

PORTAL

dwumiesięcznik poświęcony grom fabularnym

4

cena 12 zł



ISSN 1508-6232

CYBERPUNK

NIGHT CITY



NIGHT CITY Awhooooooooo!

Słyszysz jak szybko się zbliżają. Szybciej niż niosą cię twoje nogi z mięsa. Słychać szczęk gdy wysuwają swoje rozpruwacze i ruszają by zabić. Rozpłaszczasz się na ścianie alei i przyciskasz swoje Minami do gładkiego, brudnego muru. Teraz albo nigdy, myślisz, odsuwając rygiel i ofiarując modlitwę wszelkim mrocznym i bezimiennym bogom, którzy mogą jej wysłuchać.

Może gdybyś wiedział, że to teren Krwawych Brzytw, byłbyś dość sprytny by ukryć się na noc. Może jest inna droga przejścia przez miasto i wniknięcia do bazy Arasaki w Japantown, ale o tym nie wiedziałeś. Może gdybyś zatrzymał się by załadować nieco info z datatermu zanim wlałeś prosto pod lufy, nie byłoby cię tu teraz, czekającego by stać się nową ofiarą bestialstwa boostera...

Ale tego się nie dowiesz. Nie teraz. Nie dostaniesz drugiej szansy.

Ponieważ to jest NIGHT CITY.

NIGHT CITY. Ogromny przewodnik zawierający prawie 190 stron pełnych informacji w prawdziwym stylu CYBERPUNK! Odwiedź KONTROLOWANE STREFY MIEJSKIE dzięki mapom 3D i uzupełniającym szczegółowym opisom każdego budynku. Każda sekcja przewodnika zawiera rozległy przegląd PLANÓW POMIESZCZEŃ, OSOBOWOŚCI, SPOTKAŃ I KONTAKTÓW. Sekcja FLASHMAP prowadzi Cię do najlepszych restauracji, klubów i kin podobnie jak: ROZKŁADY JAZDY, MAPY TRANSPORTU i PLANY OBSZARÓW. Sekcja ARTYKUŁY przedstawia ci opis OCHRONY, LUDNOŚCI MIASTA, GANGI I MAPY TERYTORIÓW, oraz przegląd U.S. 2020!

A zatem, jeśli szukasz miejskiego otoczenia w mrocznej przyszłości, odwiedź NIGHT CITY. Ponieważ możesz nie doczekać następnej okazji.

Miejski dodatek do Cyberpunka

© Copyright 2000 polska edycja
Copernicus Corporation.

Wstępniak

„Rozpoczął się nowy rok, ostatni w tym tysiącleciu, postanowiłem więc nie wkurwiać się, a napisać, co mnie cieszy.” - w taki oto sposób Artur C. Szejter rozpoczął swój felieton w lutym „Fantomie”. Też bym tak chciał. Że wiosna, że ptaszki ćwierkają, że hormony szaleją, że prima aprilis i tak w ogóle, że jest fajnie.

Ale jakoś nie mogę. Bo mnie, w przeciwieństwie do Artura kilka rzeczy wkurwia. Tak więc wyjaśniam co.

To, że polscy erpegowcy wieszają psy na „Magii i Mieczu”. To, że liczą, że „Portal” „Magii” dokopie. To, że wszyscy oczekują walki na śmierć i życie pomiędzy naszymi redakcjami. To, że kilku autorów z MiMa ma ochotę coś u nas opublikować, ale nie wie, jak byłoby to odebrane. I na odwrót, wkurza mnie to, że jeden z „moich” autorów spytał mnie ostatnio, czy miałbym coś przeciwko, gdyby coś opublikował w MiM’ie.

Chłopaki z MiM’a mieli lepsze oraz gorsze lata, wydawali numery tragiczne, złe, dobre, a czasami świetne, opublikowali na swoich łamach dziesiątki szmiry. Ale drugie tyle perełek.

Wydają magazyn od siedmiu lat, miesiąc w miesiąc, dzień w dzień knują, piszą, spiskują, składają, rysują, czytają, odrzucają... harują. Robią magazyn dla polskich graczy RPG. A polscy gracze RPG (przynajmniej pewna, dość głośna i zauważalna na konwentach grupa) mają to wszystko serdecznie w dupie. „Genialni” Miśtrzowie Gry, którzy nawet na MiMa nie spojrzą - po co, przecież już wszystko wiedzą, poprowadzili setki przygód, byle autor tekstów niczym ich nie zaskoczy... Sami piszą lepsze przygody, mają lepsze pomysły, i wiedzą o RPG dziesięć razy więcej niż przeciętny autor przeciętnego artykułu.

Zastanawia Was zapewne, co mnie obchodzi los MiM, czemu się martwię, że ktoś na nich wiesza psy, skoro „Portal” jest, jak na razie w świetnej kondycji i ma olbrzymie poparcie fanów RPG. Chodzi o to, że wkurza mnie „programowe narzekanie” na wszystko. Nic Wam się, drogie zrządy nie podoba, np. to, że w „Portalu” nie ma tekstów do Świata Ciemności. A skąd, do jasnej cholery mają być?! Chcecie czytać „Wampirzą gawędę” mojego autorstwa? Nie sądzę. O Świecie Mroku nie będzie dopóki czegoś nie przysłecie, zrozumcie to.

To samo dotyczy się MiM - nie zmieni się jeśli nie pomożecie - samo narzekanie nie prowadzi absolutnie do niczego.

Dlatego chciałbym oficjalnie powiedzieć - „Portal” nie jest magazynem, który ma zamiar dokopać „Magii”! Jeśli sądzicie, że gdzieś w tle za Waszymi plecami rozgrywa się walka na śmierć i życie pomiędzy naszymi redakcjami, to jesteście w błędzie. Jeśli Remov napisze dobry tekst i MiM go puści to będę szczęśliwy, tak samo, jak wtedy, gdy coś ciekawego napisze dla „Portalu” Andruszkiewicz, czy Miłosz.

Nie musimy się gryźć wzorem NF i Fenixa, nie musimy sobie przeszkadzać i obrzucać złośliwymi uwagami. Wręcz przeciwnie, chciałbym, aby oba pisma się wspierały i pomagały nawzajem - gdy Mag wydał L#6 nie „zjechaliśmy go programowo”, a uczciwie napisaliśmy, że to cholernie dobry dodatek i warto go kupić.

No, powiedziałem, co mi na sercu leżało. Może teraz wejdziemy w wiosnę z nowymi siłami, z nową energią i zaczniemy się do siebie uśmiechać. MiM’owcy do Portalowców, Świat Mrokowcy do Staro Światowców... Może nawet, dzięki „Sim Wiosze” zaprzyjaźnicie się z kilkoma karciarzami... To także nasi ludzie.

I obym przyszłej wiosny nie musiał się na nic wkur...

Ignacy Trzewiczek

**Dwójka speców od
spraw niewyjaśnionych:
Jakub Wędrawycz oraz Fox Moulder
na jednym planie!
Najnowsze opowiadanie
Andrzeja Pilipiuka
specjalnie dla czytelników
Portalu!**

Wydawca: Wydawnictwo PORTAL

PORTAL

Redaktor naczelny

Ignacy Trzewiczek
trzewik@rpg-portal.pl

Redakcja

Rafał Głowska
(Szermierz)

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

Michał Oracz
(dział graficzny)

Tomasz Kowalik
(Gry bitewne)
technik@rpg-portal.pl

Adam Wieczorek
(Zew Cthulhu)
gaja@rczestochowa.home.pl

Stale współpracują

Dawid Brykański
Bogusław Dawiec
Marcin Chałubiec
Jarosław Chlebica
Eugeniusz Dębski
Magdalena Głowska
Łukasz Fiema
Paweł Markowski
Andrzej Pilipiuk
Witalis Szoltyś
oraz Devlish i Remov

Ilustracje

Joe Abracadabra
Radosław Gruszewicz
Magdalena Macha
Piotr Macha
Bartosz Majewski
Sebastian Mazur
Adam Nyk
Tomasz Oracz
Michał Oracz
Krzysztof Owedyk
Małgorzata Pudlik
Konstanty Wolny
oraz Vagius

Korekta

Anna Nowosielska

Ilustracja na okładce

Tomasz Oracz

Skład i łamanie

MIT o`man

Druk

Drukarnia W. Wilińskiego
ul. Chopina 4; Gliwice

Adres redakcji

(0-32) 3316721
ul. Ks. Marcina Strzody 2
44-100 Gliwice

Sieć

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

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.

ROZPĘDÓWKA

6

GDZIE DIABEL NIE MOŻE...

Dawid Brykalski

Wywiad z Feliksem W. Kressem

TEKŚCIOR NUMERU

9

SIM WIOCHA

Telefax, il. M. Oracz, Kostek, B. Majewski

Pierwsza polska gra karciana

CYBERPUNK

20

POZA GRANICE ŚWIADOMOŚCI

Andrzej Stój, il. Andrzej Serkowski

Artykuł na temat wprowadzania nowych elementów do CP

22

DATA TERM.: PODNIEBNE AUTOSTRADY

Michał Oracz, il. Michał Oracz

Szkic scenariusza

MUSZKIETEROWIE I SARMACI

24

STAROPOLSKIEGO PIERDOŁY GAWĘDY

Michał Mochocki

Almanach dla miłośników „Dzikich Pól”

29

JAK STWORZYĆ MUSZKIETERA

Magdalena i Rafał Główna

Porady dot. tworzenia bohatera do gry „Szermierz”

31

JAK MUSZKIETERA TWORZYĆ

Ignacy Trzewiczek, il. Tomasz Oracz

Zasady tworzenia bohatera w grze „Szermierz”

37

KARTA POSTACI

Ignacy Trzewiczek, il. T. Oracz, proj. M. Oracz

Karta postaci do gry „Szermierz”

38

PAMIĘTNIK

Magdalena i Rafał Główna, il. Tomasz Oracz

Ostatnia część kampani „Gorzka prawda”

ZEW CTHULHU

40

MI-GOTANIE W CIEMNOŚCI

Adam „Wolvie” Wieczorek

Cthulhu wstępniak

41

LONDYN

Adam „Wolvie” Wieczorek

Przewodnik po Londynie do gry ZC 1990

43

W KAMIENNYM KRĘGU

Jerzy Cichocki, il. Adam Nyk

Szkic przygody do ZC: Wydział X

45

NIEDOKOŃCZONE BUDOWLE

Tomasz „Yubi” Barański

Materiał do gry ZC 1990

46

TEORIA SPISKU

Devlish, il. Joe Abracadabra

Szkic przygody do gry ZC 1990

DARK FANTASY

48

JESIENNA GAWĘDA

Remov, il. Radosław Gruszewicz

Almanach do gry Warhammer

52

KRONIKI STAREGO ŚWIATA

Ignacy Trzewiczek, il. Sebastian Mazur

Zarys kampani do gry Warhammer.

56

HISTORIA IMPERIUM

Nurglitch, il. Tomasz Oracz

Historia Imperium za panowania Karla Franza

64

ZAKON PIECZĘCI

Radosław Gruszewicz, il. R. Gruszewicz

Opis rycerskiego zakonu Morra.

68

SYMBOLE MORRA

Radosław Gruszewicz

Ilustracje pokazujące symbolikę Morra

MIDDENHEIMER

69

MIDDENHEIMER

Tomasz Kowalik

Pierwszy numer niezależnej gazety Middenheimskiej

71

MIASTO

Tomasz Kowalik, il. (V)agius

Zbiór porad i szkiców dot. prowadzenia kampanii miejskich

74

RÓD CASTILLA

Lukasz Fiema

Opis mafijnej rodziny żyjącej w Middenheim

77

SNOTBALL

Tomasz Kowalik, il. Magda Macha

Pierwsza interaktywna zabawa na łamach Portalu

FANTASY

81

ARKANA MAGII

Ignacy Trzewiczek, il. M. Oracz, M. Macha

Almanach dla miłośników magii i czarów.

82

ARKANA WALKI

Bogusław Dawiec, il. Tomasz Oracz, Kristel

Porady dotyczące prowadzenia walki.

85

SAKWA WŁÓCZYKIJA
Bogusław Dawiec, il. Małgorzata Pudlik
Artykuł o sztuce przetrwania.

OPOWIADANIA

87

Z ARCHIWUM Y
Andrzej Pilipiuk, il. Bartosz Majewski

90

CIACH
Bartek Świdorski

90

KONSUMPCJA
Dawid Brykalski, il. Adam Nyk

PUBLICYSTYKA

91

LISTY NA KONIEC WIEKU
Andrzej Pilipiuk

92

STRZELANIE DO RZUTKÓW
Rafał A. Ziemkiewicz

93

TWARDE WODOWANIE
EuGeniusz Dębski

94

ERA WODNIKA
Tomasz Z. Majkowski

KOMIKS

88

UCHROŃ NAS ODE ZŁEGO
Krzysztof Owedyk *alias* Prosiak

GRY BITEWNE

100

WIEŚCI
Tomasz Kowalik
Plotki oraz sprawdzone informacje ze świata gier bitewnych

102

WARMASTER
Marcin Chałubiec
Recenzja najnowszej gry firmy Games Workshop

103

WARHAMMER VASYLA
Vasyl d'Yah
Ussystematyzowanie zasad dotyczących widoczności w WFB

104

GOBLIŃSKI ŁATAWIEC BOJOWY
Andrzej Urbański
Rozwiązanie konkursu na machine do gry WFB

105

JASKINIA
Marcin Chałubiec, il. Michał Oracz
Scenariusz do gry Warzone

105

STUKOKARTA
Ignacy Trzewiczek, il. i proj. Michał Oracz
Karta stukacza do gry Snecz

ALMANACH MISTRZA GRY

108

OPOWIEŚĆ PONAD WSZYSTKO
Maciej Szaleniec, il. Magdalena Macha
Zbiór porad dotyczących projektowania przygód.

112

SZTUKA JEST SZTUKA
I. Trzewiczek, M. Oracz
Zbiór porad związanych z techniką prowadzenia przygód

113

WARSZTATY
Ignacy Trzewiczek
Porady dla autorów scenariuszy

115

SKRZYŃKA NARZĘDZIOWA
Adam „Wolvie” Wieczorek
Rady związane z wykorzystaniem komputera w ZC

116

MOTYWY
M. Oracz, J. Abracadabra, il. M. Oracz, A. Nyk
Pomysły na przygody, bohaterów, sceny...

