zna swoje miejsce na polu walki, potrafi współpracować z innymi. Zawsze wykonuje otrzymany rozkaz. Lansjer to elitarny żołnierz, często osobisty strażnik jakiejś ważnej osobistości. Dla niego liczy się nie tylko czy coś zostało zrobione, ale również jak. Lansjerzy nienawidzą Horrorów bardziej niż inni adepci. Za to, co zrobili ze Smoczą Puszcza. Za to, co zrobili z ich cytaadelą. Za czterysta lat straszliwego cierpienia...

Istotne cechy: Zręczność, Żywotność, Siła Fizyczna, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: obsydianie, wietrzniaki i trolle nie mogą zostać lansjerami.

Rytuał karmiczny: Lansjer siada na ziemi, twarzą zwrócony w kierunku Smoczej Puszczy. Zaczyna cichy śpiew, przyzywający duchy miejsca, w którym odprawia rytuał. Wokół bohatera unosi się mgła, która otacza całą postać Lansjera. Z mgły formują się duchy, które kreślą na ciele Lansjera wzory symbolizujące jego żal za utraconą przez elfy ojczyznę. Nagle ciało Lansjera przebijają tysiące kolców. Ból jest tak straszny, że adept traci na kilka minut przytomność. Kiedy się budzi, rytuał dobiega końca. Po kolcach nie zostaje żaden ślad.

Umiejętności artystyczne: rycie runów, rzeźbiarstwo.

Dodatkowe wymagania: bohater może zostać Lansjerem, jeśli wartości wszystkich istotnych dla

dyscypliny cech przekraczają u niego 13. Osoby nie spełniające tych wymagań mają za małą kondycję i upór, aby przetrwać mordercze szkolenie.

PIERWSZY KRAJ

Talenty

Broń biała *
Rytuał karmiczny
Szarża *
Więź ze zwierzęciem
Woltyżerka *
Zachowanie równowagi

DRUGI KRAJ

Talenty

Przewidywanie ciosu *
Pierwsze wrażenie
Wytrzymałość (7/6)

TRZECI KRAJ

Talenty

Atak z podjazdu
Unik *

CZWARTY KRAJ

Przebijający cios: za cenę 1 punktu wyczerpania adept może, podczas konnej szarży, zadać silny cios, przebijający pancerz przy sukcesie o 1 mniej niż wymagany normalnie (np. ogromny zamiast wyjątkowego).

Talenty

Tkanie wątków (kawalerzysta) *
Ognista krew

PIĄTY KRAJ

Obrona Fizyczna: Obrona fizyczna wzrasta o 1.

Talenty

Utrzymanie się w siodle
Hartowanie siebie

SZÓSTY KRĄG

Obrona społeczna: obrona społeczna wzrasta o 1.

Talenty

Wytrzymałość (wierzchowca)

Riposta

SIÓDMY KRĄG

Karma: Adept może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej siły woli.

Talenty

Drugi atak

Rozbrojenie *

ÓSMY KRĄG

Obrona fizyczna: obrona fizyczna wzrasta o 1.

Talenty

Przerazająca szarża *

Trwałe wrażenie

DZIEWIĄTY KRĄG

Karma: adept może wykorzystywać punkty karmy do testów zdrowienia i talentów, które je zastępują.

Inicjatywa: stopień inicjatywy adepta wzrasta o 1.

Talenty

Przyszpilenie

Błyskawiczny atak

Zagrzewanie do boju

DZIESIĄTY KRĄG

Testy zdrowienia: 1 dodatkowy test dziennie.

Niepowstrzymalna szarża: kosztem 4 punktów wy-czerpania adept może, podczas konnej szarży, uży-skać automatycznie wyższą wartość inicjatywy od przeciwnika, którego atakuje. Przyjmuje się, że adept uzyskał w teście wartość o 2 większą niż je-go przeciwnik.

Talenty

Pancerny rumak

Czarowny głos

JEDENASTY KRĄG

Obrona fizyczna: obrona fizyczna wzrasta o 2.

Talenty

Witalność

Wypatrzenie wady pancerza

DWUNASTY KRĄG

Inicjatywa: stopień inicjatywy adepta wzrasta o 1.

Karma: adept może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej siły fizycznej.

Talenty

Obrona

Wezwanie rumaka

TRZYNASTY KRĄG

Obrona magiczna: obrona magiczna wzrasta o 2.

Karma: maksymalna liczba punktów karmy adepta zwiększa się o 25.

Talenty

Lwi duch

Straszliwy cios

CZTERNASTY KRĄG

Testy zdrowienia: 2 dodatkowe testy zdrowienia dziennie.

Obrona społeczna: obrona społeczna wzrasta o 1.

Talenty

Grad ciosów

Tratowanie *

PIĘTNASTY KRĄG

Obrona fizyczna: obrona fizyczna wzrasta o 2.

Talenty

Druzgocąca szarża *

Trafienie w czuły punkt

* – oznacza talent dyscyplinarny

HISTORIA DYSCYPLINY

Dyscyplina ta wywodzi się z czasów przed Pogromem, kiedy dom elfów nazywano Smoczą Puszczą. Wówczas lord Entharion Brunatna Toń założył w pobliżu północnych granic Puszczy Bractwo Trzech Ostrz – organizację adeptów, skupiającą w swoich szeregach elfią arystokrację, parającą się dyscyplinami związanymi z walką. Z czasem Bractwo zaczęło się rozrastać, przyjmowano też do niego elfy nie będące szlachcicami. Około 150 lat przed Pogromem narodziła się dyscyplina Lansjera – nieznany jest adept, który ją stworzył, pewne jest tylko, że był arystokratą i jednym z uczniów Enthariona. Szeregi Lansjerów stale wzrastały, pomimo faktu, że mordercze szkolenie kończył tylko co dziesiąty elf. Wkrótce też pierwszy Dawca Imion nie będący elfem dostąpił zaszczytu stania się Lansjerem. Był to t'skrang imieniem Xercon, który uratował życie jednemu z elfich Lansjerów.

Kiedy dyscypliny zaczęły uczyć się adepci z innych ras, Bractwo rozpadło się na dwie frakcje. Pierwsza uważała, że nie należało uczyć „niższych istot” sztuki przeznaczonej tylko dla elfów. Członkowie drugiej stwierdzili, że aby przetrwać oraz nie ulec degeneracji, należy czynić wręcz przeciwnie. Królowa potępiła zwolenników drugiej frakcji i wygnała ich z Puszczy.

Entharion kupił więc od Theran rytuały i pieczęcie, mające chronić siedzibę Bractwa przed Pogromem i zbudował cytadelę, położoną gdzieś w pobliżu Gór Throalskich. Kiedy nadszedł Pogrom, w twierdzy znajdowała się większość Lansjerów. Był tam również Ellon, wysłannik królowej, który

sto lat po zamknięciu kaeru przerwał pieczęcie i pozwolił Horrorom zniszczyć cytadelę. Bestia została w końcu unicestwiona, jednak zabrała ze sobą wszystkich adeptów.

Tak Alachia zemściła się za nieposłuszeństwo. Jednak wkrótce też ona sama wraz z wiernymi jej Lansjerami padła ofiarą Horrorów...

Dyscyplina jednak nie zaginęła. Kilku adeptów, którzy schronili się w innych kaerach, przekazało swoją wiedzę potomkom. Najwięcej było wśród nich potomków Xercona. Pod ich opieką i przywództwem Bractwo zaczęło się odradzać.

ODGRYWANIE ROLI

Jako Lansjer, jesteś dumny ze swojej dyscypliny i przy każdej okazji starasz się wykazać umiejętnościami. Przeszedłeś morderczy trening i wiesz, że dorównujesz najlepszym wojownikom. Jednak nie rzucasz się w wir każdej walki – wszystko racjonalnie oceniasz. Każdy Twój ruch musi być dobrze przemyślany i wykonany perfekcyjnie. Podczas walki każdy Twój cios niesie śmierć. Rannych przeciwników dobijasz – wszak jeśli odważyli się wystąpić przeciwko Tobie i zawiedli, nie mają prawa żyć. Szanujesz życie tych, którzy się poddają – oni zaakceptowali swą słabość oraz Twoją wyższość, dlatego nie ma powodu, żeby ich zabijać.

Nienawidzisz Horrorów za to, co uczyniły z Twoim domem. Za to, że przez czterysta lat musieliście żyć pod ziemią. Nienawidzisz Horrorów za całe zło, jakie uczyniły Dawcom Imion. Reagujesz na każdy

przejaw wpływu Horrora. Nie znaczy to jednak, że zabijesz biedaka, który został naznaczony. Twoim zadaniem jest ochrona zwykłych, prostych ludzi, dlatego też zło niszczysz u źródła. Wielu Twych braci jest Świetlistymi, sam także pragniesz stać się jednym z nich.

Jako żołnierz jesteś posłuszny, wykonujesz każdy rozsądny rozkaz. Chronisz tych, których przykazano Ci chronić. Walczysz jedynie w obronie sprawiedliwych idei. Posłuszeństwo przysięgasz tylko towarzyszom broni Jesteś wolny, nigdy nie ulegasz wpływom innych. Sprzeciwiasz się niewolnictwu i Theranom.

Twoja dyscyplina wywodzi się ze Smoczej Puszczy. Nigdy o tym nie zapominasz. Niech Twoja duma nigdy nie zwycięży nad rozsądkiem, widzisz zło, jakie sprowadziły na siebie elfy z Puszczy, dlatego nigdy nie korzystasz z magii krwi. Nigdy.

KODEKS DYSCYPLINY

Lansjerzy mają kodeks honorowy, którego ściśle przestrzegają.

- * Adept, który w jakikolwiek sposób wspomaga Theran, Horrory lub Ciemniowe Elfy, nie jest godzien nosić miana Lansjera.
- * Lansjer nigdy nie może poddawać się emocjom, jeśli przez to dzieje się komuś krzywda.
- * Lansjer chroni Dawców Imion przed złem.
- * Lansjer zawsze wykonuje rozkazy przełożonych, chyba że naruszają one któryś z punktów kodeksu.
- * Lansjer nigdy nie korzysta z magii krwi i gardzi tymi, którzy to robią.
- * Lansjerzy uosabiają wszelkie rycerskie ideały – dumę, wierność i mądrość.

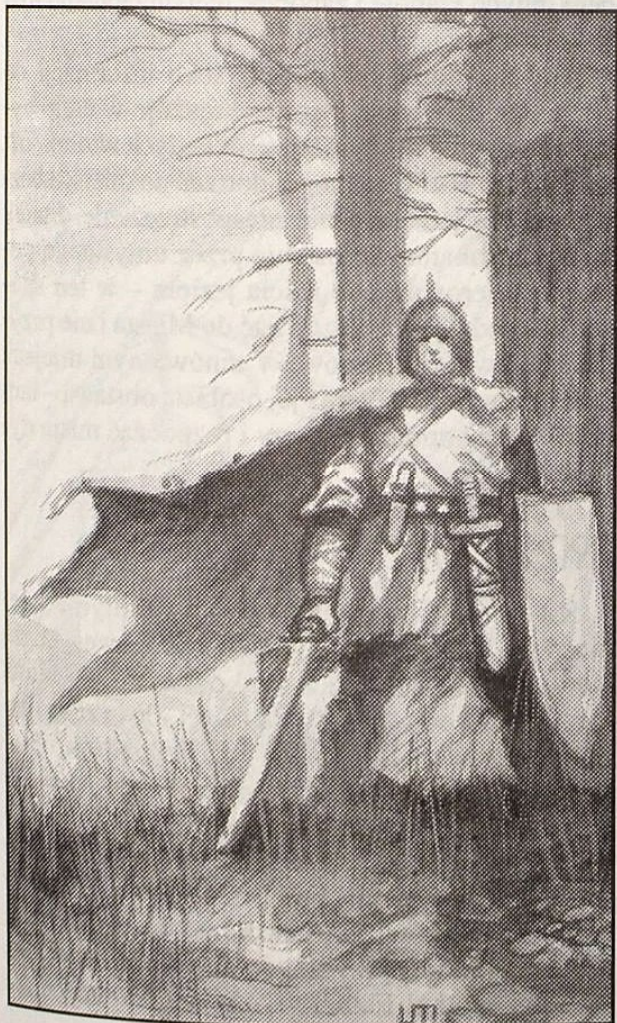
Każde naruszenie kodeksu spowoduje wyrzuty sumienia u Lansjera. Powinien naprawić swój błąd i zadośćuczynić krzywdy, których inni doznali z powodu jego niemocy. To oznacza oczywiście również zniszczenie przyczyny, która jego powodem tego zła. Takie sytuacje będą miały miejsce rzadko, ponieważ Lansjerzy wolą zginąć w walce niż uciec, pozostawiając towarzyszy na pastwę losu.

ŁĄCZENIE DYSCYPLIN

Dyscyplinę Lansjera doskonale można łączyć z tymi dyscyplinami, których elementy zawiera: z Fechmistrzem, Wojownikiem i Kawalerzystą. Niektórzy Lansjerzy pragną także większej wiedzy o magii, dlatego można spotkać adeptów kroczących ścieżką Lansjera i mistrza żywiołów bądź czarodzieja.

NISKA MAGIA

Lansjerzy korzystają z niskiej magii przy oswajaniu rumaków, rozpoznawaniu różnych rodzajów broni oraz podczas naprawy i konserwacji ekwipunku.



Maciej Szaleniec

MGŁY GÓR SMOCZYCH

(POWIETRZNY OKRĘT II)

Część pierwsza

to scenariusz, który jest luźną kontynuacją „Powietrznego okrętu” (MiM 9/00). Jest on przygodą, która zapozna Twych bohaterów z kulturą Kryształowych Łupieżców, t'skrangów znad Jeziora Ban, z niewolniczym procederem Therańczyków i w końcu doprowadzi do szaleni niebezpiecznej konfrontacji z prastarym, barsawiańskim smokiem! Będzie stanowiła również kolejną rundę rozgrywek z potężnym i sprytnym horrorem Hurgashem, któremu nasi herosi pokrzyżowali już kiedyś plany (w „Powietrznym okręcie”). Oczywiście, scenariusz jest samodzielną przygodą i można ją poprowadzić niezależnie, jednak obecność choć jednego bohatera, który uczestniczył w poprzedniej historii, doda heroicznoepickiego smaku.

OD CZEGOŚ TRZEBA ZACZAĆ!

Opowieść ową należy zacząć na Wężowej Rzece. Zapewne wśród członków drużyny jest jakiś t'skrang, lub Twoi bohaterowie mają przyjaciół w t'skrandzkiej społeczności. Nie? No to może najwyższy czas, by w sposób pasujący jedynie do Twojej drużyny bohaterowie zdobyli zaufanie mieszkańców jednej z wiosek (na przykład pływając wraz z t'skrandzką załogą na parostatku). Pamiętając o zamiłowaniu jaszczurów do wspaniałych czynów i heroicznych opowieści, może wystarczy wyłącznie zdobyta przez bohaterów sława.

A dla czegoż to wszystko? Otóż sama *shivalahala* Domu Trzcina wezwała podległą jej wioskę do oddelegowania jednego statku z najlepszą załogą do służby władczyni Domu. Polecenie zalecało wyposażenie statku w załogę o najwyższych kwalifikacjach „szczególnie w zakresie godnym ogona i nie tylko”. W subtelnym języku Atlosh T'zdrum, czyli Wielkiej Gry (o władzę), miało to oznaczać wynajęcie jak największej liczby adeptów zdolnych do podejmowania niebezpiecznych zadań – dlatego t'skrandzcy przyjaciele zaproszą naszych bohaterów na wyprawę do Pływającego Miasta na Jeziorze Ban.

MISJA DYPLMATYCZNA

Zadaniem statku naszych bohaterów będzie ochrona reprezentacyjnej galery, która ma przewozić Fathare'Fat'Verę, t'skrandzką dyplomatkę, o której mówi się, że będzie następczynią samej

władczyni Aropagoi V'strimon. Zmierzają ona z misją dyplomatyczną do wodza orkowych plemion żyjących w dole rzeki. Jej negocjacje mają dotyczyć przymierza pomiędzy Domem Trzcina a Harimem Wielkim, który podporządkował sobie pięć klanów nomadów. Wszystkie zabiegi dyplomatyczne zmierzają do przeciwstawienia się narastającej ostatnimi czasy działalności therańskich łowców niewolników. Łowcy owi napadają na plemiona orków i t'skrangów, a zatrudniają wyrzutków z obu ras. Tak się jednak składa, iż orków napadają zawsze watahy złożone z t'skrangów, zaś na lud Pływającego Miasta atakują bandy orków. O mały włos nie doszło do wybuchu wojny pomiędzy sąsiadami, jednak *shivalahala* Domu Trzcina przejrzała podstęp (z niemałą pomocą swych szpiegów) i stara się teraz niebezpieczną sytuację obrócić na swą korzyść. Pragnie zawrzeć przymierze, potwierdzić je dodatkowymi obustronnymi umowami handlowymi (na których jaszczury oczywiście wyjdą lepiej) oraz wzmocnić swą pozycję względem innych klanów i zapobiec niepotrzebnemu rozlewowi krwi.

Aby nie dopuścić do przecieku informacji do siatki szpiegowskiej wroga, angażuje w całą wyprawę swych pobratymców z odległych wiosek, tak by Fathare'Fat'Vera mogła dotrzeć na miejsce bezpiecznie, a jednocześnie niespostrzeżenie. Statek naszych bohaterów zostanie przez umyślnego posłańca skierowany do ujścia jeziora – w ten sposób nie będzie musiał zawiązać do Miasta i nie przyciągnie uwagi szpiegów. W umówionym miejscu czeka galera z Fat'Verą i jej osobistą obstawą – tam ma nastąpić zmiana eskorty i rozpocząć misja dyplomatyczna.

PODSTĘPNA ZASADZKA

Kiedy okręt naszych bohaterów wpłynie z jeziora we wskazane ujście Rzeki Wężowej, ukazać się żagle galery i trzech statków eskorty. Jednak gdy bohaterowie podpłyną bliżej, dostrzegą nie naturalny bezruch panujący na pokładach okrętów. Galera utkwiała na mieliźnie, zaś stateczki eskortowe dryfują powoli w dół rzeki. Z bliższej odległości można zauważyć, iż pokłady są zastłane ciałami bezlitośnie pomordowanych t'skrandzkich gwardzistów. Najprawdopodobniej bohaterowie natychmiast przybiją do galery, by zobaczyć, jaki los spotkał Fathare'Fat'Verę. Okaże się, że

t'skrandzki dyplomata zniknął! W przybudówce, gdzie mieściła się jej kajuta, piętrzą się ciała zasieczonych gwardzystów, po ziemi walają się rozsypane klejnoty i podarki dla orkowych przywódców, lecz nigdzie nie ma śladu następczyni shivalahali V'strimon. Masakry nie przeżył nikt poza jednym, umierającym już t'skrangiem, któremu wielkie cięcie rozplątało brzuch. Widząc bohaterów, t'skrang będzie próbował powiedzieć im, kto porwał Fat'Verę. Zanim umrze, zdąży tylko wyszeptać urywane słowa:

– Powietrzny drakkar... czarna gwiazda... niebieskie tło. Ale to nie...

Po tych słowach odda ducha...

Dokładne oględziny statków mogą dostarczyć następujących informacji:

* Podczas ataku użyto tak zwanych powietrznych harpunów – jest to broń trolli do szepiania okrętów powietrznych – tu najwyraźniej została użyta do przycumowania abordażującego okrętu do nawodnych celów.

* Rany, jakie otrzymały t'skrangi, są raczej płytkie i choć odpowiadają typowi obrażeń zostawianemu przez topory, raczej mało prawdopodobne, by zadały je obdarzone nadludzką siłątrolle.

* Znak czarnej gwiazdy na błękitnym tle to bandera klanu powietrznych łupieżców Joriga Hansena, który ma siedzibę gdzieś w Górach Grzmo-tu – wiedzą o tym kapitan i niektórzy marynarze.

Kapitan natychmiast poleci bohaterom zawrócić na jednym z małych stateczków eskortowych do Miasta Trzcina i powiadomić o zaistniałej sytuacji.

NA RATUNEK!

Gdy bohaterowie dotrą do miasta, opisz im, drogi Mistrzu, wspaniałość tego niezwykłego osiedla. I choć bardzo się spieszą i raczej nie są w nastroju

do podziwiania uroków miasta, nie sposób nie zauważyć wspaniałych wysp trzciniowych, delikatnych i misternych konstrukcji unoszących się na platformach, różnobarwnej i wielorasowej ludności, która przybywa do Miasta Trzcina pohandlować z domem V'strimon. Nad wszystkim góruje oczywiście pałac Ijrii'atthana – gubernatora miasta, który zarządza w imieniu shivalahali nadwodną częścią osiedla. Do niego właśnie strażnicy pałacowi skierują bohaterów po usłyszeniu straszącej wieści. Powiadomiony o całej sprawie Ijrii'atthana – postawny t'skrang o zielono-granatowym ubarwieniu – odprawi cały dwór i tłum petentów, zostawiając sam na sam z bohaterami.

Przedsiębiorczy t'skrang natychmiast roześle posłańców, by zwołać nadzwyczajną radę. Bohaterowie powinni poczuć, iż wojna wisi w powietrzu! Czy mają już wątpliwości co do sprawców napadu? Nawet jeśli tak, musimy ich przekonać, by udali się w pościg, zanim t'skrangi zbiorą armię i wyruszą odbić porwanego dyplomata. Wszak cóż to za bohaterstwo, z pomocą całej armii ratować piękną porwaną?!

Z racjonalniejszych powodów najważniejszy jest czas. Z każdą minutą powietrzny okręt coraz bardziej się oddala, kierując się na Góry Grzmo-tu. Tymczasem t'skrangi muszą najpierw poradzić się shivalahali i zebrać odpowiednie siły do wyprawy. Zajmie im to co najmniej dwa do trzech dni. Ijrii'atthana poprosi więc bohaterów o pomoc. Zależy mu na tym, aby zlokalizowali twierdzę Kryształowych Łupieżców i zorientowali się, gdzie przetrzymywana jest porwana dyplomatką (oczywiście, nie obrazi się, jeżeli bohaterom uda się ją uratować). W zamian Dom V'strimon będzie winien bohaterom przysługę – a jak powszechnie wiadomo, jest to jeden z najpotężniejszych domów t'skrandzkich w całej Barsawii.

Bohaterowie otrzymają niezbędny ekwipunek i wierzchowce (oczywiście, jeżeli ich nie posiadają, co jest zresztą całkiem prawdopodobne, zważywszy na to, że przybyli statkiem). T'skrandzkie wiatronogi doskonale nadają się do tej wyprawy!

ZANIM BOHATEROWIE WYRUSZĄ W DROGĘ

Należy graczom uświadomić, jak bardzo liczy się czas. Dzięki temu może zaniedbają przeprowadzenia bardziej wnikliwego śledztwa na miejscu porwania. Mogę Ci już zdradzić chyba, drogi Mistrzu, że nie zależy nam, by w początkowej części przygody zbyt szybko dociekli prawdy! No, ale nie można wykluczyć, iż Twoi gracze okażą się prze-zorniejsi niż moi, tak więc należy Ci się kilka słów informacji na temat tego, co mogą powiedzieć ludzie mieszkający na południe od jeziora Ban.

Otóż całkiem niedaleko miejsca zajścia znajduje się ludzka wieś. Powietrzny okręt napędził jej mieszkańców niezłego stracha – większość poukrywała



się w lepiankach, a wojownicy już szykowali się do obrony swych nędznych domostw.

Jedyną osobą, która przyglądała się w spokoju całemu zajściu, była stara szamanka. Starowina dawno przestała bać się śmierci, więc w jej przypadku ciekawość zwyciężyła powszechną panikę. Kobieta zauważyła podczas ataku kilka dziwnych rzeczy:

- * Nie było słyhać grzmiących głosów rogów, którymi trolle obwieszczają wrogom swój atak.
- * Powietrzny drakkar przyszpilił swą ofiarę harpunami, lecz szamanka nie mogła dostrzec szybujących w powietrznym abordażu trollich piratów. Zamiast tego odniosła wrażenie, iż napastnicy użyli do abordażu lin.
- * Szamanka wyczuła w powietrzu „coś dziwnego” – to magiczne reminiscencje dyskretnej działalności czarodziejki dowodzącej therańskimi piratami.

KURTYNA W GÓRĘ

Już wystarczająco długo trzymałem Cię, Mistrzu, w nieświadomości. Czas więc wyjaśnić kilka szczegółów. Oczywiście, napadu nie dokonali Kryształowi Łupieżcy, tylko Therańskie. Po co jednak użyli trollego drakkaru, skoro mają majestatyczne, kamienne okręty? Oczywiście, strategia jest taka sama, jak w przypadku działań przeciwko orkom i t'skrangom. Chodzi o wywołanie wojny! Tym razem Therańczykom naprawdę się udało. Dotychczas jaszczury miały niepisany układ z piratami przestworzy: „Wy łupicie w powietrzu, z dala od rzeki – my na rzece” (dom V'strimon nazywa ten proceder „podatkiem”). Obie rasy współżyły w tolerancyjnej koegzystencji. Teraz jednak trolle zadały dotkliwy cios domowi V'strimon, a biorąc pod uwagę sytuację dyplomatyczną i tajemnicę, jaka okrywała całą misję, ujawniły się jako nieoczekiwani sprzymierzeńcy Therań. Oczywiście, nikt nie posadza wszystkich trolli o przyłączenie się do ich odwiecznych wrogów – najwyraźniej zdradził tylko jeden klan: Joriga Hansena. Jeżeli jednak jaszczury pokonają ten klan (co się może zdarzyć, biorąc pod uwagę liczebność t'skrangów z Domu Trzciny i magiczne możliwości jego shivalahali), zostanie skalany honor trollej rasy, co pociągnie za sobą zbrojne wystąpienie trolli górskich – a to z kolei spowoduje ataki nie mniej walecznych trolli z nizin. Biorąc pod uwagę skomplikowane powiązania honorowe oraz honor rasowy trolli, sytuacja jest poważniejsza niż wydaje się bohaterom i gubernatorowi pływającego miasta.

No dobrze, ale skąd Therańskie wzięli drakkar? Otóż jakieś trzy tygodnie temu doszło do bitwy powietrznej pomiędzy okrętami Imperium a statkami Powietrznych Łupieżców. W trakcie starcia zginęło wielu legionistów, lecz podstępny Therańczykowi udało się osiągnąć zamierzony cel – ujęli Joriga Hansena, wodza klanu. Następnie therańskie okręty uszkodziły żagle drakkarów i uciekły. Dzięki

magicznym torturom Therańskie uzyskali sekret budowy drakkaru, zbudowali okręt i z pomocą trollich renegatów dokonali napaści. Następnie okręt odleciał w kierunku Gór Smocznych, gdzie mieści się tajna therańska baza.

WARSTWA PIERWSZA – TROLLE

W pierwszej warstwie staramy się przekonać graczy, że za porwaniem stoja trolle. Oczywiście, już od samego początku gracze będą powątpiewać w tę wersję historii – a to za sprawą przedśmiertnych słów gwardzisty. Chcemy jednak, Mistrzu, aby gracze wplątali się w sprawy trolli, gdyż tylko przy ich pomocy mogą uratować Aloe'Fat'Ve're. Poza tym, trolle są z całą sprawą nierozdzielnie związane!

POŚCIG

Podróż do Gór Grzmotu proponuję rozegrać narracyjnie. Opisz, drogi Mistrzu, jak zmienia się krajobraz: z nizinnego, charakterystycznego dla okolic jeziora Ban, w miarę zbliżania się do podnóża ponurych gór. Opisz dzikość bezdroży, w których nie spotkasz ani wędrowców, ani osiedli – bezdroży, w gęstwinie których wciąż mogą się czaić stworzone w czasie Pogromu bestie.

Jednak to nie wędrówka jest tematem opowieści. Pozwól więc bohaterom bezpiecznie dotrzeć do gór. Oczywiście, nasi bohaterowie nie mają najmniejszego pojęcia, gdzie mieści się siedziba klanu mającego w herbie czarną gwiazdę na błękitnym tle. Cóż – pozostaje im zasięgnąć języka – a naszym zadaniem jest im to ułatwić!

DRUKHU – PASTERZ

Na jednej z połonin, łagodnie rozciągającej się pomiędzy strzelistymi lasami porastającymi zbocza Gór Grzmotu, znajduje się szałas Drukhu – orkowego pasterza. W tej niegościnnej krainie znajduje się kilka osiedli orków. Ich mieszkańcy latem wypasają owce na górskich połoninach. Stary Drukhu mieszka w szałasie sam. Ma stado liczące 40 owiec, którego strzegą dwa potężne owczarki. Drukhu zna wiele tajemnic Gór – opuścił kaer wiele lat temu, schodził doliny i przemierzał niedostępne ścieżki. Tak więc jest doskonałym kandydatem do udzielenia niezbędnych informacji naszym bohaterom. Pozostaje kwestia przekonania go, by im zaufał. Uzbrowieni po zęby herosi nie są dla starego orka codziennym widokiem. Być może jednak chciwość i ciekawość przezwycięży strach przed nieznanym.

CÓ WIE DRUKHU:

- * Powietrzni łupieżcy Joriga Hansena mają twierdzę na Mons Aureus – zwanej także Świątą Górą. Jest to stary zamek, pochodzący z czasów sprzed



Pogromu, być może również stary kaer. Od czarnego kamienia, z którego wzniesiono jego mury, pochodzi też jego nazwa – Czarny Zamek!

* Jorig Hansen jest bardzo groźnym piratem, a jego klan składa się z wielu żądnych krwi wojowników.

* Nazwa Ściętej Góry wiąże się z legendą, jakoby w dawnych czasach na jej szczycie toczyły bój dwóch władców żywiołów. Przyzwana moc była tak potężna, iż stopiła wierzchołek góry – do dziś na jej szczycie jest tylko cieniutka warstwa gleby, pod którą znajduje się gładziutki bazalt. W licznych zaś wąwozach można znaleźć skały nasączone esencją ziemi, nieznacznie unoszące się w powietrzu.

* Droga na szczyt jest tylko jedna – wiedzie wzdłuż Czarnego Strumienia, następnie należy odbić w górę, w Wąwóz Wiszących Skał. Potem trzeba wstąpić na Powietrzną Ścieżkę – coś w rodzaju lewitujących w powietrzu schodów, ułożonych przez trolle z przesączonych magiczną esencją kamieni – które wyprowadzają z głębokiego wąwozu na płaską powierzchnię góry.

* Niestety, według słów orka droga jest strzeżona (zdradzi ten sekret, jeżeli bohaterowie będą dla niego uprzejmi). W wąwozie wyłobionym przez Czarny Strumień ma swą siedzibę poczwara, która zjada każdą istotę pragnącą przejść wąwozem (jest to niewątpliwie komfortowa sytuacja dla trolli, którzy od czasu do czasu dokarmiają poczwara, gdy wydaje się, że brak „turystów” zmusi ją do poszukania innych terenów łowieckich).

Niestety, pasterz nie jest w stanie udzielić bohaterom żadnych wartościowych informacji dotyczących rajdów okrętów powietrznych. Drukhu nie widział powracającego z porwania okrętu, lecz sam przyzna, że wzrok jego już nie taki jak za młodu, a i woli patrzeć na swe owce, niż wypatrywać na niebie groźnych sylwetek drakkarów. Ork wskaże

bohaterom, jak dotrzeć do ujścia strumienia i pożegna ich, wierząc święcie, iż jest to ostatnia podróż bohaterów – do żołądka poczwary!

PÓCZWARA!

Aby zorientować się, gdzie znajduje się porwana, graczom nie pozostaje nic innego, jak dostać się na szczyt góry. Niestety, jedyna droga jest strzeżona (piszę jedyna, gdyż zakładam, iż Twoi bohaterowie to nie grupa wietrzników, ani też nie posiadają na wyposażeniu powietrznego okrętu!).

Kilkaset metrów od miejsca, w którym strumień wypływa z górskiego wąwozu na połoninę, znajduje się pieczara Espagry. Niegdyś potwór w starciu z dawno zapomnianym i strawionym przeciwnikiem straciła jedno skrzydło. Dlatego, zamiast spadać z przestworzy na niczego nie spodziewające się ofiary, Espagra znalazła dogodny leżę i nadal atakuje z zaskoczenia, wykorzystując swą niezwykłą szybkość i ostre zęby.

Miejsce, gdzie zaczyna się terytorium potwora, zaznaczone jest licznymi kupkami zbielełych kości. Opisz bohaterom wysokie, wapienne ściany wąwozu, które zdają się przygniatać ich swą wielkością. Opisz niesamowity szum potoku i chrzęst kamieni pod ich stopami, kiedy wyłożony słuch stara się uchwycić najlżejszy szelest zapowiadający atak. Niech im się zdaje, że każde zagłębienie w wapiennej skale jest jaskinią potwora, niech ich nozdrza drażni wyimaginowany zapach rozkładającego się mięsa. Gdy ich nerwy napięte będą jak postronki – zaatakuj! Niechaj czarno-granatowa błyskawica pomknie w kierunku pierwszego z bohaterów. Walka powinna być szybka – maksymalnie trzy, cztery rundy. Postaraj się oddać bezlitosną, gadzią szybkość Espagry, przeraż graczy, pokaż, że potwór jest śmiertelnie niebezpieczny... i pozwól im na efektowne, bohaterskie zwycięstwo.

WĄWÓZ WISZĄCYCH SKAŁ

Kilka kilometrów w górę strumienia znajduje się prowadzący w prawo Wąwóz Wiszących Skał. Wkrótce bohaterowie zrozumieją, skąd pochodzi jego nazwa! W starożytnej magicznej bitwie, gdy stopieniu uległ wierzchołek góry, to właśnie do tego wąwozu spłynęła przesycona magią lava. Dlatego wąwozu spływała przesycona magią lava. Dlatego nigdy nie panuje tam spokój. Od setek lat magiczne siły przesuwają kamienne bryły, które w majestatycznym tańcu kruszą ściany wąwozu, zderzają

się ze sobą, czy też beztrosnie miażdżą śmiałków zapuszczających się w magiczną przestrzeń.

Naszym bohaterom nie pozostaje jednak nic innego, jak podążyć w górę wąwozu w poszukiwaniu Powietrznej Ścieżki. Tobie, Mistrzu, pozostawiam opis niesamowitego wąwozu i przeszkód, z jakimi będą musieli potykać się bohaterowie. W końcu jednak dotrą do Powietrznej Ścieżki, która wiedzie na szczyt płaskowyżu. Podążenie nią wymaga nie lada sprawności. A najgorsze jest to, że zakończenie ścieżki jest cały czas obserwowane przez trollich strażników (co prawda niezbyt uważnie, ze względu na raczej rzadkie odwiedziny).

Nasi bohaterowie mogą przewidzieć tę możliwość. Pozwól im wtedy znaleźć inną drogę na szczyt. Czy użyją magii? A może rozpoczną niebezpieczną wspinaczkę po zdradliwych ścianach wąwozu? Każdy dobry pomysł powinien zostać zwieńczony sukcesem z dodatkową premią – bohaterowie nie zostaną dostrzeżeni przez trolle.

TROLLE WĘŻEL

Nie jestem w stanie przewidzieć, jak zagrają Twoi gracze. Zamiast więc podpowiadać różne drogi, opiszę dokładnie sytuację panującą na Mons Aureus. Bo w tym właśnie miejscu rozpoczyna się pierwsza, ważna część przygody, zupełnie nielinowa, w której bohaterowie będą musieli wykazać się pomysłowością i dyplomacją.

Najpierw trochę historii. Otóż klan Joriga Hansena powstał z połączenia czterech rodzin, które przed Pogromem zdecydowały się zbudować razem kaer. Ich wybór padł na Czarny Zamek, siedzibę jednego z klanów, miejsce już warowne i niełatwo osiągalne, w którym łatwo było o esencję ziemi – bardzo potrzebną przy budowie schronienia. Trolle przetrwały Pogrom bez większych problemów, jedynie po otwarciu kaeru musiały oczyścić teren z potworów, które upodobały sobie magiczne otoczenie góry. Przez pięć wieków izolacji cztery rody zrosły się w jeden, jednak nadal w jego strukturze widoczne są dawne podziały. Klan ma jednego wodza, ale również czterech kapitanów okrętów. Każdy z kapitanów dobiera sobie załogę wedle własnych upodobań. Swoje drużyny mają więc Auryg Ogniste Rogi, Elrdun Przebiegły, Melhord Oko oraz Hidalgo Mądry. Trolle starają się we wszystkim naśladować swego



herszta. Auryg jest niezwykle odważnym i porywym wojownikiem, Elrdun słynie ze sprytu oraz forteli, Melhor to wódz, który ceni sobie informację i podstęp, jest mistrzem zasadzki, ma najlepszych i najinteligentniejszych szpiegów, zaś Hidalgo jest filozofem, zupełnie nie pasuje swym usposobieniem do pozostałych dowódców – dobrał sobie załogę spośród najbardziej statecznych trolli, ceniących głęboką mądrość swego kapitana.