SCENARIUSZE PRZYGÓD

118

KAT EDRA
Krzysztof Wołk-Lewanowicz, il. Michał Oracz
Zwycięski scenariusz w konkursie pt. Katedra

124

ODKUPIENIE
Marek Noga, il. Radosław Gruszewicz
Niezwykłe mroczna przygoda do Warhamra

131

ROANOKE
Michał Mochocki, il. Piotr Macha
Przygoda-niespodzianka, w bardzo tajemniczych klimatach

RECENZJE

142

PIĘĆ ASÓW W TALII
Dawid Brykalski

143

NIECHĘTNY CZYTELNIK
Eugeniusz Dębski

144

RECENZJE DODATKÓW

148

MAGAZYN



Wielki Konwent Gier Gildia 2000
Bytów 17 - 21 lipca 2000

Twórcy najnowszej wersji internetowej Gildia 2000 mają zaszczyt zaprosić na jedną z największych i najciekawszych (mamy nadzieję!) imprez roleplayowych - karciano - bitewnych na Pomorzu, przeznaczoną dla miłośników wszelkiego rodzaju gier fantasty i sf. Całość imprezy odbędzie się w pięknie położonym Zamku Bytowskim oraz w pobliskiej szkole. Organizatorzy zapewniają bazę noclegową (stosowną dla wszystkich stanów), posiłki oraz mnóstwo atrakcji dla fanów i uczestników m.in.: RPG w murach zamkowych okragłe 24 godziny na dobę, rozgrywki i turnieje w Mt:G i SW, turnieje w WFB i Warzone, LARP fantasy połączony z biesiadą rycerską i pokazem ognia sztucznych, ciekawe dyskusje i wykłady, tematycznie związane z grami fabularnymi, sale kinowe i komputerowe, średniowieczna biesiada rycerska.

Dzięki nawiązaniu współpracy z Bractwem Rycerskim w Bytowie, w trakcie trwania konwentu wszyscy uczestnicy będą mogli zapoznać się również z arkanami sztuki rycerskiej i życia dworskiego w formie zajęć i wykładów. telefon kontaktowy 059 8420285, w internecie www.gildia.pl/konwent/

Wojewódzki Ośrodek Kultury w Elblągu
Elbląski Klub Fantastyki „FREMEN”
& DKF im. A. Munka
przy współpracy z PTTK Elbląg
zapraszają na:

III Wędrowny Konwent Miłośników Fantastyki
ARRACON 2000

Termin imprezy: 30.04 - 3.05.2000 r.

Miejsce imprezy: WOK w Elblągu, Elbląg, Kadyny, Malbork

Założenia programowe: spotkania autorskie i wykładów, projekcje filmów w kinie, wystawy grafik, Fantastyczna Noc Walpurgii, studio gier komputerowych, internet, konkursy, Bieg Rycerski w Zamku Malborskim, Dzień Wędrowny - temat: Kadyny - miejscowość letniskowa cesarza Wilhelma II, zwiedzanie Kadyn, rajd pieszy, koncert organowy w katedrze fromborskiej, biesiada wieczorna
Koszt imprezy: akredytacja: 65, opłata za dzień wędrowny: 30, noclegi: bursy, hotel - pokoje 2, 3, 4, 6 osobowe - 30 za noco-osobę

Zgłoszenie uczestnictwa jest uwzględniane po opłaceniu akredytacji i wysłaniu karty zgłoszenia. Opłata za dzień wędrowny może ulec zmniejszeniu lub zlikwidowaniu w przypadku uzyskania odpowiednich funduszy. Opłatę za dzień wędrowny należy opłacić w dniu imprezy. Na Bieg Rycerski obowiązuje 30 osobowy limit miejsc. W zapisach decyduje kolejność zgłoszeń. Wyżywienie we własnym zakresie. Bar i restauracja na miejscu (w budynku WOK) i inne w okolicach miejsca imprezy. Gracze i GM-y, którzy przewidują sesję proszeni są o zaznaczenie tego w zgłoszeniu. Osoby te zostaną zakwaterowane w bursie posiadającej świetlice i obszerne pokoje.

Zgłoszenia i pytania należy przysyłać pod adres:
Marcin Grygiel; skr. poczt. 20; 82 - 312 Elbląg 13
e-mail: pipek@vc.pl

marcin_grygiel@zt.elblag.tpsa.pl
tel. 055 2331431

Informacje można też znaleźć na klubowej stronie internetowej: <http://www.elblag.top.pl/~fremen>

Konto:

UWAGA KONTO ULEGŁO ZMIANIE NA:
Elbląski Klub Fantastyki „Fremen”
Bank Gospodarki Żywnościowej S.A. o/o Elbląg
20301202-9351-2706-11

Ostatnio pisaliśmy o nowościach wydawniczych **Copernicusa i ISY**. Oczywiście panowie pokpi-li sprawę, minęły dwa miesiące, co mieli wydać, to nie wydali...



A my mamy dla Was porcję gotowych newsów. Zatem przypominamy: Wydawnictwo ISA przygotowało nowy podręcznik dla miłośników **Shadowruna**. Nosi tytuł „Missions” i jest zbiorem scenariuszy wraz z kilkoma ciekawymi rozszerzeniami zasad. Ostatnim razem napisaliśmy: „W przyszłym numerze „Portalu” zamieścimy recenzję tego dodatku.” Teraz wolimy napisać: Jak wydadzą to zrecenzujemy – prawda, że lepiej? A teraz czas na Copernicusa. Ostatnio było: „W lutym i marcu powinny się ukazać nowe podręczniki do CP2020. Tym razem Copernicus przygotował dla nas Przewodnik po Night City, Eurosource oraz Hardwired.”. Nie ukazały się. Podobno ukażą się w chwili, gdy Portal będzie się drukował. Jeśli tak, to w numerze czerwcowym recenzja.

Powstała lista dyskusyjna Portalu. Pomijając kilka kłótni na tematy ogólnomroczne (ktoś pochwalił Portal, że nie pisze o ŚM, ktoś inny się oburzył, jeszcze inny kogoś obraził...) można na liście podyskutować o tym, co w Portalu jest i co w Portalu będzie. Można porozmawiać z szefami poszczególnych działów, wymienić z nimi uwagi i wraz z rzeszą dyskusantów spróbować nakłonić do zmian wewnątrz magazynu. Serdecznie zapraszamy – lista jest najsprawniejszym, najszybszym i powoli staje się także największym medium, które wpływa na kształt Portalu – z uwagą przysłuchujemy się opiniom tam wyrażanym i na pewno część z nich weźmiemy pod uwagę. Aby zapisać się na listę należy wysłać list pod adres: portalrpg-subscribe@eGroups.com

WARHAMMER

Na tegorocznym Krakonie odbyło się spotkanie z Remigiuszem Wilkiem, autorem „Warhammera 1940”. Autor odpowiadał na pytania zgromadzonych, opowiadał o Starym Świecie ogarniętym wojną światową. Cieszymy się, że spodobał się Wam nasz Tekściór Numeru (Portal 2/99) i że spotyka się z tak dużym oddźwiękiem. Na naszej stronie internetowej zaroilo się już od opowiadań i dodatkowych materiałów do tego artykułu.

Ciekawą przygodę z drukarnią miało Wydawnictwo Hogshead. W 4 tys. egzemplarzy dodatku „Żle się dzieje w Kislevie” do wewnętrznej strony okładki dołączono mapę Marienburga. Oczywiście trzeba było je wszystkie usunąć. Jednak ludzie z Hogshead już wiedzą o dwóch egzemplarzach, z których nie usunęli map. Jeśli któryś z Was posiada taki egzemplarz...

Aha, Hogshead szuka nowej drukarni...

Kolejna porcja uaktualnionych newsów. Ostatnio było: „Podręcznik do gry Castle Falkenstein wyszedł już z tłumaczenia i jest już składany, tak więc możemy się spodziewać, że gra ujrzy światło dzienne jeszcze w pierwszym półroczu.”



No więc tak. Wyszli z tłumaczenia, jest składany... i ujrzy światło dzienne pod wakacjami... W czerwcu i sierpniu prawdopodobnie zrobimy Wam wprowadzenie do gry, żebyście wiedzieli, czy warto zabijać świnkę skarbonkę dla tego podręcznika.

Mamy nową stronę www! Adam Byrtek – jej autor od samego początku przystąpił do pracy na najwyższych obrotach i na efekty nie musieliśmy zbyt długo czekać. Na razie na stronie można znaleźć informacje dotyczące sprzedaży Portalu, spis treści wszystkich numerów, wraz z fragmentami artykułów, fragmenty podręcznika do Szermierza, nowe teksty do Warhammera 1940, dużo tekstów do Arkan Magii, oraz „Sieciową gawędę” (nie ja wymyślałem tytuł! – przyp. Red. Nacz.) cotygodniowy felieton, w którym zdradzamy, co też ciekawego pojawi się w najbliższych numerach. To wszystko już jest!

PUCHAR MISTRZA MISTRZÓW – KRAKON 2000

Na Krakonie 2000 miała miejsce III edycja Pucharu Mistrza Mistrzów, ogólnopolskiego wyróżnienia przyznawanego najlepiej prowadzącym MG. Tym razem eliminacje przebiegały nieco inaczej, były trójetapowe. Pierwszy etap polegał na normalnym prowadzeniu przygody, czemu przysłużyła się komisja oceniająca składająca się z przedstawicieli klubów z całej Polski (w skład której wchodził: Monika Czamecka, „Poison Ivy”, Daniel w pierwszej części MG. Oceniana była zdolność improwizacji i umiejętności aktorskie prowadzących. Zadania konkursowe przygotowała redakcja MiM. Ostateczny sprawdzian to pojedynek dwóch najlepszych, czyli **Cezarego Czyżewskiego** z Bydgoszczy i **Marcina Felczarka** z Łodzi. W oddzielnych pomieszczeniach poprowadzili równoległe sesje. W skład drużyn wchodził jury, a komisja będzie uważnie obserwować Mistrzów. Na tym etapie nie obu sesji wypełnić ankietę, jednak należało ściśle podporządkować paru warunkom, przede wszystkim zachowaniu ciszy w pomieszczeniu rozgrywki.

Ostatecznie cenny puchar zdobył Cezary Czyżewski. Wydawnictwo PORTAL dołączyło się do puli nagród przyznając oryginalną grafikę autorstwa radosława Gruszeckiego, zwycięzcy półroczną prenumeratę dwumiesięcznika oraz płytkę CD z muzyką skomponowaną specjalnie dla potrzeb RPG.

Dodatkowe informacje o PMM możecie znaleźć na stronie WWW: pmm.fandom.art.pl.

PO RAZ PIERWSZY

SIM WIOCHA to pierwsza, w pełni polska gra karciana. Głośno było kiedyś o polskiej karciance do DP, ktoś kiedyś odgrażał się, że wyda grę karcianą z Wiedźminem w roli głównej...

My nie obiecujemy - my działamy.

Nie jest kolorowa? Karty nie są laminowane? Grafik nie wykonał Paul Bonner?

No to co?!

Sim wiocha jest nasza, własna, śmieszna, cholernie grywalna, osadzona w realiach Polski, jaką znamy. Ma świetne grafiki, ma proste zasady, jest dostępna prawie za darmo (jedynie koszt Xero). A to jeszcze nie wszystko. Oczekujcie pierwszego dodatku - powali Was na kolana. Wiecie dlaczego? Bo po pierwsze: będzie za kompletną darmość. A po drugie... pomaga nam przy nim najdocięniejszy polski fantast - Andrzej Pilipiuk... tak, tak, już za kilka tygodni na rynku pojawi się „Powrót egzorcysty”.

W POLSCE

GWIEZDNE WOJNY EPIZOD 13: OSTATECZNA PRÓBA

Dawno, dawno temu, gdzieś w odległej galaktyce...

...a dokładnie rzecz biorąc - zeszłego lata, w pewnej nadmorskiej tawernie, dwóch kumpli stworzyło szkic scenariusza do kolejnej części Największej Kosmicznej Sagi Wszechczasów. Mimo, iż oficjalne źródła milczą na temat ich tożsamości, my wiemy, że byli to Jakub „QBOK” Kaczyński i Łukasz „Poziomka” Drobnik, koledzy jeszcze z czasów piaskownicy.

Początkowo zabawa w Hollywood wydawała się prosta - kamera, komputer, kilka osób na planie, jakieś kartki z dialogami (podobno był to scenariusz - dziś dzieło już tyleż mityczne, co najzwyczajniej w świecie zaginione), trochę efektów specjalnych domowej roboty i sporo wymachiwania kijami. Mimo całego entuzjazmu i zapału do pracy, rzeczywistość, jak to zwykle bywa, sprowadziła twórców na ziemię z subtelnością nalotu bombowego. Komputery okazały się niemiłosiernie powolne, aktorzy zgromadzeni w jednym miejscu i czasie stali się zjawiskiem niemal cudownym, awarie kamer i sprzętu były na porządku dziennym - podobnie zresztą, jak nagłe zmiany warunków pogodowych podczas zdjęć - natomiast rodziny, przyjaciele, wykładowcy i pracodawcy nagłe wpadli na 1001 pomysłów lepszej organizacji czasu świeżo upieczonych adeptów Jedi. Niemniej jednak duch w ekipie nie upadł - w dużej mierze dzięki listom od ludzi zafascynowanych projektem oraz - co tu dużo pisać - zainteresowaniu mass mediów: reportaże w prasie (*masz na myśli Portal, prawda?* - przyp. *Red. Nacz.*) i telewizji okazały się naprawdę wyśmienitymi motywatorami. I w ten sposób ekipa E13, przeskakując kolejne pojawiające się pod nogami kłody, kontynuuje w pocie czoła, stuk komputerowych klawiatur i przy akompaniamencie odgłosów bezustannej walki na miecze prace nad kolejną częścią Gwiezdnych Wojen.

Epizod 13: Ostateczna Próba to film, którego akcja toczy się wiele lat po zwycięstwie Rebelii nad siłami Imperium. W obliczu licznych problemów związanych z odbudową demokratycznego ładu w galaktyce (i skąd my to znamy?), na scenie politycznej (i planie filmowym) znów pojawiają się Rycerze Jedi. Do odbudowanej na Coruscant Akademii licznie przybywają młodzi ludzie (i nie tylko) z nadzieją na zdobycie tego nobilitującego tytułu. Aby jednak zaspokoić swoje ambicje, każdy z nich przejść będzie musiał cało przez Ostateczną Próbę - najważniejszy i najtrudniejszy z egzaminów. Główni bohaterowie - czwórka adeptów „uczelnii” - wyruszają właśnie na swój końcowy test. Jednak Ciemna Strona ma własne plany co do przebiegu ich Próby.... Tyle wprowadzenia. Dzięki wyteżonej pracy kilkusobowej ekipy, w filmie będzie można obejrzeć nowe modele statków gwiezdnych, bitwę kosmiczną, obce rasy, no i oczywiście walki na miecze świetlne. Nie przewidujemy natomiast midichlorianów i niepokalanego poczęcia - na takie ekscesy nasz budżet jest zbyt niski, a nasze mniemanie o sobie - nadal zbyt wysokie...

Niestety, mimo wyteżonych badań przeprowadzanych bezustannie przez astrologa ekipy, termin premiery pozostaje nieznany nawet samym twórcom filmu - jednak zakładając, że nie wybuchnie więcej niż jeden komputer, nie zajdzie konieczność powtórzenia zdjęć do więcej niż połowy scen, oraz gdzieś po drodze nie nastąpi dawno oczekiwany Koniec Świata, pierwszy pokaz Epizodu 13 powinien odbyć się jeszcze w XX wieku.

Wszystkich zainteresowanych naszym projektem - zarówno tych chętnych do współpracy, chcących tylko popatrzeć, zamierzających wspomóc nasze wysiłki sponsoringiem, jak również kolejne szalejące na naszym punkcie fanki - zapraszamy na naszą stronę internetową pod adresem www.e13.nets.pl w imieniu TEAM E13 pozdrawiając: Poziomka i QBOK

Środowisko francuskich graczy zawrzało. Z powodu restrykcji nałożonych przez Lyonnaise Cable niektóre serwery, z których usług korzystała większość francuskich stron poświęconych grom fabularnym, między innymi Francuska Federacja RPG, zostały zamknięte. Na razie nie wiadomo jednak, czy sprawa dotyczy wszystkich stron czy jedynie tych poświęconych RPG.

O tym, że Wydawnictwo Mag utraciło prawa do publikowania **Warhammera** wiedzą już niemal wszyscy, niewiele jednak osób wie, iż Copernicus stał się właścicielem praw do komiksów i opowiadań osadzonych w światach gier firmy Games Workshop. Fani Warhammera w Polsce mogą zatem oczekiwać na pojawienie się nowych zbiorów opowiadań i komiksów, których akcja ma miejsce w ich ulubionych światach.

NAGRODA IM. JANUSZA A. ZAJDLA ZA ROK 1999

Nagroda im. Janusza A. Zajdla jest coroczną nagrodą w dziedzinie fantastyki, przyznawaną przez miłośników SF autorom najlepszych polskich utworów literackich z tego gatunku. O jej przyznaniu decyduje głosowanie wszystkich uczestników POLCONu, czyli Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki. Nagroda jest przyznawana w dwóch kategoriach: powieści i opowiadania. Każdy fan fantastyki może wybrać od jednego do trzech utworów z każdej kategorii, wydanych w minionym roku kalendarzowym. Wszystkie głosy są równoważne. Na podstawie zgłoszeń Komitet Organizacyjny POLCONu wybierze z obu kategorii maksymalnie pięć utworów, które otrzymają największą ilość głosów. Dopiero spośród tych nominowanych utworów uczestnicy EUROCONu-POLCONu 2000 w Gdyni dokonają wyboru Laureatów Nagrody im. Janusza A. Zajdla za rok 1999.

Nagroda jest przyznawana w formie statuetki i dyplomu.

Imienne propozycje nominacji do Nagrody (maksymalnie trzy utwory w kategorii opowiadanie i trzy w kategorii powieść) prosimy nadsyłać na adres: Gdański Klub Fantastyki, skr. poczt 76, 80-325 Gdańsk 37 do dnia 31 maja 2000 roku.

Kontra 5

15 - 16 kwietnia 2000 w konwencji Cyberpunka.

Przewidujemy liczne atrakcje: - **turnieje**: min Magic tG., WFB, Warzone, Chronopia, Shadowrun, SW - **konkursy**: malarskie, wiedzy fantastycznej, filmowy, cyberpunkowy, stroju itp - **prelekcje i spotkania**: na tematy fantastyczne i około, Target Games i niespodzianka. - **filmoteka**: oczywiście Cyberpunkowa - **komputery**: oczywiście także gry cyberpunkowe - **LARP**: Też Cyberpunkowy :) - **Mistrzowie Gry** Dyżurni - bufet - cyberpunkowy - sklepik + giełda. Zapewniamy możliwość grania, spania (po co szkoda czasu) i dobrej zabawy. W tym roku rozdamy jeszcze więcej wspólnych nagród. Impreza odbędzie się w DK „Wspólny Dom” ul Marcina 10 w Szczecinie. Koszt imprezy: 30 zł. Dla grup klubowych, kobiet i MG zniżka Pytania kierować do: Michał 0602763 357 lub macmar1@yahoo.com lub sklep Bazyl Szczecin ul Niepodległości 19 lub w siedzibie KMF DRAK-KAR DK Wspólny Dom Marcina 10 w każdy poniedziałek o 18

Na początku marca w **Zabrzu** powstał pierwszy klub „Portalu” - czyli klub, nad którym nasze Wydawnictwo objęło patronat.

Siedzibą klubu jest **Dzielnicy Dom Kultury w Zabrzu przy ulicy Dorotki 3**. Spotkania klubowiczów mają miejsce w każdy piątek od godzin popołudniowych do wczesnych godzin rannych, poza tym jest duża szansa, że klub otrzyma zgodę na spotkania w każdy inny dzień tygodnia. Członkowie klubu otrzymali od naszej redakcji makiet i figurki do gier bitewnych, pomagamy im także w założeniu klubowej biblioteki, a w najbliższym czasie planowane są regularne warsztaty dla MG prowadzone przez członków naszej redakcji oraz zaprzyjanych nionych MG.

Wszystkich miłośników gier fabularnych i fantastyki zapraszamy do odwiedzenia Zabrzeńskiego Portalu.

GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE... TAM BRYKALSKIEGO POŚLE CO MA PIERNIK DO WIATRKA



FELIKS W. KRES - urodził się w Łodzi, choć gdyby mógł wybierać, może by coś zmienił. Od czasu do czasu coś pisze, jeszcze rzadziej coś wydaje. Zarówno jedno jak i drugie najczęściej spotyka się ze świetnym przyjęciem. Ma wielu oddanych fanów i fanek, które uważają, że jest podobny do... (wyjaśnienia szukaj w wywiadzie). Dotychczas wydał 5 książek i ok. 20 opowiadań. Prowadzi dział porad literackich w „Fenixie” dla młodych zdolnych, którzy chcą być pisarzami. Generalnie, mimo 33 lat na karku ma się dobrze i zamierza jeszcze wiele.

KSIAŻKOGRAFIA: „Prawo Sępów” 1991, „Król Bezmiarów” 1992, „Strażniczka Istnień” 1993, „Serce Gór” 1994, „Północna Granica” 1995. Rozpoczęta seria książek o Szererze nakładem wyd. Mag. Ważniejsze opowiadania: „Mag”, „Bez Słońca”. (Sen o miłości i śniegu), „Władcy Śniegu”, „Srebrne Wstęgi Aleru”, „Wiatr i Deszcz”, „Prawa Całości”, „Sörgethergeft”, „Zabity”. Nagrody: Zajdel, Ślafka.

Dawid Brykalski: Dlaczego ukrywasz się pod pseudonimem? Czy „Feliks W. Kres” to jakaś postać literacka bądź filmowa?

Feliks W. Kres: A gdzie tam. Wymyśliłem ten pseudonim jeszcze w podstawówce, bawiliśmy się wtedy z kolegami w wydawnictwo. Ja pisałem książki w zeszytach formatu A5, kolega je ilustrował, a trzeci czytał - byliśmy więc cholernie samowystarczalni. W 1983 roku zadebiutowałem jako Kres; potem to nazwisko stało się znakiem firmowym, rozpoznawanym przez czytelników, redaktorów i wydawców. Miałem debiutować po raz drugi, tym razem pod prawdziwym nazwiskiem?

D.B.: Czytujesz konkurencję?

F.K.: Nie przepadam za określeniem „konkurencja”, przynajmniej w odniesieniu do autorów krajowych. Może pięciu facetów w Polsce stale zajmuje się pisanem fantasy. To nie są moi konkurenci, bo biegniemy w jednej sztafecie, przekazując sobie pałeczkę i nakręcając koniunkturę. Im więcej dobrych książek napisze Iks albo Ygrek, tym chętniej czytelnik sięgnie po następną polską książkę fantasy, na przy-

kład moją. Tak to widzę. A czy czytam fantasy? Raczej nie. Kiedyś owszem, ale teraz nie mogę. To nic osobistego, bardzo szanuję dokonania niektórych kolegów, ale należą do tego rodzaju autorów, którym czytanie szkodzi. Gdy biorę do ręki kiepską książkę fantasy, zaraz zaczynam się czerwienić; rany boskie, w jakiej branży ja robię? Przystaję pisać, bo mi wstyd. Przy dobrej książce odwrotnie: upadam na duchu, niezwłocznie dochodząc do wniosku, że nie stać mnie na spłodzenie dzieła tej klasy; poza tym widzę, że pomysły, które miałem za oryginalne, już ktoś wyeksploatował. Postanowiłem nie czytać fantastyki. Żyję wtedy w błogim złudzeniu, że jestem jedynym pisarzem fantasy na świecie. To bardzo pomaga.

D.B.: W takim razie co czytasz najchętniej i najczęściej? Bo coś przecież czytasz?

F.K.: Literaturę naukową i popularnonaukową. Szczególnie z zakresu historii, a zwłaszcza historii wojskowości. Poza tym wracam czasem do klasyki polskiej i obcej. Uprzedzę następne pytanie: za najlepsze książki świata uważam „Zbrodnię i karę” Dostojewskiego, „Quo vadis” Sienkiewicza, „Mistrza i Małgorzatę” Bułhakowa. Mogłbym wymienić jeszcze parę innych.

D.B.: Dlaczego mimo ogromnej popularności wśród fanów Twoje książki nie ukazywały się przez długi czas?

F.K.: Nie wiem. Ja je tylko piszę i daję wydawcom. Podejrzewam, że wydawcy spotykają się potem z księgarzami i hurtownikami, a następnie te książki jedzą.

D.B.: Jak sądzisz, da się żyć z pisania literatury SF w RP?

F.K.: Skoro da się żyć z renty inwalidzkiej, zasiłku dla bezrobotnych, albo i płaćrowania śmietników - to tym bardziej da się z pisania. Ale pytasz, czy jestem zamożny? Mam kupiony na raty komputer, stary magnetowid, telewizor i wynajęte mieszkanie oraz nie chodzę głodny. Tak, jestem zamożny. 70 procent ludzi na świecie natychmiast zamieniliby się ze mną.

D.B.: Czy planujesz wydać w Magu zbiór opowiadań?

F.K.: Nie, tylko cykl szererski. Opowiadania z kręgu „piekła i szpady”, zebrane w jednym zbiorze, dam raczej innemu wydawcy. Jak dotąd, z Magiem współpracuje mi się dobrze, ale nie chcę być własnością żadnego wydawnictwa. Chociaż jutro mogę zmienić zdanie.

D.B.: Podczas jednego z konwentów powiedziałeś: „Parowski! Zobacz jaką Ty mi krzywdę zrobiłeś!” W czym

problem? Czy ma to związek z początkiem Twojej kariery?

F.K.: Klasyczny przykład zdania wy-
rwanego z kontekstu. Nie pamiętam,
co miałem wtedy na myśli, ale wiem
czego mieć nie mogłem: otóż krzywdy
w dosłownym rozumieniu. Z Mać-
kiem Parowskim zawsze bardzo do-
brze mi się współpracowało, a owo
„zawsze” oznacza siedemnaście lat.
Maciek ma inną wizję fantastyki i pi-
sania, niż ja; inaczej patrzy na teksty, chyba co innego w
nich ceni, ale takie spory o literaturę są bardzo pożyteczne i
potrzebne. Ponieważ swego czasu w Internecie krążyły ja-
kieś farmazony o naszej wzajemnej nienawiści, skorzysta-
m z okazji i powiem: tylko raz starłem się z Maćkiem na ostro,
chodziło o tekst jego autorstwa dotyczący mojej książki.
Uznałem go za niemerytoryczny. Wymieniliśmy kilka listów,
przy czym moje były utrzymane w ostrym tonie i choć na-
dał uważam, że miałem rację protestując, to dzisiaj podsu-
mowałbym to tak: miałem słuszość, ale zachowałem się
jak gbur; Maciek zblądził, lecz pozostał dżentelmenem. Nie
opowiadałbym tej historii, gdyby nie owe uporczywe po-
głoski o spięciach na linii Kres - Parowski. Żadnych spięć.
Lubię napić się z Maćkiem piwa.

D.B.: Jak wiele listów/opowiadań dostajesz do swojej ru-
bryki „Kącik Złamanych Piór” w Fenixie?

F.K.: Dwadzieścia miesięcznie. Mniej więcej.

D.B.: Zechcesz mi w takim razie zdradzić, co trzeba zro-
bić, by być dobrym pisarzem?

F.K.: Nie wiem. Nikt tego nie wie.

D.B.: Ale przecież udzielasz jakichś porad?