Jorig „Wielki” Hansen był (a raczej „jest”, bo przecież wciąż żyje) wspaniałym, charyzmatycznym wodzem, który potrafił utrzymać kapitanów pod kontrolą i wykorzystać sprawnie ich talenty. To dzięki jego przewodnictwu klan stał się postrachem Gór Grzmotu, znienawidzonym przez Imperium Therańskie. Teraz jednak zabrakło wodza i kapitanowie rozpoczęli walkę o władzę. Od dwóch tygodni żaden statek nie opuścił twierdzy – gdyż dowódcy nie mają do siebie zaufania. W całej przepychance nie bierze udziału tylko Hidalgo, spędzający czas na rozmyślaniach i obserwacji gwiazd. Klan tymczasem podzielił się na trzy, a właściwie cztery stronnictwa. Czwartym stronnictwem kieruje jednak nie Hidalgo, a Kunegunda – żona Joriga – przekonana, że jej mąż wciąż żyje. Ciągłe próbuje nakłonić skłócone stronnictwa, by porzuciły waśnie i ruszyły uwolnić wodza z rąk Therańczyków. Kunegunda zgromadziła wokół siebie większość kobiet (przede wszystkim żony kapitanów) oraz trochę młodszych trolli i stronników Hidalgo – jednak brak jej politycznej siły przebicia, która zapewniłaby posłuch na spotkaniach klanu.

Trolle przetrzymują w swych lochach therańskich jeńców. Pojmał ich Elrund na drakkarze Joriga Hansena – gdy niespodziewanie therański okręt przerwał abordaż (po ujęciu wodza trolli).

W związku z trwającą walką o władzę praktycznie zapomniani jeńcy wciąż tkwią w lochach.

Tak oto przedstawia się polityczna sytuacja w klanie Kryształowych Łupieżców – istny impas. Oczywiście, trolle nie zastanawiają się (może z wyjątkiem Hidalgo), po co Therańczycy porwali ich wodza (potraktowali to jako wyjątkowo złośliwy psikus, godzący w ich honor, za który zapłatą może być tylko therańska krew). Nie mają pojęcia o t'skrandzkim wojsku, które wyrusza właśnie znad jeziora Ban, aby oblec Czarny Zamek, nie wiedzą też o porwaniu Aloe'Fat'Very.

I z tego impasu i marazmu wyrwać ich może tylko jedna rzecz – nadejście Bohaterów!!!

WARSTWA DRUGA

W tej warstwie pokażemy graczom, iż za porwaniem stoją Therańczycy, zaś trolle są takimi samymi ofiarami ich machinacji jak t'skrangi. Dodatkowo będziesz miał okazję, Mistrzu, pokazać swym graczom przedziwną kulturę trolli (polecam wcześniejszą lekturę „Mieszkańców Barsawii”).

CZARNY ZAMEK

Płaskowyż (stopiony wierzchołek Mons Aureus) porośnięty jest karłowatą roślinnością. Jednak na jego środku, skąd wytryska źródło dające początek Czarnemu Strumieniowi, przez wieki woda zerodowała skałę, tworząc grubszą warstwę gleby. To tam właśnie rośnie las, w gęstwinie którego chowają się trolli wartownicy, obserwujący Powietrzną Ścieżkę.

Powietrzna Ścieżka podchodzi do płaskowyżu od wschodu, zaś czarne zamczysko znajduje się tuż przy północnym krańcu góry. Południowe mury zbliżają się do lasu, jednak przezorne trolle nie pozwalają roślinności przesłaniać przedpola zamkowego. Dlatego w promieniu trzystu metrów od murów wycięto każdy większy krzak. Brama zamkowa znajduje się właśnie od południowej strony.

Naziemna część zamku to olbrzymi donżon, składający się z czterech połączonych wież. Wznoszą się bardzo wysoko, górując nawet nad najwyższymi drzewami. Na samym szczycie donżonu, obok każdej wieży, znajduje się platforma, przy której majestatycznie zacumowany jest drakkar (to daje trollom możliwość szybkiego startu; podczas burz statki opuszcza się na ziemię w obrębie murów). Pomiędzy czterema okrętami, w samym centrum donżonu, wyrasta centralna, o wiele cieńsza wieża – która stanowi punkt obserwacyjny i mieści kwatery wodza klanu (które, jakkolwiek reprezentacyjne i ze wspaniałym widokiem, są najchłodniejszym miejscem w całym zamku).

Mury zamkowe otaczają donżon ze wszystkich stron. Na narożach i przy bramie stoją baszty obsadzone strażnikami. W samym zamku, na poziomie gruntu i na pierwszym poziomie podziemnym, znajdują się pomieszczenia gospodarcze oraz

magazyny. Jeszcze głębiej, tam gdzie kiedyś mieścił się kaer, są teraz lochy i skarbiec.

JAK DOSTAĆ SIĘ DO ŚRÓDKA?

Jestem pewien, że gracze wymyślą jakiś bardzo oryginalny sposób na dostanie się do zamku. Gdyby jednak nie mieli najlepszego dnia, oto kilka podpowiedzi:

Zsyp – w północnej ścianie murów, które łączą się z opadającym stromo klifem, znajduje się furta zsypowa. Przez nią trolle wyrzucają wszelkie nieczystości z zamku, które spadają kilkaset metrów w dół (bardzo użyźniając glebę...). Trolle są pewne, iż nikt nie zdoła wspiać się do furty i przejść przez nią niezauważenie. Czy jednak mają rację?

Cysterny – w tych górach bardzo trudno o wodę. Dlatego trolle wykorzystały obecność źródła, budując ufortyfikowane przejście do cysterny. Cysterna jest wielką podziemną pieczarą, nakrytą potężną kamienną kopułą, z otworem zabezpieczonym na szczycie żelazną kratą. Otwór pozostawiono, aby zbierać deszczówkę, zaś wykuta przed stuleciami pieczara pozwala na gromadzenie przesączających się przez szpary w skałę wód podskórnych (dlatego wykuto ją w pobliżu źródła – w rzeczy samej daje więcej wody niż samo powierzchniowe źródło). Cysternę łączy z zamkiem podziemny korytarz, oczywiście strzeżony przez wartowników. Trolle doskonale zdają sobie sprawę, że cysterny stanowią słaby punkt w ich fortyfikacjach. Czyżby miały rację?

Brama główna – no cóż, trzeba pamiętać, że nasi adepci są sławnymi bohaterami. Być może zamiast infiltrować bazę trolli, po prostu staną na środku polany i oznajmią swe przybycie? Mało prawdopodobne? A jednak – widziałem to na własne oczy! Nie muszę chyba dodawać, że zaskoczono trolle natychmiast otoczą bohaterów (z należytym respektem, z należytą przewagą liczebną), rozbiją i skierują do zamku. Taki sam efekt, tyle że bez respektu, da nieudolna próba podkradania się pod zamek (np. wejście na płaskowyż Powietrzną Ścieżką prosto pod nos wartowników). Bohaterowie zostaną pojmani oraz zaprowadzeni do zamku – trolle nie będą jednak za bardzo wiedzieć, komu powinny przekazać jeńców.

INFILTRACJA

Założmy jednak, że bohaterom udało się dostać niepostrzeżenie do zamku. Jeżeli są w drużynie jakiegoś trolla, pozwól im porozglądać się tam trochę dłużej. Jeżeli nie, cóż – bądźmy realistami – adepci muszą prędzej czy później zostać schwytani! No, ale zanim to nastąpi, mogą dowiedzieć się następujących rzeczy:

- * Klan jest całkiem spory – liczebność trolli sięgać może nawet dwustu osób.
- * Większość trolli mieszka na różnych poziomach potężnego donżonu.

* Lochy znajdują się pod donżonem – wejście do nich umieszczone jest na najniższym poziomie wieży.

* W zamku panuje bardzo napięta atmosfera.

Od Ciebie tylko zależy, w jakich okolicznościach bohaterowie zostaną pojmاني. Jeżeli jednak spisali się dobrze, pozwól, by wpadli w ręce Kunegundy, która od dawna poszukiwała atutu. Atutu, który może zmienić układ sił!

GAMBIT

Jak już mówiłem, pojmałszy naszych bohaterów, trolle przysporzą sobie nowych kłopotów. W normalnych okolicznościach wódz klanu zdecydowałby o losie szpiegów, a do decydowania chętny jest każdy z trzech kapitanów. Jednak pozostaje pewnie kwestia formalna – w takiej sytuacji ów kapitan stawiałby swój osąd wyżej od zdania towarzyszy, jednoznacznie ogłaszając się wodzem. Taki nierozważny ruch sprzymierzyłby dwóch pozostałych kapitanów przeciwko niemu – co zakończyłoby się w najlepszym wypadku rozbiciem stronnictwa świeżo upieczonych przywódcy. Naszym bohaterom, mimo oplakanego położenia (na razie) nic nie grozi (czego nie musisz im jednak oznajmiać).

Zamiast więc zamknąć adeptów w lochu, połamać im kości, zrzucić ze skały czy też zakończyć ich żywot w jakiś inny, odpowiedni do sytuacji sposób, kapitanowie wysłuchają opowieści bohaterów i będą próbowali przekabacić ich na swoją stronę. Załóżmy, że do niewoli wzięty herosów trolle Auryga. Gdy jeńcy staną przed obliczem tego potężnego trolla o pięknej, jasnej brodzie i złotych, malowanych w jaskrawe kolory rogach, kapitan zacznie przechwalać się swymi zaletami. Przedstawi się jako doskonały wojownik i praktycznie już wódz klanu. Oczywiście, Auryg dokładnie przesłucha bohaterów. I choć nie brakuje mu męstwa, raczej nie ucieszy się z perspektywy wojny z jednym z najpotężniejszych rodów t'skrangów. Oczywiście, przysięgnie na honor, iż żaden troll nie napadł na t'skandzką dyplomatkę. Przypomni też sobie

o therańskich jeńcach. Cała sprawa jest trochę zbyt skomplikowana jak na rozum Auryga, więc poleci on naszym herosom wypytać Thera o sprawę porwania t'skrandzkiego posta (rozumowanie trolla jest banalnie proste – „*Tam było porwanie i tu też było porwanie – oba na pewno mają ze sobą jakiś związek*”).

Kapitan każe odeskortować bohaterów pod strażą do lochów. Jednak w połowie drogi dojdzie do konfrontacji z innym dowódcą!

Elldrun nie lubi niepotrzebnie ryzykować. Ocecił (całkiem słusznie) bohaterów jako indywidua potencjalnie niebezpieczne i dlatego zezwolił Aurygowi na przesłuchanie pojmanych w pierwszej kolejności. Gdy adepci eskortowani przez kilka trolli iść będą ciemnymi korytarzami donżonu, nagle zza nich, jak i przed nich wyskoczą uzbrojeni po zęby wojownicy Elldruna, którzy szybko i unikając zbytniej brutalności przejmą jeńców. Następnie powoli wycofają się, pozostawiając wściekłych i bezradnych wojów Auryga. Odprowadzą naszych herosów do wieży swego kapitana. Elldrun najpierw wypyta bohaterów o cel ich przybycia. Jego pytania będą drażnić, wysupływać każdą nitkę kłamstwa czy półprawdy (nie powinieneś mieć, drogi Mistrzu, z tym problemu – w końcu wiesz wszystko o bohaterach!). Gdy w końcu zostanie usatysfakcjonowany, zacznie dyskredytować Auryga w oczach bohaterów, wytykając jego tępotę i bezsensowną brawurę. Będzie tłumaczył, że tylko poparcie kogoś sprytnego może im pomóc (oczywiście, nie będzie mówił konkretnie kogo, jest na to za sprytny i za ostrożny). Następnie udzieli im pozwolenia na przesłuchanie therańskich jeńców (sam uzna, że zbyt długo zaniedbano tej powinności), jednak poleci dokonać tego dopiero po posiłku. Chce wcześniej sam przepytac jeńców – nie dopuści, by bohaterowie zdobyli nad nim jakąkolwiek przewagę.

Gdy nasi bohaterowie będą odprowadzani do swych kwater, jeden z trolli Elldruna cichcem wręczy któremuś z nich list z tajną wiadomością. Osobnik ów to oczywiście szpieg Melhorda... Wiadomość nakłania bohaterów do opowiedzenia się po stronie Melhorda oraz do nie ufania Aurygowi (który chce ich wykorzystać) oraz Elldrunowi (który chce ich oszukać).

Ważne, by widząc to wszystko, bohaterowie zdali sobie sprawę z sytuacji panującej wewnątrz klanu. Należy też poinformować ich o istnieniu czwartego kapitana. Już sam brak zainteresowania z jego strony czyni go intrygującą osobą...

Część druga za miesiąc...



Gasnące Słońca na minionym Krakonie miały swoje Wielkie Spotkanie, konkurs, prelekcje. Kto nie był, niech żałuje. Można było wygrać podręcznik główny dodatki i masę innych gadżetów. Natomiast sama zabawa osiągnęła naprawdę kosmiczne granice. GS-y mają w Polsce coraz więcej fanów, nadal jednak nauk proroka nie znają wszyscy. Przygotowałem dla was dwie z nich. Dziś bardzo kościelnie. Przygódka „Próba Wiary” to świetny kąsek dla spragnionych Misiów Gry. Tym którzy jeszcze nie znają GS-ów, oraz chcącym poznać je lepiej, polecam „Święty Płomień” Seji’ego. Naprawdę niezła rzecz.

Przedstawiciel prasowy Drugiego Proroka Puszkina

G
A
S
N
A
C
E

S
Ł
O
Ń
C
A

PRÓBA WIARY

Scolman



Planeta Kish, siedziba potężnego rodu Li Halanów, niemal cała jest pokryta piaskami pustyni. Ludzie żyjący tam od pokoleń stosują się do tego samego prawa – przestrzegania ścisłego podziału na warstwy społeczne. Zmianę swojego statusu umożliwia tylko jeden sposób – kościół...

Jedno z miast planety Kish – **Pozuhar** – bardziej przypominające rozbudowaną osadę na środku pustyni, niż miasta znane z innych planet, jest miejscem, nad którym góruje kościół Ortodoksji. Jego solidne ściany nieraz chroniły mieszkańców przed skutkami gwałtownych burz pustynnych. Księża natomiast zawsze chętnie pomagali, doradzali i nauczali, jak żyć w zgodzie ze Wszechstworcą.

Opat tego kościoła to czcigodny **Orokar Sulieveth**. On, jako najwyżej stojący w tutejszej hierarchii duchowny, jest władcą miasta, chociaż sam woli nazywać się opiekunem przybytku Wszechstworcy. Świeckie zwierzchnictwo sprawuje **Wehendi Li Halan**, bratanek samego Flaviusa Li Halana – głowy całego rodu. Siły zbrojne są nieliczne, ale doskonale wyposażone i wyszkolone. To w końcu planeta, na której znajduje się siedziba Rodu, a w tym miejsce – siedziba bratanka władcy.

Mieszkańcy żyją wedle rytmu planety, naprzemiennie okresy spokoju i gwałtownych burz piaskowych są dla nich niczym pory roku. Ścisły podział na warstwy społeczne zapobiega zbyt dużej poufałości między szlachtą, a ludźmi pozbawionymi własnej ziemi – poddany. Kościół i szlachta – te dwie potęgi sprawują władzę nad planetą i miastem. Władcy nie są zbyt surowi dla poddanych

i wspólnie z kościołem Ortodoksji czerpią korzyści płynące z pozycji danej im przez Wszechstworcę, równocześnie dbając, by ich poddani mieli w miarę spokojny i dostatni byt. Jeżeli ktoś z poddanych zapragnie zmienić swój status, to istnieje tylko jeden legalny sposób – zostać kapłanem. Musi najpierw otrzymać zgodę swego pana, a następnie przejść przez żmudny okres nauki i prób, którym zostanie poddany, nim założy szaty kapłana.

Tyle tytułem wstępu. Przejdę do samego scenariusza. Mistrzu Gry, weź dwójkę graczy (można spokojnie poprowadzić większą ich liczbę – przyp. Puszkina), stwórz im postacie, którymi przyjdzie rozegrać poniższy scenariusz i wprowadź w atmosferę Pozuharu. Zadbaj o to, by poczuli, że ich jedyną szansą na zobaczenie gwiazd jest kościół Ortodoksji (dobra, wiem, że są inne „nielegalne” sposoby, ale oni na tej sesji muszą być przekonani właśnie o tym), postarajcie się wspólnie umotywować determinację tych postaci i stworzyć odpowiednią oprawę do takiej przygody... I zobacz, co z tego wyjdzie.

POCZĄTEK

*Przypominam wam Grzechy Główne:
Duma, Chciwość, Pożądanie, Zazdrość, Leni-
stwo, Gniew, Łamanie przysięg oraz Lichwa i Wy-
nalazczość.*

*Natomiast Główne Cnoty to:
Poszukiwanie, Lojalność, Współczucie, Obrona,
Sprawiedliwość, Mądrość, Pokora i Dyscyplina.*

Aby wstąpić do kościoła, nowicjusze muszą sprostać próbie wiary – wykonać zadanie dane im przez samego wielbego Orokara. Oczywiście, słowa Orokara przekazał im któryś z księży, opat ma zbyt wiele spraw na głowie.

Zadanie dla nowicjuszy, to odnalezienie pewnego sędziwego kapłana osiadłego daleko na pustyni. Jest pilnie potrzebny, bo jako jeden z nielicznych zna dziwny dialekt, bez którego siły kościoła nie będą w stanie rozwiązać konfliktu wiele planet stąd. Opat nalega na pośpiech nowicjuszy, bezwzględnie powinni się udać na poszukiwania. Informacje dostępne graczom, to: imię kapłana – **Tellurian**; ostatnie miejsce jego pobytu znane jest dzięki skrzekotce, którą miał ze sobą (małe urządzenie komunikacyjne) – 1524-893-34A-5; oraz ryśopis – 58 lat, ciemne włosy, zielone oczy, wzrost około 170 cm, waga 81 kg.

Dzieci moje, długie miesiące nauk mogą w końcu dać owoce. Wasz okres przygotowawczy dobiega końca, wraz z nim kończy się okres spędzony w salach wykładowych. Teraz nadszedł czas, byście pokazali, czego się nauczyliście. Uczestnicząc w tym zadaniu, pokażecie, że naprawdę silna jest wasza wiara i oddanie Wszechstworcy. Wasza misja polegać będzie na...

Mistrzu, musisz teraz wysłać tę dwójkę nowicjuszy na pustynię. Idealnym środkiem transportu będzie zaganiarka. Podobna do tych, jakich używają Pozyskiwacze. Zresztą jej aktualny właściciel nie kryje faktu, że odkupił ją od nich, a następnie zmodyfikował. Dzięki temu jest właścicielem jedynej w Pozuhar płatnego środka transportu, który nie należy do rodu Li Halanów. Skoro o nim mowa – **Tobhias Szczur** nie ma niestety manier nawet zbliżonych do tych, jakie posiada zwykły szczur. Jest to łotr, pazerny na pieniądze człowiek pozbawiony skrupułów. Nie robi mu różnicy, dla kogo pracuje, o ile dostaje zapłatę. Pieniądze stanowią sens jego życia, dla nich budzi się rano i wyrusza na bazar, oferując swe usługi przewoźnika wszystkim, którzy gotowi są zapłacić odpowiednią cenę.

...Khhe, khhe... dokąd chcecie jechać?... No, to spory kawałek drogi... Khhe, khhe... (plugawe splunięcie mazią przeżutego tytoniu i śliny). Ale dla was, moi złoci, pojedę nawet tam... hehe... Jako że jesteście w służbie kościoła, dam wam nawet zniżkę... khhe, khhe... za piętnaście szponów od osoby dowiozę was na miejsce, a za... (w przymrużonych oczach Tobhiasa widać chciwość)... jedyne dwanaście od szacownej głowy przywiozę was z powrotem... khhe, khhe...

Właśnie w ten sposób gracze wydadzą pieniądze, które miały pomóc im w wykonaniu zadania. Jest to też ich pierwsza próba – patrz przykazania. Tobhias obrobi ich ze wszystkiego, co uzna za wartościowe. Jeżeli gracze będą wyjątkowo naiwni, to skończą na środku pustyni w bieleźnie, oczekując na ratunek. Jeśli zaś będą stanowczy i sprytni, to uzyskają to, za co zapłacili, nic ponadto.

SIEDZIBA TOBHIASA

Dwupiętrowy, zaniedbany budynek, z którego farba, tynk czy cokolwiek tu było odpadło lata temu. Znaczną część przedniej ściany zajmują wielkie metalowe wrota, tak pokryte rdzą, iż nie widać jaki był to metal. Jest to garaż dla zaganiarki Tobhiasa, jego chluby i dumy. Zaganiarka, pomalowana brązową farbą na sfoferce i chromem na wszelkich pozostałych elementach, stanowi niezwykle widok. Wielkie, szerokie koła, wysoko umieszczona sfoferka, po bokach zbiorniki z gazem, noszące ślady łat. Widocznie ktoś nierozważny strzelał do zbiornika z gazem! Zaganiarka Tobhiasa jest prawdziwym cackiem, skarbem, którego nie pozwoli uszkodzić. W sfoferce mogącej pomieścić cztery osoby – przeróbka, zrobiona kosztem wygody pasażerów – Tobhias trzyma ukryty lekki rewolwer Protector i dwa bębny z pociskami.

Nad tym garażem mieści się mieszkanie i biuro Szczura. W zależności od zachowania graczy, Tobhias może być bardziej lub mniej złośliwy, gdy już dotrą na pustynię.

...woda. Chcecie mi powiedzieć, że nie zabraliście wody?!

...Oczywiście, że wiem, dokąd jadę. Kto was uczył odczytywać lokalizator?!? Wyraźnie wskazuje 1640-799-34A-4...

...a ona wtedy mówi, że jeszcze takiego nie widziała... hehe... łapiecie? Takiego nie widziała! HEHEHE...

SZUKAJĄC TELLURIANA

Jadąc pustynią, gracze mogą wpłatać się w kilka przygód: mogą zostać ostrzelani przez rabusiów, którzy będą chcieli ich zatrzymać i ukraść pojazd, Tobhias za nic nie odda swego skarbu, będzie się starał uciec, a co za tym idzie – odjedzie daleko od pierwotnego celu. Możesz troszkę postraszyć graczy belkami z kusz uderzającymi w zbiorniki z gazem...

Gdy już uciekną, napuść na nich grupę podróżników, obdartych i zmęczonych, pragnących okazania miłosierdzia:

* Czy mino swych przekonań wezmą broń od Tobhiasa, który nie chce kolejnych „bandytów”, i będą strzelać do tych ludzi tak ja chce tego Tobhias, czy może pokojowo wybrną z sytuacji. Przecież ci ludzie chcą tylko wody i podwiezienia do miasta...

* A może użyją broni przeciw swemu przewodnikowi, by zmusić go do zabrania proszących o pomoc podróżnych? Od ciebie, drogi Mistrzu, zależy, kim naprawdę są podróżni i jak wielu ich jest. Ty zajmiesz się tym najlepiej, bo Ty znasz swą drużynę.

Tak czy owak, bohaterowie znajdują się dość daleko od miejsca, w którym mieli znaleźć Telluriana. Tobhias oznajmi (o ile żyje), że ma za mało paliwa i musi wracać, bo inaczej nawet jeżeli dotrą do miejsca, w którym był Tellurian, to po prostu

nie wrócić do miasta. Zaryzykują samotną podróż przez pustynię? Poddadzą się? Wymyślą coś sensownego i ruszą dalej? Jak poprzednie wydarzenia odbijają się na ich wierze w dobro człowieka?

NA MIEJSCU

Aby przygoda toczyła się dalej, gracze powinni w końcu dotrzeć na miejsce. Może pomogą im w tym podróżni, którym sami pomogli wcześniej – bo pomogli, prawda? Zadbaj o to, by tam byli. Mogą zawlec ich tam bandyci, gdyż przypadkiem niedaleko mają swój obóz – lub magazyny.

Miejsce, do którego przybywają gracze, to zrujnowana, stara stacja badawcza niemal całkowicie pochłonięta przez piaski pustyni. W jedynym budynku (dokładnie mówiąc, na jego drugim piętrze, bo niższe są całkowicie zasypane) można znaleźć pozostałości po ludziach, którzy tu mieszkali. Krzesła, stoły, zniszczone łóżka itp. Oczywiście, nie może tu zabraknąć atrakcji dla naszych bohaterów... Proponuję niewielkiego węża, którego jad wywołuje silne halucynacje. Odurzony jadem jeden z graczy (najlepiej nieświadomy swego stanu) może popełnić czyn niegodny przyszłego księdza: * na przykład uwiedziony przez jedną z kobiet będących wśród podróżnych, zapomni o ślubach złożonych w świątyni. Czy po odzyskaniu jasnego spojrzenia będzie załamany i skruszony, czy postara się ukryć swój grzech?

* a może wpadnie w szal i myśląc, iż walczy z jakimś potworem, będzie się bił ze swoim towarzyszem lub podróżnym? A co, jeżeli zabije swego przeciwnika? Jak będzie mógł dalej nosić szaty księdza?

GDZIE JEST TELLURIAN?

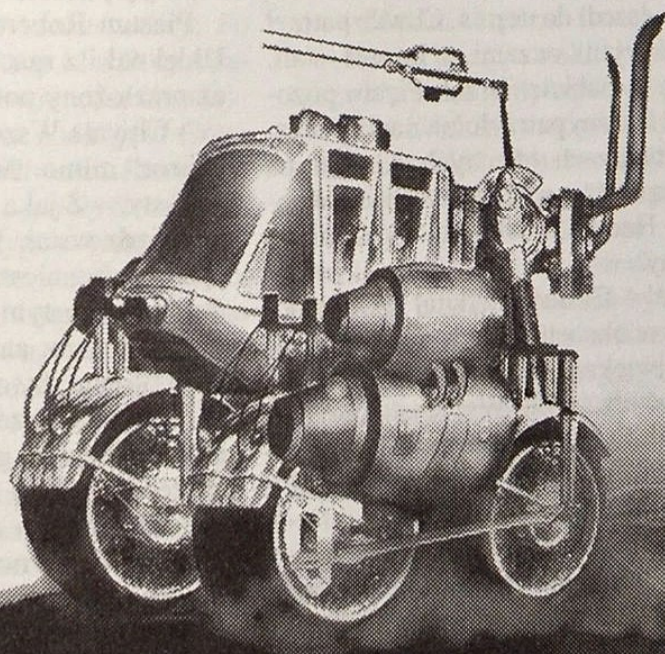
W końcu Tellurian się odnajdzie. Ten moment będzie ostatnią, trudną sytuacją dla moralności graczy. W zależności od tego, jak przebrnęli przez wcześniejsze sprawdziany, może być to łatwa lub trudna próba. Próba polegająca na odegraniu swych postaci tak dobrze, jak to tylko możliwe. Gracze muszą przekonać Telluriana, by udał się z nimi do miasta. Najmniejsze uchybienia w ich postępowaniu, brak wystarczających argumentów, nieprzestrzeganie przykazań Wszechstworcy oznaczają ich klęskę. Na tym właśnie polega ich zadanie, ich ostatni sprawdzian (Ojciec Orokar chce sprawdzić nie tylko ich wiarę, ale i podejdzie do innych ludzi).

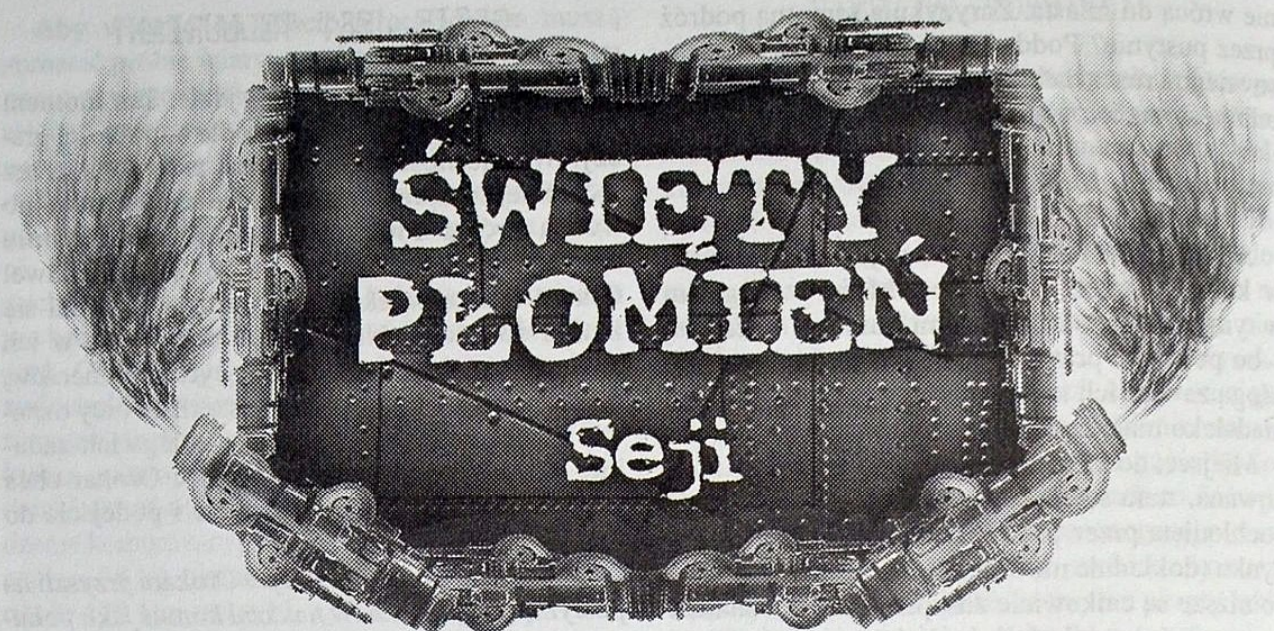
...Dlaczego wysłannicy Ojca Orokara przyszli na pustynię? Czyżby znów nakazał komuś jako pokutę Piaski Pustyni...? Jam jest Tellurian, kapłan Wszechstworcy i pokorny Jego sługa. Jak mogę pomóc memu Panu?

Mistrzu, cała wyprawa ma na celu jedno – odnalezienie tej postaci. Jeżeli czujesz niedosyt wydarzeń, to wprowadź wątki poboczne. Zawikłaj całość, dodaj nowe postacie, zrób to, co uważasz za słuszne, aby wykorzystać potencjał tej historii.

UWAGI KOŃCOWE

Wymyśliłem tę historię jako wstęp dla nowych graczy. Jest prosta, wręcz liniowa, ale taka ma być. Jakaś skomplikowana przygoda z 20 postaciami niezależnymi, 5 różnymi miastami i dziesiątkami miejsc jest według mnie czymś na później, na deser.





Miało przywitało mnie deszczem. Padać zaczęło, gdy tylko opuściłem pokład statku. Kręcący się między podróżnymi bagażowami przyglądali mi się z lękiem i omijali z daleka. Jednakże gdyby któryś z nich odważył się podejść do mnie, nie zarobiłby nic. Nie miałem ze sobą niczego, oprócz mej Wiary, mych szat i symboli religijnych.

– Duma, Chciwość, Pożądanie, Zazdrość, Lenistwo, Gniew, Łamanie Przysięg, Lichwa, Wynałazczość – nowicjusz bezbłędnie wymienił Grzechy Główne. Prowadzący Katechezę brat Casius kiwnął zza stołu głową.

– Teraz wymień Podstawowe Herezje – polecił stojącemu na środku pomieszczenia młodemu, najwyżej piętnastoletniemu chłopcu.

– Odrzucenie Wszechstworcy, Uwielbienie Techniki... – zaczął pewnie młodzieniec.

– Źle! – wykrzyknął nagle brat Casius. Akolita cofnął się pół kroku, nieświadomy popełnionego błędu.

Mnich wstał i podeszedł do ucznia. Chwilę patrzył na niego przenikliwymi oczami o barwie stali. Chłopak skulił się w habicie. Drżał. Pięciu pozostałych adeptów z lękiem patrzyło na nauczyciela. Ten spojrzał po twarzach obecnych. Cekał na choćby najmniejszą oznakę sprzeciwu. Wiedział doskonale, że listę Herezji otwierają wymienione przed chwilą czyny.

– Zapamiętajcie! – Casius krzyknął tak głośno, że zadrżały szyby w oknach. – Podstawową Herezją, Pierwszą i Największą, jest Myśl! Myśl o tym, że można zgrzeszyć przeciwko Wszechstworcy! To Myśl rodzi grzech! To Myśl odciąga wiernych od Kościoła! To Myśl jest podstawą wszystkich złych uczynków! To...

Przerwał, widząc przerażenie w oczach uczniów. Młody chłopak, którego słowa chwilę temu stały się przyczyną wybuchu mnicha, klęczał na podłodze, szlochając cicho i powtarzając niewyraźnie usłyszane przed chwilą słowa. Kapłan uklęknął przy nim i pomógł wstać.

– Jutro opowiem wam o świętej Mai – powiedział i wyszedł, cicho zamykając za sobą drzwi.

Po krótkiej rozmowie z proboszczem udałem się na wieczorne modły do Kaplicy. Parafię Miłosierdzia Świętych założono trzy miesiące temu, byłem więc dla wielu młodych księży swego rodzaju sensacją. Widziałem ich pełne lęku spojrzenia, gdy szedłem wijącą się wśród kwiatowych klombów ścieżką. Słyszałem szepty, pełne obaw, a także pogardy i niezrozumienia. Domyślałem się, jakie wrażenie muszą wywierać na nich moje ciężkie szaty i okrycie głowy, zasłaniające większą część twarzy. Jednakże nie przejmowałem się tym. Niezrozumienie dla naszej drogi w służbie Wszechstworcy było powszechne. Jednakże, to nas wzywano, gdy Mrok zdobywał władzę nad sercami ludzi. Czy to chłopów, czy opatów. W Kaplicy pozostałem większą część nocy, modląc się w podzięce za szczęśliwą podróż oraz medytując i rozważając Prawdy Wiary przed czekającym mnie zadaniem.

Piastun Robertus wszedł do gabinetu przeora. Uklęknął i z szacunkiem pochylił głowę. Cekał, aż przełożony powita go i zezwoli wstać.

– Chwała Wszechstworcy, bracie Robertusie. – Przeor, mimo swych lat, miał głos dźwięczny i czysty. – Z jaką to ważną sprawą przychodzisz?

Ksiądz wstał. W promieniach słońca wpadających przez umieszczone naprzeciw drzwi okno, siedzący za prostym, drewnianym stołem mnich wyglądał niczym anielski byt, który właśnie zstąpił z Empireum, by ogłosić wolę Wszechstworcy.

– Chwała Wszechstworcy, ojciec przeorze. Przyszedłem do was, gdyż niepokoją mnie ostatnie wydarzenia.

– Chodzi ci o zgony wśród nowo przybyłych? Przecież to nic nowego, bracie.

– Wiem. Jednakże z roku na rok coraz więcej kandydatów nie wytrzymuje okresu próbnego.

– Zdaję sobie z tego sprawę, bracie. Jednakże jak wiesz, ten czas ma pokazać, którzy z nich mają czyste, niesplamione grzechem, dusze.

– Nie wątpię w słusność tej metody. Jednakże wydaje mi się, iż jest ona zbyt surowa, zwłaszcza dla najmłodszych kandydatów. Pobudka przed świtem, trzy dłonie modłów, trzy dłonie ćwiczeń fizycznych, skromny posiłek, znów trzy dłonie modłów. Po południu schemat ten się powtarza. Pozostały czas wypełniają liczne prace porządkowe, wykonywane zazwyczaj na zewnątrz pod palącym żarem słońca. Oni ledwo znajdują czas na sen. Do tego dochodzą niewielkie racje wody i pożywienia. Przecież obecnie większość z nich to dzieci!

– Bracie Robertusie – przeor nie podniósł głosu, jednakże słowa wymawiał teraz twardo i powoli. – Czyżbyś zwątpił? Nie pamiętasz już, jak sam przechodziłeś Próbę? Nie pamiętasz, jak żądałeś zmniejszenia przydziałów wody, uważając, że Wszechstwórca ześle wybranym deszcz? Czyżbyś już nie wierzył, iż Wszechstwórca pozwoli prawdziwie wierzącym i naprawdę godnym przetrwać czasu Próby?

– Ale niektórzy z nich mają zaledwie dwanaście lat! Oni...

– Oni są już dorośli! – Ksiądz podniósł się z miejsca. – Nie zapominaj, kim jesteś, bracie Robertusie. Nie zapominaj, kim my jesteśmy! Albowiem to nas wybrał Wszechstwórca, byśmy byli Jego karzącą dłonią! To my zostaliśmy powołani, by oczyścić ten świat z grzechów! Jeżeli ktoś chce zostać jednym z nas, musi być tego godzien! A teraz odejść. A za pokutę wyznaczam ci Pustynny Spacer. Mam nadzieję, że w samotności myśli twe odzyskają spokój. Chwała Wszechstwórcy.

Brat Robertus wyszeptał słowa pozdrowienia. Po wyjściu z gabinetu udał się do sali sypialnej, skąd wziął kostur i niewielką, mocno zniszczoną manierkę. Woda, którą zbierze do niej podczas dzisiejszej nocy, będzie musiała wystarczyć mu na siedem dni zadanej pokuty.