F.K.: Oceniam teksty. Mówię: te są dobre, a te uważam za
złe. Pokazuję niektóre błędy. Ale moje rady dotyczą głów-
nie tego, czego robić nie należy. Powiadam: ogranicz ilość
metafor, bo tekst jest nieczytelny. Albo: trzeba kreślić zaim-
ki. Dzielę się w ten sposób doświadczeniami, pokazuję mie-
lizny, na których osiadał zarówno mój własny okręt, jak też
okręty innych znanych mi autorów. Tylko tyle mogę zrobić.
Recepty na pisanie dobrych książek nie ma, choć Amery-
kanie (zwłaszcza oni) z typowym dla tej nacji brakiem za-
hamowań, wydają poradniki zatytułowane np. „Jak napi-
sać bestseller”. To niekoniecznie są dzieła zupełnie bezwar-
tościowe, można dowiedzieć się sporo o technikach pisa-
nia, reakcjach rynku, gustach przeciętnych czytelników... Ale
nie słyszałem, by ktoś po lekturze takiej książki usiadł sobie
- i napisał bestseller.

D.B.: Rozmawiam z dorosłym mężczyzną, a słyszałem,
że wciąż bawisz się żołnierzami...

F.K.: A co ma piernik do wiatraka? Od którego momentu
nie wolno się bawić, i czym? Nazywam to „grą modelar-
ską”. Ponieważ żona podziela moje zainteresowania, siada-
my sobie i malujemy tysiące figurek w skali 1:72. Mamy
wprawę, więc malowanie idzie nam piorunem; gorąco na-
mawiam każdego - sześć, siedem lat po parę godzin dzien-
nie i armie gotowe. Są to wojska z epoki napoleońskiej.
Wiem co nieco o tym okresie, więc opracowałem zasady
staczania bitew, jak najściślej trzymając się realiów histo-
rycznych. Przypomina to trochę Warhammera, takie przy-
najmniej mam wrażenie.

D.B.: Ponoć potrafiliście z Tomkiem Kołodziejczakiem
grać tak namiętnie, że trzeba było spać na szafie, bo całe
mieszkanie było zastawione wojskowymi regimentami.



F.K.: Owszem. To było małe mieszkanie, pierwsze, jakie z
żoną wynajęliśmy po ślubie. Tomek ma dwa metry wzro-
stu, więc częściowo zwiślał z szafy. Ja jestem nieco krótszy,
więc stałem na tym, że Tomek i moja żona spali we wnęce
kuchennej pod zlewem, obok kuwety z kocim piaskiem. Na
szafie wylegiwałem się ja. Niczym król.

D.B.: Zdajesz sobie sprawę, że Twoja popularność wśród
fanek jest spowodowana Twoim podobieństwem do F.
Mercurego?

F.K.: To jakieś brednie. Mało która z moich czytelniczek w
ogóle wie, jak wyglądam. A do nieboszczyka, którego wy-
mieniałeś, podobny jestem jak arbuz do banana.

D.B.: Nie do końca rozumiem, dlaczego większość pisa-
rzy SF i F fascynuje się kotami? Podczas wywiadu, je-
den z Twoich przygląda nam się uważnie. Sądzi, że ro-
zumie o czym rozmawiamy?

F.K.: Przygląda się uważnie, bo czeka na koryto. A zresztą
diabli wiedzą, na co czeka i co ciekawego w nas widzi. Lu-
bię koty, bo nie są służalcze; bardzo trudno wmówić takie-
mu, że warto stać na dwóch łapach zebrząc o jedzenie, le-
żeć na rozkaz, albo pędzić dokądś z wywieszonym języ-
kiem. Kot potrafi poprosić o posiłek (umie także leżeć i bie-
gać, zaufaj mi, wiem na pewno) lecz robi to po swojemu.
Pies, dlaczego nie? W ogóle lubię zwierzęta, także psy, ale
w domu chcę mieć partnera i kumpla, nie jakiegoś przybocznego gwardzistę i
błazna zarazem, eufemistycznie zwane-
go przyjacielem. Przyjaciel - no, ow-
szem. O tyle, o ile dobry pan bywa przy-
jacielem swego sługi.

D.B.: Jesteś na bieżąco z sytuacją fan-
domową? Jakie jest w takim razie
Twoje stanowisko wobec sporu Red.
Parowski vs. reszta fandomu?

F.K.: Nie mam pojęcia, o czym mówisz.
I znowu ten nieszczęsny Parowski? No,
słyszałem, że ktoś tam uderzył kogoś czymś w głowę. Sta-
tuetką Zajdla? Ale ten ktoś przeżył, więc rozumiem, że już
po sprawie. „Fantastykę” przeglądam bardzo pobieżnie,
wpada mi w ręce jeden numer na trzy-cztery miesiące, więc
popraw mnie, jeśli coś pomyliłem.

D.B.: Jesteś równie sprawny warsztatowo jak Andrzej
Sapkowski. Czy wiesz co on (i inni pisarze) sądzą o Two-
jej twórczości?

F.K.: Nie wiem. Bliscy przyjaciele - tak, wiem co sądzą. Ale
inni znajomi autorzy? Niby gadamy czasem, na jakimś kon-
wencie, o pisaniu, ale raczej ogólnie (pitu, pitu, ja zamie-
rzam to, a ja tamto, trata-tata) i niewiele z tego wynika. Ja-
koś nigdy nie wypytywałem faceta, z którym piję piwo, co
sądzi na temat moich tekstów. I co mi powie? Że fajne - dla
miłej zgody, albo z grzeczności? Że
kiepskie - z przekory, bo chce się po-
droczyć? Jaką wartość mają takie roz-
mowy przy piwie?

D.B.: Istnieje w Polsce środowisko
pisarzy SF, coś w rodzaju lobby?

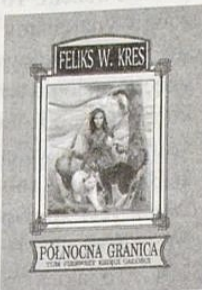
F.K.: Lobby? Nie, chyba nie. Znamy
się, po prostu. Lepiej lub gorzej, znam
prawie wszystkich autorów bywają-
cych na konwentach oraz kilku in-
nych, którzy na konwentach nie by-
wają. Jednych lubię bardziej, innych



mniej. Wrogiem nikogo bym nie nazwał, nikt nie przychodzi mi do głowy.
D.B.: Na ile to, co istnieje w świecie Szereru istnieje (funkcjonuje) w Kresie - pisarzu oraz (nie mniej ważne) w Kresie - człowieku?

F.K.: Szerer urządzony jest przez Armekańczyków. Wsadziłem w ten naród wszystkie cechy, które uważam za wartościowe. Oraz trochę wad dla równowagi, ale takich, które jestem skłonny pobłażliwie tolerować. Armekańczycy to liberałowie, oczywiście na miarę czasów, w których kazałem im żyć. Nikt tam nikogo nie zmusza do zmiany przekonań, respektowana jest odmienność obyczajów w prowincjach, każdy żyje właściwie tak, jak mu się podoba, byle nie szkodził innym. Oczywiście istnieją pewne reguły - polityczne, gospodarcze i społeczne - którym wszyscy muszą się podporządkować, ale też nie było moim zamiarem opisanie świata w stanie anarchii. Jednak nie do końca rozumiem, o co mnie pytasz. Jakie cechy wspólne mogą mieć... no, żywy facet i wymyślony świat? Chodzi o to, czy jestem górzysty, tak jak Szerer? I czy mam dobrze rozwiniętą linię brzegową?

D.B.: Jak zareagujesz na propozycje „przerobienia” Twojego Świata na gry: karciane, fabularne, komputerowe? Były już takie propozycje? Co powiesz na serial z wykorzystaniem Twoich bohaterów?



F.K.: Propozycje były. Korespondowałem z wieloma sympatycznymi ludźmi, proszącymi o wyjaśnienia potrzebne do jakiejś gry. Jeśli ktoś uważa, że Szerer jest światem odpowiednim do fabuł RPG, to bardzo się z tego cieszę. Każdy może, z siostrą, bratem, albo w gronie kolegów, bawić się postaciami z Szereru, filmu „Czterech pancerni”, albo i „Trylogii” Sienkiewicza. Upomnę się o prawa autorskie i należne tantiemy, jeśli powstanie gra o charakterze komercyjnym. A co do serialu... Znaczący: Bogusław Linda w roli Raladana? Cezary Pazura, no i obsada ról żeńskich... Jakoś mnie to śmieszy. Ciebie nie?

To oficjalny koniec owej arcyciekawej rozmowy, której ośmieszne fragmenty przedstawiam. Tak naprawdę przegadaaliśmy z Kresem i Jego żoną - Anną - cały wieczór. A nawet dwa. Rozmawialiśmy o Bogu, pisaniu, o ludziach Bogu ducha winnych, o fandomie i o supermarketach i o Fred-diem Mercurym, co siedzi u Pana Boga za piecem i Jean Claude Van Damme'ie (ponoć Kres jest bardziej podobny do niego), o fantastyce i o pisaniu fantastyki i diable co go ponoć nie ma. Było miło. Śmiało mogę rzec: tym razem załapałem od Szeffa niezłą fuchę. Łódź i Szerer okazały się bardzo gościnne. Teraz wsiedam do pociągu, ale nie byle jakiego. Pociąg jedzie do Warszawy, gdzie czeka na mnie ponoć najzaciętszy i najsroższy wróg RPG, Redaktor Naczelny Nowej Fantastyki - Maciej Parowski. Wynik spotkania już w następnym numerze.

Czytelnikom
 pisma „PORTAL”
 z pozdrowieniami
 Feliks W. Kres

W PRZYSZŁYM NUMERZE PAROWSKI!

Sklepy:
 Warszawa
 Paw. 26, Pln Galeria
 Dworca Central. PKP
 tel. (22) 654 98 11

Gdańsk
 ul. Powroźnicza 18/20
 tel. (58) 305 30 11

największy
 wybór gier
 karcianych
 fabularnych
 figurkowych

sprzedaż detaliczna,
 hurtowa, wysyłkowa

STREFA 51

Figurki historyczne
 skala 25 mm
 Wojny Biblijne
 Grecy, Persowie,
 Rzym, Kartagina,
 Barbarzyńcy,
 Wikingowie,
 Średniowiecze,
 Wojny Kolonialne,
 Wojna Secesyjna
 Wojny Napoleońskie
ATAK gra wojenna - gratis

Informacje:
 koperta zwrotna + znaczek
 Strefa 51
 ul. Jana Kazimierza 49
 01-267 Warszawa



SIM WIECHA

tekścior numeru

1. Ogólne założenia tej gry

W grze może brać udział dowolna ilość graczy (czym więcej tym lepiej), każdy z graczy zostaje *sołtys*em z własnym *podwórkiem*, wszyscy razem tworzą *region*. Sołtysi ze wsi mogą korzystać z wszystkich kart z wyjątkiem tych z napisem *miasto* (np. Sz. Podst. Nr 117, *Błokowisko*). Jeżeli gracz chce, może gospodarować na podwórku miejskim, korzysta wtedy z wszystkich kart z wyjątkiem tych z napisem *wieś* (np. *Pole*, *Deficytowy PGR*), może również wymagać by inni gracze zwracali się do niego per „burmistrz”.

2. Podstawowe pojęcia

Punkty jabola - (tm) - w skrócie *jabol*. Siła nabywco - sprawcza jaką dysponuje sołtys. Jabol może być wykorzystywany w celu organizacji *miejsc*, *grup* i *osób* oraz do przydzielania *własności* i wykonywania niektórych *czynów*. Sołtys z miasta (burmistrz) może wymagać od innych graczy by nazywali jego (tm) kapitałem. Początkowo każdy sołtys dysponuje 10 (tm).

Poziom wkur... - (r) - w skrócie *wkur*. Nienawiść jaką darzą mieszkańcy *podwórka* swojego *sołtysa*. Jeżeli osiągnie on wysokość 5 punktów *sołtys* zostaje wykopany z własnego *podwórka* bez możliwości powrotu. Dodatkowo każdy punkt (r) powyżej pierwszego zmniejsza ilość kart którą *sołtys* może trzymać w ręku o jedną. Sołtys z *miasta* (burmistrz) może wymagać od innych graczy by nazywali jego (r) niepokojem społecznym.

Tydzień - Okres czasu w którym *sołtysi* dokonują swoich *czynów*. Na początku tygodnia jest *właściwy czas* pierwszego *sołtysa*. Dobiera on karty z *kupki* tak by w jego ręce znalazło się ich 7 i dokonuje większości swoich *czynów*, ich ilość jest ograniczona tylko ilością kart w ręce *sołtysa*. Gdy zakończy wszystkie *czyny* we *właściwym czasie* przychodzi *właściwy czas* następnego *sołtysa*. Gdy minie *właściwy czas* wszystkich *sołtysów* nadchodzi nowy tydzień i działamy znów wg powyższego schematu. Karty które działają „do końca tygodnia” działają, aż do nastania następnego *właściwego czasu* *sołtysa* który ich użył.

Czyn - akcja dokonana przez *sołtysa* lub przez „kartę”. **Czynem** *sołtysa* będzie: zorganizowanie *miejsca*, *grupy* lub *osoby*, nadanie *własności*, użycie *karty specjalnej* lub spowodowanie *wydarzenia*. **Czynem** „kart” jest: - uzyskanie dochodu z *miejsca* - wykonanie *czynu* przez *grupę* lub *osobę* - wykorzystanie *własności* Jeżeli nie napisano inaczej „karty” mogą dokonać tylko jednego *czynu* tygodniowo a po jego wykonaniu są *zarzucane* tzn. nie mogą zostać wykorzystane aż do następnego tygodnia. **Odrzucanie** kart następuje na początku *właściwego czasu* przed dobraniem kart.

Grupa - *tlum* z dołączoną do niego *osobą*, *grupą* będą też nazywane pojedyncze karty *tlumu* lub *osób*.

Umiejętność napierdalania - w skrócie UN. Określa jak dobrze dana *grupa* radzi sobie podczas *zadymy*.

Odporność na zdewastowanie - w skrócie ONZ. Określa jak trudno jest dane *miejsce* *zdewastować* czyli doprowadzić do totalnej ruiny i wyłączyć z gry.

3. Co może zrobić sołtys we właściwym czasie

Organizować - poświęcając odpowiednią ilość (tm) można wystawiać na *podwórku* karty *miejsc*, *tlumu* i *osób*.

Nadawać własność - poświęcając odpowiednią ilość (tm) można nadawać karty *własności* *tlumom* i *osobom*.

Wywołać zadymę.

Użyć kart *wydarzeń* i kart *specjalnych*.