Budzenie się przed świtem już dawno przestało być zwyczajnym przyzwyczajeniem, a stało się dla mnie formą czci oddawanej Wszechstwórcy. Po krótkiej modlitwie chwalcęj imię Mai Pogardzanej, rozważyłem Czynności i Powinności Inkwizytora oraz przeczytałem fragment Ewangelii Omega mówiący o Karze i Sprawiedliwości. Ponownie pomodliłem się, tym razem o pomyślność mej pierwszej misji. Założyłem przygotowane poprzedniego wieczoru szaty. Ze stołu wziąłem symbol Świątyni i założyłem na szyję. Następnie uniosłem leżący obok miotacz płomieni i upewniłem się, że zbiornik jest pełen. Gdy trzymałem Narzędzie Kary w rękach, czułem obecność Pana. Wiedziałem, że będzie On chronił swego pokornego sługę w czasie świętej misji Oczyszczenia.

Młodzi mnisi stali karnie na głównym placu, ustawieni w dwóch rzędach. Przebywali w palącym słońcu od rana, jednakże żaden z nich nie zdradzał oznak znużenia. Więcej, na ich twarzach można było dostrzec wyraźne podniecenie. Oczekiwanie na mającą wkrótce nadejść chwilę, która stanie się jednym z najważniejszych wydarzeń w ich życiu.

Szepty ucichły natychmiast, gdy na dziedziniec wyszedł brat Pius wraz z dwoma towarzyszącymi mu księżmi. Po krótkim przeglądzie szeregów kapłan stanął przed zakapturzonymi postaciami.

– Chwała Wszechstwórcy! – wykrzyknął.

– Chwała Panu! Chwała Prorokowi! Niech będzie pochwalony Święty Płomień! – odkrzyknęli zgromadzeni.

– Bracia! Zebraliśmy się tu dziś w chwili szczególnej – brat Pius rozpoczął kazanie. – Dziś nie będzie przypowieści. Dziś nie uraczę was ani historią ukaranego grzesznika, ani dowodem wiary nawróconego poganina. Jednakże ta chwila zostanie w waszych sercach i waszych myślach na zawsze. Okazaliście się godni, by przetrwać czas Próby. Okazaliście się ludźmi prawdziwej wiary, by dostąpić Wyświęcenia. Dziś staniecie się narzędziem Bożej Zemsty. Karzącą Ręką Pana. Dzięki wam Święty Płomień będzie gorzał i wypalał grzechy. Będzie trawił herezję, która powstała przeciw Słowu i Pismu. Przeciw Prorokowi i Jego Apostołom. Albowiem nadeszła chwila, z którą spada na was nie tylko wielka łaska, ale i równie wielka odpowiedzialność. Dziś bowiem staniecie się Świętym Płomieniem Wszechstwórcy! Wasze oczy będą Jego oczami – będą osądzać. Wasze serce stanie się Jego sercem – będzie wybaczać. Wasze usta staną się Jego ustami – będą ferować wyroki. Zaś wasze ręce staną się Jego rękami – będą nieść karę. Karę za grzechy! Karę za herezję! Karę za odstępstwo od wiary! Będą wskazywać winnych, by Święty Płomień mógł oczyścić ich dusze. Bracia! Oto wasze miotacze płomieni! Chwała Wszechstwórcy!

Towarzyszący bratu Piusowi mnisi zniknęli na chwilę w niewielkim, przylegającym do placu pomieszczeniu. Po chwili wyszli stamtąd, niosąc olbrzymia, okutą żelazem skrzynię. Jeden z mnichów stojących w pierwszym szeregu nie wytrzymał napięcia i zrobił krok naprzód. Natychmiast jednak powstrzymały go słowa stojącego naprzeciw oddziału księdza.

– Strzeżcie się jednak! Uważajcie, by osądu waszego nie przesłoniły myśli o korzyściach, jakie wy lub ktokolwiek inny mógłby odnieść w wyniku waszych oskarżeń. Wasz sąd jest sądem Wszechstwórcy. Jest surowy, ale sprawiedliwy. Jednak strzeżcie się! Albowiem są w człowieku pasje równie silne jak wiara, potrafiące ją nawet przesłonić. A ty, bracie, który nie byłeś w stanie poskromić twych żądz – Pius wskazał na mnicha, który ośmielił się złamać szereg – jesteś tego naocznym przykładem. Krokiem, który uczyniłeś w wyniku podszeptów twych pragnień, pokazałeś, iż nie jesteś jeszcze godzien przyjąć takiej odpowiedzialności na twe barki. Będziesz musiał się jeszcze wiele nauczyć. A teraz podejdźcie do mnie, byście mogli dostąpić łaski stania się Sędzią Bożym.

Mnisi kolejno podchodzili do brata Piusa i brali broń z jego rąk, dziękując głośno Wszechstwórcy. Poza jednym, który klęcząc w pyle spalonej przez słońce ziemi, prosząc Pana o wybaczenie.

Nie miałem problemów z dotarciem do wskazanego rejonu miasta. Kapłani Ortodoksji doskonale wywiązali się z powierzonych im zadań, dokładnie rozpoznając teren i zapewniając wszystkie niezbędne informacje. Herezję wykryto wkrótce po założeniu tutejszej parafii, lecz próby jej zwalczania przerosły możliwości młodych, niedawno wyświęconych księży. Wtedy poproszono o pomoc nas, Świątynię Avestii. A mi przypadł zaszczyt dokonania sądu. Zbliżyłem się do drzwi budynku. Pomodliłem się do Wszechstwórcy i wszedłem do środka. Uderzył mnie fetor wszechobecnego zła. To było właściwe miejsce. Powoli schodziłem po starych, zniszczonych schodach, wijących się niczym pełznący pod ziemię węz. Nikłe światło tlących się na ścianach lampek oliwnych

pozwoili mi dostrzec cień poruszający się za żałomem korytarza w miejscu, gdzie kończyła się wiodąca w dół serpentyna. Z odwagą w sercu ruszyłem dalej. Ur-obun, gdyż to on czał się w mroku, zamął na mój widok. Po chwili jednak padł na kolana i patrząc w me oczy wyznał swe winy w obecności Mocy Pana. Udzieliłem mu rozgrzeszenia i nazaczyłem jego czoło piętnem, które nosić będzie po kres swych dni, jako znak, że sprzeciwił się Wszechstwórcy. Otworzyłem obite blachą drzwi i zagłębiłem się w ciemną czeluść wionącego wilgocią korytarza.

– Bracie Anzelmie, czy gotów jesteś wysłuchać Wyroku? – Sędzia zwrócił się do przywiązanego do drewnianego pala, odartego z odzienia człowieka. Podarty, ognioodporny habit leżał tuż obok.

– Tak, Sędzio – odpowiedział spuchniętymi z pragnienia wargami skazaniec.

– Czy przyznajesz się do kierującego tobą pędu do bycia wyróżnionym i uciekania się do oszczerstw i kłamstw dla uzyskania pochwał?

– Przyznaję się.

– Czy przyznajesz się, do złamania Przysięgi Świątyni Avestii i obrócenia się przeciwko Kościołowi i Wszechstwórcy?

– Przyznaję się.

– Czy przyznajesz się do własnej opieszałości, niedbalstwa i lenistwa, które to spowodowały, iż nie zasłużyłeś na pełnienie zaszczytnych funkcji, które przydzielono bratu Vincentowi, a których mu pozazdrościłeś?

– Przyznaję się.

– Czy przyznajesz się do powodującej tobą zazdrości o przydział obowiązków, która to zazdrość pchnęła cię do zamordowania brata Vincenta?

– Przyznaję się.

– Niniejszym uznaje się brata Anzelma winnym zarzucanych mu czynów. Jako że oskarżony wyznał swe grzechy, udzielamy mu rozgrzeszenia i wybaczymy winy. Wyrokiem Sądu Świątyni Avestii brat Anzelm skazany zostaje na Napiętnowanie i Oczyszczenie. Rozprawę uważa się za zakończoną. Chwała Wszechstwórcy!

Do więzienia podszedł zakapturzony mnich. Uniósł rozżarzony symbol Świątyni i przyłożył go skazanemu do czoła. Krótki, urwany krzyk świadczył o wymierzeniu kary. Następnie w odległości paru metrów przed wciąż przytomnym bratem Anzelmem stanęło dwóch kapłanów z miotaczami płomieni.

– Módlmy się – powiedział Sędzia – aby dusza naszego brata znalazła ukojenie, a historia jego grzechów stała się lekcją dla nas wszystkich. Chwała Wszechstwórcy!

Szum płomieni zlał się w jedno z pierwszymi słowami psalmu.

Mimo kuli, która pozbawiła mnie władzy w lewej ręce, mimo krwi spływającej z rany na czołe, recytowałem leżącemu u mych stóp grzesznikowi Wyrok. Wokół mnie zielonkawą ciecz bulgotała w przezroczystych zbiornikach, przez ściany których dostrzec można było unoszące się wewnątrz embriony w różnych fazach rozwoju. Na szczęście, dzięki mocy Wszechstwórcy, maszyny jedna po drugiej przerywały pracę, a migotliwe panele światła powoli gasły. Z kąta sali dobiegał płacz dzieci – istot wyhodowanych przez tego szaleńca przy pomocy zakazanej technologii. Ich głosy, płaczliwe i napętniające serce żalem, błagały mnie, bym pozwolił ich ojcu żyć. Jak mogły nazywać tego heretyka ojcem? Wygłosiłem formułę Rozgrzeszenia, widząc szczere tży żalu za grzechy u leżącego przede mną człowieka. Przez chwilę zawahałem się, myśląc o biednych istotach, które powołał do życia. Poczułem, jak współczucie powoli ogarnia me serce i prawie już widziałem w myślach, jak uwalniam je z niewoli grzechu i zwracam światu. Wtedy jednak przypomniałem sobie słowa brata Casiusa, które lata temu wykrzyczał mi do ucha w sali katechetycznej: Podstawową Herezją, Pierwszą i Największą, jest Myśl! Pełen nowej siły i wiary, wezwałem imię Wszechstwórcy i poleciłem Mu osądzone przeze mnie dusze. Następnie wskazałem winnych i nacisnąłem spust. Święty Płomień dokonał oczyszczenia.



Ugrzęźliśmy na dobre w klimacie L5K – od dziś będzie to stały dział i wraz z grupą najlepszych polskich autorów zabieramy się już za kilka superprodukcji. Będą gwiazdy, będą fajerwerki i będzie klimat. W tym miesiącu proponuję lekturę tekstów o zmianach w drugiej edycji L5K i oświeceniu. Obie rzeczy są wręcz niezbędne, jeśli mamy dalej współpracować nad rozwojem L5K między Odrą, a Bugiem. Obyśmy razem, długo... i było nas coraz więcej.

Miłosz

Bayushi Anjin

KTO POTRZEBUJE DRUGIEJ EDYCJI L5K?

LEGENDA PIĘCIU KREĞÓW pojawiła się na polskim rynku, a tymczasem za oceanem panowie i panie z Alderac Entertainment Group pracują nad nową edycją tego systemu, która według zapewnień wydawcy już na dniach powinna ujrzeć światło dzienne. I co się tam zmieni w stosunku do pierwszej edycji?

DWA PODRĘCZNIKI

Pierwszą, najbardziej rzucającą się w oczy różnicą jest podział głównego podręcznika na dwie części: przeznaczoną dla graczy oraz tylko dla Mistrzów Gry. Zalety takiego rozwiązania wszyscy znają. Gracz nie będzie miał już dostępu do Wszystkich Prerażających Sekretów, Które Powinny Być Znane Tylko Mistrzom Gry. Choć z drugiej strony nie przypominam sobie, by w LEGENDZIE było tych sekretów naprawdę wiele. Także podzielenie podręcznika na części jest chyba jedynie zabiegiem czysto marketingowym. Niestety, ma to niekorzystny wpływ na cenę,



Podręcznik gracza drugiej edycji L5K

Oto wyniki ankiety przeprowadzonej wśród internetowych miłośników Legendy. Pytanie brzmiało: Co myślisz o proponowanych zmianach w drugiej edycji L5K RPG. A oto wyniki:

- * Zmiany te są niezbędne – 11%.
- * Pożyjemy, zobaczymy – 47%
- * Co?! Rzucamy tyle kostek, ile mamy umiejętności, a zatrzymujemy Cechy?! – 41%

która będzie prawdopodobnie około dwukrotnie wyższa od podręcznika pierwszej edycji. Zobaczmy więc, co otrzymamy w zamian.

CIĄG DALSZY ROKUGANU

Jak zapewne wiecie, świat LEGENDY PIĘCIU KREĞÓW oparty jest na grze karcianej. W nowej edycji systemu uwzględniono część wydarzeń, które rozegrały się już w świecie karcianki. Najważniejsze wydarzenia, które obejmuje druga edycja, wyglądają następująco.

Po zamachu na Cesarza (znanym jako Przewrót Klanu Skorpiona), Bayushi Shoji zostaje stracony, a jego Klan wygnany z Cesarstwa. Hantei XXXIX bierze za żonę Bayushi Kachiko. Wybuch wielka wojna pomiędzy Żurawiami a Lwami, a jakby tego było mało, ziemie Żurawia i Feniksa nawiedza najstraszniejsza w historii plaga. Akodo Toturi, największy generał Klanu Lwa, zostaje pozbawiony nazwiska i wygnany ze swojej rodziny. W lesie Shinomen nagi (mityczne potwory, przypominające skrzyżowanie człowieka z wężem) budzą się z wiekowego snu. Czarne zwoje, które miały być zagładą Fu-Lenga, zostają otwarte i zły bóg jest bliżej Cesarstwa niż był kiedykolwiek w przeszłości.

Można lubić karcianą historię Rokuganu bądź nie. Dla mnie jednak wydarzenia przeniesione z gry karcianej nie pasują do Szmaragdowego Cesarstwa w wydaniu RPG. Są zbyt mroczne i brutalne, a zbyt mało w nich subtelności i intryg. Na dodatek w większości przypadków są bardzo mało prawdopodobne. Napięte stosunki pomiędzy Klanami przerodziły się w otwarte zbrojne konflikty. Nie ma już miejsca na politykę i dyplomację, co chwila wojska pod sztandarami różnych Klanów przemierzają Rokugan wzdłuż i wszerz. Mnie taka wizja Cesarstwa zdecydowanie nie odpowiada. Z pewnością będę prowadził w starych realiach.

Najbardziej rewolucyjnych zmian doczekała się mechanika systemu. Dotychczas, podczas testu jakiejś umiejętności, wykonywało się rzut Cecha + Umiejętność i zatrzymywało tyle kostek, ile wynosi wartość Cechy. Po zmianach ilość kostek, którymi będziemy rzucać, będzie równa samej Umiejętności, a zatrzymywać będziemy tylko Cechę. Cóż to oznacza? Młody samuraj, o sprawnym ciele i umyśle (posiadający wysokie Cechy, ale małe jeszcze Umiejętności), będzie miał dużo mniejsze szanse niż dotychczas pokonać starego mistrza, który, choć ciało już nie to, umiejętności posiada jeszcze znaczne. Po głębszym zastanowieniu dochodzę do wniosku, że jest to zmiana zwiększająca logikę rozgrywki i wychodzi systemowi na dobre. Dodatkowo powoduje ona zwiększenie trudności testów. Raczej nie będzie już sytuacji, w której początkujący szermierz bez najmniejszych problemów wykona trudne i bardzo trudne cięcia. Z drugiej jednak strony właśnie ta zmiana jest przyczyną „niekompatybilności” postaci tworzonych do starej edycji z nową mechaniką. Wprawdzie będzie można grać starym bohaterem, ale zwykle posiada on wysokie Cechy przy niskich Umiejętnościach, więc wykonanie nawet przeciętnego testu może sprawić takiej postaci spore kłopoty.

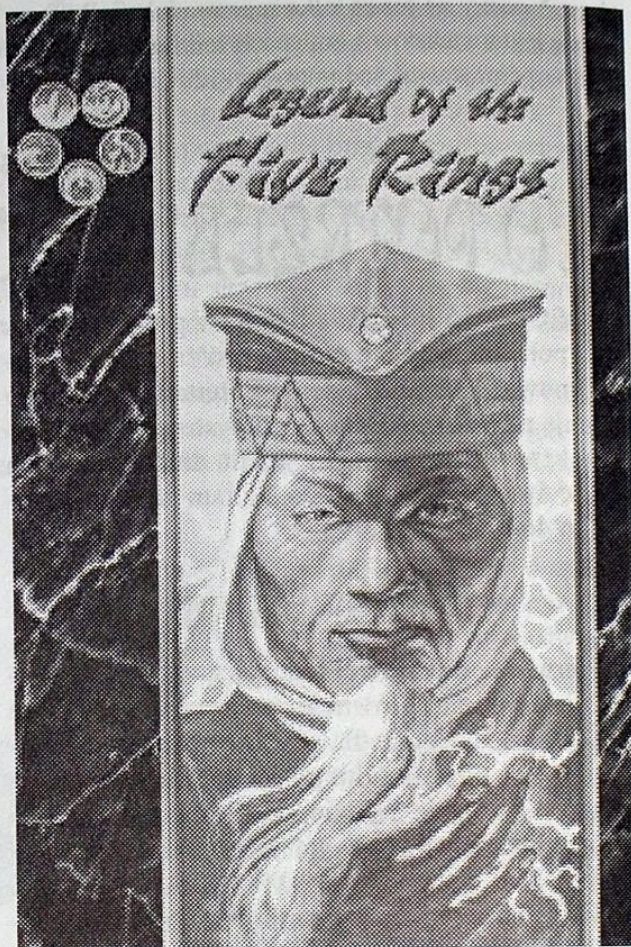
Zmiana sposobu wykonywania testów wprowadziła konieczność zmiany wysokości umiejętności. Nie będą już one ograniczone jak dotychczas do pięciu, ale do dziesięciu. Dzięki temu zachowano maksymalną ilość rzucanych i zatrzymywanych kości na poziomie 10z10. Przy okazji zmieniono sposób wykonywania testów, gdy bohater nie posiada odpowiedniej umiejętności.

W drugiej edycji LEGENDY PIĘCIU KRĘGÓW zmodyfikowano także umiejętności *bugei* (bojowe). Dotychczas umiejętności *bugei* odpowiadały określonej grupie broni (na przykład kenjutsu – sztuka walki dowolnym mieczem, czy też yarijutsu – sztuka walki dowolną włócznią). Po zmianach, będzie można dodatkowo wybrać specjalizację w wybranej broni (np. katanie bądź nage-yari). Specjalizacja ma dawać premie przy używaniu konkretnej broni, nie pozwoli jednak na posługiwanie się bronią pokrewną. Być może ubarwi to nieco grę, ale czy była to zmiana niezbędna? Nie jestem do końca przekonany.

Dalsze zmiany mechaniki są już raczej kosmetyczne. Nowy sposób działania systemu ran (poziomy ran, zamiast zmniejszać liczbę kostek, którymi wykonujemy test, podnosząc jego trudność). Nowością jest także rzut na inicjatywę wykonywany na bazie Intuicji (a nie – jak do tej pory – Refleksu).

Tworzenie postaci

Wydawca obiecuje, że w nowej edycji zawarte zostaną umiejętności, wady i zalety z dotychczas



wydanych dodatków. Jest to dobra wiadomość dla osób, które nie posiadają tych dodatków. Mają się także pojawić nowe szkoły bushi, opracowane specjalnie na ciężkie czasy, które nastały w Cesarstwie. Szczerze mówiąc, nie chce mi się wierzyć, że Wielkie Kłany porzuciły swoje tradycyjne, doskonałe na przestrzeni kilkuset lat techniki. Nie wspominając o tym, że nowej szkoły bushi nie da się przecież stworzyć w kilka lat...

W nowej edycji oprócz samurajów z siedmiu Wielkich Klanów można grać także mitycznymi Naga, co, moim zdaniem, jest kompletnym nieporozumieniem. Dla mnie nagi zawsze był legendą, śpiącą gdzieś w głębi niezbadanego lasu Shinomen. Mitem, który nie powinien się nigdy przebudzić, gdyż Era Naga już dawno przeminęła i nastała Era Człowieka.

MAGIA

Sporych zmian doczekała się także Księga Powietrza (część podręcznika poświęcona magii). Wprowadzono nowe zasady dotyczące poziomu Mistrzostwa. W drugiej edycji Mistrzostwo pomnożone przez pięć zastąpi Poziom Trudności rzucenia danego czaru. Oprócz tego Shugenja będzie mógł poznawać czary o Mistrzostwie mniejszym bądź równym swojej Randze, a nie, tak jak dotychczas, swojej Randze + odpowiedniemu Kręgowi. Nowe zasady dotyczące poziomu Mistrzostwa wymusiły duże zmiany na liście czarów. Dodano kilkadziesiąt

6 stycznia na IRC-owym kanale Legendy Pięciu Kręgów (#15k) mieliśmy okazję spotkać Mateusza Tomczyka, wydawcę polskiej edycji L5K. Zapytany, jak wydawnictwo Tori zamierza zareagować na ukazanie się nowej edycji L5K, na pytanie fanów odpowiedział:

Licencja nasza obejmuje pierwszą edycję, poza tym druga edycja jest kontynuacją wcześniejszych wydawanych dodatków. Tak więc bez sensu jest wydawać rzecz zawieszoną w próżni, czeka nas długa droga. Oni już się tym bawią od 5 lat, a my od 7 miesięcy.

nowych czarów, a te, które zostały z pierwszej edycji, mają zmienione poziomy Mistrzostwa, by odpowiadały nowym zasadom.

Oprócz tego w nowej edycji każdy shugenja będzie mógł wybrać jeden Krąg, który jest mu szczególnie bliski (czary z tego Kręgu będą rzucane tak, jakby shugenja miał Rangę o jeden większą), oraz jeden Krąg, z którego czary wychodzą mu słabiej

(Ranga shugenja dla czarów tego Kręgu będzie o jeden mniejsza).

Zmiany w magii uważam za bardzo celne i chyba najbardziej przydatne ze wszystkich zapowiadanych.

PODSUMOWANIE ZMIAN

Mimo początkowych obiekcji, po głębszym zastanowieniu doszedłem do wniosku, że sporo proponowanych zmian ma sens, nie na tyle jednak, by wydawać jeszcze raz pieniądze na nową edycję. Zmiany w mechanice z powodzeniem można było zamieścić jako zasady opcjonalne w **GM's Survival Guide**. System czarów mógłby się znaleźć w **Way of the Phoenix** bądź w **Walking the Way**, a uaktualnienie historii w trzeciej części **Winter Court**. Na szczęście, przed polskim wydawcą LEGENDY jeszcze dużo dodatków, zanim przyjdzie pora na nową edycję. Może Tori zdecyduje więc, by zasady te dopisać jako opcjonalne w dodatkach lub na łamach MiM-a?

○

Tomasz Z. Majkowski

LUDZIE OŚWIECENI

- krótki poradnik w pytaniach i odpowiedziach

Człowiek prosty, zdobywając wiedzę, staje się mędrce.

Mędrzec, osiągając oświecenie, staje się człowiekiem prostym.

Tao Shinsei

Legenda Pięciu Kręgów obfituje wprawdzie w starych i mądrych shugenja, ten jednak, kto pragnie naprawdę światłej porady, nie zwraca się do nich – wszakże ich umysły zbyt zajęte są pojmowaniem natury żywiołów, by zajmować się rzeczami doczesnymi. Zresztą to nie shugenja uważa się w Rokuganie za wcielenie wszelkiej mądrości. Symbolem doświadczenia i wiedzy jest przecież Shinsei, mały staruszek w potężnym, słomianym kapeluszu, nic więc dziwnego, że jeśli drużyna samurajów zmuszona będzie prosić kogokolwiek o poradę, zwróci się najpewniej do osoby, która podąża jego śladami – do oświeconego mnicha.

Odgrywanie arcymądrego zakonnika to naprawdę niebagatelne zadanie zarówno dla Mistrza Gry, jak i gracza, który zdecydował się w takowego wcielić, nim jednak zastanowimy się, jak poradzić sobie w tak trudnej sytuacji, wypada, byśmy zgłębili naturę samego oświecenia – a raczej



prześliznęli się po jej powierzchni, gdyż człowiek, który nie dostąpił błogosławionego stanu, nie może pojąć, czym on tak naprawdę jest. Zadajmy więc sobie trzy kluczowe pytania:

1. CZYM JEST OŚWIECENIE?

Podstawą nauki Shinsei jest wiara w to, że cały świat jest harmonijną całością, wynikłą ze splatania się ze sobą żywiołów – to właśnie ukazuje symbol Pięciu Kręgów. Każdy człowiek jest, rzecz jasna, częścią owej jedni, która odróżnia się od niej



wyłącznie egoizmem, który każe się jej wyróżniać. Dążenie do oświecenia to próba zrozumienia tego właśnie prostego faktu – **nikt nie jest istotą samą w sobie, a tylko częścią większej całości**. Na końcu tej drogi znajduje się zrozumienie całego świata, a poprzez to, pojęcie samego siebie. Człowiek, który do niego dotarł, zdaje sobie sprawę, że jego osobowość jest tylko iluzją, jednoczy się z całym światem, opadają z niego wątpliwości i wszelkie normy społeczne. Słowem – staje się istotą pojmującą najprostszą prawdę. Wie, jak się ten świat kręci.

2. JAK OSIĄGNAĆ OŚWIECENIE?

Droga do oświecenia jest prosta, choć długa. Wystarczy wsłuchiwać się w głos świata i szukać w nim swojego miejsca, medytując i rozważając zagadki, które stawia przed nami życie. **Oświecenie musi się też stać podstawowym celem, należy zgasić w sobie wszelką ambicję i inne żądze**, więc tylko człowiek, który zupełnie odwróci się od spraw ziemskich może je osiągnąć. Oczywiście, każdy dąży do niego na swój sposób, więc mnisi – nauczyciele wyłącznie sugerują drogę, ale w żadnym wypadku jej nie wskazują, potępiają też zdecydowanie wszelką wiedzę, którą można znaleźć w księgach.

3. KTO MOŻE OSIĄGNAĆ OŚWIECENIE?

Jako że do oświecenia dążyć można na nieskończoną liczbę sposobów, **osiągnąć je może właściwie każdy, kto zacznie się starać**. Oczywiście,

większość mędrców to mnisi utrzymujący świątynie Shinsei i Fortun, zamieszkali w niedostępnych klasztorach, pokorni żebracy rezygnujący ze wszystkiego, co doczesne, lub pustelnicy, którzy decydują się na samotność, by nic nie odwracało ich uwagi. Oczywiście, jeśli ktoś potrafi dojść do odpowiedniego stanu ducha na dworze lub na polu bitwy, nic nie stoi na przeszkodzie, by i tam dążyli do swego celu, zdarzają się więc oświeceni samuraje, dworzanie czy artyści. **Problem w tym, że gdy już je osiągną, stracą zainteresowanie wszystkim, co do tej pory czynili...**

Dobrze więc, zdajemy już sobie mniej więcej sprawę, z kim mamy do czynienia, o ile jednak sami nie zamierzamy oddać się mistyce, powinniśmy zastanowić się raczej, jak wprowadzić do gry ludzi oświeconych, którzy stanowią przecież nieodłączny element pejzażu Rokuganu. Na początek przyjrzyjmy się kilku ich podstawowym funkcjom:

1. SENSEI

Czcigodny nauczyciel, który sam osiągnął oświecenie i stara się przybliżyć do niego innych, to chyba najbardziej oczywista funkcja naszego mędrcy. Zazwyczaj wyglądać będzie jak kopia Shinsei – niewielki, zasuszony, uśmiechnięty, choć wymagający staruszek, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by uczynić go zwalistym chłopiskiem o czarnej brodzie. Sensei wskazuje drużynie drogę i, zapytany, udziela wskazówek.

2. TAJEMNICZY MNICH

Taki człowiek – ise zumi, żebrak czy zakonnik – pojawia się na drodze drużyny nie wiadomo skąd, zdaje się doskonale wiedzieć, dokąd ta zmierza i nieproszony udziela dobrych rad. Może czekać na rozstajach, muzykując, by naprowadzić przechodzącą drużynę na trop, zaczepić ją, wyciągając żebraczą miseczkę, czy w dowolny inny sposób zwrócić na siebie uwagę. Oczywiście, jest heiminem, ale nawet samuraje są mu winni szacunek, nigdy bowiem nie mogą być pewni, czy dziwaczny osobnik jest tylko przemądrzałym chłopem, czy odrodzonym Shinsei...

3. NIEPOKONANY WOJOWNIK

Ludzie oświeceni wcale nie muszą być łagodni – wręcz przeciwnie, wielu słynie wręcz z wybuchowego usposobienia. Oczywiście, nie każdy oświecony wojownik musi stawiać do walki w chwili gniewu – dla niektórych to sposób, by ukazać przeciwnikowi nowy sposób postępowania. Wprowadzając do gry takiego samuraja pamiętaj, że stan ducha pozwala mu na niezwykle rzeczy – może widzieć z zamkniętymi oczami, odbijać ciosy miecza gołą dłonią czy giąć w palcach sztaby żelaza.

W porządku. Wiesz już, kiedy droga Twoich samurajów przetnie się z drogą człowieka oświeconego. Pora na najtrudniejsze – zastanówmy się wspólnie, jak powinien się zachowywać i czego może Twych bohaterów nauczyć. Odgrywając człowieka oświeconego:

1. UŚMIECHAJ SIĘ

Większość mędrców zdaje sobie sprawę ze śmieśności zachowania innych, zawsze więc delikatnie się uśmiecha. Nie ma w tym wyższości ani pogardy dla prostaków – oświecony wie doskonale, że sam jest spośród nich najprostszymi, wiele w nim natomiast radości, mędrzec potrafi bowiem cieszyć się ze wszystkiego. Uśmiech oświeconego trudno czasem odróżnić od uśmiechu kretyna.

2. POZWALAJ SOBIE NA WIELE

Gdy osiągasz oświecenie, przestajesz być częścią społeczeństwa, nie obowiązują Cię więc jego prawa. Aby uświadomić to napotkanym ludziom, śmiało ignoruj wszelkie konwenanse, wybuchając głośnym śmiechem, upijając się bez skrępowania, nie gnąc karku przed samurajami i poważnie dyskutując z eta. Jesteś jednością ze światem i nikt nie może Cię skrzywdzić.

3. ZADAWAJ ZAGADKI

Oświecenie osiągnąć trzeba samemu, wszyscy więc nauczyciele kochają zadawanie paradoksalnych

zagadek, które mają naprowadzić ich uczniów na właściwą drogę. Nigdy nie mówią więc nic wprost, formułując swe słowa tak, by każdy musiał samemu domyślać się ich znaczenia. Jeśli chcesz kogoś pouczyć, każ mu powiedzieć, jaki jest odgłos klaskania jednej dłoni, albo pytaj, czy pies ma naturę Shinsei. Dopiero, gdy uczeń pojmie, że nie istnieje odpowiedź, zbliży się do oświecenia. **Jeśli ktoś spyta Cię o radę, nie odpowiadaj** – zamiast tego użyj paradoksu, którego rozwikłanie naprowadzi pytającego na właściwą odpowiedź. Potem niech radzi sobie sam.

4. UCIEKAJ SIĘ DO PRZEMOCY

Mądrzy mistrzowie wiedzą, że najprostsza nauka bywa najlepsza i często demonstrują swoje poglądy, nie stroniąc przy tym od przemocy. Jeśli uczniowie uparcie nie chcą odnaleźć własnej drogi, mistrzowie biją ich laskami, zmuszają do wysiłku ponad siły i znęcają się na wszelkie sposoby – wszystko po to, by przekroczyli granice własnej jaźni. Również udzielając odpowiedzi, oświeceni bywają brutalni, jeśli więc mędrzec chce okazać pytającemu, że bogactwo może go zgubić, zacznie weń rzucać miedzianymi monetami – i to tak, by go poranić.

5. POGARDZAJ WIEDZĄ

Dlaczego? Pewnego dnia oświeconego mędrca odwiedził shugenja i zapytał, czy nie lepiej jest się uczyć, niż beczynn timer medytować. Gospodarz nie odpowiedział, tylko postawił przed gościem czarkę i zaczął nalewać do niej herbaty. W końcu płyn wypełnił naczynie i zaczął przelewać się przez jego brzegi. „Mistrzu – krzyknął shugenja. – Nalałeś za dużo herbaty, czarka nie może tyle pomieścić!” „Tak właśnie jest z wiedzą – odparł mistrz. – Nigdy nie wiesz, kiedy zacznie się przelewać.”

Dość więc już opowieści.



PODARUNEK

INTRYGA SCENARIUSZOWA

Podążanie za fałszywym światłem prowadzi cię tylko głębiej w ciemność.

z nauk Shinsei

INFORMACJE WSTĘPNE

Przygoda, którą możecie poprowadzić na podstawie tego szkicu, może przebiegać na kilka różnych sposobów i mieć różne zakończenia w zależności od tego, do jakich klanów należą gracze i oczywiście od tego, w jaki sposób zechcecie przedstawić wydarzenia. Niezależnie od tego, najlepiej będzie, jeśli postacie graczy będą namiestnikami, ponieważ misja odzyskania daru jest niezwykle ważna, a w dodatku wydarzenia, jakie mają miejsce w przygodzie, wymagają podróży przez ziemie kilku klanów. Dobrze jest, jeśli jedna z postaci graczy należy do rodziny Daidoji. Przygoda będzie wtedy jeszcze ciekawsza.

TŁO HISTORYCZNE

– Gdy Jednorożce powróciły do swej ojczyzny, jedynie Żurawie powitały ich jak odzyskanych, dawno nie widzianych braci. Stali się ich nauczycielami, przekazywali wiedzę o Cesarstwie, a sami korzystali z doświadczeń klanu Jednorożca.

– W 387 roku na Szmaragdowym Tronie zasiadł nowy Cesarz. Wydał dekret, uznający wszelkie nielegalne interesy za niehonorowe. Spowodowało to rozłam w klanie Żurawia. Rodzina Yasuki nie chciała zrezygnować ze swojej „podejrzanej” działalności i została wygnana z klanu.

Ten fakt wykorzystał klan Kraba, przyjmując wyrzutków. Od tego czasu trwa nieustanna wojna ekonomiczna między Yasuki a Daidoji, którzy nienawidzą Yasuki i uznają ich za zdrajców (dodatkowe informacje w **Drodze Żurawia**).

WSPÓLNY DAR

Wskutek częstych kontaktów, Żurawie i Jednorożce uczyły się od siebie nawzajem, obustronne korzyści i coraz większe zrozumienie przyczyniły się do podjęcia decyzji o przekazaniu wspólnego podarunku dla Cesarza. Darem jest wspaniała rzeźba przywieziona przez klan Jednorożca z wypraw poza Rokugan. Ma ona zostać dostarczona na ziemie rodziny Kakita, która słynie nie tylko ze swej szkoły szermierki, ale także z wybitnych artystów. Im właśnie ma zostać powierzone zadanie wykonania doskonałego ozdobienia postumentu, na którym umieszczona jest rzeźba.

Gdy w umówionym terminie Jednorożce nie docierają do Zamku Rozdroży, zaczynają się ich poszukiwania. Oczywiście, to odpowiedzialne zadanie zostaje powierzone graczom. Wyruszają oni z ziem Żurawia w kierunku Zamku Podróżników, jednak już w pobliżu Jeziora Łez odnajdują resztki rozbitego wozu i ciała poległych samurajów. Jeden z poległych leży z wakizashi w dłoni, a na ziemi przy nim widać niedokończony wryty mon rodziny Yasuki. Postacie odnajdą tam także ślady drugiego wozu, które prowadzą na południe, w stronę Drogi przez Przełęcz Beiden.

Trop wiedzie do Miasta Końca Podróży, znanego z hazardu, domów gejsz i tego, że kupić i sprzedać można tu niemal wszystko.

INTRYGA

Daimyo klanu Lwa od dawna przyglądał się z rosnącą niechęcią i niepokojem współpracy między klanami Żurawia i Jednorożca – stwarzało to zagrożenie dla pozycji Lwa w Cesarstwie. Opracowany został plan, którego celem było zniszczenie tej współpracy, a jednocześnie osłabienie pozycji Żurawia zarówno na dworze cesarskim, jak i ich udziału w handlu na terenie Rokuganu, a tym samym zachwiania jedną z podstaw potęgi Żurawibogactwa. Potrzebna była jedynie odpowiednia okazja i nie trzeba było na nią długo czekać. Gdy przez ziemie Lwa transportowano cenny dar, w pobliżu granicy z ziemiami Skorpiona zorganizowano zasadzkę, a ślady miały wskazywać na Skorpiona lub na Yasuki.

Obydwie możliwości są bardzo prawdopodobne, tym doskonalszy wydawał się plan.

MYŚLENIE I DZIAŁANIE,
TO JEDNO

Zadaniem graczy jest odzyskanie ładunku. Czy zdołają przezwyciężyć schematyczne myślenie, że za podstępami zawsze stoją Skorpiony?

Czy w wykonywaniu zadania nie przeszkodzi im tocząca się wciąż, choć w ukryciu, wojna między Daidoji a Yasuki?

Czy konflikt i wzajemnie podejrzania nie rozbijają drużyny na grupę ludzi wzajemnie siebie podejrzewających?

A może jednak nie podążą za fałszywym światłem i odkryją prawdę?

Powodzenia.

PUCHAR MISTRZA MISTRZÓW 2001

PMM odbędzie się w tym roku na konwencji Dracool w Gliwicach. Wszelkie dodatkowe informacje znajdziecie na stronach <http://pmm.fandom.art.pl>

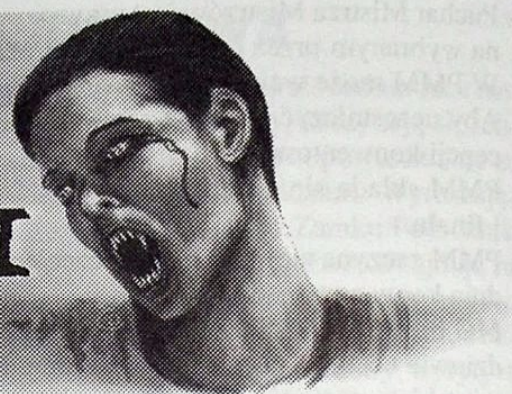
Regulamin Pucharu Mistrza Mistrzów

1. Puchar Mistrza Mistrzów jest przyznawany raz w roku najlepszemu Mistrzowi Gry. Odbywa się na wybranym przez organizatorów PMM konwencji RPG.
2. W PMM może wziąć udział każdy, kto zarejestrował się w recepcji konwentowej jako MG.
3. Aby uczestniczyć w PMM zarejestrowany MG może, acz nie musi, zapisać się do PMM w recepcji konwentowej.
4. PMM składa się z trzech etapów, które mają wyłonić najlepszego MG eliminacji, konkursu i finału.
5. PMM zaczyna się wraz z rozpoczęciem konwentu, a zakończy wręczeniem pucharu ostatniego dnia konwentu.
6. MG biorących udział w PMM oceniają sędziowie wchodzący w skład komisji oceniającej. Sędziowie oceniają uczestników według ankiety przygotowanej przez organizatorów PMM. Wzór tej ankiety znajduje się na stronie internetowej <http://pmm.fandom.art.pl>
7. W skład komisji oceniającej wchodzi przedstawiciele większych klubów Fantastyki i RPG w Polsce, które odpowiedziały na propozycje wysłania swojego przedstawiciela.
8. **Pierwszy etap – Eliminacje.**
 - a) Eliminacje mają za zadanie wyłonić piątkę najlepszych MG, którzy wezmą udział w drugim etapie – konkursie.
 - b) MG, którzy zapisali się do PMM, podczas prowadzenia swojej sesji będą wnikliwie obserwowani przez sędziów, przynajmniej przez pół godziny. Jeden z sędziów może wchodzić w skład drużyny prowadzonej przez MG, będzie to zależało od decyzji organizatorów PMM.
 - c) Kilkakrotnie podczas trwania eliminacji grupa sędziów przejdzie się po terenie konwentu, przez kilkanaście minut obserwując sesje MG zarejestrowanych w recepcji konwentowej, ale nie zapisanych do PMM. Taki MG ma prawo odmówić oceniania i jednocześnie zrezygnować z udziału w PMM.
 - d) MG będą też oceniani przez graczy, biorących udział w sesji. Gracze oceniają MG za pomocą ankiety, którą mogą pobrać po zakończeniu sesji w recepcji konwentowej. Wypełnioną ankietę mogą wrzucić do odpowiedniej urny, znajdującej się w recepcji.
 - e) Po zakończeniu eliminacji organizatorzy PMM zbiorą ankiety i zliczą poszczególne punkty przyznane przez sędziów i graczy. Pięciu MG, którzy zdobyli najwięcej punktów przejdzie do drugiego etapu. Wśród nich znajdzie się jeden wybrany przez graczy, za pomocą urny recepcyjnej.
9. **Drugi etap – Konkurs**
 - a) Drugi etap PMM to otwarty konkurs prowadzony przez patrona pucharu – redakcję miesięcznika „Magia i Miecz”. Forma konkursu musi być sprawdzona i zaakceptowana wcześniej przez organizatorów PMM.
 - b) Uczestnicy tego etapu są nadal oceniani przez komisje sędziowską PMM.
10. **Trzeci etap – Finał.**
 - a) W finale bierze udział dwóch najlepszych MG wyłonionych w konkursie otwartym drugiego etapu.
 - b) Finał odbywa się w ostatni wieczór konwentu.
 - c) Obaj finaliści poprowadzą przygotowane przez siebie sesje w tym samym czasie.
 - d) W skład drużyn uczestniczących w sesjach finalistów będą wchodzić sędziowie z komisji oceniającej. Ich liczba będzie ustalona przez organizatorów PMM. Sędziowie ci przyznają pewną liczbę punktów według wyżej wymienionej ankiety.
 - e) Ponadto sesje będą wnikliwie obserwowane przez resztę członków komisji oceniającej. Poszczególne sędziowie przyznają punkty według wyżej wymienionej ankiety.
 - f) W sesjach mogą brać udział gracze zgłoszeni przez MG, lub też osoby zapisane wcześniej w recepcji konwentowej.
 - g) Sesje finałowe mogą być obserwowane przez publiczność, która również może mieć udział w wyborze najlepszego MG, dzięki opracowanej przez organizatorów PMM ankiecie.
 - h) Publiczność musi zachować na sesji absolutną ciszę, albo zostanie usunięta z sali.
 - i) Po sesjach organizatorzy PMM zbiorą ankiety i zliczą poszczególne punkty przyznane przez sędziów i publiczność.
 - j) MG, który zdobył najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą i otrzymuje Puchar Mistrza Mistrzów.

Witajcie w kolejnej odsłonie Świata Mroku. Dziś w menu tylko jedno, ale za to smakowite danie. Scenariusz do **Wampira: Maskarady** autorstwa Pawła „ShandoRa” Marczewskiego, dziejący się we wspaniałej i barwnej scenerii Brazylii. Religia, folklor, slumsy, tajemnica – oto niektóre składniki tej potrawy. Obce, nieznane miasto też nie stanowi problemu – całość dopasowana jest do bohaterów od niedawna przebywających w Brazylii i może być doskonałym przerwem każdej sagi. Smacznego.

Tomek Andruszkiewicz

PAWEŁ "ShandoR" MARCZEWSKI
**WSZYSTKO O
ŚMIERCI**



Piotr Cieślński

*„(...) Dajcie mi ciszę, wodę i nadzieję.
Dajcie mi walkę, żelazo, wulkany.
Przywiążcie do mnie ciała jak magnesy.
Przypadnijcie do żył mych i do moich ust.
Przemówcie moim słowem i przez moją krew.”*
**Pablo Neruda „Pieśń powszechna
wyżyny Machu Picchu”**

WSTĘP

Tekst poniższy to scenariusz przeznaczony do rozebrania w systemie **Wampir: Maskarada**. Opisane w nim wydarzenia rozgrywają się w Brazylii i luźno odwołują się do wizji tego kraju przedstawionej w oficjalnych dodatkach firmy White Wolf. Tytuł scenariusza jest nawiązaniem do twórczości hiszpańskiego reżysera Pedro Almodovara. Filmy tego twórcy oddają według mnie dobrze klimat, o którym mowa w przygodzie – klimat zabawy przesyconej cierpieniem i śmiercią, klimat groteski przemieszanej ze smutkiem. Jako motto dla opisanych poniżej wydarzeń wybrałem fragment wiersza chilijskiego laureata Nagrody Nobla, Pablo Nerudy. Myślę, że pełen emocji fragment „Pieśni powszechnej wyżyny Machu Picchu”, podobnie jak filmy Almodovara, jest dobrym podkreśleniem zamysłu, który przyświecał mi przy pisaniu poniższego tekstu.

Chciałbym też podziękować mojemu przyjacielowi, Karolowi Chorążemu, za nieocenione informacje o Brazylii, a w szczególności o Rio de Janeiro. Dzięki, Karolu! Bez Twojej pomocy tekst ten byłby o wiele uboższy, albo nie byłoby go wcale!

1. UPADEK

Wszystko zaczęło się w rezydencji Vicenza, pośród scenerii przypominającej bal Prospera z „Maski Czerwonego Moru” Poego. Było to jedno z przyjęć urządzanych co tydzień przez najbardziej wpływowego wampira Camarilli zamieszkującego Rio de Janeiro. Naturalnie, byli tam i oni. Choć przyjechali do miasta niedawno, potężny Toreador

nie pominął ich przy zapraszaniu gości. Dzięki swej gościnności oraz doskonałej pamięci jeśli chodzi o przysługi, zarówno te wyświadczone jemu, jak i te, które on wyświadczył, a także rozległym wpływom w świecie śmiertelnych, Vincenzo od wielu już lat był najpotężniejszym i najbardziej poważanym Kainitą w mieście.

Bal, jak zwykle, toczył się leniwie. Senne, latynoskie rytmy sączyły się z podestu, na którym przegrywał zespół. Nieliczne pary wirowały dostojnie na parkiecie, a większość zgromadzonych zatopiona była w rozmowie. Jedni z wystudiowaną precyzją unosili do sinich warg kosztowne cygara i wciągali dym w od dawna nieużywane płuca, inni sączyli vitae z kieliszków o wysokich nóżkach.

Rezydencja położona była na wzgórzu tonącym w dzikiej roślinności. Za posiadłością rozpoczynała się już dżungla – mroczny, wściekle zielony gąszcz pełen drapieżników tak niebezpiecznych, jak postacie zgromadzone w sali balowej. Z owego gąszczy dobiegały teraz przenikliwe trele ptaków, które wpadały przez otwarte na oścież drzwi prowadzące na taras. Odgłosy puszczy mieszały się z muzyką, dopełniając ją i wzmacniając.

Nagle przy drzwiach dał się słyszeć jakiś hałas. Pary zatrzymały się na środku parkietu, muzyka momentalnie ucichła. Vincenzo zwrócił swoje oblicze w kierunku wejścia do sali. Ciężkie, inkrustowane drzwi odskoczyły z łoskotem. Do środka wpadł służący. Zaplątały mu się nogi i upadł ciężko na posadzkę. Cała scena trwała ledwie kilka sekund, lecz muzyka zdawała się ją wydłużać. Dwie niewielkie kropelki szybkowały wolniutko w powietrzu. Ich lot zdawał się trwać w nieskończoność, zanim wreszcie rozprysły się o podłogę. Była to krew. Po zgromadzonych przebiegł szmer zdziwienia.

Do sali wszedł ciężko jakiś młody mężczyzna, podtrzymujący drugiego, starszego, którego siwe włosy zlepione były posoką. Stare, zwiotczałe ciało okrywał czarny smoking, upstrzony drobnymi plamkami czerwieni. Młodzieniec zwrócił bładą twarz o rozpalonych oczach w kierunku Vicenza i wycharczał spazmatycznie:

– Pomóż... Zaklinam cię na krew, pomóż mu...

Vincenzo schylił głowę, na jego twarzy błąkał się delikatny uśmieszek zażenowania. Po chwili zwrócił się do służącego, nakazując mu wyprowadzić obu przybyłych do pokoju obok.

Młodzieniec tymczasem pochylił się nad starym i odchylił do tyłu jego głowę. Wszystkim zebranym ukazały się teraz puste, krzyczące czerwienią oczodoły, z których ściekała po policzkach krew, barwiąc czarno białe płyty marmurowej posadzki. Przypomnieli sobie wtedy, że widzieli tu obu mężczyzn tydzień temu. Starszy był wiekowym i poważanym wampirem. Cieszył się szacunkiem Vincenza. Młodszy zaś był, o ile pamiętali, potomkiem leżącego teraz w kałuży vitae Kainity.

Obaj mogli teraz tylko patrzeć, jak z wściekle czerwona krew, płynąca nieprzerwanie z pustych oczodołów, odpływa cały ich prestiż. Na sali nie było ani jednej współczującej istoty. Dał się jedynie wyczuć pomruk dezaprobaty. Ktoś napomknął o „niestosowności” tego zajścia, inny o upadku obyczajów.

Po chwili obaj przybyli przed sekundą Kainici zniknęli za drzwiami sąsiedniego pokoju tak szybko, jak się pojawili. Vincenzo dał znak zespołowi, by znów zaczął grać. Popłynęły szybkie rytmy, przesyccone dusznym oddechem amazońskiej puszczy.

2. SZEPT MORZA

Po wyjściu z przyjęcia skierowali się ku plaży. Omawiali wydarzenia, których świadkami byli przed kilkoma godzinami. Wspominali, jak Vincenzo zniknął na kilka godzin za drzwiami, aby porozmawiać z dwójką nieoczekiwanych gości. Towarzystwo nie zwracało taktownie uwagi na nieobecność gospodarza, jedynie oni zerkali od czasu do czasu w kierunku zdobionych drzwi do sąsiedniego pomieszczenia.

Noc była zimna. Do świtu zostało jeszcze kilka godzin, oni zaś postanowili zapolować. Szli wolno, jakby ospale. Wiedzieli, że w okolicach najsłynniejszej plaży świata, *Copacabany*, nietrudno będzie o zdobycz. Gdy usłyszeli z daleka szum morza, rozdzielili się, zatapiając w gęstym, duszącym mroku. Fale szeptały cicho, pożerając drapieżnie piasek. W ciemnościach dały się słyszeć śmiechy młodych kochanków i ciche postękiwania narkomanów. Spieniona woda odcinała się czarną plamą od plaży.

Łowy nie były trudne – jak przewidzieli. O umówionym czasie spotkali się w miejscu, w którym się rozdzielili. Świeża krew płynęła w ich żyłach, rozgrzewając zimne ciała. Spojrzeli jeszcze raz w syczącą ciemność fal, gdy nagle na szarym piasku zamajaczył jakiś kształt. Ktoś najwyraźniej biegł w ich kierunku, wymachując rękami, choć nie wydawał żadnego dźwięku.

Przystanęli niepewnie. Po chwili postać wyłoniła się z mroku, oświetlona dalekim poblaskiem latarni oświetlających nadmorski bulwar. Przybyłszy był młody wampir, widziany wcześniej na

przyjęciu. Przystanął kilka kroków przed nimi. Na jego twarzy dało się dostrzec zakrzepłe plamki krwi, zdobiące również całe jego ubranie, na które składały się czarne, skórzane spodnie oraz biała koszula, odcinająca się teraz od mroku spowijającego plażę za plecami Kainity. Do jego bosych stóp kleiły się drobinki piasku.

– Musicie mnie wysłuchać – wyszeptał, po czym zamilkł niepewnie. – Nie mam już nikogo... Tylko wy możecie mi pomóc.

Spojrzeli na niego zdumieni. Młody stracił już cały swój prestiż na przyjęciu, teraz w dodatku zdawał się na łaskę zupełnie mu nieznanym Kainitów. Najwyraźniej albo był bardzo zdesperowany, albo nie miał najmniejszego pojęcia o godności, która powinna cechować nieumarłego, a także niebezpieczeństwach, jakie niesie ze sobą prośbienie o pomoc obcych. Jednakże z jego twarzy biła taka bezradność, że powstrzymali się od odwrócenia do niego plecami. Jeden z nich niedbałym gestem dłoni nakazał mu mówić. Młody wampir, który przedstawił się nie pytany jako Vernon, rozpoczął drżącym, niepewnym głosem:

– Te zwierzęta... Oni mu to zrobili, jestem pewien. Nie widziałem wprawdzie ich twarzy, to działało się zbyt szybko, ale to musieli być oni. Śledzili już nas wcześniej, mnie i Cortesa. I dzisiejszej nocy wreszcie go dopadli! – przerwał na chwilę, a na jego białą koszulę skapnęły kolejne dwie krwawe łzy. – Wyszli z cienia, jak duchy. Jeden miał automat, zaczął strzelać... Zdołaliśmy się ukryć w zaułku, ale oni czekali i tam. Jeden chwycił Cortesa... A potem... Jego oczy... – Po twarzy Vernona płynęły już teraz dwie krwawe strugi. Wampir przerwał na chwilę. Gdyby jego płuca wciąż pracowały, na pewno usłyszeli by teraz głęboki wdech. Zamiast tego do ich uszu doleciał jedynie zduszony jęk. Kainita otarł z twarzy krew, po czym zebrał się w sobie i podjął opowieść. – Cudem udało się nam uciec. Cortes był słaby, krzyczał, żebym go zostawił, ale nie mogłem tego zrobić. Wmieszaliśmy się w ludzką ciżbę, świętującą na sąsiedniej ulicy z okazji jakiegoś piłkarskiego meczu. Jakoś udało nam się zgubić tych oprawców. Z trudem zaciągnąłem Cortesa do domu Vincenza. Liczyłem, że nam pomoże. Ale on tylko stał i patrzył, jak ciało mojego stwórcy słabnie i rozpada się w pył. Potem wyrzucił mnie. Krzyczał, że złamaliśmy Maskaradę, pokazując się ludziom na ulicy z ranami, od których dawno zmarłby każdy śmiertelnik. Nazwał nas głupcami. „Byliście głupi!” – tak powiedział. – „Daliście się podejść jakimś *favelados!*” Ale to nie byli zwykli złodzieje ze slumsów, ja widziałem ich już wcześniej! Nazywają ich Strażnikami.

– Lasombra – wyszeptał jeden z wampirów z mieszaniną zdziwienia i strachu. Przecież Rio było Wolnym Miastem. A Cortes zbyt potężnym wampirem, żeby go tak po prostu unicestwić pod nosem Vincenza. Toreador był bowiem poważany nawet wśród wrogów Camarilli. Chyba że oddał życie starego Kainity w zamian za jakąś przysługę.

– Czemu przyszedłeś z tym do nas? – zapytał inny. – Prawie nas nie znasz. Skąd wiesz, że możesz nam ufać?

– Nie mam wyboru. – Twarz Vernona sposępniała jeszcze bardziej, w jego oczach po raz pierwszy tej nocy błysnęły iskierki sprytu połączonego z determinacją. – Jesteście w tym miejscu nowi, wszystkich innych kontroluje Vincenzo. Myślę, że on coś ukrywa. Nie potrafię zrozumieć, czemu nie chciał mnie wysłuchać. Tylko wy możecie mi pomóc. W zamian oferuję wam krew mojego pana, którą przechowywał, aby podtrzymywać swoje ghule. Jest dobrze ukryta, ale ja wiem, gdzie się znajduje. Jeśli mi pomożecie, cały zapas będzie wasz. Mnie zależy tylko na pomszczeniu mojego ojca.

Morze szemrało cicho, gdy podejmowali decyzję.

3. ŚLADY

Vernon niemal się uśmiechnął, gdy zgodzili się mu pomóc. Postanowili poszukać jakiejś zatłoczonej kawiarni; jednego z tych licznych przy *Copacabana* miejsc, gdzie nikt nie zadaje pytań, informacje zaś docierają tylko do tych uszu, dla których są przeznaczone.

Usiedli w głębi sali. Postawili przed sobą drinki, jednak wcale nie zamierzali ich pić. Zbyt wyraźnie czuli jeszcze na wargach słodki smak vitae. Żaden, nawet najmocniejszy z serwowanych w lokalu drinków, nie mógł się z nią równać.

Vernon przysiadł lekko zmieszany, rozglądając się nerwowo po skąpanych w cieniu kątach, z których sączył się dym cygar i marihuany. Wreszcie jeden z nich zadał mu pierwsze pytanie:

– Skąd wiesz, że to byli Lasombra? Podobno śledzili was wcześniej, ale przecież mogłeś się pomylić.

Młody wampir spojrzał na niego z wyrzutem.

– Nie pomyliłem się – powiedział z przekonaniem. – To byli oni. Poza tym Cortes wspominał już o nich kilkukrotnie. Twierdził, że będą z nimi kłopoty i że nigdy nie widział ich tyłu na ulicach. Wydawał się być tym zmartwiony. Chyba miało to związek ze sprawą, którą się zajmował.

– Co to była za sprawa?

– Nie wiem – powiedział Vernon. Wydawał się być zawstydzony. – Cortes nie mówił mi zbyt wiele o swoich interesach. Chciał mnie od tego chronić. Twierdził, że im mniej wiem, tym lepiej dla mnie. – Z trudem powstrzymali się od uśmiechu. Gorzkiego. Ileż to razy słyszeli identyczne słowa od swoich stwórczyli!

– Wiem tylko – kontynuował Vernon – że spotykał się z kimś o imieniu Evaldo. Słyszałem kilka razy, jak rozmawiał z nim przez telefon, umawiając się na spotkania. Nie wiem, niestety, kim on jest. Mieszka chyba gdzieś na obrzeżach miasta.

– No cóż, to nie jest zbyt wiele... – westchnął jeden.

– Mam jeszcze to – powiedział Vernon, sięgając do kieszeni koszuli i wyciągając małą kartkę. Była to niewielka wizytówka.

– Zostawił to na stole po powrocie z jednego ze spotkań z Evaldem. Martwiłem się o niego, chciałem sprawdzić ten adres, ale nie zdążyłem – wyjaśnił Vernon.

– Będzie więc trzeba zrobić to teraz – powiedział jeden z nich.

4. ŚPIEW KOGUTA

Wybrali się tam następnej nocy. Budynek centrum „Spokojne Rio” schowany był w mroku jednego z licznych odchodzących od Vigario Regal zaułków. Zadbany dom wyraźnie wyróżniał się spośród reszty skleconych naprędce ludzkich siedzib. Jasne, starannie otynkowane ściany odcinały się białą plamą na tle spowitej w ciemności brudnej uliczki.

Drewniane, solidne drzwi stały otworem. Wśliznęli się szybko do środka. Wewnątrz ciągnął się długi, wyłożony linoleum korytarz. Odchodziły od niego pokoje. Z niektórych sączyło się słabe światło i dobiegały przytłumione głosy.

Przemknęli szybko korytarzem do schodów znajdujących się po jego drugiej stronie. Minęli niezauważeni ostatnią z sal, po której przechadzał się katolicki ksiądz ubrany w długą, czarną sutannę i klarujący coś zawzięcie po portugalsku bosym przycupniętym przy małych stołach, ubranym jedynie w pobrudzone podkoszulki i kuse szorty mieszkańcom tutejszej ubogiej dzielnicy.

– Czy to szkoła? – spytał jeden z nich szeptem, gdy znaleźli się już na pierwszych stopniach schodów.

– Niezupełnie – wyjaśnił cicho Vernon. – Ojcowie prowadzą nocne zajęcia dla mieszkańców *faveli*. Ci ludzie pracowali cały dzień, aby wyżywić swoich bliskich, a teraz będą siedzieć do rana, żeby zdobyć wiedzę, której im nigdy dotąd nie dano.

– Ty ich podziwiasz?

– Sam kiedyś siedziałem w takiej ławce – odparł Vernon jakby ze wstydem.

Wspięli się po schodach na piętro, na którym według strzałek rozmieszczonych wzdłuż schodów znajdował się sekretariat centrum. Korytarz wyglądał tu niemal identycznie, jak ten prowadzący od wejścia do schodów. Jedyną różnicą były pozamykane drzwi do pomieszczeń po jego bokach. Przez szybę umieszczoną w drzwiach prowadzących do sekretariatu przebijało się światło.

Podkradli się cicho, starając wychwycić jakieś głosy płynące ze środka, ale nie słysząc było nic poza następującym w regularnych odstępach czasu szelestem kartek. Jeden z nich ujął klamkę i powoli ją nacisnął. Po chwili wszyscy wpadli do środka. Vernon rzucił się naprzód, gotowy do ataku. Z jego palców wyrosły szpony, usta zaś rozchyliły się w grymasie, ukazując długie kły.

W środku siedział młody chłopak, ubrany podobnie jak zgromadzeni piętro niżej uczniowie, w przepocony podkoszulek i szorty. Odwrócił się gwałtownie, z jego twarzy bił strach. Chwycił pokątny plik

papierów z biurka i wepchnął go pod pachę. Rzucił się w kierunku wyjścia, uderzając Vernona barkiem i popychając go na stojących za nim Kainitów.

Ręka ze szponami wystrzeliła do przodu, zdołała jednak tylko zadrasnąć ramię młodego Brazylijczyka, gdyż ten z niesłychaną szybkością wypadł na korytarz i po chwili słyszeli już tylko oddalający się błyskawicznie tupot bosych stóp na linoleum.

Rzucili się w pogoń. Gdy tylko znaleźli się znów na korytarzu, od razu zrozumieli swój błąd. Zobaczyli uchylone okno, którego wcześniej nie zauważyli. Podbiegli do niego i spojrzeli w dół. Chłopak wyładował właśnie na kupie usypanych w zaułku śmieci i teraz gramolił się, z trudem roztrzając na boki nieczystości.

Skoczyli za nim. Utrzymanie chłopaka w polu widzenia nie było łatwe. Najwyraźniej doskonale znał dzielnicę. Co chwila skręcał, starając się zmylić trop, przecinając jakiś zaułek czy podwórk.

Niestety, jego umiejętności, jakkolwiek zdumiewające, nie mogły się równać z ich mocą. Mocą krwi.

Młody człowiek rozejrzał się po raz ostatni po zatłoczonej ulicy i odechnął, myśląc, że jest bezpieczny. Po chwili skreślił w bramę prowadzącą na jedno z licznych przy tej ulicy podwórek. Nie zauważył skrytych w ciemnościach, śledzących go postaci.

Wkroczyli ostrożnie w bramę, idąc w ślady młodzieńca. Do ich uszu dobiegł jakiś przytłumiony, rytmiczny odgłos. Układał się w coś w rodzaju melodii.

Podwórk było opustoszałe. Pod ścianami okalających je obskurnych domostw wałały się przesiąknięte wodą gazety wymieszane z pokrywającym cały niewielki plac błotem. Światła we wszystkich domach były pogaszone, jedynie z niewielkiego okienka umiejscowionego tuż nad poziomem gruntu sączyło się słabe światło. Stamtąd też dobiegały rytmiczne odgłosy, które teraz przybrały na sile.

Podeszli tam, próbując dojrzeć coś przez pokrytą grubą warstwą brudu szybę, jednak udało im się zobaczyć jedynie zamazane kształty. Dźwięki, słyszalne już w bramie, okazały się być muzyką, najprawdopodobniej wybijaną na bębnach.

Do środka prowadziły niewielkie schodki. Ześli po nich i stanęli przed pomalowanymi na czerwono drzwiami. Ustąpiły pod naciskiem i droga do środka stanęła otworem.

Wnętrze spowijał dym papierosów, skrętów i kadełek. Przeszli niewielkim korytarzem do salki, z której dobiegał odgłos bębnów. W sporym pomieszczeniu zgromadziło się około czterdziestu osób. Stali w kręgu, dookoła ciemnoskórego starca. Jego zasnutą kataraktą oczy łypały złowrogo znad bujnej, siwej brody. Stary trzymał w jednej ręce trzepoczącego skrzydłami czarnego koguta, w drugiej zaś wznosił ostry nóż. Po ścianą siedziało czterech młodych chłopców, zawzięcie młocących rękami w obciągnięte skórą bębny, na których zacisnęli kolana, utrzymując je tym samym w miejscu.

Patrzyli zafascynowani, jak starzec podnosi w górę koguta. Nóż śmignął w powietrzu niemal niezauważalnie. Po chwili z pozbawionego łoża ciała chlusał czerwony strumień gęstej krwi, z ust zaś starca popłynął potok niezrozumiałych słów. Nie

wiadomo skąd na środku pokoju znalazła się mała dziewczynka i szybko podstawiła miskę pod ściekający równą strugą czerwony potok. Stary cały czas mamrotał, a dźwięk bębnów nabrał niemal opętanczego tempa. Zgromadzeni w pomieszczeniu ludzie zaczęli kiwać się na boki, a po chwili podrygiwali już szaleńczo w rytm coraz szybszego bębnienia.

– Co się tu dzieje? – zapytał jeden z przybyszów.

– To wyznawcy *candoble*, lokalnej religii, łączącej elementy katolicyzmu i pierwotnych, afrykańskich wierzeń.

Ten stary w środku, to *pai de santo*, „ojciec bóstwa”, czyli po prostu kapłan. Na razie jesteśmy bezpieczni: są tak upojeni

tańcem i marihuaną, że z pewnością nie zwrócą na nas najmniejszej uwagi – powiedział Vernon.

Nagle w tłumie tańczących mignęła im znajoma postać chłopaka. Nie zauważył ich, stał wpatrzony w krew buchającą z pozbawionego łoża koguciego ciała. Podeszli do niego, roztrzając podrygujących ludzi. Zauważył ich dopiero, gdy byli o kilka kroków. Rozejrzał się nerwowo wokoło, szukając drogi ucieczki. Lecz ich zimne, silne ręce chwyciły go za przedramiona i wciągnęły do pomieszczenia obok.

Pokój był mały, a całą podłogę zaścielały matrace przykryte poplamionymi prześcieradłami.

– Kim jesteście? Czego ode mnie chcecie? – wysapał mieszaniną portugalskiego i angielskiego.

– Zadamy ci tylko kilka pytań – powiedział jeden z nich.



Chłopak cały czas się wyrывał. Jego siła ich zdumiała, był o wiele silniejszy niż przeciętny, nawet wysportowany nastolatek.

– Dlaczego przed nami uciekałeś? Masz coś do ukrycia?

– Przestraszyliście mnie. Nie wiem, o co wam chodzi. Kto was przysłał? Jesteście z policji? – dopytywał się młody.

Nie padło jednak żadne pytanie, bo z pokoju, w którym odbywał się obrzęd, nagle rozległy się krzyki. Bębnienie ustało. Vernon wyjrzał i po chwili zawołał:

– Policja, musimy się zmywać!

Złapali mocno chłopaka, znów starającego się wyrwać. Przecieli szybko pokój, w którym unosiły się gęste opary haszyszowego dymu. Kątem oka dostrzegli, że dwóch policjantów trzyma pod ramiona staruszka, syczącego coś wściekle przez na wpół otwarte usta. Następni funkcjonariusze zakuwali w kajdanki kolejnych uczestników zgromadzenia. Byli tak zajęci rozdawaniem rąków opornym, że nawet nie zauważyli kilku wymykających się postaci.

Gdy biegli przez obskurne podwórze, krzyki bitych ludzi stawały się coraz słabsze...

5. MISTRZ

Opuszczony magazyn, na który przypadkiem natrafili uciekając, znakomicie nadawał się do przeprowadzenia małego przesłuchania. Znajdował się wystarczająco daleko od uczęszczanych uliczek, by nikt nie usłyszał krzyków. Zresztą, przecież nie miało być żadnych krzyków. Nie z mocami, którymi dysponowali.

– Skąd się tam wzięli gliniarze? – spytał jeden z nich Vernona. – Przecież z reguły nie interesują się takimi sprawami?

Odpowiedzi udzielił jednak chłopak. Jego głos był zrezygowany. Wiedział, że nie zdoła już uciec.

– Przyszli po haracz. Ktoś musiał im powiedzieć o tym miejscu. Zwęszyli okazję do wyłudzenia szmalu – przymkną oko na obrzędy, jeśli im się odpowiednio posmaruje ręce.

– O, zacząłeś mówić – powiedział jeden z nich z przekąsem. – Oby tak dalej, a wyjdiesz stąd w jednym kawałku.

– Nie boję się was! – powiedział chłopak podniesionym głosem, w którym jednak wyraźnie pobrzmiwał strach. – Mistrz mnie obroni! Mistrz mnie nie opuści!

– A kimże jest ten twój mistrz?

– Poznacie go z pewnością, jeśli nie dacie mi spokoju!

Popatrzyli na niego z niedowierzaniem. Chłopak najwyraźniej uczestniczył w o jednym seansie religijnym za dużo.

– Dajmy już spokój tym bzdurom. Mów, co robiłeś w centrum, albo żaden mistrz ci nie pomoże – warknął któryś.

– Załatwia dla mnie pewną sprawę! – z głębi magazynu doszedł ich czyjś głos.

Rozejrzeli się w poszukiwaniu osoby, która wypowiedziała te słowa. Nikogo jednak nie można było dostrzec.

Nagle powietrze lekko zafalowało i w końcu pomieszczenia załśnił niewielki ogień zapalniczki, odbity od szkielek czarnych, przeciwsłonecznych okularów – lustrzanek.

– Mistrz! – wyrwało się z ust chłopaka.

– Doprawdy, jesteście bardzo nieostrożni – powiedział nowo przybyły. – Miguelo przyszedł na obrzęd, by spotkać się tam ze mną. Posłałem go do centrum, żeby przyniósł mi pewne dokumenty. Nie zauważył mnie jednak, a potem zjawiliście się wy. Przyznam, że byłem ciekaw, o co chodzi. Postanowiłem więc spokojnie poczekać, aż sytuacja się rozwinie.

Przybysz stanął teraz w pobliżu świetlika, z którego dobywał się słaby blask księżyca. Ubrany był w długą sutannę, pozbawioną jednak koloratki.

– Przecież cię tam nie było! Z pewnością zauważylibyśmy księdza. Zbyt by się wyróżniał w tym tłumie ekstatycznie podrygujących tancerzy! – powiedział Vernon.

– To dlatego, że patrzyliście nie tam, gdzie trzeba – powiedział „mistrz”, rzucając im coś pod nogi. Gdy się pochyłili, by przyjrzeć się dziwnemu przedmiotowi, okazało się, że to obcięta kogucia głowa. Gdy podnieśli wzrok, przed nimi stał brodaty starzec o zasnutych kataraktą oczach. Starzec zaśmiał się i po chwili jego twarz znów stała się obliczem księdza w okularach przeciwsłonecznych.

– Biedni policjanci! – zaśmiał się ironicznie przybysz. – Nieprędko już chyba odwiedzą nasze zgromadzenie. – Dopiero teraz dostrzegli na jego rękach drobniutkie plamki krwi. – A teraz wybaczone mi, mam do wypełnienia pewien obowiązek wobec mojego sługi. Potem wyjaśnimy sobie kilka rzeczy.

Podkasał rękaw sutanny i nagryzł skórę na nadgarstku. Oczy Miguela załśniły i chłopak rzucił się w kierunku małej strużki krwi, płynącej po śnieżnobiałej dłoni. Pił łapczywie, dopóki jego pan nie rzucił kategorycznego „Dość!” i nie opuścił rękawa sutanny.

– Możesz odejść, Miguelo. Tej nocy nie będziesz mi już potrzebny.

Chłopak spojrzał nieobecny wzrokiem na swojego mistrza, po czym odszedł, znikając w mroku. Szybko i bezszelestnie.

– A teraz pora na szczerą rozmowę. – Białe zęby obcego załśniły w świetle księżyca.

6. ROZMOWA

Przysiedli na deskach i starych belkach, ułożonych w rogu opuszczonego magazynu. Przybysz najwyraźniej nie miał złych zamiarów lub przynajmniej nie okazywał ich jeszcze w tej chwili. On też odezwał się pierwszy:

– Ty musisz być Vernon, potomek Cortesa. – Jeśli znał imię jego i jego ojca, to jak wiele jeszcze

wiedział? Młody wampir spojrzał na mówiącego z odcieniem niepokoju.

– A kim ty jesteś? – zapytał Vernon.

– Aguirre Revaldez, klan Lasombra.

Zamarli. Tego się nie spodziewali. Nie widzieli go nigdy wcześniej, podejrzewali jednak, że należy raczej do któregoś z niezależnych klanów. Ale widok Sabatnika rozmawiającego z nimi jak gdyby nigdy nic, mocno ich zaniepokoił.

– Twój ojciec – Revaldez najwyraźniej mówił do Vernona, choć oczami wodził po twarzach wszystkich słuchających go wampirów – skontaktował się ze mną kilka dni temu. Dostał adres centrum kontrolowanego przeze mnie i moich towarzyszy z klanu. Używamy go w celu pozyskania nowych, lojalnych ghuli. Stąd między innymi te przebieżki. Doprawdy, byłibyście zdumieni, jak wdzięczny i oddany może się okazać człowiek, gdy pomoże się mu w biedzie. – Aguirre po raz kolejny wykrzywił usta w ironicznym grymasie. Najwyraźniej gościł on na jego twarzy niezwykle często. – A cóż dopiero, gdy popróbuje wampirzej krwi! Chociażby taki Miguelo. Zanim przyszedł do „Spokojnego Rio”, zabił z piętnastu ludzi. Wszystkich obrabował i nie miał najmniejszych wyrzutów sumienia. A teraz bez mojego pozwolenia nie kiwnie nawet palcem. Ale do rzeczy. W ciągu ostatnich kilku miesięcy zginęło około dwudziestu stałych bywalców naszego centrum. Niektórzy już byli ghulami, inni dopiero mieli nimi zostać. Sytuacja stała się niepokojąca. Początkowo podejrzewaliśmy, że Kainici z Camarilli wypowiedzieli nam cichą wojnę. Dopóki ktoś nie skontaktował ze mną twojego ojca. Nie wiem, kto to był. Początkowo ja i Cortes odnosiliśmy się do siebie nieufnie, ale połączył nas wspólny cel. Niestety, nie zaufałem mi na tyle, by wyjawiać to, co odkrył. Wiem tylko, że prowadzona jest masowa czystka wśród ludzi z *faveli*. A raczej tak podejrzewam, bo nikt nie znajduje ciał. Ludzie po prostu znikają. Myślę, że Cortes odkrył to w trakcie któregoś ze swoich polowań. Zobaczył przez przypadek coś, czego nie powinien. Kogoś, kto był za to wszystko odpowiedzialny. I wygląda na to, że zapłacił swoim nie-życiem za zachowanie tej tajemnicy.