Właśnie *zorganizowane* karty *miejsc* i *grupy* nie mogą być używane do końca tygodnia (wchodzą do gry *zarzucane*).

4. Zadyma

Tak to już bywa, że czasami trzeba kogoś stłuc. *Sołtys* może wykorzystać swoje *grupy* wraz z ich *własnością* w celu spuszczenia łomotu *grupom* innych. Każda atakująca *grupa* wybiera sobie *grupę* przeciwnika z którą chce walczyć, możliwa jest walka tylko 1 na 1. Podczas *zadymy* porównujemy UN walczących *grup* i ta którego UN jest wyższe wygrywa. Różnicę pomiędzy UN wygranego i przegranego nazywamy *efektem zadymy*.

Co można zrobić po wygranej *zadymie*:

- **rozwalić co się da i uciec** - zwycięska *grupa* powoduje na *podwórku* pokonanego *sołtysa* straty w wysokości tylu (tm) ile wynosił *efekt* wywołanej przez nią *zadymy*, pokonany *sołtys* musi natychmiast pokryć zniszczenia

- **wywołać zamieszki** - każda *grupa* który wywołała *zadymę* o *efekcie* większym niż 2 może podnieść (r) na tym *podwórku* o 1,

- **skopać ich jeszcze raz** - pokonany *grupa* jest usuwana z gry,

- **zdemolować miejsce** - *grupa* może zdemolować *miejsce* którego ONZ jest niewiększe od *efektu zadymy*, różne *grupy* mogą łączyć *efekty* w celu zdemolowania *miejsca*.

Przykład: *Grupa uzbrojonych w Noże, palki, cepy, kosy Robotników stłukła Ruskich, i podjęła próbę zdemolowania Bazaru jednak ONZ Bazaru jest zbyt wysokie. W tym samym czasie grupa Rolników dopadła szwendającego się samotnie Iwana, sprąla go i przyłączyła się do Robotników razem z nimi demolując Bazar. Oto co mogą zdziałać masy robotniczo - chłopskie.*

Własność pokonanych *grup* jest usuwana z gry nawet jeżeli nie zostały one skopane.

Podczas *zadymy* obowiązują jeszcze kilka zasad:

- *grupy* muszą zatakować inne *grupy* chyba, że nie ma wystarczającej ilości przeciwników. *Grupy*, którym nikt nie stawia oporu wywołują *efekt* równy swojemu UN,

- *grupy* pokonane podczas *zadymy* (ale nie „skopane”) nie mogą wykonywać żadnych *czynów* we *właściwym czasie* aż do następnego tygodnia,

- *grupy* „skopane” są usuwane z gry,

- jeżeli nie wszystkie *grupy* broniące się zostały zaatakowane to jedynym co mogą zrobić atakujący jest „skopanie” pokonanych przeciwników lub „rozwalenie czego się da” zanim przybiegną posiłki

- po **zadymie grupy** wracają na własne **podwórko**.
- każda **grupa** z broniącego się podwórka musi być przez kogoś atakowana, dotyczy to również **grup** które „są odporne” na działania pewnych kart. Tzn. że **Księdza** z wrogiego **podwórka** też ktoś musi zaatakować (zagadać, przestraszyć, przekupić) nawet jeżeli nie przyniesie to żadnego skutku, po prostu będzie on bronił swojego „domu” i zanim pójdziesz zdemolować jakieś **miejsce** musisz przydzielić **Księdzu** jakąś „atakującą” **grupę**. Oczywiście **efekt** zadymy wyniesie 0 - nikt nikomu nic nie zrobi.
- **Własność** może być używana w dowolnym momencie zadymy. Jeżeli **Pobicie** podniesie UN przeciwnika i okaże się, że przegrałeś możesz wypić **Wódkę zbożową** - 40 % i go złotać. Jeżeli jednak nastąpi **Interwencja policji** to Twoja ekipa mimo tego, że się schlała nic nie zrobi.
- **grupy** zawsze bronią się przed atakiem, niezależnie od tego czy są **zarzycane** czy nie.

5. Wydarzenia

Karty **wydarzeń** mogą być używane przez wszystkich w dowolnym momencie i dowolnej ilości: np. **Gang uliczny** uzbrojony w **pistolety** zaatakował **Pseudokibiców**, jednak rozgrywany właśnie **Mecz ligowy** podniósł ich UN o 1. Nic im to nie pomogło gdyż zostali **Zatrzymani do wyjaśnienia** w drodze na **zadymę**. Jednak **Brak akceptacji społecznej dla Zatrzymania...** uniemożliwił zamknięcie „młodzieży”, która z pomocą **Ochrony aktywnej** miejscowego stadionu spuściła łomot **Gangowi...** itd.

6. Własność

Karty **własności** można dołączać do **grup** we **właściwym czasie** płacąc odpowiednią ilość punktów jabola. Każdy **tłum** lub **osoba** może posiadać jedną kartę **własności**, przegrana w **zadymie** oznacza stratę **własności** nawet jeżeli **grupa** nie została usunięta z gry. **Własność** można dowolnie przekazywać we **właściwym czasie** jednak może być ona użyta tylko raz w tygodniu (tzn. że nie można posłać do walki trzech **grup** z jednym **Pistoletem** i wymieniać się podczas zadymy).

7. Przynależność kart

Niektóre z kart mogą przynależeć do jednej z organizacji których możliwości i sposoby działania są dosyć specyficzne, tymi organizacjami są:

- **kościół** - karty tego typu nie mogą być bezpośrednio atakowane przez inne karty z wyjątkiem tych które należą do **mafii**. Każda karta **kościół** usunięta z **podwórka** podnosi (r) o 1.
- **państwo** - karty należące do **państwa** nie mogą być bezpośrednio atakowane przez inne karty z wyjątkiem tych które nale-

żą do **mafii** lub **kościół**. Dodatkowo za każdy skuteczny czyn **mafii** przeciwko karcie **państwa** kontrolujący ją sołtys zwiększa swój (r) o 1,

- **mafia** - karty należące do **mafii** mogą atakować karty **kościół** i **państwa**. Dodatkowo za każdy skuteczny czyn **państwa** przeciwko karcie **mafii** kontrolujący ją sołtys zwiększa swój (r) o 1.

Własność danej organizacji może być wykorzystywana tylko przez **grupy** tej organizacji. Tzn. że **Pan komisarz** może używać **Gazu łzawiącego** a **Iwan** może szaleć z **AK-47** ale nie na odwrót. Dodatkowo, karty organizacji muszą być używane przez jej członków. Oznacza to, że żeby użyć **Pielgrzymki pieszej** musisz mieć **Księdza** który ją poprowadzi lub **Kościół** do którego pielgrzymka się odbędzie. Karty **miejsce**, **tłumu** i **osób** mogą być używane zawsze, karty **wydarzeń** i **własności** tylko jeżeli na **podwórku** znajduje się karta należąca do odpowiedniej organizacji. Np. możesz zawsze postawić na swoim **podwórku** **Dilera**, by zapewnić sobie dochód ale żeby użyć **Interwencji policji** musisz mieć na **podwórku** **Posterunek policji**, **Pana Komisarza** lub inną kartę typu **państwo**.

8. Grupy, tłumy i osoby

Do każdego **tłumu** może być dołączona jedna **osoba**. Tak powstała **grupa** należy do wszystkich organizacji do których należą jej członkowie i może korzystać z wszystkich należnych im przywilejów. Np. **Gang uliczny** pod przewodnictwem **Księdza** jest traktowany jak **mafia** i **kościół** - nie można go atakować za pomocą kart **państwa**, można wyposażać w **AK-47** lub **Walizkę pełną pieniędzy** i może posłać inną **grupę** na **Pieszą pielgrzymkę**. W dodatku nie można ich **Zatrzymać do wyjaśnienia** - przecie są „kartą typu **kościół**”. Prawda, że miło?

Dodatkowo wszystkie **czyny** muszą być wykonywane przeciwko całej **grupie** a nie przeciwko **tłumowi** lub **osobie** która do danej **grupy** należy. Tzn. że np. **tłum Ruskich** idący na **zadymę** razem z **Iwanem** nie może zostać zatrzymana przez **Posterunek policji** gdyż jego UN wynosi 3 a nie 2 i 1. **Osoby** mogą być przyłączane do **tłumów** tylko w **odpowiednim czasie**.

9. Miejsca

W **Fabrykach** i **Kopalniach** może pracować maksymalnie po 5 **grup**, W **Gospodarstwie rolnym** 4 **grupy** a na **Polu** jedna. W innych **miejscach** nie można pracować, one i tak przynoszą dochód. Oczywiście jeżeli masz **grupę Żydów** możesz ich zatrudnić gdziekolwiek a **Ruskich** możesz posłać na **Bazar**.

Trzewiczek oszalał. Na wszystkich spotkaniach z redakcją zarzekał się, że na łamach „Portal” o karciankach nie będzie. Bo to pismo poświęcone grom fabularnym. I kropka. No i nie minęło pół roku, a tu dup: „Sim wiocha” - pierwsza polska gra karciana ląduje na łamach Portalu. Tak więc tłumaczę. Było to tak:

Dostałem „Sim wiochę” pod koniec stycznia. Jej autor - Telefax pytał, czy jesteśmy tym zainteresowani. Oczywiście nawet przez myśl mi nie przeszło, żeby to publikować, ale jako że redaktorem jestem uczciwym postanowiłem rzecz dokładnie przejrzeć. No i to był błąd numer jeden, bo „Sim wiochę” czytało się fajnie. Wciąż jednak pewny siebie wysłałem do Telefaksa list, z pytaniem, czy ta gra „działa”. Będziesz na Krakonie? - zapytał. Będę - szybko odpisałem. No to zobaczysz. - przeczytałem w odpowiedzi. To wyraz dobrze. Pierwszej Krakonowej nocy Telefax rozdał przywiezione ze sobą karty wszystkim osobom w pokoju, które nie miały nic do roboty i zachęcił ich do gry. Po jakiś dwóch godzinach w „Sim wiochę” grało już około ośmiu osób, a drugie tyle błąd numer dwa. Nie poddawałem się łatwo. Postanowiłem grę przetestować na moich przyjaciółkach z klubu Nizioł - zatwardziałyłch erpegowcach - tak twarde, jak ja sam - w końcu, będąc szefem Nizioła od czterech lat dobrze ich wychowałem. Im nie spodoba się na pewno, myślałem. Jak już się domyślać, aktualnie znaczna część Nizioła regularnie gra w „SW”. Błąd numer trzy. Przemek Głomb - członek komisji w tegorocznym Pucharze Mistrza Mistrzów, gra w nią Marcin Chałubiec - jeden z najlepszych gliwickich strategów, zatwardziałył miłośnik gier bitewnych. Niestety, w „Sim wiochę” grają już prawie wszyscy.

Drodzy czytelnicy - przeznaczyliśmy na „Sim wiochę” aż 11 stron - nie zlekceważcie tego - szkoda, by te strony się zmarnowały - skserujcie karty i spróbujcie zagrać - uwierzcie mi „Sim wiocha” naprawdę jest świetną grą. Daję Wam na to słowo Naczelnego „Sim wiocha” naprawdę jest „Tekściorem numeru”

10. Inne czasami ważne zasady

- nie wolno demolować **miejsc** na własnym **podwórku**
- nie wolno atakować **grup** z własnego **podwórka**
- nie można niszczyć swojej **własności**
- na **podwórku** można posiadać tylko jeden egzemplarz każdego **miejsc**a i **osoby**
- karty **miejsc**a i **grup** można umieszczać tylko na własnym **podwórku**

- jeżeli jakiś **tłum** gdzieś pracuje (np. **Robotnicy** w **Fabryce**) to nie może być zaatakowany w normalny sposób tzn.: Można zaatakować **Fabrykę** tak jakby jej UN wynosiło ONZ + UN zatrudnionych w niej **Robotników** razem z ich **własnością**, wygrana spowoduje zdemolowanie **Fabryki** i „usunięcie” pracujących w niej **Robotników**. Remis albo przegrana nie powodują żadnego efektu („pracownicy muszą zarabiać pieniądze a nie uganiać się za gówniarzami”). To samo dotyczy np. **Żydów** w **Sklepie monopolowym**, **Ruskich** na **Bazarze** czy **Rolników** na **Polu**. **Miejsc**a można atakować dowolną ilością **grup** i można do tego dodawać **efekty** innych zadani i **wydarzeń** (wjazd **Żuli** do **Ogólniaka** i **Podpalenie** zrobią swoje).

- na początku rozgrywki **sołtys** który zaczyna grę (ustalany drogą losową) bierze do ręki siedem kart z **kupki**, wykonuje wszystkie swoje **czyny** a dopiero potem następny **sołtys** bierze do ręki swoje karty. Daje to możliwość spokojnego działania tym którzy wcześniej pojawili się w **regionie**, w pierwszym tygodniu nie mogą być blokowani przez tych którzy nie mają kart w rękach. Po wykonaniu wszystkich **czynów** **sołtys** może odłożyć dowolną ilość kart **na później**. Karty z tej **kupki** mogą być używane gdy skończą się karty z **kupki** podstawowej. Na początku **właściwego czasu** **sołtys** dobiera karty z **kupki** do siedmiu, chyba że wysoki poziom wkur zmusza go do wzięcia mniejszej ilości (ciężko się rządzi gdy tłumy pod oknami skandują „Sołtys Rudolf musi odejść!”).

- w celu przyspieszenia rozgrywki można przyjąć następujący wariant gry: **sołtysi** dobierają karty tak by mieć ich 10 w ręce a każdy (r) obniża maksymalną ilość kart o jedną.

Co dalej...

...czyli kilka słów od Wydawcy. Po pierwsze w przygotowaniu jest już pierwszy dodatek do Sim Wiochy „Powrót egzorcysty” - z takimi kartami, jak: Piwo „Perła”, Łańcuch „Krowiak”, Wskrzeszenie, Utopce, Przyjaciele Jakuba...

Dodatkowo mamy przygotowany specjalny dodatek „Konwent” - karty z niego będą ukazywały się przy różnych dziwnych okazjach, będą nagrodami dla prenumeratorów „Portalu”, pojawią sięna kilku, szczególnie nam bliskich konwentach... wypatrujcie ich.