– Dlaczego mielibyśmy ci ufać? – spytał jeden z wampirów.

– Pomyślcie, czy gdyby zależało mi na waszej śmierci, trudziłbym się opowiadaniem tego wszystkiego, zamiast od razu was unicestwić? Zależy mi na współpracy. Jeżeli ktoś wie cokolwiek o tej tajemniczej postaci, która skontaktowała mnie z Cortesem, to tylko wy!

Vernon wydawał się nie być do końca przekonany, spojrzał pytająco na swoich towarzyszy.

Komentarz autora: w tym momencie bohaterowie powinni być już w miarę przekonani do Revaldeza. Ważne jest, by pokazać jego postać jako otwartego na propozycje, ale i niezwykle przebiegłego Kainitę. Gracze powinni czuć, że mimo jego

przynależności klanowej, mogą na nim polegać. Przynajmniej tak długo, jak będą mu potrzebni. Dlatego też opisany przeze mnie wariant wydarzeń zakłada, że zgodzili się na jego propozycję współpracy. Oczywiście, Twoi gracze mogą zareagować inaczej. Powinieneś jednak wtedy, Narratorze, tak poprowadzić rozgrywkę, aby skończyła się ich niepowodzeniem. Kluczem do sukcesu, choć nawet i to nie daje stuprocentowej gwarancji powodzenia, jest odłożenie na bok wszelkich uprzedzeń międzyklanowych i działanie dla wspólnej sprawy.

7. GŁOS W SŁUCHAWCE

Przystali na propozycję wspólnego działania. Szybko ustalili, że kluczową sprawą jest w tym momencie odnalezienie łącznika między Cortesem a Aguirrą. Vernon opowiedział Revaldezowi o owym tajemniczym osobniku imieniem Evaldo. Postanowili, że poszukiwania prowadzić będą oddzielnie. Lasombra miał zasięgnąć języka wśród bywalców centrum „Spokojne Rio”, oni mieli podpytać Kainitów z Camarilli, ewentualnie poszukać papierów Cortesa. Rozstali się tuż przed świtem, wymieniając uprzednio numerami telefonów. Mieli dzwonić w przypadku, gdyby natrafili na jakąś ważną informację.

Następnej nocy zaczęli poszukiwania. Krążyli po miejscach spotkań Rodziny w Rio, przemierzając szlak pełen ekskluzywnych hoteli i restauracji, ale i podejrzanych spelun, gdzie nad głowami pokrzykujących Brujah wisiały portrety Che Guevary. Nikt nic nie wiedział. Byli w tym mieście obcymi, bez kontaktów i przyjaciół. Vernon zaś od śmierci ojca stał się kukułczym jajem. Niepotrzebnym nikomu kłopotem, bez odrobiny prestiżu. Po kilku godzinach bezowocnych poszukiwań wrócili do domu, w którym niegdyś mieszkał z ojcem młody Kainita.

Siedzieli w milczeniu, świadomi porażki. Vernon już wcześniej przeszukał cały dom w poszukiwaniu jakichkolwiek papierów, ale nic nie znalazł. W pokoju panowało pełne rezygnacji milczenie.

Niespodziewanie ciszę przerwał natarczywy dźwięk telefonu. Wszyscy rzucili się w kierunku aparatu, zatrzymali się jednak tuż przy nim, wpatrzni w czarną, lśniąca słuchawkę. Zdawała się być o wiele ciemniejsza niż mrok zalegający pokój. Wreszcie jeden z nich odebrał.

– Revaldez – w słuchawce rozległ się zdecydowany głos.

– Znalazłeś coś?

– Niewiele, ale zawsze. Kilku z *favelados* słyszało coś o jakimś Evaldzie, choć żaden nigdy go nie widział. Gość wygląda na dobroczyńcę. Podobno uratował kogoś przed zemstą narkotykowych bossów, innemu pomógł w kłopotach z policją. Zdaje się, że mamy tu jakiegoś Samarytanina. A wy? Dowiedzieliście się czegoś?

Starali się, aby w ich głosach nie zabrzmiał wstyd, gdy mówili, że nie.



– W takim razie... – zaczął Lasombra, lecz nagle jego głos utonął w zgrzytach i piskach. Po drugiej stronie linii rozległ się donośny trzask, a potem czyjś ciężki oddech. Za chwilę rozległ się dziwny, metaliczny głos:

– Witajcie. – Nastąpiła pauza; dał się słyszeć głośny dźwięk wciąganego powietrza. – Jestem Evaldo. Doszły mnie wieści, że poszukujecie mojej skromnej osoby.

Zamarli w oczekiwaniu. Głos odezwał się znowu:

– Jak mniemam, jest tam również Vernon? Ja i jego ojciec byliśmy przyjaciółmi. Wygląda na to, że mnie i wam przyświeca ten sam cel, podobnie jak Revaldezowi. Choć, oczywiście, motywy, którymi on się kieruje, są nieco inne. Nie ma jednak czasu do stracenia, musimy spotkać się jeszcze tej nocy. Przyjdźcie pod ten adres, będę na was czekał. – Ledwie zdążyli zapisać nazwę ulicy i numer, a w słuchawce dał się słyszeć długi, ciągły sygnał.

Za chwilę telefon zaterkotał ponownie. Dzwonił Revaldez. Gdy wyjaśnili mu przyczynę przerwania połączenia, sapnął ze zdumienia. Dużo by dali, aby zobaczyć w tym momencie minę tak zwykle opanowanego wampira.

8. EVALDO

Udało im się dotrzeć pod wskazany adres po około dwóch godzinach. Niełatwo było tam trafić – budynek, a raczej cała posiadłość, znajdował się w bogatej niegdyś części miasta. Przy kilku ulicach stały jedne z najwspanialszych domów dawnego Rio. Z biegiem lat jednak kolejni mieszkańcy wprowadzali się stąd, a opustoszałe domy służyły za meliny mieszkańcom pobliskiej, stale się rozrastającej *faveli*.

Pod adresem, który mieli zapisany na kartce, znajdowała się duża posiadłość, okolona zardzewiałym, żelaznym parkanem. Nad zapuszczonym

trawnikiem zwieszały się smętne gałęzie drzew, zaś w pozbawionym wody basenie wały się śmieci.

Podeszli do budynku. Był to duży, parterowy dom z dwoma skrzydłami i gankiem. Niegdyś pewnie tętnił życiem i olśniewał przepychem, dziś jednak jego ściany zdobiły wykonane sprayem napisy i obsceniczne rysunki. Drzwi bujały się smętnie na wietrze, wisząc na ledwie trzymających się framugi zawiasach. W oknach nie pozostała ani jedna cała szyba.

Revaldez rozejrzał się podejrzliwie, po czym wkroczył do środka. Za nim wszedł Vernon, a na końcu oni.

Wnętrze było w równie opłakanym stanie, jak cała posiadłość. Pozbawione było jakichkolwiek sprzętów, podłogę zaś całkowicie zasłaniały błoto i śmieci. Przechodzili z pokoju do pokoju, zafascynowani rozkładem, który tak niełaskawie obszedł się z tym niegdyś wspaniałym miejscem. Ślady dawnego przepychu połyskiwały nieśmiało spod brudu i zniszczeń. Było w tym coś niesłychanie smutnego, lecz i paradoksalnie bardzo pięknego.

W jednym z pokoi, na kupie zeschniętych liści, siedział Evaldo. Ubrany był jak kloszard – w szary, poprzecierany płaszcz. Na nogach miał rozpadające się buty, na głowie zaś podziurawiony kapelusz, spod którego spoglądały przenikliwe oczy, osadzone w szpetnej, groteskowej twarzy. Na pierwszy rzut oka widać było, że należy do klanu Nosferatu.

– Czekam na was – odezwał się tym samym chropawym, metalicznym głosem, znanym z telefonicznej słuchawki. Dopiero teraz zauważyli urządzenie do syntezy mowy, umieszczone na szyi wampira. – Wybaczcie ten dziwny ton – zaśmiał się smutno. Jego śmiech brzmiał jak kaszel. – Pocałunek wybawił mnie od niechybnej śmierci, gdy jeden z policjantów rozszarpał mi krtań. Odtąd muszę nosić to... – Wskazał zakrzywionym palcem na szyję. – To jednak stare dzieje, ja zaś zaprosiłem was tu w innej sprawie.

– Nie jesteś chyba z Camarilli? – zapytał Vernon.
– Nigdy cię wcześniej nie widziałem w Rio. Nie przypominam sobie ciebie z przyjęć u Vincenza...
– Nie należysz też do Sabatu – dorzucił Revaldez.
– Niełatwo jest ujrzeć twarz kogoś, kto większość swego czasu spędza w Amaganti – odparł Evaldo.

– Na wpół legendarna twierdza klanu Nosferatu... – wyszeptał zdumiony Lasombra. Nosferatu tylko się uśmiechnął, pokazując nadpsute dziąsła.

– Jak mogliście się już zorientować, mam dosyć dobre źródła informacji – powiedział. – Gdy więc dowiedziałem się o tym, że Cortes zajmuje się sprawą, którą ja zainteresowałem się już dużo wcześniej, natychmiast się z nim skontaktowałem. Później usłyszałem o problemach klanu Lasombra z centrum „Spokojne Rio”, postanowiłem więc skontaktować Cortesa z tobą, Aguirro Revaldzie. Chciałem, by w sprawę zamieszana był możliwie największa liczba zainteresowanych stron. Po to, aby podobna sytuacja już nigdy się nie powtórzyła. Aby już nigdy ubodzy i pogńębieni nie musieli się bać tak, jak teraz się boją.

– Ale o co tu chodzi? Kto zabija *favelados* z mojego ośrodka? – zapytał Lasombra.

– I kto unicestwił mojego ojca? – dorzucił Vernon.

– Mamy do czynienia ze znakomicie zorganizowaną grupą – powiedział Evaldo. – Nie są to ani Kainici, ani żadne inne nadnaturalne istoty. To zwykli ludzie. Ludzie, dla których terror i przemoc są środkami w zdobywaniu pieniędzy. Noszą policyjne mundury, prawo zaś przyzywa oko na ich działania. Jest ich mniej więcej dwudziestu, dokładnej liczby nie udało mi się ustalić. Działają w nocy, przeprowadzając regularne łapanki w *favelach*. Właśnie jedną z nich widział twój ojciec, Vernonie. Porwani ludzie są zamykani w podziemiach budynku, gdzie kiedyś mieściła się komenda policji. Po przeniesieniu jej do nowszej siedziby nasi funkcjonariusze postanowili wykorzystać starą jako więzienie. Przetrzymani tam ludzie są potem sprzedawani jako niewolnicy baronom narkotykowym, wykorzystującym ich do katorżniczej pracy na swoich plantacjach. Interes idzie świetnie, pieniądze zaś zamykają usta tym, którzy mieliby najmniejszą ochotę na ujawnienie prawdy. To musi się skończyć! – krzyk Evalda zabrzmiał jak zgrzyt szlifierki.

– Jaki masz plan? – spytał Revaldez.

– O, plan jest bardzo prosty. Ja się postaram, by odpowiednie informacje dotarły do miarę niezależnych brazylijskich gazet. Wy zaś będziecie musieli uwolnić więzionych ludzi i zabić tak wielu z tych sukinsynów, jak tylko wam się uda. Jest to konieczne. W przeciwnym razie cała sprawa zostanie zatuszowana szybciej, niż wydrukowany zostanie pierwszy egzemplarz gazety, której dostarczę informację. No więc jak – wchodzicie w to?

Komentarz od autora: przed graczami kolejny ważny wybór. Jeśli zdecydują się wycofać w tym miejscu, pozwól im na to. Revaldez i Vernon

przystaną na propozycję Evalda i zdecydują się na ryzykowną akcję. Gracze dopiero po kilku dniach dostaną do rąk gazetę, w której obszerny artykuł poświęcony będzie „zuchwałemu atakowi na funkcjonariuszy policji”. Będzie on zawierał stwierdzenie, że „kilku nieznanych osobników zaatakowało grupę policjantów. Na szczęście udało się odeprzeć atak. Napastnicy zdołali jednak uśmiercić kilkunastu mieszkańców okolicznych osiedli mieszkaniowych.” Tej samej nocy odbiorą telefon od Evalda. Oznajmi im łamiącym się głosem o klęsce całego przedsięwzięcia i opowie, jak policjanci zabili wszystkich więźniów, aby pozbyć się dowodów. Oskarży ich o zdradę, mówiąc, że gdyby zgodzili się pomóc, to wszystko wyglądałoby inaczej. Po chwili przerywanej sapaniem ciszy w słuchawce rozlegnie się uporczywy, ciągły sygnał.

Poniżej opisuję wariant zakładający, że bohaterowie przystali na propozycję Evalda.

9. SPOKÓJ

Stali na wilgotnym piasku plaży, gdzie po raz pierwszy rozmawiali z Vernone. Młody Kainita miał ich za chwilę poprowadzić do miejsca, w którym ukryta była krew jego ojca. Przed nimi, na żółtym piasku, leżała kupiona dzisiejszej nocy gazeta. Olbrzymi nagłówek głosił: „Policjanci zamieszani w handel niewolnikami”.

Poprzedniej nocy mieli nigdy nie zapomnieć. Wspomnienia pokrwawionych krat, za którymi kuliły się szare kształty ledwo przypominające ludzi. Ogień buchający z luf broni trzymanej przez policjantów. Ich pełne nienawiści oczy. I sala, gdzie zmiękczano ludzi, którzy nie chcieli poddać się biernie zgotowanemu im losowi i pójść pokornie do niewolniczej pracy. Na środku owej sali stało samotne krzesło, upstrzone gęsto plamkami zaschniętej krwi... Szybko wymazali jednak z pamięci ten ostatni obraz, zanim zdążył nabrać szczegółów.

Słyszeli jeszcze w uszach pełen wdzięczności głos Evalda. Brzmiał tak radośnie, że prawie nie było w nim słyszeć tego trzeszczącego, metalicznego pogłosu. Na dłoniach czuli też pożegnalny, silny uścisk Revaldeza.

Spojrzeni jeszcze raz na gazetę. Piasek, nanoszony stopniowo przez wiatr, przykrył całą pierwszą stronę.

Lecz wtedy na plaży nie było już nikogo.

POSŁOWIE

Ostatnia część scenariusza opisuje moment, gdy misja bohaterów zakończyła się sukcesem. Jeśli jednak Twój gracz lubią walkę, możesz oczywiście poprowadzić scenę rozprawy ze skorumpowanymi policjantami. Polecam jednak przejście do ostatniej sekwencji na plaży zaraz po rozmowie z Evaldem. Doda to tylko przygodzie tajemniczości i poezji, nie pozwalając jej zamienić się w zwykłą rozprawę z czarnymi charakterami.

Ave!

Witam Was ponownie. Dziś dział WFRP krótki, ale ciekawy (mam nadzieję). Polecam artykuł Sławka Łukasza, wspaniały, klimatyczny opis fragmentu pogranicza Kislevu z Imperium. To także prawdziwa kopalnia pomysłów na przygody oraz niezwykłych miejsc, które aż proszą się, by odwiedzić je awanturnicy. Nieskromnie zapraszam też do lektury następnego artykułu z cyklu „Prawdziwy Stary Świat”. Mam nadzieję, że po jego lekturze inaczej postrzegać będziecie warhammerowe mroki. Czego Wam, oczywiście, serdecznie życzę.

Vale

MNK

Maciej Nowak-Kreyer

PRAWDZIWY STARY ŚWIAT

TEN MROCNY WARHAMMER...

Nam, Ziemianom, Stary Świat wydaje się ponury i przygnębiający. A jak jest postrzegany przez swych mieszkańców?

Sądząc ze wzmianek rozsianych po rozmaitych podręcznikach do WARHAMMERA, jego rzeczywistość została pomyślana jako świat mroczny, pełen zgnilizny, dekadencji... Słowem – *dark fantasy*. Cieszy, że w naszym kraju WFRP też wreszcie zaczął być postrzegany w podobny sposób i z systemu dla początkujących awansował na grę nieco poważniejszą, nie pozbawioną swoistej głębi.

Jednak ostatnio, gdy czytam kolejny „mroczny” artykuł o Starym Świecie, stale nachodzi mnie pewna refleksja, którą zresztą usiłowałem już kiedyś podzielić się na łamach tego czasopisma. Czy osoby zamieszkujące kontinuum WARHAMMERA – a wszak z nimi musimy się utożsamiać, gdy bawimy się tą grą – zdają sobie sprawę z tego, w jak ponurej rzeczywistości przyszło im żyć? Czy są świadome tego, iż ich świat zmierza ku zagładzie i właściwie jedyne, co pozostaje, to poddać się rozpacz? Czy czują ból istnienia?

Nie znają przecież innej codzienności, zagrożenie ze strony Chaosu i innych straszliwych rzeczy jest dla nich chyba chlebem powszednim, czymś absolutnie zwyczajnym. Dlaczego mieliby czuć się nieszczęśliwi? Na naszym świecie, jeśli dobrze się przyjrzeć, też nie jest wesoło. Zewsząd czają się choroby, co chwila wybuchają okrutne wojny, nawet naszą własną ulicę terroryzują dresiarze. Nie uważamy się jednak z tego powodu za smutnych, jesiennych wędrowców. Nie mamy (chyba) ciąglego wrażenia, że żyjemy w jakiejś gorszej rzeczywistości.

Dlaczegoż więc mieszkańcy Starego Świata mieliby tak uważać? Ci z nich, którzy znają historię, wiedzą, że były czasy znacznie, znacznie gorsze. Kiedy nadeszły Wieki Ciemności, albo armie Chaosu rozpoczęły kolejną inwazję, zdawało się, że Apokalipsa stoi tuż za progiem – a jednak nie nadeszła. Rzeczywistość sprzed Imperialnej Wojny Domowej (a wtedy rozgrywa się większość warhammerowych przygód) w porównaniu z tamtymi epokami wydaje się całkiem znośna. Powojenny świat także, bo choć zagłada była blisko, ko-

niec nie nadszedł, a serca tych, co przeżyli, ogrzewa nadzieja na lepsze jutro.

Mieszkańcy rzeczywistości WFRP nie mają więc chyba poczucia absolutnej beznadziei. Nawet jeśli upadek ich świata jest przesądzony, to przebiega on tak wolno, że zapewne go nie zauważają. Nie noszą w sercach wiecznego smutku i potrafią wyobrazić sobie przyszłość w jasnych barwach.

Mieszkańcy chylącego się ku upadkowi Zachodniego Imperium Rzymskiego w przeważającej większości nie zauważyli jego zagłady. Barbarzyńscy władcy zazwyczaj zachowywali dawne instytucje, szanowali tradycje. Zresztą, we wcześniejszych czasach też cesarzami zostawali przybysze zza limesu – a świat się przez to nie kończył. Ponoć dopiero powstanie państwa Franków uświadomiło Europejczykom, że powstała nowa jakość, zaś antyk odszedł bezpowrotnie.

Wielu znanych mi Mistrzów Gry uważa wędrowców Starego Świata za ludzi przegranych, walczących z Chaosem tylko w imię zasad, nie wierzących w możliwość własnego zwycięstwa. Wiza to dla miłośników mrocznego *fantasy* pociągająca – od razu przed oczyma stają Gotrek i Felix Jaeger. Zastanówmy się jednak...

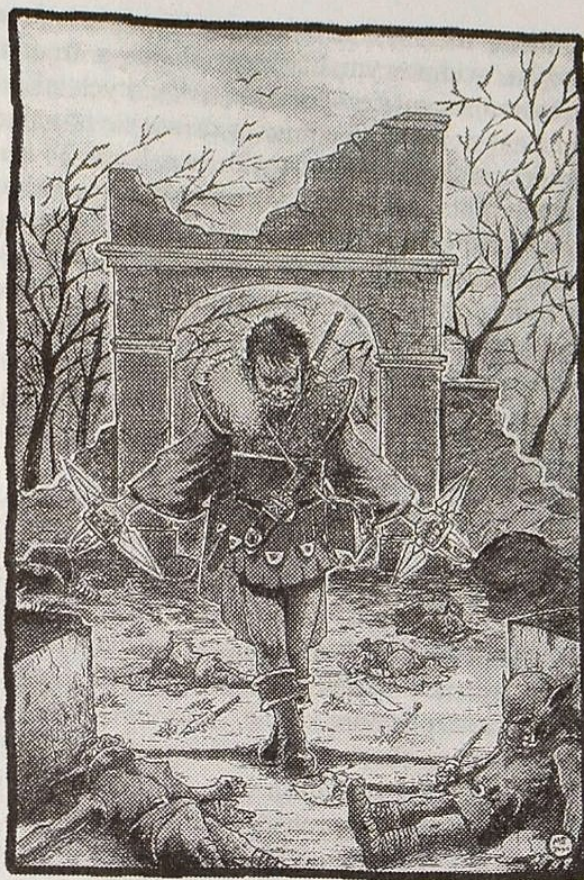
Pomińmy przyczyny, dla których dany poszukiwacz przygód wyruszył na szlak. Przyjmijmy, że wędruje już od wielu lat, tocząc nierówny bój z przeciwnościami losu. To, że mimo wielu niepowodzeń i straszliwych przeżyć wciąż chce mu się wędrować – i chyba też bronić Starego Świata, bo zapewne często walczył przeciw pomiotowi chaotycznych mocy – świadczy o tym, iż tli się w nim nadzieja i nie postrzega otaczającej go rzeczywistości jako ponurego bagna. Gdyby utracił wiarę w sens swego działania, zapewne stałby się wyuzdanym hedonistą, tudzież zgorzkniałym mordercą – innymi słowy, oddał się Chaosowi w ten czy inny sposób.

Budowanie „mrocznego klimatu” poprzez ciągłe mówienie graczom, jak beznadziejnie wygląda wszystko dookoła, ciągle pada deszcz, bolą ich nogi i ogólnie wszystko jest do bani, na dłuższą metę wydaje mi się nieefektywne. Poszukiwacze przygód nie są przecież masochistami, po jakimś czasie

na pewno rzuciliby takie wędrowanie w diabły i zajęli się jakimś miłszym zajęciem, choćby czyżeniem kibli – tam przynajmniej nie czyhałyby na nich potwory.

Moim skromnym zdaniem, na dłuższą metę lepszy jest naturalizm, ostry naturalizm. Jak wiadomo, w rzeczywistości nic nie jest tak piękne, jak opisują to legendy. W heroicznym *fantasy* gracze mają możliwość znalezienia się wewnątrz takiej bajkowej opowieści, stać się osobami widzianymi dotąd tylko na filmach lub poznawanymi z kart książek – i przeżywać takie same, wspaniałe przygody. W *dark fantasy*, takim jak WARHAMMER, szczególnie w sytuacji, gdy dla mieszkańców danego świata „mroczny klimat” wcale nie musi wydawać się oczywistym, warto opisywać wszystko tak, jak mogłoby wyglądać naprawdę. Walka może być toczona w słusznej sprawie i stać się pożywką dla pieśni, ale dla uczestników boju jest głównie strachem, bólem i potwornym zmęczeniem. Obok pięknych pałaców w olśniewających miastach siedzą żebracy, wyciągający po datek swe poranione ręce. W przytulnej karczmie łóżka aż kipi od wewnętrznego życia... Różne autorytety robią czasem jakieś świństwa, mówią głupoty, mają pryszcze. Słowem, jak w życiu... Może mój sąd wzbudzi wiele kontrowersji, ale znakomitym przykładem mrocznego *fantasy* wydaje mi się większość opowieści o wiedźminie. Także w niewesołych historiach o Kane’ie autorstwa Karla Wagnera nastrój budowany jest głównie przedstawianiem ciemniejszych stron ludzkiej natury, pokazywaniem życia w baśniowej krainie od tej prawdziwszej, bardziej smutnej strony.

Naturalnie, nic nie stoi na przeszkodzie, aby co pewnie czas bohaterom przytrafiały się jakieś wy-



W
A
R
H
A
M
M
E
R

jątkowo tragiczne i przynębiające wydarzenia. Nie należy jednak owego ponuractwa czynić stanem permanentnym, inaczej szybko spowszednieje i mroczny nastrój zmieni się w mroczną nudę. W oryginalnych podręcznikach do WFRP co jakiś czas pojawia się wszak rada: „bądź dowcipny”. Kilka zabawnych zdarzeń, może nawet cała luźna, awanturzysta przygoda pozwoli graczom nieco odsapnąć – a powrót do twardej rzeczywistości i dramatycznych zdarzeń uczyni bardziej bolesnym.



Sławomir Łukasz

POPIÓŁ I DIAMENT

Nieoficjalny materiał do WFRP

Morze Szarych Traw to najbiedniejsza, najbardziej jałowa kraina, jaką kiedykolwiek oglądały ludzkie oczy. Kto jej nie widział, nie ma pojęcia, jak jest naga, przeklęta, zapomniana przez bogów – choć nie, bogowie o niej nie zapomnieli, bo nigdy nie mieli bowiem z tą ziemią nic wspólnego!

Albrecht van der Helden „Opisanie Cesarstwa”; Altdorf 1520 K.I.

MORZE SZARYCH TRAW

Położone na granicy z Kislevem Morze Szarych Traw, zwane też Grasmear, to dzikie pustkowia rozciągające się wzdłuż północno-wschodnich

rubieży Lasu Cieni. Z uwagi na bliskie sąsiedztwo obszarów podbiegunowych, panuje tu niezwykle surowa aura. Od Kaldzeitu do Jahrdunga Morzem Szarych Traw włada niepodzielnie Ulryk. W tym czasie równinę pokrywa lśniący pancerz lodu, a w dolinach pomiędzy wzgórzami zalega gruba warstwa śniegu.

Przez pozostałą część roku Grasmear prezentuje się równie niegościnnie. Oczom wędrowców, którzy docierają tu po ustąpieniu zimy, ukazuje się rozległa połać zmrożonej ziemi, porośła kępami wyschłej, szarobrazowej trawy, falującej w podmuchach zimnego, północnego wiatru. Tu i ówdzie pozostała po wiosennych roztopach woda wypełnia bruzdy i wykroty, tworząc brudne, cuchnące

zgnilizną rozlewiska. Gdzieniedzie, oświetlone bladym, widmowym blaskiem słońca z trudem przesączaającego się spomiędzy wiszących nisko nad ziemią ciemnych chmur, wznoszą się posępne wzgórza o dziwnie regularnych kształtach. To kurhany – grobowce wodzów i czarowników barbarzyńskich plemion, które niegdyś zamieszkiwały tę ziemię. Spoglądając na ten martwy krajobraz, trudno byłoby dopatrzeć się jakichkolwiek śladów zwierząt czy ludzi – jedyną oznaką życia są stada padlinożernych ptaków z ochrypłym skrzeczeniem krążących po burym niebie, oraz roje krwiożerczych much i komarów, które lęgną się w głębi pobliskiego Lasu Cieni.

Późną jesienią obfite opady zamieniają południową część równiny Szarych Traw w nieprzebyte moczary. Tworzące się wówczas trzęsawiska stanowią śmiertelną pułapkę na nieostrożnych wędrowców. Co roku zdradliwe bagna pochłaniają dziesiątki ludzkich istnień! Traperzy i strażnicy dróg, którzy przemierzali tę ponurą krainę, często wspominają o błędnych ognikach płonących w ciemnościach nocy i tajemniczych głosach – szeptach i westchnieniach dobiegających z głębi moczarów. Wierzą, że to duchy zaginionych na bagnach nieszczęśników, które skazane są na wieczystą tułaczkę po Morzu Szarych Traw...

Na szczytach niektórych kurhanów znajdują się kręgi utworzone z prymitywnie ociosanych głazów. Olbrzymie kamienie są pokryte zatartymi przez czas, wichry i deszcze magicznymi symbolami i napisami (postacie posiadające umiejętność *rozpoznawanie runów* lub *arkana języka magicznego* mogą zidentyfikować znaki na menhirach jako zaklęcia ochronne – przeważnie *magiczny alarm*, mniejszy *pentagram*, większy *pentagram*, *aura niestabilności* i *ognista kula*). Śmiałkowie, którzy w poszukiwaniu ukrytych skarbów odważą się wtargnąć do wnętrza któregoś z kurhanów, naruszając spokój umarłych, narażeni są na spotkanie z ukrywającymi się tam ożywieńcami – oczywiście, o ile wcześniej zdołają przełamać barierę potężnych czarów i ominąć przemyślnie pułapki, które chronią pośmiertne dominia nieumarłych przed rabusiami. Rzecz jasna, nie wszystkie kurhany kryją tak przerażających mieszkańców, jednak złośliwy MG może zdecydować, że to właśnie wybrany do splądrowania grobowiec jest tym, w którego mroku czai się pradawne zło...

KOPIEC THADDEUSA „KOSTUCHY”

Smutną pamiątką – nie tak bardzo zamierzchłą – przeszłości jest położony około 30 km na południe od Heigstodorfu kurhan Thaddeusa „Kostuchy” – jednego z bohaterów ludowych i przywódcy chłopskiego powstania tzw. „kosynierów” z roku 2030. W wielkiej bitwie z wojskami samozwańczego cesarza Rudolfa, która rozegrała się w kotlinie Schwartzwater, buntownicy odnieśli wspaniałe zwycięstwo, jednak odważny młynarz-generał

przyplacił je własnym życiem. Zginął, gdy w trakcie szturm na stanowiska wrogiej artylerii własną piersią zasłonił wylot lufy kartaczoownicy dziesiątkującej jego oddziały... Ciało poległego wodza złożono do grobu wraz z jego ulubioną bronią – osadzoną na sztorc, magiczną – jak głoszą legendy – kosą zwaną „Kostuchą”. Aby uczcić pamięć bohatera, jego towarzysze usypali ponad mogiłą olbrzymi kopiec. Wierzchołek Kopca Kostuchy wznosi się dziś wysoko ponad otaczającymi go wzgórzami i stanowi charakterystyczny punkt topograficzny, ułatwiający podróżnym orientację na tym ponurym terytorium.

Trudno ocenić, ile prawdy tkwi w krążących w Ostlandzie pogłoskach, mówiących, iż miejsce ostatecznego spoczynku ludowego herosa stało się punktem spotkań wszelkiej maści agitatorów domagających się społecznej sprawiedliwości i rewolucjonistów walczących o zadośćuczynienie wyrządzonych chłopom krzywd. Faktem jest jednak, że wielu ludzi z plebsu zdążających z pielgrzymką do Heigstodorfu zatrzymuje się także u grobu legendarnego powstańca, aby w symbolicznym geście rozrzucić na szczycie kopca garść ziemi...

DOLINA ŚMIERCI

(...) *Po długim, forsownym marszu i bezskutecznych poszukiwaniach przeciwnika w gęstniejącej z godziny na godzinę mgle, oddziały Kapitana Alvareza zatrzymały się w końcu na nocny odpoczynek. Zaciszna dolina, osłonięta ze wszystkich stron od podmuchów zimnego wiatru, wydawała się idealnym miejscem na rozbiście obozowiska. Niestety, stanowiła również idealne miejsce na przygotowanie zasadzki... Nocą zabójcy z klanu Eshin wymordowali rozstawione na wzgórzach strażę i otoczyli Ostatnią Wolną Kompanię szczelnym kordonem. Tuż przed północą skaveni zaatakowali. Huk jeźdźców i piski krwiożerczych przeobrażeń wdarły się w ciszę nocy. Szara horda runęła na zaskoczonych ludzi. Wyrwani ze snu, oszołomieni najemnicy stawili rozpaczliwy opór. Rozgorzał zacięty bój... Pomimo że napastnicy byli znacznie liczniejsi i zajęli dogodnie pozycje przed atakiem, wyszkoleni i dobrze uzbrojeni kondotierzy okazali się trudnym do zgryzienia orzechem... Śmiertelne zmagania toczyły się wiele godzin. Najemnicy bronili się desperacko, mając nadzieję, że nadchodzący świt przepłoszy nieławistne stwory mroku. Wydawało się, że ich modlitwy zostały wysłuchane. Tuż przed wschodem słońca skaveni przerwali bowiem walkę i wycofali się na wzgórza. Żołnierze powitali ucieczkę mutantów radosnymi wiwatami. Była to jednak przedwczesna radość...*

**Albrecht Zimmer „Synowie Niegodziwości”,
Drukarnia Ottona; Middenheim 2510 K.I.**

Wąska, zryta setkami końskich kopyt i ludzkich stóp ścieżka wiję się pomiędzy stromymi kopcami

kurhanów, na szczytach których ustawiono olbrzymie głazy – niczym palce kamiennych gigantów wyciągnięte w szyderczym geście. Po obu stronach dróżki, w nieregularnych odstępach wznoszą się kopczyki usypane z ludzkich i zwierzęcych czaszek... Stanowią milczące, ale jakże wymowne ostrzeżenie przed niebezpieczeństwami czyhającymi na podążających tym szlakiem wędrowców. Mijając je, trudno się oprzeć wrażeniu, że nagie czerpy śledzą pustymi oczodołami każdy ruch... Po około trzech godzinach konnej jazdy droga wychodzi spod wzgórz na rozległą dolinę.

Jesienią 2300 K.I. w tej ponurej scenerii rozegrała się krwawa bitwa pomiędzy

Ostatnią Wolną Kompanią Diego Alvara a skavenami Garrthaka Jednookiego.

Podczas walki zwierzę

dzie użyli nieznanej,

śmiercionośnej broni,

która przypieczetowała

złębę najemników

i na zawsze splugawiła

ziemię w obrębie wie-

lu mil. Dziś gęste opa-

ry trującej mgły otula-

ją ten obszar na

podobieństwo po-

śmiertnego całunu.

Powietrze przesiąk-

nięte jest trującymi

wyziewami wydoby-

wającymi się ze

szczelin w skałach.

Pośrodku doliny wi-

dniej olbrzymi lej,

wypełniony ohydną,

cuchnącą cieczą, której

każda kropla pali ciało

niczym żywy ogień...

Wokół krawędzi krateru

zalega niezliczona ilość

pożółkłych ludzkich i zwie-

rzęcych kości, pokryta grubą

warstwą spaczeniowego pyłu

i flegmy... Pokruszone kościotrupy

przemieszane są z fragmentami zardzewiałych

zbroi i oręża. Nieco dalej od środka kotliny, pomię-

dzy kałużami żrącego kwasu, można dostrzec rów-

nież świeże trupy. Wytrzeszczone oczy umarłych

spoglądają w górę. Ich twarze, wynurzające się

z zielonkawej brei, wykrzywione są w ohydny

grymasie, a usta rozwarłe w niemym krzyku. Wie-

lu głupców zapuszcza się w głąb przeklętej doliny

w nadziei na zdobycie skarbów – znajdują tam je-

dynie własną śmierć...

NAWIEDZONY WIATRAK

Wędrowcy podążający do Heigstodorfu z zachodu natkną się na inne owiane złą sławą miejsce. Na

szczycie położonego o kilka stajni od ściany lasu, górującego nad okolicą wzgórza wznosi się strzelista, kamienna budowla. Masywna wieżycy wiatrakowego młyna, przywodząca na myśl obronną basztę zamku, sięga wierzchołkiem szarego bezkresu nieba, a rozpostarte szeroko ramiona wiatraka, niczym skrzydła jakiejś mitycznej bestii, kładą cień na położone u stóp pagórka ruiny niewielkiej osady.

W czasach pogańskich, jeszcze przed upowszechnieniem się w tych rejonach Starego Świata kultu shallyjnego, znajdowało się tam cmentarzysko ciałopalne Unborogenów i odprawiano obrzędy ku czci duchów zmarłych.

SCHRECKBORG

Pierwsze promienie słońca z trudem przebiły się przez gęstą zasłonę chmur. Mgła znad Morza Szponów gęstym oparem otuliła Schreckborg. Po szalejącym w nocy sztormie zapanowała wreszcie niemal absolutna cisza – słychać było jedynie szum fal przyboju uderzających o nadbrzeże małego portu i krzyk mew unoszących się ponad spienionymi bałwanami.

Na pierwszy rzut oka Schreckborg to taka sama brudna zatęchła dziura jak inne podobne miasteczka położone na niegościnnym wybrzeżu Morza Szponów. Jak często wszakże bywa w Starym Świecie – pozory mylą. Jego mieszkańcy – oficjalnie – trudnią się przede wszystkim rybactwem i szkutnictwem, prawdziwym źródłem utrzymania

jest dla nich jednak handel przedmiotami wyrzucenymi przez morze lub zrabowanymi z wraków kupieckich statków, które często rozbijają się na pobliskich rafach. Krążą nawet plotki, że mieszkańcy osady specjalnie zwabiają latarniami zagubione w ciemnościach i mgłę okręty na zdradliwe wody w pobliżu Shreckborga... Niektórzy marynarze twierdzą również, iż osada służy za bazę zaopatrzeniową słynnego pirata – renegackiego kapitana Floty Cesarskiej Heinricha Shmidta, a gigantyczne jaskinie, wyłobione przez morskie fale w stromych, wapiennych klifach nadbrzeża,



stanowią kryjówkę dla jego niesławnych galer moździerzowych Hammerkopf.