Nowe projekty kart będą się także pojawiać na naszej stronie www - każdy będzie mógł je ściągnąć - pierwsze z nich pojawią się pod koniec kwietnia...

Tworzenie własnych kart

Zachęcamy wszystkich do wymyślania własnych projektów kart. Wystarczy wymyślić zasady działania, zrobić prosty rysunek i zaprezentować kumplom. Zagrajcie z nową kartąkilkanaście gier, sprawdźcie, jak siespisuje, czy jest ciekawa i czy nie wpływa zbyttnio na równowagę gry. A gdy karta przejdzie okres **playtestingu** (tak, wiemy, to **obce słowo- przyp. Red.**) to przślijcie ją na adres redakcji - jeśli nam się spodoba, dokonamy szumnej autoryzacji i zaprezentujemy kartę całej Polsce.



Podziękowania: Nurglitch i Bruno (Elf) - za pomysł - Katu, Kern, NoM, Robak i inni - za pomoc i playtesting



MIEJSCE - WIEŚ

Upadający PGR

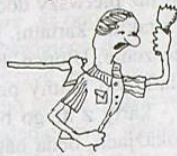


Raz podczas tygodnia możesz użyć upadającego PGRu aby obniżyć ilość PJ dowolnego soltysa o 1.
Panie przecież ta ruina od '89 żadnego zysku nie przynosi, a utrzymywać trzeba, koszty rosną...

3 BO 4

MIEJSCE - WIEŚ

Remiza



Blokuje efekt podpalenia. Remiza pozwala ściągnąć (we właściwym czasie) na swoje podwórko dowolną grupę w celu sklepania jej lub dowolnym innym. Ściągnięta do remizy grupa wykorzystuje swój czyn.

3 BO 4

MIEJSCE - WIEŚ

Pole

Możesz wysłać rolników do pracy na polu (tylko jedną grupę). Zwiększają oni PJ o 1 w ciągu tygodnia. W tygodniu w którym pracują na polu nie mogą robić nic innego.

Możesz posiadać dowolną ilość pól na podwórku. Na każdym polu może pracować tylko jedna grupa rolników.

1 BO 2

MIEJSCE - WIEŚ

Gospodarstwo rolne



Pracując w gospodarstwie rolnicy zapewniają dochód w wysokości 1 PJ za każdą zatrudnioną grupę. W tygodniu, w którym pracują nie mogą wykonywać innych czynności.

4 BO 4

MIEJSCE - WIEŚ

Nielegalna bimbrownia

Zapewnia dochód w wysokości 1 PJ tygodniowo. LUB
Usuń z podwórka dowolną ilość żuli, za każdego otrzymasz 2 PJ.

„Ano kręci się interes, powolutku. Zawsze przyjdzie kilku z nich, by kupić coś na rozgrzewkę. Czasami któryś dostaje rentę, czy zasiłek, zalewają się wtedy wszyscy w trupa.”

3 1 3

MIEJSCE

Sklep monopolowy



Daje 1 PJ na tydzień.

- Przepraszam, czy jest denaturat?
- Nie, nie ma.
- A jakieś inne tanie wino?

3 BO 2

MIEJSCE

Kościół



W chwili, gdy pojawia się na podwórku obniża PW o 1.

A teraz ogłoszenia parafialne...

4 BO 4
KOŚCIÓŁ

MIEJSCE

Kościół parafialny

W chwili gdy pojawia się na podwórku obniża PW o 1. Raz w tygodniu pozwala wyłączyć z walki jedną dowolną grupę innego soltysa, który nie posiada własnego kościoła. Wszystkie zasady dot. Kościoła dotyczą także Kościoła parafialnego.

Błogosławieni, którzy nie widzieli, a uwierzyli - jak mawiał książę proboszcz do inspektorów nadzoru budowlanego.

5 1/X 5
KOŚCIÓŁ

MIEJSCE

Posterunek policji



Raz w tygodniu pozwala na niedopuszczenie na własne podwórko dowolnej grupy o UN nie większym niż 2.

Dzień dobry, czy są wolne pokoje?

2 BO 4
PAŃSTWO

MIEJSCE

Komisariat



Raz w tygodniu pozwala na niedopuszczenie na własne podwórko dowolnej grupy o UN nie większym niż 3.

Przy zachowaniu obecnych dotacji w przyszłym roku będziemy jeździć na hulajnogach, co znacznie poprawi stan kondycji fizycznej naszych funkcjonariuszy.

3 BO 5
PAŃSTWO

MIEJSCE

Smol biznes



Dodaje 1 PJ na tydzień.

Import - Export.
Drobne kradzieże.

3 BO 3

MIEJSCE - MIASTO

Dyskoteka



Dodaje 1 PJ na tydzień. Pozwala ściągnąć (we właściwym czasie) na swoje podwórko dowolną grupę w celu sklepania jej lub dowolnym innym. Ściągnięta na dyskotekę grupa wykorzystuje swój czyn.

4 BO 4

MIEJSCE

Sex shop



Umieść na dowolnym podwórku: na miejskim dodaje 1 PJ tygodniowo, na wiejskim podnosi o 1 PW.

„Czy mają państwo jakiś film o zwierzątkach? Dla wnuczka chciałam...”

4 BO 2

MIEJSCE

Masz radiowy



Umieść na dowolnym podwórku. Podnosi o 1 PW.

Mieszkańcy Juhnicy protestowali dziś przed domem soltysa przeciwko postawieniu w ich wsi masztu radiowego, który wg. nich zaszkodzi kaczkom i kurom.

3 BO 4

MIEJSCE

Kasa chorych



Umieść ją na dowolnym podwórku. Jej utrzymanie kosztuje 1 PJ tygodniowo.

3 1 3

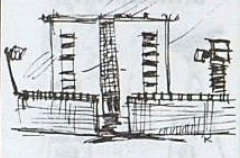
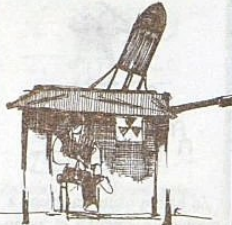
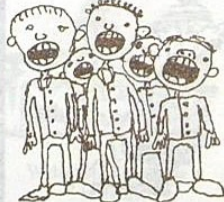
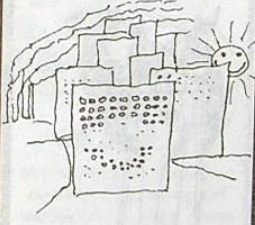
MIEJSCE

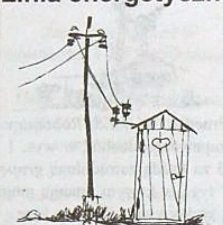
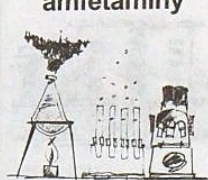
Organizacja dobroczynna



Gdy pojawia się na podwórku obniża o 1 PW. Pozwala obniżyć PW o 1 w ciągu tygodnia kosztem 5 PJ.

5 1 3

MIEJSCE Melina  Podnosi UN wszystkich grup żuli z podwórka o 1. 3 1 2	MIEJSCE Agencja towarzyska  Podnosi PW o 1. Zapewnia dochód w wysokości 1 PJ tygodniowo. 0 BO 3	MIEJSCE Przejście graniczne  Podczas wystawienia przejścia wybierz czy jest kontrolowane przez państwo czy mafią. Zapewnia dochód 1 PJ tygodniowo. 3 1 3 PAŃSTWO/MAFIA	MIEJSCE Plac zabaw dla dzieci  W chwili gdy pojawia się na podwórku obniża PW o 1. Jego usunięcie podnosi PW o 1. 3 1 3
MIEJSCE Teren skażony  Umieść na dowolnym podwórku. Podnosi o 1 PW. Synku nie idź tam. Kiedyś w tamtym miejscu stał pomnik tow. Gierka. 4 1/20 4	MIEJSCE Kopalnia  Pracując w kopalni górnicy zapewniają dochód 1 PJ za każdą zatrudnioną grupę. W tygodniu, w którym pracują nie mogą wykonywać innych czynności. ...czyli, jeśli nie będziemy w ogóle wydobywać węgla, to straty będą mniejsze, tak? A gdybyśmy go wrzucali z powrotem? 5 BO 7	MIEJSCE Fabryka  Pracując w Fabryce robotnicy zapewniają dochód w wysokości 1 PJ za każdą zatrudnioną grupę. W tygodniu, w którym pracują nie mogą wykonywać innych czynności. 4 BO 6	MIEJSCE - FABRYKA Huta im. T. Sędzimira  Pracując w H.T.S. Robotnicy zapewniają dochód w wys. 1 PJ za każdą zatrudnioną grupę. W tyg., w którym pracują mogą wykonywać dowolne inne czynności. H.T.S. leży w Nowej Hucie dla niektórych to miasto, dla niektórych to wieś - stawiajcie gdzie chcecie. Czy się stoi, czy się leży po jabolu się należy. 7 1 7
MIEJSCE - KOPALNIA Kopalnia „Wujek”  Dyrektor Kopalni Wujek może podnieść PW dowolnego soltysa, który użyje karty państwa o 1 PW za każdą użytą kartę. Każde podniesienie PW wymaga czynu pracujących w niej górników. Jest traktowana, jak każda zwykła kopalnia. 7 1 7	MIEJSCE Rozgłośnia radia „M”  Rozgłośnia radia „M” przynosi tyg. dochód w wysokości 1 PJ za każdy maszt radiowy w regionie. Może podnieść o 1 PW dowolnego soltysa z masztem radiowym na podwórku. - Halo? - Trzy słowa dla księdza prowadzącego... 7 1 7 KOŚCIÓŁ	MIEJSCE Bazar  Dodaje 1 PJ na tydzień. Chce pan kupić czołg? Mam tuż obok. W samochodzie. Tanio. 3 BO 2	MIEJSCE - MIASTO Ogólniak  Zmniejsza ilość PJ potrzebnych do zorganizowania jednej grupy żuli, satanistów, dresiarzy, gangu ulicznego, bojówki młodzieżowej lub pseudokibiców o 1 PJ w ciągu tyg. 3 BO 3
MIEJSCE Zawodowa  Zmniejsza ilość PJ potrzebnych do zorganizowania jednej grupy żuli, rolników, robotników lub górników o 1 PJ w ciągu tygodnia. 3 BO 3	MIEJSCE Sz. podst. nr 117  Pozwala raz w tygodniu zorganizować za darmo jedną grupę żuli. 3 1 3	MIEJSCE Klub sportowy  Pozwala za darmo zorganizować 4 grupy pseudokibiców (jedną tygodniowo). Pozwala ściągnąć na swoje podwórko dowolną inną grupę w celu sklepania jej lub dowolnym innym. Lubudubu, lubudubu, niech nam żyje prezes naszego klubu... 7 1 4	MIEJSCE - MIASTO Blokowisko  Pozwala zorganizować za darmo 4 grupy (jedną tygodniowo). Każda z nich musi być innego rodzaju. 7 1 5

MIEJSCE - MIASTO Osiedle robotnicze  Pozwala zorganizować za darmo 4 grupy robotników, górników lub żuli. (jedną tygodniowo). 7 1 5	MIEJSCE Przychodnia rejonowa  Raz podczas tygodnia możesz użyć przychodni rejonowej, by uniknąć usunięcia grupy z podwórka. 4 BO 3	MIEJSCE Plantacja trawy Zainwestuj w plantację do 3 PJ. Po tygodniu przyniesie ona dochód równy podwojonej ilości zainwestowanych PJ. Jeśli poświęcisz tylko 1 PJ nie jest ona traktowana jak karta mafii. - O! Widzę, że twój synek też bardzo interesuje się biologią. - Dlaczego? - Bo hoduje takie same roslinki, jak mój. 3 BO 3	MIEJSCE Szpital psychiatryczny  Możesz umieścić w szpitalu dowolną grupę przeciwnika i trzymać jak długo zechcesz. Na grupy przebywające w szpitalu nie działają żadne karty „z zewnątrz”. W regionie może znajdować się tylko jeden szpital psychiatryczny. 5 1 5
MIEJSCE Linia energetyczna  Umieść na dowolnym podwórku. Podnosi o 1 PW. Zapewnia dochód w wysokości 1 PJ tygodniowo. 0 BO 3	MIEJSCE Wytwórnia amfetaminy  Zainwestuj w plantację do 3 PJ. Po tygodniu przyniesie ona dochód równy potrójonej ilości zainwestowanych PJ. 5 BO 3	MIEJSCE Pomnik  Jeżeli inny soltys będzie chciał zorganizować jakieś miejsce możesz go zmusić, by najpierw postawił tam pomnik. Musi za niego zapłacić z własnej kasy. 3 1 3	MIEJSCE Koszary policyjne  Umożliwiają utrzymanie do 3 grup przewencji. 3 BO 4
MIEJSCE Elektrownia  Zapewnia dochód w wysokości 1 PJ tygodniowo lub blokuje dochód pochodzący z dowolnej linii energetycznej. 3 BO 4	MIEJSCE Cmentarz komunalny  Za każdą usuniętą grupę z twojego podwórka otrzymasz 1 PJ. Jeśli na twoim podwórku znajduje się cmentarz przykościelny to pierwsza usunięta w tygodniu grupa zostanie pochowana na nim. 3 BO 4	MIEJSCE Cmentarz przykościelny  Umieść na dowolnym podwórku na którym znajduje się kościół. Za każdą usuniętą z gry grupę z tego podwórka soltys musi zapłacić 1 PJ. Nie możesz mieć więcej cmentarzy niż kościołów. 3 X 4	WYDARZENIE Strajk  Czynem dowolnej własnej grupy możesz zablokować jeden czyn dowolnego soltysa. 0 1/5 0
WYDARZENIE Podpalenie  Zadaje dwa obrażenia dowolnemu miejscu. 0 1/20 0	WYDARZENIE Interwencja policji  Blokuje czyn dowolnej grupy. 0 1/10 0	WYDARZENIE Niedzielne kazanie  W chwili gdy zostanie wygłoszone obniża PW o 1. Max. jedna karta na każde 3 kart grupy lub miejsca kościoła. 0 1/X 0	WYDARZENIE Mecz wyjazdowy  Podnosi o 1 UN wszystkich grup pseudokibiców pochodzących z wybranego podwórka walczących poza swoim podwórkiem. Max. jedna karta na każdą kartę pseudokibiców. 0 1/X 0
	PAŃSTWO	KOŚCIÓŁ	

WYDARZENIE
Mecz ligowy


Wybierz dowolne podwórko. Podnosi o 1 UN wszystkich grup pseudokibiców walczących przeciwko temu podwórku. Max jedna karta na każdą kartę pseudokibiców.