SANKTUARIUM SHALLYI W HEIGSTDORFF

Wiek Ciemności były mrocznym okresem w dziejach Imperium i całego Starego Świata. W owym czasie podzielone, osłabione wewnętrznymi sporami Cesarstwo bezustannie narażone było na pustoszące kraj najazdy orków i band zwierzoluździ. Po ich rajdach pozostawały jedynie dymiące zgłiszczyska i trupy pomordowanych osadników. Nieszczęśników pojmanych żywcem czekał gorszy od śmierci los niewolników w kopalniach goblinów lub stalowniach krasnoludów Chaosu. Żyzne pola zamieniły się w ugory. Każdej nocy niebo rozpalają krwawe łuny pożarów, każdej nocy wiatr niósł lamenty i krzyki ludzi zmieszane z wyciem wilków i bluźnierczymi pieśniami sług Chaosu... Błagalne modlitwy o pomoc rozbrzmiewały na całym pograniczu. Nie zawsze pozostawały bez odpowiedzi...

W 2232 czambuł goblini pod wodzą Rutglufa Czlekożercy odłączył się od oblegającej Erengard hordy i wtargnął na ziemie Ostermarku. Najeźdźcy szybko uporali się ze słabo uzbrojonymi i nielicznymi oddziałami ochotniczej milicji. Po zniszczeniu strażnicy w Gusgeld i spaleniu kilku wiosek i miasteczek, wódz orków ruszył dalej na zachód – w kierunku Middenheim, pozostawiając tabor z jeńcami i zrabowanymi łupami niedaleko rybackiej osady Shreckborg. Dwa dni później na Morzu Szarych Traw rozegrała się krwawa bitwa, w której goblini najeźdźcy ponieśli druzgoczącą klęskę. Armia Rutglufa została rozbita, a sam Wielki Wódz poległ...

Dozorujący tabor zielonoskórzy nie wiedzieli o klęsce swego herszta. Upojeni dotychczasowymi, łatwymi zwycięstwami i perspektywą jeszcze większych rzezi i grabieży, oddali się szaleńczej swawoli. Rychło objawiła się w nich dzika, krwiożercza natura tych bestii. Pijane orki poczęły w straszliwy sposób znęcać się nad wziętymi w jasyr wieśniakami. Gwałciły kobiety i okaleczały mężczyzn. Niektórych jeńców przypiekały nad ogniem, a następnie – jeszcze żywych – rzuciły na żer swoim wilkom. Śmiały się, obserwując, jak bestie rozszarpują ofiary na strzępy...

W tej czarnej godzinie nieszczęśnicy oczekujący na swą kolej w okrutnych „igraszkach” goblinów zaintonowali błagalną pieśń do Miłosiерnej Shallyi, oddając się pod Jej opiekę. Słyszcząc to, kilka orków wyciągnęło z juków zdobyczą, inkrustowaną złotem i klejnotami figurkę Shallyi. Postawiły ją na kamieniu, a następnie zaczęły lżyć i obrzucać błotem i ekskrementami. Wtedy, niespodziewanie, figurka uniosła się w powietrze i zapłonęła jaskrawym blaskiem, który poraził stwory ciemności. Rycerze Zakonu Sigmara, podążający z zachodu po zwycięskiej bitwie z Rutglufem, zobaczyli dziwne światło na niebie i podążyli w tamtą

stronę. Zaskoczone pojawieniem się rycerzy i porażeni boską mocą emanującą z posągu, orki uciekły w popłochu, a jeńcy zostali uwolnieni...

W miejscu tego niezwykłego zdarzenia komtur Otton von Stillfried, który przewodził zakonnikom, wybudował niewielką kaplicę i umieścił w niej cudowną figurkę. Posązek znajdował się tam blisko 20 lat, jednak ze względu na coraz liczniej przybywających do cudownego wizerunku Miłosiерnej Pani pielgrzymów, został w końcu 2252 roku, w uroczystej procesji przeniesiony do większej kaplicy w Heigstdorffie. Z czasem w tym miejscu powstał cały kompleks świątynno-klasztorny. Oprócz bazyliki i klasztoru żeńskiego zbudowano tam przytułek dla ubogich oraz szpital i leprozorium. Bryłę kościoła, w którym znajduje się cudowny posąg Shallyi, wzorowano na planach miragliańskiej bazyliki Santa Shallyja della Salute. Sposób aranżacji wnętrza daleki jest od typowego dla większości przybytków kultu Shallyi, skromnego – niemal ascetycznego wystroju. Ściany kaplicy zdobią liczne polichromie, bogate dary wotywnie oraz ufundowane przez jednego z kislewskich bojarów, po szczęśliwych narodzinach jego córki, kurdybany, czyli skóry zdobione ornamentami i złoceniami. Ołtarz, na którym spoczywa wizerunek bogini, został wykonany z tego samego kamienia, na którym wedle legendy orki sprofanowały posąg. Opowieść tę potwierdzają widoczne na skale zarysy – cienie – groteskowych postaci orków i goblinów, których spopielił boski blask wydobywający się z cudownej figury. U podnóża skały tryska małe źródółko. Woda ze źródółka gromadzona w niewielkiej kamiennej cysternie służy kapłankom do rytualnych ablucji. Niektóre legendy przypisują jej magiczne, lecznicze właściwości, nie więc dziwnego, iż wokół źródółka gromadzi się zawsze tłum pielgrzymów.

Sama figura ma około 120 cm wysokości i wykonana jest z pozłacanego drewna lipowego. Pochodzi prawdopodobnie z jednej z pracowni snycerskich w Erengardzie. Sposób wykonania rzeźby bogini wyraźnie wskazuje na wpływy sztuki kislewskiej. Posązek przedstawia postać bogini ze złożonymi do modlitwy dłońmi, pomiędzy którymi tkwi olbrzymi diament nazywany „Łzą Shallyi”. Oczy bogini wykonano z błękitnych kryształów. Miłosierna Pani stoi boso, odziana w długą złotą szatę ozdobioną wizerunkami srebrnych gołębi...

Sanktuarium shallyjne w Heigstdorffie stanowi miejsce kultu od ponad 1000 lat. Sława Shallyi Heigstdorfskiej dorównuje świątyni w Couronne. Przez wieki – nie bacząc na niebezpieczeństwa czyhające na Morzu Szarych Traw – przybywali tu pielgrzymi z najdalszych zakątków Cesarstwa i spoza niego. W „Liber Miraculorum” – „Księdze Cudów” przechowywanej przez kapłanki Miłosiерnej Pani, znajdują się niezliczone zapisy niezwykłych zdarzeń – objawień, uzdrowień i boskich interwencji potwierdzających nadprzyrodzoną moc artefaktu...

Tym razem tekst, który oferuje Wam wiele godzin zabawy. Od dawna myślałem nad przeniesieniem ZC w czasy religijnej nietolerancji i masowych prześladowań. Wreszcie spełniłem swoje plany i przy współpracy z Ripley i F.Cab.Ababem powstało **De revolutionibus...** Chcieliście kiedyś poprowadzić przygodę w realiach ogarniętej szaleństwem Europy? Myśleliście o płonących stosach renesansowego świata? Być może brakowało Wam inwencji? Poniżej znajduje się tekst, który, mamy ogromną nadzieję, zainspiruje Was do napisania takiego scenariusza. Wyzwanie, a zarazem wspaniała zabawa.

Jerzy Cichocki

Ripley, F.Cab.Abab, Jerzy Cichocki DE REVOLUTIONIBUS...

W 1543 roku ukazało się dzieło Mikołaja Kopernika zatytułowane *De revolutionibus orbium coelestium* (*O obrotach sfer niebieskich*). Autor przedstawiał w nim teorię heliocentrycznej budowy naszego układu. Godziło to w ustalone przez Biblię dogmaty, przez co nauka ta odbiła się gorącym sprzeciwem wśród uczonych, jak i duchownych (głównie protestanckich, choć Kościół katolicki po soborze trydenckim także uznał poglądy Kopernika za niebezpieczne dla ówczesnego światopoglądu). W 1616 roku *De revolutionibus...* trafiło poprzez dekret Kongregacji Indeksu do spisu ksiąg zakazanych.

Czy późniejsze wydarzenia, które miały miejsce w niemal całej Europie, mogły być rezultatem rozpowszechniania się kopernikańskiej idei? Czy teorie jednego człowieka, choć podchwycane przez naśladowców polskiego astronoma, mogły być zagrożeniem dla idei głoszonych przez całe zastępy wiemych Kościołowi?

Chcemy przedstawić Wam historię XVI i XVII wieku. Historię odmiennie rozumianą od powszechnie przyjętej. Opowiemy, jak nastały Dni Niepokoju. Jak na Ziemi panowała przemoc, wojna i gwałt. Jak Europa czekała na nadejście nowych czasów i co robili ówcześni ludzie, by temu zapobiec bądź... przyspieszyć ich nadejście.

1. PRAWDZIWE ŻYCIE MIKOŁAJA KOPERNIKA

Mikołaj Kopernik urodził się w 1473 roku w Toruniu. Jego dzieciństwo przypadło na zmierzch kultury średniowiecza i rozkwit nowej, jeszcze nie określonej epoki. Już od najwcześniejszych lat życia interesował się wieloma gałęziami nauki, m.in. astronomią i medycyną. W młodej głowie zaczęły pojawiać się różne błuźniercze teorie, poparte spostrzeżeniami świata i kosmosu oraz dręczącymi go z coraz większym natężeniem koszmarami sennymi.

Swoje spostrzeżenia zapisywał, choć nie dzielił się tym z nikim. Dopiero około 1510 roku, już po studiach prawniczych i astronomicznych, napisał dzieło *Commentariolus*. Nie odważył się jednak go wydrukować – krążyło jedynie w odpisach wśród

zaufanych ludzi. Kopernik wygłosił w tym traktacie pogląd, jakoby wszelkie ciała niebieskie były sterowane nieznaną mu jeszcze wtedy siłą. Jakkolwiek odkrycie Kopernika było bliskie prawdy, nie oddawało jednakże rzeczywistej prawdy.

Nie powiodły się zabiegi nad utrzymaniem tych rewelacji w tajemnicy. Wiadomość o nowej teorii budowy wszechświata szerzyła się w całej Europie. Ludzie dzielili się na zwolenników i przeciwników wielkiej herezji. Dochodziło do pierwszych waśni, kościoły zaczęły interweniować, widząc w swym działaniu możliwość zdobycia nowych dusz, zaczęły powstawać pierwsze świeckie i duchowne organizacje, pojawiły się plotki o rozprzestrzenianiu się wyznawców mrocznych sił...

2. „O OBROTACH SFER NIEBIESKICH”

Książka ta została wydana w 1543 roku w Norymberdze (tuż przed śmiercią Kopernika). Tytuł dzieła oraz wstęp został zmieniony przez wydawcę, usunięto także najistotniejszy fragment książki. Brakujący rozdział został wydany osobno jako niewielka pozycja, rozpowszechniana wśród wtajemniczonych osób. Von Lauchen (zwany Rheticus), zagorzały zwolennik teorii heliocentrycznej, jednocześnie uczony szaleniec, który był naocznym świadkiem ostatnich poczynąń Kopernika, rozsyłał ten rozdział wśród wybitnych przedstawicieli Kościoła, alchemików, artystów i wykładowców uniwersyteckich.

W ostatniej, brakującej części autor opisywał dokładnie prawa rządzące Ziemią, zmieniał całkowicie miejsce człowieka i chrześcijańskiego Boga we wszechświecie, podważał autorytet Kościoła. Odwoływał się także do dzieła niejakiego Abd al-Azrada – w skróconej formie opisał znaczenie tej książki dla myśli europejskiej. Oprócz tego autor zawarł w niej krótką historię Ziemi, nie pomijając przy tym roli mrocznych istot, które wpływały i nadal wpływają na losy ludzi. Poza tym, rozdział zawierał jak gdyby aneks do pozostałej treści książki. Uzupełniał i tak już wystarczająco błuźnierczą wizję świata.

Cała idea kopernikańskiego odkrycia nie zakłada też prostego stwierdzenia, że Ziemia kręci się

wokół Słońca. To już wiedzieli starożytni Grecy i za głoszenie tego typu informacji Kościół nie skazywałby na śmierć. Astronom odkrył, że Ziemia nie jest centrum religijnym, że oficjalnie czczony i uwielbiany ziemski Bóg nie jest najpotężniejszą siłą kosmosu. Nasz astronom stwierdził, że tak naprawdę krucha planeta i jej wszyscy mieszkańcy są tylko marnym pyłem, który krąży wokół potężnego nuklearnego chaosu – Azathotha. Ponieważ wiedza ta musiała być skrzętnie ukrywana, Kopernik od początku szyfrował to, co było jego głównym przesłaniem – dla większości ludzi zdanie „ruszył Słońce, wstrzymał Ziemię” jest oczywiste, jednak jego prawdziwy sens mogą pojąć tylko wtajemniczeni...

3. EUROPA NOWEGO PORZĄDKU

Cywilizacja europejska zawsze starała się wytłumaczyć wszelkie zjawiska za pomocą logicznego rozumu, jednak wtedy coraz trudniej można było odwołać się do praw natury. Ludzie doświadczali codziennie nie tylko okropieństw wojen i działań Świętej Inkwizycji, ale także coraz częściej poznawali istoty, o których nie śnili nawet w najgorszych koszmarach. Nowo powstałe ruchy religijne mieszały powszechnie rozumiane pojęcia, częściej zwracały się ku bóstwom potężniejszym i znacznie bardziej namacalnym. Czczono Cthulhu, Nyarlathotepa, Czarną Kozę, jak i pomniejsze potwory.

Bóg dla większości ludzi przestał istnieć, istniało bowiem coś znacznie bliższego i groźniejszego. Kościół, pragnący zachować swoją pozycję, niszczył wszelkie przejawy herezji – samodzielnego działania i myślenia. Jednak nikt nie chciał go słuchać. Przykłady Niemiec i Anglii pokazały, że dla nich papież jest nieistotnym pionkiem w grze. Coraz częściej to królowie (bądź ich doradcy) przejmowali władzę nad rządem dusz, to oni decydowali, kogo należy wyznawać. Zorganizowano wiele świeckich i duchownych organizacji, które były czynne w każdej sferze życia człowieka. Sąsiedzi szpiegowali się nawzajem. Nikt nikomu nie ufał. Nikt nie był pewny, kto współpracuje z mrocznymi siłami, o których było tak głośno ostatnimi dniami, a jeszcze mniej pewne – kto zapłonie następnego dnia na stosie. Przerazenie i nienawiść. Oto dwa uczucia, które rządzą dziś człowiekiem...

Jest też druga strona medalu. Są ludzie, którzy poczuli powiew wolności w nowej wierze. Są tacy, którzy nie chcą wracać do praktyk swoich dziadów i pradziadów. Nowi, lepsi i potężniejsi bogowie oferują moce, jakich świat nie widział. „Nie będziemy już musieli dla nikogo pracować! Teraz sami zadecydujemy o swoim losie!” Nowe prądy religijne zachwiały feudalnym porządkiem Starego Świata. Stosy płonęły jak nigdy dotąd! Co prawda znajdują się świadkowie, którzy gotowi są zeznać przed Najświętszym Sakramentem, że widzieli

różne dziwy, które czynili skazani. Kto by ich słuchał... Kto by ich słuchał, dopóki jeden z płonących w Hanowerze „czarowników” nie zstąpił ze stosu i nie podpalił zebranych w tłumie ludzi! Nikt nie wie, co się z nim później stało.

Codziennie ludzi piorunują nowe wiadomości o porywaniu dzieci przez półludzi, półpotwory. Ludzie opuszczają swoje domostwa na wieść, że w sąsiednim miasteczku odkryto rodzinę żywiącą się ludzkim mięsem. Jednak taka jest rzeczywistość. Możesz w nią nie wierzyć, możesz wszystko zwać na szaleństwo miejscowych włóczęgów. Jednak te pogłoski krążą po całej Europie. CAŁEJ!

Na koniec są i tacy, którzy nie chcą się poddać. Nie opowiadają się też po żadnej ze stron. Nie, nie twierdzimy, że musisz się do nich przyłączyć. Ba, będzie to bardzo trudne! Działają w ukryciu, bo są prześladowani przez Kościół. Działają w ukryciu, bo ludzie nie dorośli do ich idei. Działają w ukryciu, bo polują na nich Dzieci Ciemności...

Rozumiesz już, o co chodzi? Wyobraź sobie epokę, kiedy każdy wybór jest związany ze złem – czasem większym, czasem mniejszym. Kościół tworzy krwawą historię, z której nigdy się nie wytłumaczy. Z jednej strony pragnie chronić ludzi, z drugiej godzi się na drogę przemocy i gwałtu. Czasy, kiedy każdy zaczyna pojmować własną siłę, każdy chce być panem swego losu, a w rzeczywistości staje się marionetką w rękach kolejnego pana. Ludzie budzą się z iluzji, w jakiej trzyma ich Kościół, bowiem czas ten to epoka przebudzenia ludzi, nie potworów. Ludzi, którzy zrozumieli, kto rządzi światem.

4. WIELKA CZWÓRKA

Spójrzmy teraz na Wielką Czwórkę – instytucje, które osiągnęły po Przebudzeniu przemożny wpływ na codzienne życie ludzi:

INQUISITIO HAERETICAE PRAVITATIS. SANCTUM OFFICIUM

Kościół od początku gromadził informacje na temat prastarych bogów – Wielkich Przedwiecznych. Zaczęło się wraz z przejściem władzy w Rzymie, w miejscu, gdzie zgromadzone były liczne zdobycze z podbojów. Wśród pierwszych chrześcijan znajdowało się wiele osób, które już wcześniej zetknęły się z Mitami. Rozumiejąc potęgę tej wiedzy, głównym celem większości papieży stało się zbieranie wszelkich informacji na ten temat, a tym samym uniemożliwianie rozpowszechniania jej wśród pospólstwa. Głowy Kościoła zdawały sobie bowiem sprawę, że tak ogromna wiedza w nieodpowiednich rękach może przynieść zagładę. Zniszczenie Sodomy i Gomory, Potop, spalenie Rzymu – to nie było dzieło wyłącznie natury czy człowieka. Za tym wszystkim kryły się bóstwa potężniejsze i starsze niż cała ludzkość. Należało więc

wszelkimi dostępnymi środkami zdobyć zachowane księgi i artefakty, które w jakikolwiek sposób mogły być powiązane z Istotami. Jednocześnie trzeba wysłuchiwać i przesłuchiwać wszystkie osoby, które miały z nimi do czynienia, a jeśli nie uda się ich do tego nakłonić... zlikwidować, aby nie szerzyli wśród pospółstwa paniki i nieposłuszeństwa wobec Kościoła.

Do tego celu powołano Świętą Inkwizycję – policyjno-sądową instytucję Kościoła katolickiego. Organizacja działała w większości krajów europejskich. Rozwinęła bezwzględny system denuncjacji, tortur i kar. W postępowaniu śledczym opierała się na raportach szerokiej siatki szpiegów, działającej w społeczeństwie na wielu płaszczyznach. Wszędzie tam, gdzie słyszy się o jakichś przerażających praktykach bądź o działalności „diabła”, można się spodziewać rychłego przybycia kapłanów w czarno-białych habitach.

Siedziba Inkwizycji znajduje się w Madrycie. Tam też mieści się pokaźna biblioteka zakazanych ksiąg, z których kapłani czerpią m.in. wiadomości potrzebne im do walki z „pomiotem szatana”. Tam docierają wszelkie donosy i raporty, tam też zapadają ostateczne decyzje. To ponury budynek, długo by o nim rozprawiać. Wystarczy więc na razie wspomnieć, że mieści on w swoich murach pracownie, w których wynajdowane są przeróżne mechanizmy do wykorzystania podczas tortur, kaplice, cele więzienne, olbrzymia biblioteka i wiele innych tajemniczych pomieszczeń.

Inkwizytorzy odbywają podróż zwykle w eskorcie dobrze uzbrojonych rycerzy i dysponują szerokimi prerogatywami. Odprawiają egzorcyzmy, mają też prawo rozgrzeszania, łaski, jak i powoływania sądów inkwizycyjnych, które przesłuchują podejrzanych o współdziałanie z czarcimi siłami. Mają prawo stosować tortury do wymuszania zeznań (oczywiście, zgodnych z ich wolą). Szybko nauczyli się, że najlepszą metodą jest *tormentum insonniae*, pozbawianie snu, czyli uniemożliwianie kontaktowania się z Wielkimi Przedwiecznymi. Torturowali, sądzili i skazywali na śmierć wszystkich, bowiem Bóg rozpozna swoich...

BRACHIUM SAECULARE

Instytucja świecka współdziałająca z władzami kościelnymi (głównie ze Świętą Inkwizycją). To ona zajmowała się wykonywaniem wyroków sądów kościelnych (głównie kar śmierci, tortur, więzienia). Zdarzały jej się także zadania ściągnięcia opłat na rzecz Kościoła.

Działacze Brachium Saeculare to typy spod ciemnej gwiazdy. Głęboko angażują się w swoją robotę w wyniku indoktrynacji, jakiej są poddawani przez Kościół. Tłumaczy im się, że mogą odkupić swe grzechy tylko poprzez bezwzględne posłuszeństwo wobec Kościoła. Dzięki temu za jednym skiniem biskupa są w stanie spalić całą wioskę „sprzymierzonych z diabłem”.

Kościół z przerażeniem zauważył, że teoria Kopernika zyskuje na popularności. Jakkolwiek nie każdy musiał się z nią zgadzać, jednak powoli zaczęto podawać w wątpliwość święte dogmaty. W społeczeństwie zaczął tworzyć się ferment. Władze w Watykanie uznały, że wiary nie da się do końca forsować poprzez miecz i ogień. Ostatnie zdobycze nauki otworzyły wielu ludziom oczy, a pogłębiający się strach przed tajemniczymi wydarzeniami potęguje niechęć do Kościoła, który zamiast pomocy oferuje tylko nienawiść do innowierców. Dlatego właśnie powstało Towarzystwo Jezusowe.

W 1534 roku powołał je do życia Ignacy Loyola. Już wtedy wiedział dużo o Mitach, jednak za jedyny ratunek przed nieuniknionym uznawał modlitwę do Boga. Jego zaangażowanie przypadło do gustu wielu władcom i papieżom, toteż zakon szybko zyskał na znaczeniu. Opanował między innymi szkolnictwo, dzięki czemu skutecznie zamykał nowym pokoleniom oczy i uszy na Prawdę. Poprzez działalność misyjną błyskawicznie rozprzestrzenił się w całej Europie i na świecie.

Każdy jezuita składa papieżowi przysięgę na wierność. Członkami zakonu mogą stać się jedynie silne osobowości. Muszą wykazywać znaczną inteligencją i mieć gruntowne wykształcenie. Po ciężkim szkoleniu kapłan staje się prawdziwie charyzmatyczną osobą. Potrafi nauczać i przekonywać do swojego sposobu myślenia. Wkrótce świat miał się przekonać, że jezuita są równie skuteczną bronią papieża, co zbrojny oręż. Ukazali swą moc podczas odkryć w Ameryce Południowej – tam nikt ich nie osądzał i oceniał, byli wolni od dogmatów, przykazań i zakazów.

Zastanawiające, że wewnętrzna opozycja miała swój początek wśród tych najwierniejszych. Towarzystwo Jezusowe prowadzi swoją, nikomu nie znaną grę, choć na razie tego nie ujawnia...

ZAKON PRZEBUDZONYCH

„Zakon Ubogich Rycerzy Chrystusa i Świętyni Salomona” został stworzony w 1118 roku w Jerozolimie przez dziewięciu założycieli. Ich znakiem rozpoznawczym były zarezerwowane tylko dla nich białe płaszcze. Natomiast oficjalnym zadaniem zakonu była ochrona pielgrzymów. W rzeczywistości nadzorowali prace wykopaliskowe w Jerozolimie. Miasto to bowiem odwiedził Abd al-Azrad (motyw skrętnie usunięty przez Kościół ze wszelkich biografii), autor księgi *Kitab Al Azif* (znanej szerzej pod tytułem *Necronomicon*) i tam właśnie pozostawił jej oryginał. Późniejsza wersja, krążąca wśród filozofów w X wieku, była już tylko znaczenie okrojonym manuskrypcem wykonanym przez samego autora.

Zakon templariuszy, prowadząc wykopaliska pod Świętynią Salomona, wydobyl najcenniejszą

księgę, jaką kiedykolwiek posiadał Kościół. Jej znacznie było tak wielkie, że tylko parę osób miało do niej dostęp, a wszelkie wcześniejsze próby jej zdobycia się nie powiodły. Templariusze byli świadomi doniosłej rangi odkrycia. Jeszcze przed przekazaniem oryginału papieżowi zdołali wykonać jej wierną kopię.

Kolejni papieże wykorzystywali templariuszy w podobnych celach: zdobywanie informacji, zabijanie ludzi mogących wiedzieć cokolwiek o Mitach. Tak miało być między innymi z katarami (sektą zamieszkującą Langwedocję), którzy posiadali podobno najwierniejszą kopię *Księgi Ebona*. Jednak templariusze, ludzie wyjątkowo światli jak na swe czasy, nawiązali z nimi współpracę – katarzy nie tylko nie zostali zlikwidowani, ale udało im się dostać do najwyższych władz zakonu. Był to pierwszy zwiastun nadchodzących wydarzeń.

W ciągu następnych lat templariusze stali się międzynarodową potęgą, która angażowała się w światową politykę. Nawiązywali kontakty także z muzułmanami, gminami żydowskimi oraz asasydami (sektą złożoną z islamskich fanatyków i skrytobójców). Z czasem papiestwo zauważyło, że za ich plecami wyrosła siła mogąca zagrozić Kościołowi. Templariusze przez te wszystkie lata zdołali zgromadzić własną bibliotekę, która najprawdopodobniej przerastała zbiór watykański.

Okolo 1312 roku król Francji Filip IV Piękny wraz ze znajdującym się ówczesnie pod jego wpływem papieżem Klemensem V zlikwidowali zakon templariuszy. Głównym powodem tego działania były oczywiście pieniądze (sam Filip IV był im winien pokaźne sumy), jednak za tą dramatyczną decyzją kryło się coś znacznie poważniejszego. Tymczasem ich miejsce zajęła powstała już wcześniej Inkwizycja, instytucja działająca jeszcze bardziej skrycie i dysponująca jeszcze większymi wpływami.

Zakon od dawna był przygotowany na taki rozwój wydarzeń. Rycerze zdawali sobie sprawę, że przyjdzie czas, kiedy utworzą tajną organizację, która będzie kontynuowała dzieło templariuszy. Organizacja ta w ciągu następnych stuleci zdołała zgromadzić wokół siebie najwybitniejsze jednostki, nie zaprzestała także zbierania wszelkich informacji związanych z potężnymi bóstwami. Jako jedyna była w stanie zagrozić potędze Kościoła. Tak oto narodził się Zakon Przebudzonych...

W tej chwili rycerze zakonu tworzą podziemną organizację rozproszoną po całej Europie. Działają w grupach zwanych lożami. Przynależność do organizacji jest zasnutą głęboką tajemnicą, a wszelkie kontakty między jej członkami zakamuflowane są wyszukаныmi ceremoniami.

5. DRAMATIS PERSONAE

Twoi gracze dostają nowy zestaw bohaterów do wyboru. Zachęcamy Cię oczywiście do kreowania wraz z nimi nowych postaci, pamiętaj jednak, że w czasach feudalnych istniały różne warstwy

społeczne i w związku z tym – różne prawa. Trudno więc zazdrościć pozycji chłopu w ówczesnym świecie, choć wieśniacy czcący w ukryciu jakiegoś Przedwiecznego są wyśmienitym materiałem na bohaterów niezależnych. Oczywiście, problem mogą sprawiać także postacie kobiece, ale rozwiązanie tego problemu należy już do Strażnika Tajemnic. Poniżej przedstawiamy spis nowych umiejętności oraz przykładowe postacie Odkrywców Tajemnic.

Z karty gracza znikają przede wszystkim umiejętności, które łączą się z późniejszymi epokami (tj. *prowadzenie samochodu, elektryka, broń palna, psychoanaliza*), niektóre z nich tracą swoje początkowe punkty (*korzystanie z bibliotek, historia naturalna*). Warto także zwrócić uwagę na szereg umiejętności (tj. *fizyka, chemia, biologia*), które można potraktować wspólnie jako *nauki przyrodnicze*. Przykłady nowych umiejętności: *powożenie, czytanie/pisanie, astrologia, kaligrafia, alchemia, heraldyka*.

BRAT RODERYK

(JEZUITA), BIBLIOTEKARZ, LAT 29

S 14 ZR 8 INT 12 Pomysłowość 60%
KON 13 WG 13 MOC 12 Szczęście 60%
BC 12 P 60 WYK 15 Wiedza 75%

Modyfikator obrażeń: +1k4

Umiejętności: czytanie/pisanie 70%, historia 40%, języki obce (łacina 50%, francuski 10%), korzystanie z bibliotek 70%, prawo 30%, wiedza o księgach 50%, jeździectwo 40%, spostrzegawczość 65%, wiarygodność 55%.

JEAN-MARIE BOUCHAIRE,

NADWORNÝ MEDYK, LAT 35

S 10 ZR 13 INT 15 Pomysłowość 75%
KON 15 WG 7 MOC 8 Szczęście 40%
BC 9 P 40 WYK 16 Wiedza 80%

Modyfikator obrażeń: 0

Umiejętności: biologia 40%, medycyna 60%, pierwsza pomoc 55%, psychologia 25%, wiarygodność 55%, wmawianie 50%, ważenie ziół 75%, alchemia 55%, czytanie/pisanie 50%, spostrzegawczość 30%, ważenie trucizn 75%.

WIELKI ROVANNI,

SZTUKMISTRZ, LAT 34

S 10 ZR 17 INT 17 Pomysłowość 85%
KON 15 WG 7 MOC 13 Szczęście 65%
BC 8 P 60 WYK 15 Wiedza 65%

Modyfikator obrażeń: 0

Umiejętności: jeździectwo 25%, nasłuchiwanie 30%, otwieranie zamków 55%, rzucanie 60%, skakanie 30%, sztuka iluzjonistyczna 80%, spostrzegawczość 25%, uniki 64%, walka nożem 60%, wmawianie 60%.

Jerzy Cichocki BADACZ Z DOŚWIADCZENIEM

Z
E
W

C
T
H
U
L
H
U

Sposób tworzenia postaci przedstawiony w podręczniku podstawowym nie jest doskonały. „Ha! – zawoła ktoś – a to ci nowina”. Zapewne każdy co bardziej doświadczony Strażnik kreuje postacie swych graczy według jakiegoś ustanowionego przez siebie sposobu. Bo, co tu dużo gadać, mechanika w ZEWIE jest rewelacyjna, ale proces budowania Badacza jest jakiś taki płytki, mechaniczny, odturlany... I choć w istocie tekst ten jest skierowany głównie do graczy i Mistrzów z mniejszym stażem, mimo wszystko polecam go także wyjadaczom, tzw. „wrednym mackojebcom”. Może pozwoli Wam jeszcze raz przemyśleć swoje zasady?

Reforma w tworzeniu postaci odnosi się głównie do sposobu rozdziału punktów procentowych na umiejętności. Czy wydawanie punktów na osiem umiejętności zawodowych i kilku innych wynikających z prywatnych zainteresowań nie wydaje się Wam sztuczne? Czy nie jest tak, że wypełnienie ramki „Historia Badacza” zostawiacie sobie na koniec?

Przeszłość Badacza jest najważniejszym czynnikiem determinującym jego umiejętności i ich poziom. Niewątpliwie proces tworzenia postaci powinno się zacząć od przyjęcia ogólnego wizerunku tegoż bohatera. Powinny to być rzeczywiście bardzo ogólne wskazówki, którymi będziecie się kierować przy losowaniu cech. Podręcznik podaje różne sposoby budowania Badacza na tym etapie, więc nie będę się tu nad tym rozwodził. Zdecydujcie sami, czy przez ostatnie lata Wasz bohater zarabiał kopaniem dołów, czy raczej dzięki wrodzonemu sprytowi i ciężkiej pracy dostał wysokie stanowisko w poważanej firmie. Oba profile różnią się znacznie od siebie, dlatego nie polecam powierzać wielkości głównych cech wynikowi rzutu kostek. Gracz powinien w porozumieniu z prowadzącym dojść do kompromisu opartego na zdrowym rozsądku. Każdy ze współczynników ma określone granice liczbowe (np. siła od 3 do 18, INT od 8 do 18), ale pewne poziomy są charakterystyczne dla poszczególnych etapów rozwoju człowieka. I tak, dla przykładu, średnie wykształcenie charakterystyczne dla dziecka w okresie szkolnym może wynosić 6, 7, 8 (lub inny, wedle Waszego uznania) w zależności od etapu edukacji, na którym się znajdują. Nie zmuszajcie zatem postaci, które ukończyły przednie uczelnie, by reprezentowały poziom przedszkolaka. Oczywiście, co bardziej sadystyczni Strażnicy mogą wszystko zwalić na karb nieprawidłowego rozwoju psychicznego bohatera...

Podobne zasady istnieją przy określaniu poziomu umiejętności, ale o tym niżej.

Kiedy już określicie współczynniki, zawód i zarysujecie ogólne tło swej postaci (wymienicie się przy tym najnowszymi plotkami o biuściastej blondynce, co to ostatnio chodziła z tym recydywistą, który kibluje już w 7e od trzech lat), przyjdzie czas na przedstawienie Strażnikowi planu historii tworzonego Badacza. Mistrz Gry przybiera w tej chwili rolę arbitra, który musi czuwać nad równowagą budowanej postaci. Oczywiście, nie powinno się ograniczać inwencji graczy. Trzeba sobie odpowiedzieć na pytania: czy dla takiego bohatera jest miejsce w mojej przygodzie? Czy nie jest on przerysowany? Czy miałby szansę istnienia w rzeczywistym świecie?

Nie są dla nas istotne całe dzieje bohatera począwszy od narodzin. Ważne są wydarzenia mogące mieć wpływ na końcową osobowość Badacza, jego wiedzę, doświadczenie, cechy charakteru i reakcję w określonych sytuacjach. Stosując się do tych zaleceń, nie będziemy raczej brać pod uwagę okres pobytu w szkole podstawowej. Nabywa się tam wiedzę ogólną. Dopiero w następnych latach edukacji określamy kierunek wiedzy, któremu będziemy się poświęcać. Przykładem jako takiego specjalizowania się jest już wybór profilu w szkole średniej. W zależności od charakteru klasy przydziela się tam określoną liczbę godzin i program, który odnosi się ściśle do danych zainteresowań. Ostatecznego potwierdzenia kierunku własnego rozwoju mamy okazję dokonać przy wyborze studiów. Na tym nie kończy się oczywiście nauka człowieka, wszak uczymy się przez całe życie. Wyuczony zawód nie zawsze idzie w parze z aktualną pracą. Jednak dzięki temu możemy zdobywać wiedzę w wielu kierunkach. A przecież wiedza jest w ZC najcenniejszym skarbem!

Nie można także zapomnieć o wpływie lokalnych, ogólnopństwowych czy też globalnych wydarzeń na rozwój człowieka. Wybuch wojny, klęski żywiołowe wystawiają nas na ciężkie próby. Pamiętajcie także, że mimo najcięższej nauki albo pracy, poświęcamy pewien czas na swoje zainteresowania czy jakieś inne zboczenia (RPG?!). Nierzadko nasze pasje związane są z obranym kierunkiem edukacji czy wykonywanym zawodem. Wniosek? Na jakiej podstawie autorzy systemu rozdzielili punkty przyznawane na umiejętności z racji zawodu (WYK x 20) i na te, które wynikają z prywatnych zainteresowań (INT x 10)? Jasne, muszą istnieć jakieś ramy, które pozwolą Strażnikom

utrzymać graczy w ryzach i nie dopuszczają do „przepakowania” postaci. Jednak mądrzejszym wyściem wydaje się zsumowanie wymienionych wyżej kategorii punktów umiejętności. Gracz dostaje w ten sposób pulę punktów, które rozdziela między umiejętności, których znajomość jest uzasadniona przez historię Badacza (wierzyć, że profesor historii bawił się w wolnych chwilach rozpracowywaniem najrozmaitszych zamków? Na upartego można przystać na to, że raz w tygodniu uczęszczał na strzelnicę i z tej racji ma jakiś poziom umiejętności *pistolet*). I tak, jak wspominałem wcześniej, funkcjonuje tu zasada zdrowego rozsądku. Student biologii nie będzie miał większego poziomu *farmacji* niż aptekarz. Zresztą najlepiej przedstawia się teorię na podstawie przykładów. Właśnie nadszedł odpowiedni moment, żeby wyłuszczyć Wam wszystko, co do tej pory napisałem.