0

1/X

0

WYDARZENIE
Pielgrzymka piesza


Uniemożliwia wykonanie jakiegokolwiek czynu dowolnej grupy. Max. jedna karta na każdą kartę grupy lub miejsca kościoła.

0

1/X

0

KOŚCIÓŁ
WYDARZENIE
Zmiana ustawy o...


Blokuje do końca tygodnia działanie wszystkich miejsc jednego wybranego typu. Max. jedna karta na każdą kartę grupy lub miejsc państwa.

0

1/X

0

PAŃSTWO
WYDARZENIE
Brak akceptacji społecznej


Pozwala zablokować działanie dowolnej karty typu Państwo.

0

1/15

0

WYDARZENIE
Łapówka


Pozwala zablokować działanie dowolnej karty typu państwo lub kościół.

0

1/15

0

WYDARZENIE
Zatrzymanie do wyjaśnienia


Pozwala zablokować działanie dowolnej grupy. Max 1 karta na każde 2 karty grup lub miejsc państwa.

0

1/x

0

PAŃSTWO
WYDARZENIE
Ochrona aktywna


Dodaje na czas zadymy 1 do UN dowolnej broniącej się grupy.

0

1/15

0

WYDARZENIE
Zamach bombowy


Zadaje 2 obrażenia dowolnej grupie lub miejscu. Max 1 karta na każde 5 kart grup lub miejsc mafii.

0

1/x

0

MAFIA
WYDARZENIE
Pobicie


Zadaje 1 obr. dowolnej grupie lub miejscu (można przecież pobić np. właściciela sklepu lub kopalni).

*Ja też kłęczę w kałuży i krwawi mi nos
A dziś wyjątkowo spokojna noc...*

0

1/20

0

WYDARZENIE
Cięcia budżetowe


Obniża PJ dowolnego soltysa o 1.

0

1/15

0

WYDARZENIE
Zmiany w budżecie


Zabiera 1 PJ dowolnemu soltysowi i przekazuje go soltysowi wybranemu przez ciebie LUB zabiera po 1 PJ każdemu soltysowi. Max 1 karta na każde 3 karty grup lub miejsc państwa.

0

1/x

0

PAŃSTWO
WYDARZENIE
Dotacja państwowa


Podnosi PJ dowolnego soltysa o 2. Max 1 karta na każde 5 kart grup lub miejsc państwa.

0

1/x

0

PAŃSTWO
WYDARZENIE
Popijawa


Możesz użyć PJ w celu podniesienia UN grup, które mogą to robić (tzn. podnosić UN kosztem PJ).

Panie, my ze szwagrem, to nie takie rzeczy po pijanemu robili...

0

1/20

0

WYDARZENIE
Kontrola tłumy


Wylacza jedną grupę z zadymy.

Co mnie obchodzi, że to jest Plac Niebiańskiego Spokoju!?
Każcie czołgistom ruszać.

0

1/20

0

PAŃSTWO
WYDARZENIE
Daj na tacę


Wybrany przez ciebie soltys traci po 1 PJ za każdy Kościół na swoim podwórku.

0

1/20

0

WYDARZENIE
Cios w plecy


Możesz urządzić zadymę na dowolnym podwórku pod warunkiem, że grupy z tego podwórka walczą właśnie gdzie indziej. Zadyma ta ma miejsce podczas ich nieobecności.

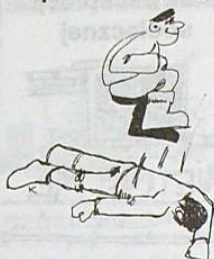
0

1/20

0

WYDARZENIE

Kopanie leżącego



Dowolna grupa, która przegrała zadymę jest usuwana z gry.

0 1/20

0

WYDARZENIE

Skandal



Możesz kazać dowolnemu sołtysowi usunąć jedną grupę. Jeżeli tego nie zrobi jego PW wzrasta o 1.

I wie pan co, i to jest kurwa skandal! To jest groźba pozbawienia życia...

0 1/20

0

WYDARZENIE

Niespodziewana wizyta



Możesz włączyć swoje grupy do dowolnej zadymy.

Ci z sąsiedniej wsi zaczęli ale myśmy skończyli...

0 1/20

0

PAŃSTWO

WYDARZENIE

Wierszyk



Podnosi PW wybranego sołtysa o 1.

- Wiesz, wymyśliłem o tobie wierszyk...

- Opowiedz!

- Bulka, bulka, ty chuju.

0 1

0

WYDARZENIE

Żydzi na Madagaskar



Usuń dowolne grupy Żydów z gry.

0 BO

0

WYDARZENIE

Zatrucie pokarmowe



Blokuje czyn dowolnej grupy.

- Przecież to się nie da jeść.

- Kotlet z psa III kategorii pomielany razem z budą...

- Suką!

0 1/20

0

WYDARZENIE

Ścieżka zdrowia



Możesz urządzić zadymę pomiędzy twoimi robotnikami a dowolną grupą z regionu.

Max. jedna karta na każdą kartę robotników.

0 1/X

0

WYDARZENIE

Drobne nieporozumienie



Wybierz dwie dowolne grupy z jednego podwórka, muszą ze sobą walczyć używając wszelkich dostępnych środków. Efektem zadymy będzie zawsze skopanie przegranego.

0 1

0

WYDARZENIE

Domowe filmy wideo sołtysa Tomka i Pauliny



Każde wydane (na dystrybucję) 5 PJ pozwala podnieść PW dowolnego sołtysa o 1. Wszyscy w regionie mogą wydać PJ na ten szczytny cel.

0 1

0

WYDARZENIE

Samobójstwo popełnia się samo



Usuń z gry dowolną osobą bez względu na jej przynależność.

0 1

0

WYDARZENIE

Szkody górnicze



Czynem jednej gr. górników możesz zadać 2 obr. dowolnemu miejscu bez wzg. na jego przynależność. Max. 1 karta na każdą kartę górników.

- To nie widział pan, że to był posterunek policji?

- Przecież po ciemku nic nie widać.

0 1/X

0

WYDARZENIE

Dobry interes



Wybrany przez ciebie sex shop przyniesie dochód w wysokości 3 PJ zamiast jednego.

- Co pan dziś sprzedał?

- Dwa wibratory za 150 PLN i pański termos za 300.

0 1/20

0

WYDARZENIE

Gorące powitanie



Jeżeli broniś własnego podwórka możesz wybrać, które twoje grupy atakują przeciwnika tak jak byś ty to atakował.

0 1

0

WYDARZENIE

Upał



Uniemożliwia wybranej osobie wykonanie jakiegokolwiek czynu.

O Boże, ale się upaliłem...

0 1/20

0

WYDARZENIE

Niezapomniane wrażenia



Podnosi UN wszystkich twoich grup biorących udział w zadymie o 1.

0 1

0

WYDARZENIE

Zabawa

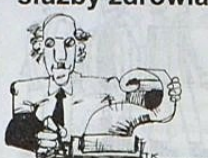
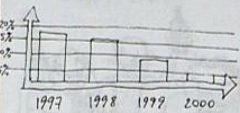
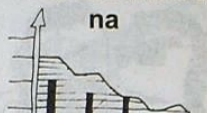


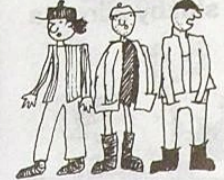
Wybrany przez ciebie sołtys musi usunąć z gry (skopać, wysadzić w powietrze itp.) dowolną grupę. Jeżeli tego nie zrobi jego PW wzrasta o 1.

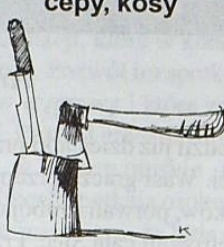
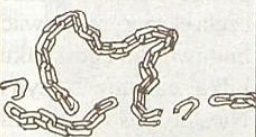
Żeby się zabawić trzeba kogoś zabić.

0 1

0

WYDARZENIE Reforma emerytalna  Wszystkie gr. w regionie przynoszą stratę w wys. 1 PJ. Nie może zostać zablokowana. W trakcie gry może zostać wprow. tylko 1 reforma danego typu, późniejsze nie przyniosą żadnego efektu. 0 1 0	WYDARZENIE Reforma służby zdrowia  PW na każdym podwórku rośnie o 1. Nie może zostać zablokowana. W trakcie gry może zostać wprowadzona tylko jedna reforma danego typu, późniejsze nie przyniosą żadnego efektu. 0 1 0	WYDARZENIE Reforma szkolnictwa  Blokuje działanie wszystkich Zawodówek i Ogólniaków. Dodatkowo za każdą z tych szkół należy zapłacić 1 PJ. Nie może zostać zablokowana. W trakcie gry może zostać wprowadzona tylko jedna reforma danego typu, późniejsze nie przyniosą żadnego efektu. 0 1 0	WYDARZENIE Reforma administracyjna  W tym tygodniu nie działają żadne miejsca w regionie. Nie może zostać zablokowana. W trakcie gry może zostać wprowadzona tylko jedna reforma danego typu, późniejsze nie przyniosą żadnego efektu. 0 1 0
WYDARZENIE Grom z jasnego nieba  Zadaje 2 obrażenia dowolnej grupie. Max. jedna karta na 5 kart grup lubn miejsc kościoła. 0 1/X 0 KOŚCIÓŁ	WYDARZENIE Powódź  Każdy sołtys traci po 1 PJ za każde miejsce na swoim podwórku. Nie może zostać zablokowana. 0 1/50 0	WYDARZENIE Susza  Uniemożliwia grupom wydawanie PJ w celu podnoszenia UN. Neguje efekt już wypitych jaboli. Trwa do końca tygodnia. Nie może zostać zablokowana. ...o kurwa, ale mnie suszy... 0 1 0	WYDARZENIE Pielgrzymka  Wszyscy tracą wszystkie swoje punkty jabola. PW sołtysów w regionie spada o 1. Musisz mieć w talii minimum 50 kart, żeby umieścić w niej Pielgrzymkę. 0 1 0
OSOBA Żul Stanisław  Żul Stanisław podnosi o 1 UN dowolnej grupy żuli, w której się znajduje. - Czysta... - Panie, jaka tam czysta... - Czysta 2/16, Opole, Pan Stanisław. 2 1 0	OSOBA Leppppppppppp  Podwaja UN wszystkich rolników z twojego podwórka. 4 1 0	OSOBA Związkowiec „S”  Pozwala anulować jedną dowolną akcję innego sołtysa skierowaną bezpośrednio przeciwko twoim miejscom. 4 1 0 PAŃSTWO	OSOBA oborca podatkowy  Możesz użyć Poborcę podatkowego, aby obniżyć ilość PJ dowolnego sołtysa o 1. 3 1 0 PAŃSTWO
OSOBA - MIASTO Księgowy mafii  Dodaje 1 PJ na tydzień. 3 1 0 MAFIA	OSOBA - MIASTO Diler  Dowolny obcy sołtys może podnieść UN dowolnej swojej grupy o 1 płacąc 1 PJ sołtysowi kontrolującemu diler. Tatusiu, po co ci są te niebieskie tabletki? 3 1 0 MAFIA	OSOBA Ksiądz  W chwili gdy pojawia się na podwórku obniża PW o 1. Ksiądz probosz już się zbliża, już puka do mych drzwi... 4 1 0 KOŚCIÓŁ	OSOBA Iwan  2 1 1 MAFIA

TŁUM Żydzi  Żydzi mogą zostać zatrudnieni w dowolnym miejscu zwiększając jego dochód o 1 PJ. Max. jedna karta Żydów na każde dwie inne karty tłumy. 2 1/X 2	TŁUM Żule  Możesz podnieść UN Żuli o 1 za każdy przeznaczony na to PJ. Efekt trwa do początku następnego tygodnia. 1 BO 1	TŁUM Rolnicy  Pracując na polu lub w gosp. rolnym Rolnicy zapewniają doch. w wys. 1 PJ. W tyg., w którym pracują nie mogą robić nic innego. Brudna „marynarka”, polatane spodnie, strzśliwy zapach... 2 BO 2	TŁUM Robotnicy  Pracując w Fabryce Robotnicy zapewniają dochód w wys. 1 PJ. W tyg., w którym pracują nie mogą robić nic innego. Czerwony kinol, waciaki i gumofilce. Przyszłość naszej gospodarki. 2 BO 2
TŁUM Górnicy  Pracując w Kopalni Górnicy zapewniają doch. w wys. 1 PJ. W tyg., w którym pracują nie mogą robić nic innego. Ja, panie, już 24 lata na przodku pracuję, kilofermacham to i przypierdolić potrafię. 2 BO 3	TŁUM Pseudokibice  W tygodniu, w którym pojawiają się na podwórku zwiększają o 1 PW. Możesz zwiększyć ich UN o 1 kosztem 1 PJ, efekt trwa do końca tygodnia. 2 BO 3	TŁUM Oddziały prewencyjne  Ich utrzymanie koszt. 1 PJ na tydz. Nie można ich używać do atakowania, chyba że atakowany sołtys ywołał w tym tyg. strajk lub użył k. mafii. ZADZWOŃCIE PO MILICJĘ ZADZWOŃCIE PO MILICJĘ ZADZWOŃCIE PO MILICJĘ 3 1 5 PAŃSTWO	TŁUM Dresiarze  Dresiarze zwiększają swoje UN o 1 jeżeli na podwórku, na którym walczą jest dyskoteka lub remiza. - Ej, laski, pojedziemy się pieprzyć? - Hi, hi, hi, tak. 2 BO 2
OSOBA - WIEŚ Pijany kombajnista  Jeżeli posiada Kombajn Bizon może nim wjechać na dowolną zadymę. Jego UN podczas tej zadymy jest dwa razy większe od PJ przeznaczonych na „zatankowanie” kombajnisty i jego maszyny. 1 1 0	OSOBA Punk  Dołącz go do Bojówki młodzieżowej - skopanie pokonanej Bojówki nie powoduje usunięcia jej z gry. Myślisz, że jak kilku debili mi wypierdoli to mnie złamiesz. 1 1 0	OSOBA Blek metalowiec  Dołącz go do Bojówki młodzieżowej - razem z nim może ona ignorować zasady z kartami typu kościół. Blgrhrg, blgrghgh, grgahtg, grgahtg SATAN! 1 1 0	OSOBA Skin  Dołącz go do Bojówki młodzieżowej - razem z nim może ona atakować dowolne gr. - nawet te z własnego podwórka. W ciągu każdego tyg. musi brać udział w zadymie, jeśli nie u kogoś to na własnym podwórku. Żydzi, masoni, metale, hipisi, punki, pijacy, dresiarze, rumuni, murzyni - wszystkich ich nienawidzę. 1 1 0
OSOBA Policjant  Dodaje 1 PJ na tydzień. - Proszę przestać, bo wezwę policję! - To ja jestem policja... 1 1 0 PAŃSTWO	OSOBA Rumun  Umieść Rumuna na dowolnym podwórku. Podnosi PW o 1. Zapewnia ci dochód w wysokości 1 PJ na tydzień. - Mamo, mamę chcę kupić... - Ukróć sobie, jest w lodówce. 7 1 0	OSOBA Członek partii rządzącej  Utrzymanie tej osoby kosztuje 1 PJ tygodniowo. 0 1 0 PAŃSTWO	OSOBA Pan Komisarz  2 1 1 PAŃSTWO