Darek postanowił stworzyć Badacza, który będzie odwzorowywał jego zainteresowanie – fotografowanie. Strażnik Tajemnic uprzedził go, że akcja przygody będzie się rozgrywać w powojennej Polsce. Darek postanowił, że jego postać, Mariusz Orłowski, pracował na krótko przed wybuchem wojny jako fotoreporter w stołecznej gazecie. Od małego fascynowała go nowoczesna sztuka – fotoplastikon, kino itp. Pochodził ze średniozamożnej, mieszczańskiej rodziny. Z tego powodu musiał długo pracować, aby zarobić na pierwszy aparat. Początkowo zarabiał, roznosząc gazety (Strażnik uznał, że należy mu się za to posiadanie umiejętności *wmawianie*, choć na niskim poziomie). Społeczeństwo sfrustrowane złą sytuacją gospodarczą kraju często próbowano rozweselić ulicznymi przedstawieniami. Mariusz pracował przy

teatrze ulicznym, z początku jako asystent, wkrótce jednak zdobył doświadczenie jako młody aktor (Strażnik zgadza się na początkowy poziom umiejętności *sztuka: aktorstwo*). Chłopak wcześniej zaczął uwieczniać wszelkie wydarzenia, z braku aparatu na kartce papieru. Szkicował wszystko, co przyciągnęło jego uwagę (*sztuka: szkicowanie*). Pracowitość i ambicja pomogły mu dostać się na uczelnię i ukończenie jej z wyróżnieniem (Strażnik przyznaje kilka umiejętności akademickich na średnio zaawansowanym poziomie, powiedzmy na 30%). Wkrótce też zyskał etat w „Kurierze” (w czasie pracy zyskał niemałe doświadczenie w fotografowaniu, umiejętność na poziomie 50%-70%)... Wszyscy spodziewali się wojny, nikt jednak nie przewidywał takiego jej obrotu. Orłowski walczył na niejednym froncie, przegnało go po całym kontynencie (Badacz poznał okrucieństwa i realia wojny. Strażnik zdecydował, że za przeżycie bezpośrednich starć należy mu się odpowiedni poziom umiejętności związanych z walką, ale i minusy do Poczytalności).

Darek mógłby jeszcze dalej opisywać dzieje swojego bohatera (walkę o ustrój ojczyzny po wojnie, zesłanie na wschód czy też pomoc Sowie- tom przy ustanawianiu lokalnych rad i wkrótce wysokie stanowisko we władzy) i wszystko to wpływałoby na obraz jego postaci i związane z tym umiejętności. Mam nadzieję, że dzięki tym radom uda się Wam stworzyć Badacza o bogatszym niż dotychczas tle, a satysfakcja z prowadzenia takiej postaci zwielokrotni się. Powodzenia!

Na podstawie *The Realm of Shadows*
wydawnictwa *Pagan Publishing*.



Maciej Szcześnik

PIEKIELNY DWÓR

Przygodę dedykuję mojej drużynie (Gacu, Mischcz, Payo, Pieniu).

KILKA SŁÓW PRZED WSTĘPEM

Scenariusz ten napisałem z myślą o jednym graczu. Sądzę jednak, że w rozgrywce udział może brać więcej osób. Niestety, chronologia wydarzeń ulegnie z pewnością zmianie. Sama przygoda traktuje o kulcie Szatana, zaznaczam przy tym, że nie mam nic wspólnego z satanizmem.

Akcja rozgrywa się w czasach współczesnych w Szkocji lub Anglii. Można także przenieść rozgrywkę w inne lata, ale wymagać to będzie pewnych zmian. Chciałbym zwrócić także uwagę na fakt, że nie jest to pełna przygoda, a tylko jej szkic, który powinien być rozwinięty w miarę potrzeb prowadzącego.

WSTĘP

Jak zwykle najtrudniejszym elementem przygody jest rozpoczęcie. Najłatwiej wprowadzić można postać prywatnego detektywa, do którego zgłosi się pani Alicja McCloud. Będzie chciała zainteresować badacza sprawą zaginięcia jej 9-letniej córeczki – Mary. Matka zaginionej oczywiście zaoferuje detektywowi wynagrodzenie. Powinno ono być na tyle wysokie, by przekonać gracza do rozpoczęcia poszukiwań.

Innym dobrym sposobem na wprowadzenie postaci jest wykorzystanie więzów rodzinnych łączących ich z występującymi w przygodzie bohaterami niezależnymi (panem Jeremym i jego żoną –

Alicją). Załóżmy, że pani McCloud jest siostrą lub ciotką gracza. Może zgłosić się do niego z prośbą o pomoc, tłumacząc się np. tym, że nie pokłada zaufania w umiejętnościach śledczych policji. Dla BG powinno stać się to wystarczającym motywem do rozpoczęcia prywatnego śledztwa.

SPRAWA MAŁEJ MARY

Rodzice są wstrząśnięci zaginięciem córki. Była ich jedynym dzieckiem. W mieście, w którym mieszka (mieszkają) BG, nie ma żadnych śladów, które mogłyby prowadzić do odnalezienia dziecka, co gracz powinien doskonale wiedzieć. Jego postać musi więc udać się do rodzinnego miasteczka państwa McCloudów – Hell'skitchen. Najlepiej, jeśli zrobi to od razu.

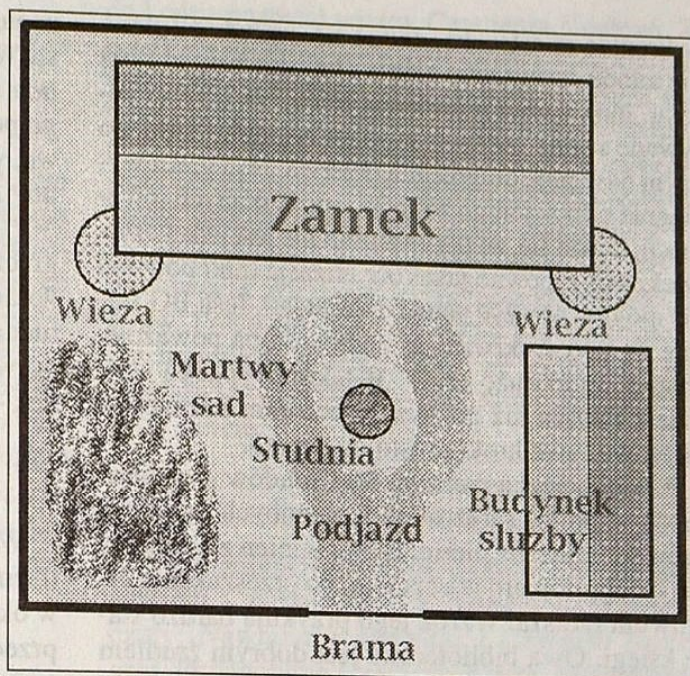
Hell'skitchen to miasteczko o wyjątkowo ciepłej atmosferze. BG dotrze na miejsce wieczorem. Nie ma tam hoteli. Na (nie)szczęście państwo McCloudowie proponują graczowi (graczom) zakwaterowanie w ich posiadłości. Jest to stary, popadający w ruinę zamek, pamiętający czasy średniowiecza. Wznosi się na wzgórzu, nieopodal miasteczka. Na jego ścianach pną się zaniedbane winorośla, przesłaniając okna, które wyglądają, jakby nie były czyszczone od wieków. Na dziedzińcu znajduje się zawalona studnia, a obok niej spróchniałe, martwe drzewa, będące pozostałością dawnego sadu.

Gdy tylko BG wysiadzie z samochodu, zostanie „powitany” przez pokaźną liczbę niezbyt pokojowo nastawionych psów. Nie wyrządzą mu jednak krzywdy, gdyż z budynku dla służby (znajdującego się w prawej części dziedzińca) wybiegnie w porę stary lokaj, ratując gracza z opresji. Samo zdarzenie ma za zadanie tylko i wyłącznie zwrócić uwagę na obecność czworonożnych przyjaciół człowieka w posiadłości państwa McCloudów (będzie to istotne w dalszej części scenariusza).

Lokaj przedstawi się badaczowi (Eryk Russeu. Uwaga! To też jest ważne), przeprosi za to, iż nie uwiązał psów i zaprowadzi go do zamku. Gracz po otwarciu ciężkich, okutych żelazem drzwi znajdzie się w holu. Tam też spotka pana Jeremy'ego i jego żonę Alicję. BG zostanie przez nich zaproszony na kolację, po czym lokaj zaprowadzi go do pokoju na piętrze. Pomieszczenie jest chłodne, łóżko niewygodne, a do tego w całym budynku brak elektryczności. Zapewne nie przypadnie to do gustu postaci gracza.

KOLACJA

Jadalnia to dość duże pomieszczenie. Na jej środku ustawiony jest ogromny dębowy stół. Gdy BG zejdzie na dół, państwo McCloud dadzą znak lokajowi, a ten po chwili przyniesie ciepłą strawę. Kolacja nie jest zbyt wytworna, przypomina raczej



skromny posiłek przy kubku kawy. Gracz zapewne będzie chciał wykorzystać okazję do wspólnej rozmowy. Strażnik powinien w tym momencie szczególnie zwracać uwagę na jego słowa. BG może bowiem powiedzieć coś niestosownego. Brak delikatności sprawi, że pani Alicja zacznie płakać, co przerwie dalszą rozmowę. Na tym etapie gracz może dowiedzieć się tylko i wyłącznie, że Mary zaginęła około godziny 8.00 w drodze do szkoły.

Po kolacji BG uda się zapewne do swojego pokoju (późna pora nie jest odpowiednia do prowadzenia śledztwa w mieście). Chwilę później do ciemnego pokoju zapuka lokaj, który przyniesie badaczowi lampę naftową. Wręczając ją, powie:

– Proszę nie stawiać lampy przy oknie, dobrze? Nie chcemy tu pożaru.

Zdanie to musi zostać wypowiedziane, gdyż nabierze znaczenia w jednej z ostatnich scen przygody.

POSZUKIWANIA

Następnego dnia badacz powinien rozpocząć śledztwo. Opiszę tu miejsca, w których można się czegoś dowiedzieć. Podam je w kolejności, w której gracz powinien otrzymać dane informacje:

* Karczma Pod Kozłem – przed jej wejściem znajduje się metalowy szyld w kształcie kozła. W środku stoją duże drewniane stoły i ławy. Jest to jedyny tego typu lokal w mieście, więc codziennie przesiaduje tu duża liczba osób. Za barem stoi zwykle gruby karczmarz lub jego młoda córka – Maggie. Jedyną informacją, jaką można tu uzyskać jest to, że Mary nie była jedyną zaginioną. Nikt nie poda jednak żadnych szczegółów. BG może się wydawać, że ludzie, z którymi rozmawia, nie są do niego przyjaźnie nastawieni.

* Ratusz – jest to dość duży, drewniany budynek. We wnętrzu znajdują się między innymi archiwa. Badacz może szukać związku między zaginięciami poszczególnych osób. Jeśli przejrzy kilka starych gazet, a także poszuka zapisów

w kronice miasteczka, dowie się, że ludzie (głównie młode dziewczęta) giną w Hell'skitchen od 1798 roku. Inną ważną informacją jest to, że zawsze porywane są trzy osoby w krótkim odstępie czasu, po czym następuje długoletnia przerwa. Jeśli gracz wyciągnie odpowiednie wnioski z pozyskanych informacji, dowie się, że porywaczem nie jest jeden człowiek, lecz zapewne jakaś organizacja (nikt bowiem nie mógłby przeżyć ponad dwustu lat). Jeśli BG zajmie się przeszukiwaniem archiwum na poważnie, zajmie mu to dużo czasu. W takim wypadku wyjdzie z ratusza już późnym wieczorem i powinien skierować swe kroki prosto do zamku.

* Biblioteczka państwa McCloudów – znajduje się w hollu, zaraz obok kamiennych schodów prowadzących na piętro. BG powinien zwrócić na nią uwagę dopiero wieczorem, po przeszukaniu archiwum ratusza. Wzrok jego przykują bardzo stare książki. Owa biblioteczka jest dobrym źródłem informacji o McCloudach, może więc pomóc w rozwiązywaniu zagadki. Podczas przeglądania starych, pożółkłych stron książek znajdujących się w biblioteczce, badacz odnajdzie (możesz, Strażniku, wymagać do tego celu wykonania odpowiednich testów) testament Martina Russeu Juniora oraz pamiętnik oznaczony inicjałami M.R. W akcie ostatniej woli Martin Russeu Junior, będąc przy władzy umysłu i z wolnej, nieprzymuszonej woli, przekazuje zamek swemu szwagrowi – Williamowi McCloudowi. Drugie znalezisko jest o wiele ważniejsze. Uwagę gracza przykuje szczególnie jedna strona – pomoc nr 1. Nie powinien jednak ujawniać w tej chwili ich treści. Lektura pamiętnika jest dość czasochłonna, poza tym przerwie ją lokaj. Upomni gracza, że może usnąć, a niepilnowany ogień stwarza ryzyko pożaru. Tej nocy badacz nie będzie miał spokojnego snu. Zaśnięcie będzie utrudniać ujadające na dziedzińcu psy. Rankiem może rozpocząć dalsze poszukiwania. Wychodząc z zamku, przywita się z przekopującym ogródek lokajem. Uwagę BG przykuje brak zwierząt, które jeszcze tej nocy zakłócały mu sen. Może także

znaleźć blisko studni trochę nadpalonej sierści (jeśli Wasi gracze nie są zbyt podejrzliwi). Jeśli BG uda się przed sprawdzeniem biblioteki do swojego pokoju, znajdzie liścik z napisem: „Porzuć sprawę, wybierz życie, a nie sławę”. Nikt nie widział, aby ktoś wchodził do pokoju badacza.

* Autobus, którym Mary jeździła do szkoły – gracz dowie się od kierowcy, że Mary nie dotarła do autokaru. Przystanek autobusowy znajduje się niedaleko zamku, stąd się więc jasne, że ten, kto porwał Mary, zrobił to na krótkiej drodze: przystanek – posiadłość McCloudów.

FINAŁ

Wchodząc wieczorem (po całodniowym dochodzeniu) na dziedzińiec, badacz spostrzeże, że w oknie jednej z wież pali się świeca. Jeżeli BG nie przeczytał (względnie nie dokończył, nie poznał treści pomocy nr 1) jeszcze pamiętnika, powinien mu o tym przypomnieć. Pamiętnik jest autorstwa Martina Russeu, to także należy uświadomić graczowi. Jeśli ma dobrą pamięć, przypomni sobie, że lokaj Eryk nosi to samo nazwisko. Wszystko powinno powoli stawać się jasne...

Odpowiedzialność za porwania ponosi sekta – Kult Czarnego Kozła. Jeśli badacz pobiegnie do budynku służby, zastanie tam starego lokaja oraz skrupowaną Mary. Eryk wykrzyknie:

– Wyjdź stąd, chłopcze! To, co ma się stać, i tak się stanie.

W tej samej chwili okno z wielkim impetem wypadnie z futryn, roztrzaskując się na przeciwległym ścianie. Oszałały lokaj zacznie krzyczeć:

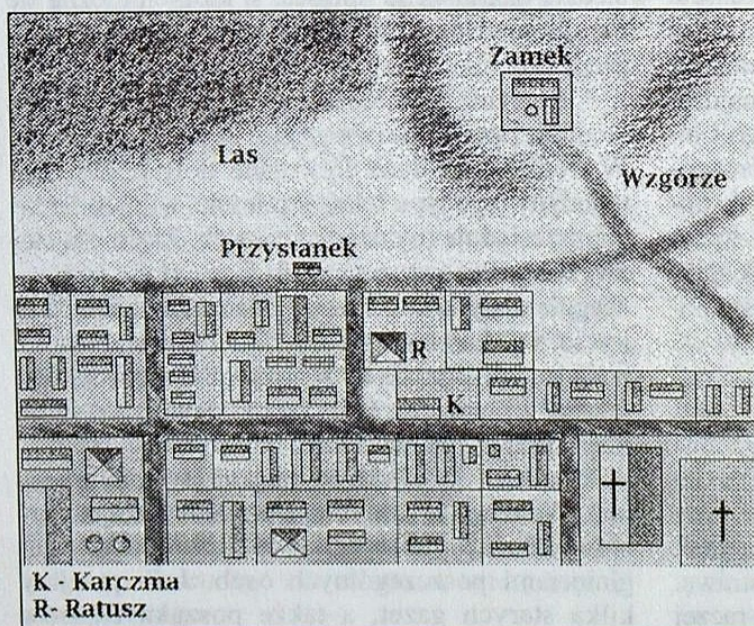
– Panie! Panie! Czekałem na ciebie!

Zakładam, że gracz złapie Mary, weźmie ją na ręce i wybiegnie z pomieszczenia. W tym właśnie momencie usłyszy przeraźliwy krzyk Eryka, a z pomieszczenia buchną płomienie. Jeśli badacz odwróci się, spostrzeże na leżącej naprzeciw wyjścia ścianie cień potężnej istoty, która jedną ręką trzyma staruszkę. Postać rzucająca cień wydaje się

stać na dwóch nogach i nosić na głowie rogi niczym kozioł. Tu powinien zacząć BG wykonać test Poczytalności. Nieudany będzie oznaczać, że gracz wbrew swej woli upuści Mary i wybiegnie na zewnątrz. Ostatnim, co zapamięta, będzie widok wydobywających się ze studni płomieni i żarzących się śladów prowadzących do wieży. Rankiem postać gracza obudzi się u stóp wzgórza, na którym stał zamek. Posępne zgłiszczą budowli będą się jeszcze tlić.

THE END

To już koniec. Jeśli macie ochotę dopuścić do konfrontacji z Czarnym Kozłem, podałem poniżej jego charakterystykę.



Pamiętnik – Pomoc nr 1

Wiosna Roku Pańskiego 1798

Nareszcie mi się powiodło. Nawiązałem z Nim kontakt. Dobiłem targu z Szatanem! Teraz mogę zaśmiać się dziadkowi w twarz. Moja rodzina zawsze pozostanie wierna Kozłowi. Opiekuję się mną w zamian za trzy dusze co kilka lat. Jestem nietykalny! Moi wrogowie zaczęli umierać, nie boję się już nikogo! Przestałem chodzić do Kościoła. Pastor – mój dziadek – uważa, że straciłem wiarę. Nie wie, w jak wielkim jest błędzie. Zmieniłem bowiem tylko obiekt czci. Dziś znów muszę zapalić świecę w oknie. Mam już ofiarę, czekam na Kozła. Jeszcze tylko dwie i splacę zaliczkę.

Kult Czarnego Kozła

Został założony w 1798 roku przez Martina Russeu, arystokratę francuskiego pochodzenia. Kult miał swą siedzibę w Hell'skitchen – niewielkim miasteczku położonym w pewnej odległości od Edynburga. Sekta rozkwitła na początku XIX wieku. Jej członkowie spotykali się w posiadłości Russeu – starym zamku leżącym na wzgórzu nieopodal miasteczka. Jak głoszą plotki, kult był związany z jakąś tajemniczą, nadnaturalną istotą, którą przywoływano na ziemię za pomocą specjalnych rytuałów opracowanych przez Martina na podstawie wiedzy zawartej w najróżniejszych księgach.

W Hell'skitchen zaczęły ginąć młode dziewczęta. Nikt nie wiedział wtedy o istnieniu kultu. Były one składane w ofierze owej istocie, która podobno zstępowała na ziemię po to, aby osobiście dokonać mordu. Początkowo w pobliskim lesie znajdowano ich zwęglone ciała. Później po zaginionych ginął jakikolwiek ślad.

W roku 1816 wpadnięto na trop kultu. Nie było do końca wiadomo, czym on jest, jednak już wtedy morderstwa i zaginięcia zaczęto łączyć z jego istnieniem. Śledztwo policyjne okazało się bezowocne z braku jakichkolwiek dowodów.

Martin Russeu przekazał przed śmiercią przewodnictwo w sekcie swoim synom. Jeden z nich otrzymał imię po ojcu, drugi zaś nazywał się Daniel. Martin Junior od początku przeciwny był działalności kultu, podobnie jak jego siostra. W roku 1893 spisał testament, wedle którego cały majątek dziedziczył jego szwagier – William McCloud. Daniel

do końca pozostał wierny Czarnemu Kozłowi. Za uzyskane od brata pieniądze, będące równoważącą połowę majątku ojca, postanowił kupić niewielki kościółek za miastem. Po przebudowie urządził w nim nową siedzibę sekty. Po krótkim czasie stało się dla niego jasne, że owa tajemnicza istota, której oddaje cześć, jest ściśle związana z zamkiem jego brata. W roku 1904 zmarł. Jego 40-letni wówczas syn dostał się do posiadłości McCloodów. Pracował tam jako lokaj, próbując jeszcze raz przywołać Kozła. Udało się to dopiero jego wnukowi – Erykowi Russeu, który do dziś służy owej istocie.

Pamiętniki Martina Russeu

Autor zapisywał w nich wszystkie próby przywołania Czarnego Kozła. Pamiętniki zawierają czary: *Nawiązanie kontaktu z Czarnym Kozłem* oraz *Przywołanie Czarnego Kozła*. W przypadku drugiego zaklęcia konieczna jest ofiara z trzech dziewcząt, po dusze których piekielna istota przybywa osobiście. Mają one więc pozostać żywe aż do jej nadejścia. Nawiązanie kontaktu może odbyć się tylko i wyłącznie w miejscu, gdzie znajduje się wyschnięta studnia. Po wypowiedzeniu nad nią specjalnej inkantacji, z wnętrza buchają płomienie, wśród których ukazuje się nieostra projekcja rogatej głowy, z którą można prowadzić konwersację.

Utrata Punktów Poczytalności -1k4/-2k4

Premia do Mitów Cthulhu +3%

Wskaźnik czarów x3

20 godzin studiów

Czarny Kozioł, Pożeracz Dusz

Jest to nadnaturalna istota, którą uważa się za wcielenie Szatana. W rzeczywistości jest to awatar Nyarlathotepa. Żywi się MOCą, którą czerpie z dusz swych ofiar. Gdy skończy wysysać Punkty Mocy, zaatakowany człowiek staje w płomieniach i spala się żywcem. Wzmianki o tej potwornej istocie można znaleźć w księdze „Unausprechlichen Kulden” oraz w pamiętnikach Martina Russeu. S 30 KON 30 BC 20 INT 100 MOC 60 ZR 30

Broń: wyssanie duszy 100%. Ofiara zaczyna tracić Punkty Mocy w liczbie 1k10 na rundę. Gdy jej PM spadną do 0 – umiera, a ciało staje w płomieniach.

Czary: wszelkie według uznania ST.

DRACOOOL

Największe święto gier w Polsce!

Zapraszamy na jedyny w Polsce konwent poświęcony TYLKO grom! Grom, grom i grom!

Czas: 30.04. – 03.05

Miejsce: Zabrze, Sz. P. nr. 17, ul. Korczoka 98

(Więcej informacji na stronach 114-115)

W Miechu dziś masa gadżetów. „Generator”- to patent do tworzenia imion. Reszta to fajne pomysły wokół których z łatwością zbudujesz ciekawe przygody, bądź też wpleciesz je do innych. Z klimatu fantasy polecam „Glorię” (Kapitan Cień rządzi!), „Zen” i „Karczme” – wszystko uniwersalne. „Wojna DNA” i „Czerwonooki” to również patenty do rozbudowania, ale trzymające się bliżej klimatów współczesnych. Za miesiąc przygotujcie się na niezły wjazd Kapitana Cienia.

Puszkina

Kapitan Cień ZEN

W łączy się po całym świecie, a wieczorami przesiaduje w karczmach – wysoki, wyjątkowo przystojny mężczyzna. Ma około pięćdziesięciu lat. Nazywa się Zen. Po prostu Zen. Mocno zbudowany, silny, biegle posługuje się sztyletami, które nosi u pasa, oraz niewielką kuszą noszoną na plecach. Choć już siwy i potężnie zarosnięty, zachował ostrość i siłę spojrzenia stalowo-niebieskich oczu. Ubiera się zazwyczaj w płaszcz i spiczasty kapelusz, co jeszcze dodaje mu powagi. Zen jest inteligentny i wykształcony, choć nie chce nikomu powiedzieć, jakie szkoły ukończył. Niezbyt rozmowny, o dziwo nie wykazuje żadnego zainteresowania kobietami, choć zdaje się, że wciąż płonie w nim sporo młodzieńczego ognia.

Ma za to osobliwe hobby. Obserwuje w karczmach gości, jakby czegoś w nich, a raczej na nich szukał. Gdy wybierze, czeka na odpowiedni moment, a następnie obezwładnia nieszczęśnika, dobywa sztyletu i obcina mu guzik. Zen jest bowiem kolekcjonerem guzików. Często gra o guziki w kości i prawie zawsze wygrywa. Nieraz zakłada się o guziki. Stawia pieniądze przeciwko guzikom. Zdobywa je na wszelkie możliwe sposoby, nieraz nielegalne, ale zawsze z godnością i finezją. Ten człowiek podniósł kolekcjonowanie guzików do rangi sztuki i uczynił sposobem na życie. Jednak nie robi tego dla zabawy czy przyjemności – ma ważny cel.

Musi je dostarczyć pewnej wiedźmie, by ta cofnęła złośliwy żart sprzed dwudziestu pięciu lat i przywróciła mu dawną postać. Jeśli przyniesie jej gros grosów, kopę kop, tuzin tuzinów i jeden guzik (24 481), a nie może być wśród nich dwóch takich samych, stanie się na powrót kobietą. Po tylu latach wciąż nie osiągnął tej zawrotnej liczby, mimo usilnych starań. Nieraz wieczorami zastanawia się, czy to ma jeszcze sens. Nieraz rozmyśla, jaką

kobietą się stanie w tym wieku. Nieraz zapytuje sam siebie, czy miałby jeszcze szansę znaleźć męża. Nieraz, po pijanemu, pyta sąsiada przy stoliku, czy mu się podoba i czy mógłby za niego wyjść. W karczmach uwodzi młodych przystojniaków. Upija ich, potem czasem udaje mu się z takim zatańczyć, a nawet o północy wynajęć u karczmarza ostatni wolny pokój. Rankiem smutny starzec, ze łzami w oczach, odchodzi w dal. Częściej jednak młody awanturnik ucieka z krzykiem w noc.

Nigdy nie nauczył się golić. Nigdy też nie zaczął pić piwa. Zawsze kupuje butelkę przedniego wina, na którym świetnie się zna, i sący je pomalu cały wieczór. Zastanawiająca może być jego determinacja w kwestii odzyskania dawnej postaci po tak długim czasie. Do niedawna miał bardzo ważny powód. Otóż dwadzieścia pięć lat temu Zen był młodą dziewczyną o imieniu Elza. Ukończyła ona żeńskie szkoły, a potem ruszyła w świat w poszukiwaniu przygód. Zgromadziwszy spory majątek, postanowiła się ustatkować. Udała się więc do wyżej wspomnianej wiedźmy, aby ta odszukała dla niej idealnego męża oraz ojca dla dwójki jej małych dzieci, powierzonych opiece kuzynostwa. Mieli oni oddać je wyłącznie matce, a gdyby nie wróciła, wychować jak swoje. Gdy wiedźma dla żartu, miast dać jej męża, uczyniła nim ją, nie mogła już nieszczęsna ani odebrać, ani odwiedzić swoich dzieci.

Zdobywał więc Zen guziki w nadziei, że jeszcze zdoła ujrzeć swoje dzieci, przytulić i ucałować. Jednak dzieci dorosły i nadzieja umarła. Jedyne, co mu pozostało, to kontynuować pracę dla siebie samego, by gdzieś, u kresu drogi, móc jeszcze choć raz poczuć się sobą. Przeżył już wiele i wiele się nauczył. Wciąż jednak nie zniknęła z jego ruchów finezja i dziwne czasami gesty i zachowania. Zwłaszcza teraz, u bram starości, powracają doń dawne nawyki panienki z dobrego domu. Zawsze trudno mu było znaleźć przyjaciół. Wszyscy dziwnie się na niego patrzyli, kobiety unikały jego towarzystwa, gdy nie zdradzał nimi zainteresowania, mężczyźni prędzej czy później uciekali w popłochu. Zdobywa więc dalej Zen guziki, popija dobre wino i co rano układa przed lustrem włosy, wierząc, że kres wędrówki jest już bliski. Może tego wieczora ukradnie guzik Tobie, drogi poszukiwaczu przygód.

Obóz RPG (16-30.08.2001)

M.in. ZC, DL, LARP-y, dyskoteki i ogniska.

Cena: 999 zł.

Informacje: „Orion”, Hala Banacha, ul. Grójecka 95a, tel. (0-22) 668-85-07, fax (0-22) 823-30-65.

Przy wpłacie zaliczki do końca kwietnia – promocja 50 zł od osoby.

Kapitan Cień

GLORIA

Po miasteczku biega młoda kobieta. Jasne włosy rozwiewa wiatr, ledwie okryte nocną koszulą ciało jest już prawie sine z zimna. Byłaby pewnie bardzo ładna, gdyby nie twarz – porwana bruzdami cierpienia, zniszczona strachem maska bólu. Jej błękitne oczy błyszczą szaleństwem i przerażeniem. Może ją właśnie mijaliście – przystanęła, spojrzała nieprzytomnie i pobiegła dalej. A w miasteczku ludzie gadają, że znów ktoś umrze. Patrzą na obłąkaną kobietę z politowaniem, czasem wstrętem, ale zawsze z lękiem. Kto wie, czyją śmierć ujrzała tym razem? Wieczorem siedzi w karczmie. Trudno ją teraz poznać – w porównaniu z jej poprzednim wyglądem wydaje się, że to inna osoba: starannie upięte włosy, skromna sukienka, nawet zniszczone rękawiczki i tylko ten smutek i ból na twarzy pozostały niezmiennie. Na imię ma Gloria. Jej życie jest pasmem cierpienia i rozpacz. I tej nocy znowu robi wszystko, żeby nie usnąć. Widzi bowiem ludzką śmierć. A raczej czuje, przeżywa ją każdej nocy, aż wydarzy się naprawdę. Gdy w okolicy pojawi się ktoś, kto ma wkrótce stracić życie, Gloria we śnie staje się nim na tych ostatnich, strasznych kilka chwil. Lecz nie to jest najgorsze. Jak dotąd nie udało się jej nikogo ocalić. Bo chociaż w momencie, gdy ujrzy wybranego przez los nieszczęśnika, wie na pewno, że to za niego umiera każdej nocy, nie może go ostrzec przed niebezpieczeństwem. Ileż to już razy błagała kogoś, by uważał, był ostrożny, tłumaczyła, że jego dni są policzone, nie mogąc wyjaśnić, skąd pojawi się zagrożenie, gdzie i jak się to stanie, nie mogąc przybliżyć żadnych szczegółów. Nawet, jeśli człowiek taki jej uwierzył, próbując uciec przeznaczeniu, brnął nieuchronnie do straszego celu. A przecież gdyby choć jednego z nich udało jej się uratować, okrutna klątwa zostałaby zdjęta i Gloria mogłaby znowu żyć. Lecz jakże ma to uczynić, skoro człowiek, nie wiedząc skąd padnie cios, zmienia plany, unika niebezpiecznych miejsc, próbuje umknąć losowi, a ona nie może wytłumaczyć, że zatratuje go spłoszony koń na ulicy

czy złamie kręgosłup, spadając ze schodów. Gloria niegdyś swoimi postępami zasłużyła na karę, ale czy na aż tak okrutną? Kiedyś była bowiem zwykłą nastolatką, nieco rozpieszczoną dziewczynką z dobrego domu, pragnącą zrobić na złość rodzicom, wyłamać się z ram, przeżyć dreszczyk emocji. Posunęła się jednak w swej zabawie zbyt daleko. Wstępując do sekty Dzieci Nocy, nie miała zamiaru nikomu wyrządzić krzywdy. Stopniowo jednak asymilowała się, wspinała po szczeblach struktury, traciła sumienie i zdrowy rozsądek. Najpierw zaakceptowała krzywdzenie zwierząt w zbożnym celu, potem ludzi, aż wreszcie sama zaczęła brać w tym czynny udział. Zdobyła pozycję Siostry Najwyższej Kapłanki. Jej zadanie na tym stanowisku polegało na uwodzeniu chłopców i mężczyzn celem zwabienia ich do tajnej świątyni sekty. Tam byli składani w ofierze Nocy-Matce Wszystkich Kobiet. Gdy przystępowała do pracy nad swą ostatnią ofiarą, nic nie zapowiadało, że tym razem skończy się to inaczej. Dopiero w trakcie nabożeństwa okazało się, że rzekomo uwiedziony mężczyzna był tajnym agentem oficjalnej religii – wysokim kapłanem-egzorcystą. Rozbił on z pomocą swego boga okrutną sektę, zgładził najwyższe kapłanki, zniszczył świątynię. Glorii postanowił darować życie, widząc dla niej szansę poprawy, mając nadzieję, że pojmie wartość ludzkiego życia, obłożył ją jednak straszną klątwą, której zdjęcie wydaje się być niemożliwe. Tak więc umiera nieszczęsna po wielokroć za wielu, coraz bardziej zbliżając się do granic obłąd. A może dziś podejdzie do Ciebie w karczmie i powie, że wkrótce zginiesz, że przeżyła Twoją śmierć. Co wtedy uczynisz? Uwierzysz jej? Może spróbujesz ruszyć na spotkanie z nieznanym? Jak pomożesz kobiecie, która wie, jak umrzesz, ale nic nie może Ci o tym powiedzieć? Jak odgadniesz czas i miejsce ostatniego zdarzenia w Twoim życiu? Spójrz głęboko w jej oczy – oczy, które już tyle razy widziały tę scenę. Może w nich odczytasz to, czego nie mogą wymówić usta. A może nie zdążysz? Może to już?

Kemot „YNROH” Ikcanjohc

SZYBKIE GENERATOR IMION

Nie masz pomysłu na imię dla swojej nowej postaci? Nie ma problemu! Pewnie w sieci znajdziecie wiele programów do generowania imion, lecz „mój” sposób jest unikalny (mam nadzieję). Piszę „mój”, ale nie jest tak całkiem tylko mój. Ale zacznijmy od początku. Po jednej z sesji u kumpla włączyliśmy kompa i zaczęliśmy się bawić mikrofonem. Nagrywaliśmy nasze imiona i odtwarzaliśmy je od tyłu. Nagle przyszedł mi do głowy świetny pomysł – czemu nie wykorzystać odwróconych imion w RPG? Zamiast nazywać kolejną postać Frodo czy Spiderman, warto spróbować przedstawionego tutaj pomysłu. Można zacząć od łatwiejszych imion – Kemot, Kertoip albo od trudniejszych – Naitsabes, Uhczerg.

WOJNA NA DNA

Nie tak dawno opinię publiczną wzburzyła wiadomość o jakimś Jamesie Neelu, amerykańskim genetyku, który stosował odrażające metody badań. Okazało się, że zmarły w zeszłym roku Neel umyślnie wszczepił tysiącom Indian Yanomami złośliwy szczep bakterii odry. Miało się to wydarzyć podczas jego prac w Południowej Ameryce w latach sześćdziesiątych. Uczony chciał poprzez świadome zagrożenie populacji zbadać teorię ulepszania ludzkich genów poprzez obserwację naturalnego doboru Indian w warunkach zagrożenia. Istnieją także dowody, że badając skutki wybuchu bomb atomowych, Neel wstrzykiwał nieświadomym tego ludziom promieniotwórczy pluton (miała te badania finansować Komisja Energii Atomowej).

Badania z zastosowaniem żywych organizmów zawsze budziły kontrowersje, tym bardziej jeśli byli nimi ludzie. Naukowcy bez skrępowań i zahamowań towarzyszą nam od dawna, kryją się jednak ze swymi barbarzyńskimi eksperymentami przed opinią społeczeństwa. Ścisły kodeks moralny wykluczyłby automatycznie jednostki, które uderzają bezpośrednio w ludzkie uczucia i przekonania.

Doświadczeni Badacze Tajemnic dobrze wiedzą o bluźnierczych eksperymentach niektórych wysoko rozwiniętych ras. Zapewne zetknęli się w czasie swej kariery także z ludźmi, którzy na usługach mrocznych istot dopuścili się zdrady swych ziomków, by zaspokoić naukowe ambicje. Czas zmienić zwycięską stronę:

1. Szalony naukowiec rozpoczął „eksperyment życia”. Zaczął od swojej małej miejsciny/dzielnicy. Wyprodukowany przez niego wirus roznoszony jest drogą kropelkową/płciową/sam wymysł i powoduje zmiany porównywalne z tymi, które zachodzą w hybrydach istot z głębin. Czy jedynym wyjściem na zniszczenie źródła epidemii będzie zbombardowanie miejsca jej narodzin? Badacze mogą znaleźć

się w takim miejscu na wiele sposobów. Pojechali odwiedzić rodzinę, są zwykłymi mieszkańcami zaatakowanego miasteczka, a może po prostu naukowcami, którzy mają zbadać naturę dziwnych objawów zachorowań. Jak będą zachowywać się ludzie objęci kwarantanną, nie mogąc wyjeżdżać ani przyjmować niczego spoza miasta? Jak będzie zachowywać się społeczność tego miasteczka, odcięta od świata, zmieniająca się z dnia na dzień, bez nadziei na pomoc? Przed Strażnikiem tkwi nie lada wyzwanie, by przedstawić graczom dramat setek ludzi. Potem przyjdzie pora na konfrontację ze stukniętym genetykiem. Ale jak dotrzeć do źródła tego koszmaru? Wszak unoszący się wszędzie dookoła wirus nie stanowi żadnego punktu zaczepienia...

2. Ciekawe może być wykorzystanie motywu z filmu „Inwazja Pożeraczy Ciał”. Wirus zmieniający informacje genetyczne ofiar, przedstawia także cały system wartości człowieka, czyniąc go kolejnym elementem niezrozumiałych Mitów. Przy tym nosiciele wirusa nie zmieniają się „zewnętrznie”. Neutralny obserwator nie mógłby dokonać rozróżnienia między „zarażonym” i zdrowym, jednak zmutowani już osobnicy tworzą ukryte społeczeństwo, porozumiewając się bez słów i rozpoznając „oryginalnych” ludzi. Pozostaje kwestia czasu, kiedy całkowicie „wymienią” populację staruszki Ziemi...

3. Ludzie skazani na niekończące się tortury genetycznych zabiegów nie stracili swych uczuć. Nigdy nie przestali być ludźmi ani walczyć o honor swojej rasy. Bunt tych zniekształconych bohaterów w jednej z odosobnionych placówek badawczych może być ciekawym materiałem na przygodę.

4. Pamiętacie Ripley z czwartej części „Obcego”? Jesteście w stanie jasno określić, czy bliżej jej było do człowieka, czy do obcego? Interakcje graczy z takim bohaterem niezależnym mogą być bardzo ciekawe, zwłaszcza gdy na dodatek dojdzie do konfrontacji z istotą z Mitów...

Tomek „HORNY” Chojnacki
KARCZMA

Na początek kilka słów o tym tekście. Jest to pomysł, który powinien urozmaicić rozgrywkę i przysporzyć trochę (może nawet więcej) tak pożądaną przez graczy piąteczkę. Chodzi o to, aby BG weszli w posiadanie jakiejś zniszczonej karczmy. Może dostaną ją po starym wuju, który zmarł niedawno i zostawił kochanemu siostrzeńcowi w spadku. Twoim – Mistrzu Gry – zadaniem jest, żeby BG urządzili w niej firmę detektywistyczną albo ochroniarską, a może dom publiczny lub inną działalność tego rodzaju. Pamiętaj, że karczma jest zrujnowana (no nie jak ruiny zamku – tak źle nie jest). Jest brudna, nie ma okien, drzwi, drewno jest spleśniałe, dach podziurawiony. Jednym słowem – strasznie! Natomiast zadaniem graczy jest, aby to wszystko (za własne pieniądze) odrestaurować. Będą musieli odnowić budynek, wymienić dach, wprawić szyby, a później – posprzątać, urządzić wewnątrz i oczywiście wynająć pracowników (ochroniarzy, detektywów, prostytutki itd.). Po kilku tygodniach zaczniesz im (jeśli tak zarządzisz) zwracać kasę. Na przykład możesz dodać im ze 200 zk do podziału na sesję.

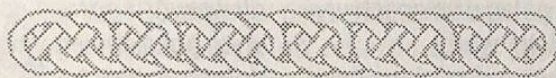
Czy będzie im się chciało? Hm... spróbujcie.

Krzysztof „KAS” Siejkowski

CZERWONOOKI

Ta postać przeznaczona jest do dowolnego systemu w dowolnym świecie. Najlepiej, by czerwonoooki pojawił się w opowieści grozy, ale można go zmienić nawet w postać (czarno) humorystyczną. Tutaj jednak skoncentruję się na „grozie” tego bohatera. Tak naprawdę, nikt nie wie, kim on jest. Nigdy nie wydał z siebie żadnego dźwięku oprócz jednego stwierdzenia: „Memento Mori”. Nie ma nikogo, kto mógłby powiedzieć, jak naprawdę wygląda, a dokładniej: nikt taki już nie żyje. Można tylko domyślać się na podstawie pamiętników osób, które widziały go z bliska. Oto fragment jednego z nich:

„Była burza. Biel błyskawic dziwnie kontrastowała z czernią zasnutego chmurami nieba. Siedziałem w fotelu, gdy zjawił się on. Mężczyzna w długim, czarnym płaszczu i kapeluszu o szerokim rondzie. Jego kontury w mroku pokoju były widoczne jedynie w świetle błyskawic. Chciałem wstać i zapalić światło, ale niewidzialna siła przykuwała mnie do fotela. Nieznajomy wyciągnął rękę. W tym momencie w miejscu, gdzie cień kapelusza zasłaniał mu twarz, rozbłyśły dwa ogniki czerwonych jak otchłań piekielna oczu, oświetlając upiorną, trupa twarz. Byłem pewien, że chce mnie zabić. W tym momencie powiedział głębokim, mrocznym głosem »Memento Morri«,



➤ ciąg dalszy ze strony 21

Ja? Ty, Szanowny Czytelniku? Nie, on sam. Tylko i wyłącznie on sam!

Na tym tle, godnym politowania jest chłopak „uzależniony od RPG”, a pokazywany swego czasu w jakimś programie pt. Rower Błażeja, który zdarzyło mi się przypadkiem, z ogromnym niesmakiem, oglądać. (...) Najlepiej zwalić wszystko na RPG. Bo to przecież wina erpega, że nie znał granicy, że rodzice nie wpoili mu dorosłości, że zachowywał się jak rozpieszczone dziecko.

Nie, moi mili. To nie jest wina RPG. Nie jest to również wina tego chłopaka. To nie jest jego wina, że ma zaburzenia, że ma wypaczoną świadomość granicy dobra i zła. Proces enkulturacji, socjalizacji, czyli wdrażania w kulturę, przyswajania zachowań, wzorców kulturowych odbywa się w trybie poza genetycznym. Transmisja kulturowa odbywa się w procesie uczenia się. Wracając do istoty sprawy. Jeżeli człowiek nie ma wpojonej świadomości dobra i zła, jeżeli rozróżnianie ich nie jest naturalne, nie jest odruchem, to nie mamy do czynienia z prawdziwym człowiekiem – to już jest tylko „ludź”. Jeżeli ja, i znaczna większość społeczeństwa (jak sądzę), widzi pseudoc człowieka, który sadystycznie znęca się nad jakimś kociakiem, to mam ochotę mu przypieprzyć. A jednak znajdzie się paru, którzy mieliby ochotę jeszcze dokopać. Kotu, niestety. To jest nieludzkie. (...)

Kolejny temat, który „bierze” obok aborcji, lustracji, seksu przedmałżeńskiego i pornografii. Takie RPG to temat sensacyjny, a z tego są pieniądze... Media nie wnioskują, jak to z grami fabularnymi jest naprawdę, a poza tym, to przecież dziecinne: elfy i te krasnoludki...

a ja obudziłem się we własnym łóżku i przekonałem się, że to tylko sen. Tylko... Ale ja wiedziałem, że to nie był tylko sen. To było kolejne nawiedzenie. On prześladowa mnie we snach i na jawie, wczoraj znów go widziałem, tym razem w parku. Stał i patrzył na mnie, ale gdy tam doszedłem, już go nie było. Czemu mnie prześladowa? Nie wytrzymam tego...”

Autor tego pamiętnika w trzy dni później popełnił samobójstwo. Z jego zapisków wynika, że nie wytrzymał nerwowo nawiedzeń czerwonoookiego. Nie był jedyny. Już kilkanaście osób zabiło się z tego samego powodu. Kim więc jest czerwonoooki? Czemu budzi taki strach? Przecież każda z ofiar wiedziała, że może być zwykłym człowiekiem, który postanowił straszyć ludzi, a sny mogły być tylko uwolnionym zbiorem strachów, niepokojów i wspomnień z nim związanych, które ubarwiła wyobraźnia. Co więc takiego się w nim kryje? Przecież nikogo nie napastuje, przeciwnie, nikt go nie zna. A mimo to każda z osób, które „nawiedzał” po pewnym czasie popełniała samobójstwo. Czy kiedykolwiek poznasz odpowiedzi na te pytania? Miej nadzieję, że nie stanie się to dopiero w chwili, gdy założona własnoręcznie pętla zaciśnie się na Twojej szyi.

A ucieczka w RPG? A mamy jakiś wybór? Albo RPG, albo wino. Albo erpeg, albo włam. Albo role-playing, albo morderstwo. Wybór jest jasny. Tylko czy to jest ta wielka, przereklamowana „ucieczka w świat gier fabularnych”? Rozejrzyjcie się, człowiek ciągle przed czymś ucieka. Myślicie, że jak wykończony ojciec wraca z pracy i siada z gazetą przed św. Telewizorem (-) to nie jest to ucieczka? Od pracy, od zmartwień, od obowiązków? Kiedy staruszka biegnie do kościoła i tam żarliwie się modli, to nie ucieka? A kiedy po tygodniu wysłuchiwanie głupich docinków od nauczycieli młodzi ludzie udają się do pubu i w gronie przyjaciół piją piwo i odreagowują miniony tydzień – to nie jest to ucieczka? A kiedy ja wracam do domu, włączam głośno VS „Pearl Jam” i kładę się na łóżko, gapiąc w sufit, to nie uciekam? Jestem zły na cały świat i marzę tylko o tym, żeby zasnąć, żeby uciec na kraniec świata, tam gdzie diabeł mówi dobranoc! Czym się różni grupka roześmianych bądź poważnych (w zależności od sytuacji) młodych ludzi, turlających kostkami w świetle świec? Powiem Wam. Niczym. Albo inaczej – wszystkim.

Na koniec Was dobije. Mniejszość zawsze będzie inna, gorsza od większości. Niezależnie od tego, czy ma rację, czy nie, czy czyni dobrze, czy czyni źle. Wiecie dlaczego? Bo jest mniejszością.

Tak mówi socjologia. A mówi prawdę. Ściągnę z Miśtrza Sapkowskiego i sparafrazuję Remarque’a: Wszystko, co złe, to przez Żydów. I graczy.

fantastyczny student etnologii, a także były gracz oraz MG

Czekam z niecierpliwością na równie interesującą korespondencję (-). Do przeczytania za miesiąc.

Za Redakcję – Poison Ivy

Poison Ivy

Lodowe
królestwo

U nas śniegu jak na lekarstwo, czasem spadnie w nieoczekiwanych miejscach, np. na Mazurach, gdy tymczasem w Tatrach nie ma... cóż, klimat się zmienia, więc może już niedługo będziemy mogli sadzić drzewka pomarańczowe zamiast jabłonek, a oliwki zamiast gruszek? Tak przynajmniej sytuacja wygląda w momencie gdy piszę te słowa.

Nachodzi mnie marzenie o prawdziwej zimie, mrozie, śniegu i lodzie. A może to wspomnienie cudownej baśni Andersena o Królowej Śniegu? Czujecie zimne powietrze na twarzy? Roziskrzony dywan śniegu pod nogami...

Dziś zabiorę was w niezwykle Miejsce Magiczne. Jest przepiękne. Możecie odmalować ten niecodzienny widok w wyobraźni lub oglądając jedną z wersji teledysku HIMA do utworu „Join me in death”. Polecam Wam jego obejrzenie. Wśród powodzi bielei przechadzają się niezwykle istoty. Sople lodu rzucają magiczne refleksy.

To miejsce to zamek lodowy, pałac o ścianach wykonanych ze śniegu i zamrożonej wody.

Możecie sobie wyobrazić jego rozświetlone ściany i wszechogarniającą biel? Promienie świetlne załamują się w zamrożonych kroplach, tworząc tęczę barw i roziskrzoną poświatę.

Świetne miejsce na rozegranie bajkowego scenariusza. Oczywiście, w momencie, gdy nie zagraża nam zimno, głód i lodowe bestie. Założmy, że jesteśmy wyposażeni w doskonałe spiwory, ciepłe ubrania, a w zamku mieści się świetnie zaopatrzony bar i restauracja – kto powiedział, że lodowy pałac powinien być



Jarosław Musiał

pusty, zimny i straszny? Jeśli jednak tak się zdarzy, będziemy mogli rozegrać ekscytującą walkę z mrozem, przeciwnikami i własną słabością. Oczywiście, możemy grać postacią nie zwracającą uwagi na tak przyziemne sprawy, jak ujemna temperatura powietrza...

Na wspaniałą przygodę, choć niekoniecznie „mrozącą krew w żyłach”, z pewnością liczą goście prawdziwego lodowego hotelu. Takich obiektów jest kilka na świecie. Niezwykły pomysł zrodził się w Szwecji – w Jukkasjarvi postawiono około 10 lat temu pierwszą budowlę tego typu.

Ostatnio otworzono pierwszy lodowy hotel w Kanadzie i całej Ameryce Północnej. Znajduje się on na przedmieściach Quebecu w pobliżu Rzeki Św. Wawrzyńca i wodospadów Montmorency. W hotelu tym goście mogą korzystać z baru, kina i relaksować się w dwu galeriach sztuki. Apartamenty wyposażone są w lodowe łóżka – ciekawe, jakie przynoszą sny... Jak się pewnie domyślacie, w cenę wliczony jest futrzany spiwór i gorące śniadanie. Aby stać się szczęśliwym gościem tego przybytku, należy wpłacić ok. 100 dolarów amerykańskich (150 dolarów kanadyjskich) i dokonać rezerwacji. To ostatnie może być niezwykle trudnym zadaniem, gdyż większość miejsc jest już zajęta. Niestety, czas lodowego hotelu jest policzony – 3 miesiące od daty otwarcia, czyli do momentu topnienia śniegu i lodu w kwietniu. Tym, którzy z powodu braku miejsc lub odpowiedniej ilości kasy nie wybiorą się do realnego mroźnego hotelu, proponuję, by przenieśli się w lodowe królestwo, rozgrywając w takich realiach choć jedną przygodę.

DRACOOOL

Akredytacja: 35 złotych!!!

Goście specjalni konwentu: JAMES WALLIS, szef wydawnictwa Hogshead, angielski wydawca WFRP oraz gier NEW STYLE oraz Artur Marciniak, słynny Red. Nacz. MiM. A także większość znanych z łam Portalu oraz wielu znanych z łam MiM autorów artykułów (pełna, na bieżąco aktualizowana lista na stronie www Portalu).

Atrakcje: Premiera polskiej edycji gry „Niewiarygodne Przygody Barona Munchausena” (Wydawnictwo Portal). Premiera polskiej edycji gry „Zamek Falkenstein” (Wydawnictwo Coprenicus). Premiera polskiej edycji dodatku do L5K – „Droga Kraba” (Wydawnictwo Tori) i wreszcie niespodzianka z Wydawnictwa ISA, czyli dodatek do gry „Wampir: Mroczne wieki”!!! A na zakończenie, premiera... ale to jeszcze niespodzianka.

Największa w historii polskich konwentów wystawa grafik najlepszych polskich grafików RPG.

Dracool to 14 bloków programu! Blok Warhammera przygotowywany przez Marka Noge, L5K – wydawnictwo Tori, DL – Ignacy Trzewiczek i Jurek Cichocki, Nowa Fala – wydawnictwo Portal, Almanach MG – Przemek Głomb, Świat Mroku – Krzysiek Majewski, Zamek Falkenstein – Marcin Felczarek, Zew Cthulhu – Joe Abrakadabra, Dzikie Pola – Michał Mochocki, Bitewniaki – Andrzej Pałka i klub Melkor, Karciane – Tomek Kowalewski, blok Cyberpunka oraz blok specjalny. Minimum jeden LARP (w WFRP i DP trzy, a w ZC dwa!), minimum jeden konkurs oraz kilkanaście prelekcji i pokazów. W sumie kilkaset punktów programu!!! Do tego Puchar Mistrza Mistrzów! Zapraszamy na naszą www.rpg-portal.pl.

MIASTO MAGIA MASZYNA

Jacek Drewnowski

ŻYCIE ZE WSPOMAGANIEM

3
X
M

urządzonym dla zdrowych. Obecnie sytuacja się zmienia, dzięki przeróżnym, nieraz bardzo wymyślnym patentom, które umożliwiają im zniwelowanie trudności stawianych przez życie. Współczesne wózki inwalidzkie, wykonane z kompozytów, bywają tak lekkie, że pozwalają nawet na wykonywanie akrobacji. Często mają własny napęd, a niektóre mogą nawet podskakiwać i wspinać się na krawężniki. Konstruowane są protezy, dzięki którym pozbawieni kończyn sportowcy biegają niemal równie szybko jak ich w pełni sprawni koledzy (już na paraolimpiadzie w roku 1988 najlepszy zawodnik uzyskał w biegu na 100 metrów czas gorszy tylko o 1,8 sekundy od rekordu Carla Lewisa). Głuchoniemym wszczepia się implanty ślimakowe, które w niektórych przypadkach zapewniają doskonały słuch. W ubiegłym roku świat obiegła wiadomość o pierwszym mężczyźnie ze sztucznym okiem.

Dzięki takim i innym wynalazkom niepełnosprawni w cywilizowanych krajach w pełni uczestniczą w życiu społecznym. W Polsce sytuacja przedstawia się dla nich znacznie gorzej, między innymi ze względu na brak dostępu do najnowszych technologii, chociaż są też inne ważne powody, choćby psychologiczne. Tym niemniej sytuacja powoli się zmienia i przypuszczam, że już wkrótce na widok osoby na wózku większość z nas nie będzie odwracać wzroku,

a kontakt z niepełnosprawnymi w pracy, szkole, knajpie czy na ulicy stanie się dla ludzi zdrowych czymś najzupełniej normalnym. Wbrew pozorom nie jest ich bowiem mało. Na 267 milionów mieszkańców Stanów Zjednoczonych 49 milionów to niepełnosprawni. Nie wiem, czy u nas proporcje są takie same, ale z pewnością ludzi cierpiących na różnego rodzaju ułomności jest u nas znacznie więcej niż nam się wydaje. Większość z nich po prostu żyje na razie w izolacji.

Autorzy SF, tworząc swoje wizje przyszłości, nawet tej najbliższej, nie powinni o tym zapominać. Niepełnosprawni wyjdą z ukrycia i zaczętną stanowić dość znaczną część pracującego społeczeństwa, a także, przepraszam za wyrażenie, krajobrazu. Dzięki postępowi technicznemu upośledzenia nie będą im przeszkadzać w nabywaniu umiejętności dostępnych dotychczas tylko zdrowym. Mało tego. Urządzenia, mające w założeniu zniwelować te upośledzenia, mogą dać im w pewnych dziedzinach przewagę. Nietrudno wyobrazić sobie choćby protezy, które do wykonywania określonych czynności nadają się lepiej niż zwykłe ręce.

Wspomniany na początku Ng z „Zamieci” Stephensona powiedział: „Twój błąd polega na tym, że uważasz, iż wszystkie organizmy wspomagane mechanicznie, takie jak choćby ja, są żałosnymi kalekami. W istocie jest akurat na odwrót, nigdy nie było nam lepiej niż teraz”.

Dracool

Zapraszamy do Zabrza, tego święta RPG, bitewniaków i karcianek nie możesz przegapić!!!

Informacje o przedpłatach, oraz odpowiedzi na dodatkowe pytania można znaleźć na naszej stronie i-netowej. Lub pytać pod numerem telefonu: (032) 3050727 lub mailem trzewik@rpg-portal.pl

Ze względu na niespodziewane zerwanie wcześniejszych uzgodnień przez dziekanat przepraszamy wszystkich za zmianę terminu i miejsca konwentu. Informacje tu podane są w 100% pewne i nic już się nie zmieni – umowa ze szkołą została już podpisana i konwent na pewno odbędzie się w tych dniach i w tym miejscu. Jeszcze raz przepraszamy za zamieszanie. Organizatorzy.

KRAINA GOBLINÓW

Edycja 3.6

XVI Generacja

Idea: Jerzy
Rysunki: Ula Michalska



IN MEMORIAM

Jak zwykle podziękowania dla wszystkich, których zwłoki użyły naszej rubryczkę.

CYBERPUNK 2020

- Moment, coś mi się urwało.

EARTHDAWN

- Wietrzniacki mag? Co takie małe g... potrafi wyczarować?
- Mówili: walka z insektami...

WAMPIR: MASKARADA

- Dlaczego mnie ugryzłeś?

WARHAMMER

- Jakby coś, to mnie obudźcie.
- Goblino to proste istoty. Dajcie mi ten pierścień, będę udawać ich władcę.
- Wszystkie ogry to idioci.
- Przesuń ten topór, frajerze. Inni też się chcą napić.

ZEW CTHULHU

- Ile ma rąk?
- Zaklinam cię: odejdz, albo...
- Mam nadzieję, że to nie są wrota do innego wymiaru...
- Tak! TAK! Udało nam się! ZABIŁSMY WIELKIEGO CTHULHU!!!

PRZEWODNIK PO CAERNACH

Darek Ojdana

POMIOT FENRISA

(cz. 1)

Do samego końca wahałem się, czy pójść do caernu Fenrisa osobiście, czy też poprosić o zastępstwo któregoś z redakcyjnych kolegów. Kumpie, jak zwykle, okazali się być chętni do pomocy, ale zbieg okoliczności sprawił, że w tym samym czasie jeden z nich zachorował, drugi dostał wezwanie do wojska, trzeci był zaproszony na wesele kolegi, czwarty zwichnął nogę itd. Cóż, los bywa złośliwy, ale ja, przekonany o dobrych chęciach i wsparciu przyjaciół (każdy z nich zegnał się ze mną wylewnie jak nigdy dotąd), ruszyłem w drogę.

Jeszcze gdy zmierzałem w kierunku miejsca przeznaczenia, miałem okazję zapoznać się z wiedzą o anatomii większości stworzeń mieszkających w pobliżu. Fakt, iż owa wiedza była **fragmentaryczna** nie miał istotnego znaczenia, gdyż jakoś przechodziła w ilość. Cóż, muszę przyznać, że drzewka wokół caernu były obficie przyozdobione „owocami lasu”. Nie, nie były to jagódki ani boróweczki... Gdy minąłem tabliczkę z napisem „WONdigo!!!”, wiedziałem już, że jestem blisko.

Byłem umówiony z Nerwowym Że Aż Strach na skraju polany, którą mój gospodarz określił jako „serce lasu”. Muszę przyznać, że rozpoznałem to miejsce od razu i, khm... mogłem przypuszczać, że używanie metafor nie leży w stylu Synów Fenrisa.

Na polanie nie było żywej duszy (choć tych nieżywych było całkiem sporo), ale gdy czekając rozmyślałem o tym, jak będę wyglądał po zakończeniu wizyty, do moich uszu doszedł odgłos rozmowy prowadzonej gdzieś w zaroślach:

– Ty z nim gadaj, ja nie mam nerw – powiedział ktoś chrapliwie.

– Odczep się, pamiętasz, co się stało, gdy miałem oprowadzić tamtą wycieczkę po lesie – odpowiedział warkliwie drugi. – Do dziś stoi mi w gardle czapeczka bejsbolowa.

– Skąd mogłeś wiedzieć, że to będzie drużyna „Redskins”?!
– Dobra, dobra, ja go zatłukę. – Zgodził się warkliwy.

– Ty, ty miałeś z nim gadać! – przypomniał (poinformował???) chrapliwy.

– Tak?
Po ostatnich słowach przyznam, że straciłem wątek, gdyż wyobrażałem sobie już poruszające przemowy kolegów redaktorów wygłaszane nad moim grobem. Z zamyślenia wyrwał mnie głos:

Jeśli przychodzisz od Żmija,
To dostaniesz w ryja.
Jeśli od Wendigo,
Przerobię cię w borygo.
Jeśli od Czarnych Furii,
... eee... mmm...
To dostaniesz w ryja.

– Jestem Skaldem i nazywam się Krewki Że Hej! OII!! – zawołał.

Przedstawiłem się ładnie. Wiele słyszałem o rytualnych powitaniach wymyślanych przez tego utalentowanego Galiarda, ale przyznam, że to, co usłyszałem, przeszło moje oczekiwania. Krewki

był wielkim, białym garou o niebieskich oczach i wygolonej głowie, z wytatuowanym krzyżem celtyckim na ramieniu.

– Oi! Oi! – krzyknął wyczekująco.

Jego wzrok był przerażający, więc skuliłem się tylko i zawylem:

– Ojjoj!

Skald się wyraźnie udobruchał. Ja, odzyskawszy pewność siebie, zacząłem realizować cel wizyty.

– Czy możesz odpowiedzieć na kilka pytań? – spytałem.

– Rrrrr... – padła twierdząca odpowiedź.

– Od dawna tu mieszkacie? – indagowałem.

– Kto? – spytał rzeczowo mój rozmówca.

– Noo... – zająknąłem się, zbity z tropu. – Synowie Fenrisa.

– Taa, a co? – odrzekł.

– To znaczy... nic, tak tylko pytam. – Rozmowa wyraźnie się nie kleiła.

– No to pytaj!

Powiem szczerze, że nie wiedziałem, co robić, gdyż nie potrafiłem znaleźć płaszczyzny porozumienia z tym wilkołakiem. Postanowiłem więc poruszyć tematy uniwersalne, to zawsze prowokowało dyskusję.

– Czego wy tu słuchacie, co czytujecie? – wypliłem.

Krewki Że Hej spojrzał na mnie jak na idiotę.

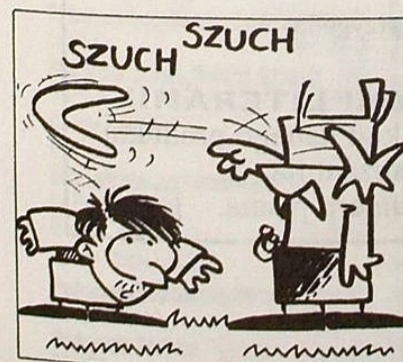
– Co, ty z Patrzących w Gwiazdy? Słuchamy wodza, a on czytuje nam czasopisma – odpowiedział z wyższością.

– A do wodza możesz mnie zaprowadzić? – spytałem, zauważywszy „światelko w tunelu ciemnoty”. Czekałem więc na audiencję, naiwnie sądząc, że teraz wszystko pójdzie „z górki”.

cdn

MAŁEK LACHOWICZ PRZEDSTAWIA

PRZYGODY PANA



ODGŁOSY Z KUŹNI

Podręczniki:

Stróże prawa (DL)
Dzień niepodległości (DL)
Twierdza wron (ZC)
Stwory Barsawii (ED)

Książki:

„Piekło i szpada” Feliks W. Kres
„Nigdziebądź” Neil Gaiman
„Bramy domu umarłych” Steven Erikson

Tomu\$

W najbliższym czasie w MiM:

- Wigets, Spaghetti Deadlands i Fantasma de Opio do Martwych Ziem
- O horrorze w L5K
- Sarmackie klimaty II
- Dzieci Zaginionej Rasy – scenariusz do ZC
- oraz niezwykle zmiany!!!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.05.2001

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 89 do numeru 94
PP89 39,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 89 do numeru 100
PR89 75,00 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

Labirynt nr 7: Warhammer
LB7 45,00 zł

DEADLANDS

– MARTWE ZIEMIE

Podręcznik gracza (twarda oprawa)
DLPGR 95,00 zł

Przewodnik Szeryfa (twarda oprawa)
DLPSZ 95,00 zł

Groszowa powieść: Córa zatracenia (P)
DLGP1 15,00 zł

Groszowa powieść: Dzień niepodległości (P)
DLGP2 15,00 zł

Stróż prawa (R+P)
DLSPR 45,00 zł

EARTHDAWN

– PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
EDRPG 69,00 zł

Księga wiedzy (R)
EDKWI 45,00 zł

Barsawia (O)
EDBAR 69,00 zł

Ścieżki adeptów (R)
EDSAD 55,00 zł

Mieszkańcy Barsawii (R)
EDMB1 45,00 zł

Magia: Księga wiedzy tajemnej (R)
EDMAG 49,00 zł

Mroczne sekrety Barsawii (R)
EDMSB 39,00 zł

Wężowa Rzeka (O)
EDWRZ 49,00 zł

Koszmar z przestworzy (P)
EDKZP 35,00 zł

Powietrzna Przystań i Vivane (O)
EDPPV 89,00 zł

Przygody w Powietrznej Przystani (O)
EDPPP 32,00 zł

GASNĄCE SŁOŃCA

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
GSRPG 89,00 zł

Podręcznik gracza (twarda oprawa) (R)
GSPGR 59,00 zł

Dziwne miejsca (O+P)
GSDZM 32,00 zł

Ekran Mistrza Gry i Przewodnik
po Pandemonium (P)
GSEIP 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
ZCPBT 35,00 zł

Xiega bestyj (R)
ZCXIB 15,00 zł

Almanach potworów (R)
ZCALP 45,00 zł

Krainy Snów (O, P)
ZCKRS 59,00 zł

Przeróżające podróże (P)
ZCPOP 21,00 zł

Maski Nyarhotepa (P)
ZCMAN 79,00 zł

Dzień Bestii (P)
ZCDZB 45,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu (O)
SRPPS 35,00 zł

W poszukiwaniu palantira (P)
STWPP 28,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora (R, P)
WAEKR 15,00 zł

Podręcznik gracza (R)
WAPGR 50,00 zł

Podręcznik Narratora (R)
WAPNA 32,00 zł

Rytuał przejścia (R, P)
WARPR 20,00 zł

W krwawym blasku Księżyca (P)
WAWKB 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POŁA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł

W stepie szerokim (R, P)
DPWSS 38,00 zł

Ogniem i mieczem (R, P)
DPOIM 38,00 zł

INNE

Oko Yrrheda (R)
OYRPG 25,00 zł

Aphalon (R)
*APPOD 45,00 zł

GRY KARCJANE

**INFERNO – MAGAZYN GIER
KARCJANYCH**

Nr 2 (R)
INF02 3,50 zł

Nr 3 (R)
INF03 4,80 zł

DOOMTROOPER

– ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Warzone (R)
DTWAR 6,00 zł

Paradise lost (O)
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROCNZY RAJ

Talia podstawowa (R)
DESTA 28,00 zł

Zestaw dodatkowy (O)
DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa (R)
KTSTA 35,00 zł

Zestaw dodatkowy (R)
KTDDO 8,00 zł

Inferno (R)
KTINF 8,00 zł

INNE

BATTLETECH

Battletech: Kompendium (R)
BTKOM 34,00 zł

WARZONE – GRA BITEWNA

Kompendium, tom 1: Świt wojny (R)
WZSWW 55,00 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny (R)
WZSBW 55,00 zł

podpis przyjmującego

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

stempel

pobrano opłatę

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

MAG

MAG

MAG

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł

słownie

wpłacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

Pokwitowanie dla banku

zł

słownie

wpłacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

Pokwitowanie dla poczty

zł

słownie

wpłacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

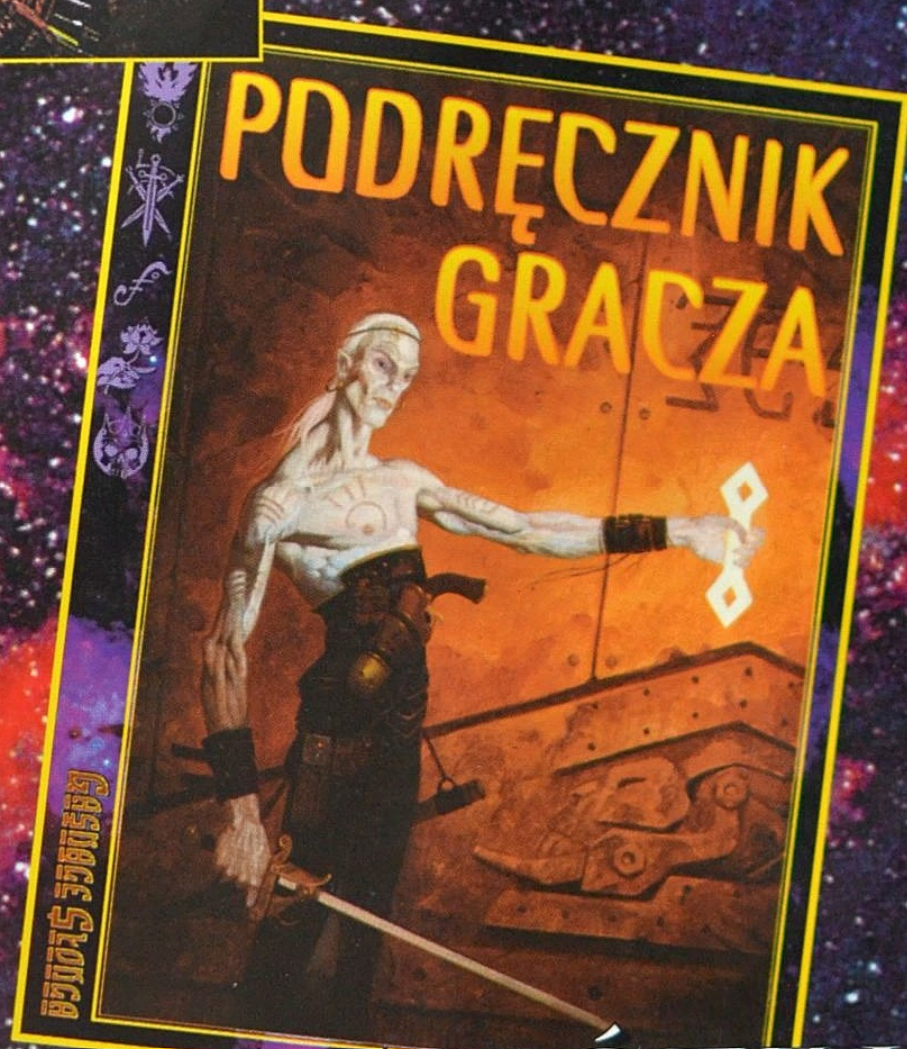
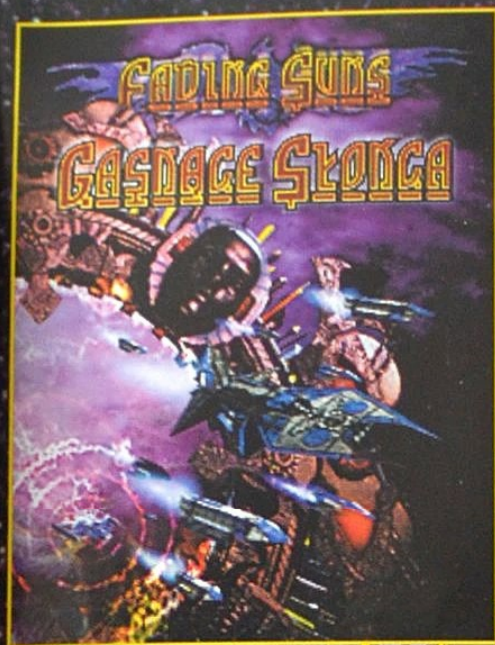
Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł

słownie

wpłacający

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

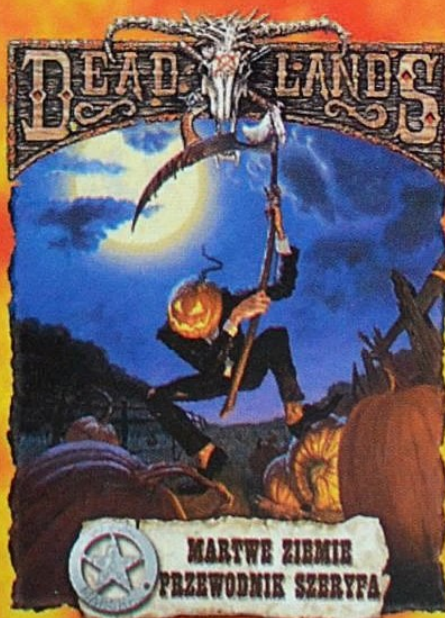
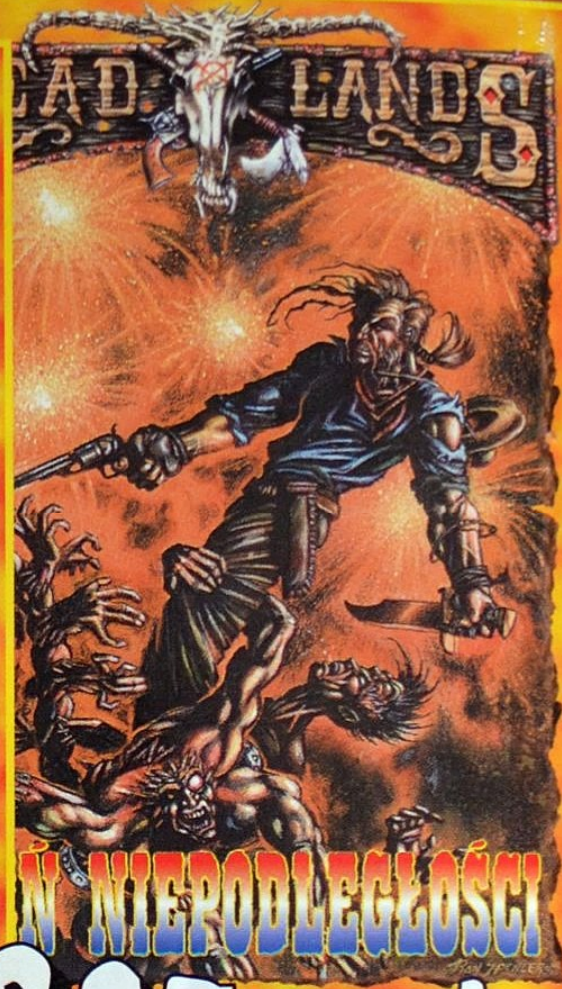


W SZECHŚWIAT JAKIEGO NIE BYŁO



Bez Przebaczenia

STRÓŻE PRAWA



Deadlands, Weird West, Deadlands: Weird West logo, Weird West scroll logo, Pinnacle starburst, and the Pinnacle logo are Trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc. © 1999, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Used under license.