TŁUM Bojówka młodzieżowa  W tygodniu, w którym się pojawiają na podwórku zwieszają o 1 PW. Możesz zwiększyć ich UN o 1 kosztem 1 PJ, efekt trwa do końca tygodnia. Jedna karta dla wsi, do trzech dla miasta. 2 1-3 3	TŁUM Gang uliczny  W tygodniu, w którym się pojawiają na podwórku zwieszają o 1 PW. 1 karta dla wsi, do 3 dla miasta. - Ej, ziomal, ono tu. Coś mi się nie podobaś pokaż zegarek... Dobra może być, zostaw jeszcze portfel i mozesz spieprzać. 2 1/3 3 MAFIA	WŁASNOŚĆ Noże, pałki, cepy, kosy  Dodają 1 do UN dowolnego tłumy. Max. jedna karta, na każde 3 kary tłumy. 1 1/X 0	WŁASNOŚĆ Pistolet  Zwiększa o 1 UN dowolnej grupy. Max. jedna karta, na każde 3 kary tłumy. 1 1/X 0
WŁASNOŚĆ - WIEŚ Kombajn Bizon  Zwiększa wydajność Rolników o 1 PJ. Max. 1 karta na każde 3 karty Rolników. 1 1/X 0	WŁASNOŚĆ Ochroniarz  Dodaje 1 do UN osoby, u której pracuje. Można mieć jeszcze jedną własność oprócz Ochroniarza. Osoba, która przegrała zadymę traci Ochroniarza i wychodzi bez szwanku. 1 1 0	WŁASNOŚĆ Przyjaciół „na gorze”  Uodparnia grupę na działanie kart jednego typu. Należy wybrać, czy mają to być karty mafii, państwa, czy kościoła. Max. 1 karta na każde 3 karty mafii, państwa lub kościoła. 2 1/X 0	WŁASNOŚĆ Gaz łzawiący  Wyłącza jedną grupę z zadymy. Max. 1 karta, na każdą kartę grupy państwa. 1 1/X 0 PAŃSTWO
WŁASNOŚĆ Piwo chmielowe 4%  Podnosi jednorazowo UN grupy o 1. 1 BO 0	WŁASNOŚĆ Wino siarkowe 14%  Podnosi jednorazowo UN grupy o 1. Max. 1 karta na każdą kartę Żuli. 0 1/X 0	WŁASNOŚĆ Wódka zbożowa 40%  Podnosi jednorazowo UN grupy o 2. 1 1/15 0	WŁASNOŚĆ Walizka pełna pieniędzy  Sfinansuje zorganizowanie dowolnej grupy lub miejsca. Max. 1 karta na każde 3 karty grupy, lub miejsca mafii. 1 1/X 0 MAFIA
WŁASNOŚĆ Czysto aryjski kij baseballowy  Podnosi UN Skina o 1. Służy do grania nie do zabijania. 0 1 0	WŁASNOŚĆ Dwa metry łańcucha  Dodają 1 UN dla Punka. - Dwa metry łańcucha, szybko! - Zapakować? - Nie trzeba, napierdalamy się przed sklepem. 0 1 0	WŁASNOŚĆ Kompromitujące materiały  Przydziel dowolnej grupie. Skutecznie użyć karty typu Państwo przeciwko tej grupie podnosi PW o 1. Nie działa na karty typu Kościół. 2 1/15 0	WŁASNOŚĆ - WIEŚ Całkowicie Kompatybilna Młockarnia  Podnosi UN broniącej się na podwórku grupy o 2. Mówiłem, żeby tam nie iść! Oni jeszcze zapasy z wojny po szopach trzymają. 2 1 0

Poza granice świadomości

Andrzej Stój

Zapewne każdy z Was prowadził już dziesiątki przygód w świecie mrocznej przyszłości. Wasi gracze przeprowadzili setki akcji odbicia zakładników, porwań i zabójstw. Walczyli z każdą korporacją i spenetrowali całą Sieć. Przygody zaczęły popadać w stereotypy, powoli tracicie przyjemność gry. Spróbuję przedstawić Wam sposób na to, by sesje znowu stały się ciekawe.

Cyberpunk to świat niezbadany. Ludzie żyjący w latach 20-tych XIX wieku nie zastanawiają się, co dzieje się poza światłami kamer i fleszami aparatów. Informacje, które otrzymują, są fałszowane i prawie nikt nie wierzy w ich wiarygodność. Korporacje kierują całym światem. To one decydują, co i kiedy będą jeść ich pracownicy, jakim jeżdżą samochodem, gdzie będą mieszkać i gdzie wypoczywać. Kierują ich życiem i śmiercią. W tym świecie wydaje się nie być miejsca dla rzeczy tajemniczych, nadnaturalnych. To pozory. Świat Cyberpunka idealnie nadaje się do prowadzenia sesji o innej, nieznannej stronie rzeczywistości. O rzeczach, które wydają się nie mieć prawa egzystencji.

Pierwsze kroki ku temu, zostały już poczynione, kiedy autorzy Cyberpunka zdecydowali się połączyć ich świat ze Światem Mroku i Zewem Cthulhu. Mnie one jednak nie odpowiadają. Są zbyt usystematyzowane. Wampiry dzielące się na klany nie pasują do świata, w którym rządzi desperacja i szaleństwo. W Night City nie ma miejsca dla Camarilli i Sabatu. Według mnie wprowadzając do swoich opowieści elementy niesamowite powinniście korzystać z własnej wyobraźni. Porzućcie granice, które nałożyli autorzy gry. Wprowadźcie do Waszych sesji element szaleństwa. Gracze przestaną polegać na ustalonych schematach, zaczną myśleć. Nie zmieniajcie stylu prowadzenia, a jedynie dołączajcie nowe elementy, powoli zmieniając tym samym oblicze rzeczywistości. Gracze pozostaną w stanie nieświadomości do czasu, kiedy będzie za późno. Manipulujcie ich zmysłami, niech bohaterowie zatracą orientację. Będą musieli poszukać nowych rozwiązań, gdyż stare prawdy okażą się kłamstwem.

Doskonałą lekturą przed rozpoczęciem pisania takich scenariuszy wydaje się proza Philipa K. Dicka. Jego książki mają specyficzny, niezwykle klimat. Ich bohaterowie nie wiedzą, gdzie zaczyna się prawdziwy świat, a gdzie kończy iluzja. Książki Dicka zawierają masę pomysłów, które można wykorzystać podczas pisania przygody. Zaczniście od podstaw, np.: spróbujcie wprowadzić do scenariusza człowieka obdarzonego zdolnością telepatii. Drużyna może go ochraniać, nie zdając sobie sprawy z jego możliwości. Enpis ostrzeże postacie o snajperze, który szykuje się do oddania strzału z dachu sąsiedniego budynku, powie o drużynie solo zbliżającej się korytarzem. A kiedy w końcu pracodawca postaci każe zlikwidować tego człowieka, drużynę może spotkać niespodzianka. Zanim zdążą odłożyć słuchawkę telefonu, człowiek, którego mieli ochraniać będzie stał w drzwiach mieszkania z karabinem pożyczonym od jednego z bohaterów. Jest to bardzo prosty przykład, daje jednak dużo możliwości. Starajcie się ubarwić Wasze sesje. Nie musicie od razu wprowadzać czegoś niesamowitego. Świat idzie

w końcu do przodu, a wraz z nim postęp technologiczny. Wyobraźmy sobie następującą sytuację: w gazetach i telewizji pojawia się informacja o zakończeniu prac nad wprowadzeniem do użytku nowej Sieci. Ma być bezpieczniejsza od starej, dostępna jedynie dla korporacji i dużych instytucji. Nietrudno wyobrazić sobie panikę, jaka ogarnie netrunnerów. Utracą dostęp do tajnych plików korporacji, nie będą mogli w ogóle się do niej zalogować. W interesie kataryniarzy będzie zniszczenie tej Sieci. Jest to pomysł raczej na kampanię, niż pojedynczą przygodę.

Spróbujcie popracować nad miejscem, w którym toczą się przygody. Opiszcie kontakty Waszych graczy, nadajcie im osobowość. Postarajcie się stworzyć w miarę realistyczne tło dla Waszych opowieści. Nie ograniczajcie się zasadami. Podczas sesji powinno znaleźć się miejsce na wprowadzenie wątków pobocznych. Może to być cokolwiek: poczynając od losowania Lotto Ciał, kończąc na spotkaniu ze zbuntowaną S.I. podczas eksploracji Sieci. Przykładowym wydarzeniem może być promocja nowego typu cyberoczu, jakiejś брони lub uroczyste otwarcie nowej siedziby Arasaki w Night City. Na wszystkich kanałach pojawiają się informacje o tych wydarzeniach, postacie mogą np. wygrać parę nowych cyberoczu Kiroshi wraz z opłatą za operację.

Poniżej przedstawiam pomysł na sesję wykorzystującą nadnaturalne elementy:

Cothinel to nazwa zbiorowej świadomości, żyjącej setki tysięcy lat temu na Marsie. Była to zupełnie inna planeta, niż ta, którą widzimy dziś. Dawno temu Mars posiadał gęstą, bogatą w tlen atmosferę. Posiadał też własne formy życia. Na planecie żyły niezliczone gatunki roślin i zwierząt. Jedyną inteligentną formą życia była Cothinel. Składała się z setek tysięcy organizmów połączonych wspólną świadomością. Nie stanowiła konkretnego gatunku, raczej rodzaj symbionta, który przenikał do mózgu napotkanej istoty i przejmował nad nią kontrolę. Cothinel w całości zdominowała wszystkie dwunożne ssaki, w tym inne cywilizacje. Jej rozwój postępował bardzo szybko. Nie toczyła między sobą wojen, choroby, które atakowały jej nosicieli nie czyniły jej krzywdy. Bardzo szybko odkryła prąd elektryczny, potęgę atomu. W końcu umieściła satelitę na orbicie. Zaczęła eksperymentować z biotechnologią i genetyką. Zaczęła budowę dużego statku, który mógłby przetransportować kilka „członów” (czyli nosicieli wraz z Cothinel) na Ziemię. Niestety los tej cywilizacji został przypieczętowany wraz ze spostrzeżeniem przez Cothinel wielkiej planetoidy, która miała uderzyć w Marsa kilka tygodni później. Zdesperowana, podjęła wszystkie środki, by ocalić swoją rasę. Wewnątrz jednej z gór zbudowała olbrzymi „schron”, w którym miała być zgromadzona jak największa ilość samej Cothinel. Wysłała ledwo ukończony statek kosmiczny w kierunku Ziemi. Plan był prosty: członki z promu, po odpowiednim czasie miały powrócić na planetę, by odbudować cywilizację i przywrócić dawny wygląd Marsowi. Niestety, Cothinel nie udało się to do końca. Kilka dni przed uderzeniem

planetoidy większość Cothinel zamknęto we wnętrzu „schronu”. Człony, które pozostały, wyruszyły na statku w kierunku Ziemi. Nastąpiło uderzenie, które zmieniło powierzchnię Marsa w jałową pustynię. Większa część atmosfery uciekła w kosmos. Nastąpiła zagłada całego życia na Marsie. Człony, które dotarły do powierzchni Ziemi zostały zabite przez ziemskie choroby. Samej Cothinel udało się jednak przeżyć. Dostała się do organizmów wielu gatunków zamieszkujących planetę. Ewolucja doznała nagłego przyspieszenia. Nie udało się jej przejąć umysłów ziemskich istot, jednak zmieniła ich kod genetyczny, upodabniając go do swojego. Nie ominęło to także ludzi. Wiele lat później korporacje Orbital Air oraz Biotechnika zdecydowały się na wysłanie misji badawczej na Olympus Mons, największy marsjański wulkan. Misja, dowodzona przez doktora Simona Warrena miała polegać na wykonaniu odwiertów i zbadaniu składu chemicznego wnętrza wulkanu. Początkowo wysłano jeden prom: „Atlantis”, jednak w niedługim czasie zdecydowano się na wysłanie dodatkowych dwóch: „Phobos” i „Deimos”. Podczas wykonywania odwiertów na południowym zboczu odkryto dziwną, fluoryzującą substancję. Po dokładnym jej zbadaniu okazało się, że jest pochodzenia organicznego. Przebieg misji został natychmiast utajniony. Podczas jednego z testów doktor Warren stracił na chwilę przytomność. Jak się później okazało, Cothinel wniknęła do jego organizmu. Po kilku dniach udało jej się przejąć ciało Warrena. Pozostali członkowie ekipy otrzymywali Cothinel w posiłkach. Wszyscy zostali przez nią opanowani. Po zabraniu jak największej ilości substancji promy powróciły na Ziemię. W krótkim czasie większość osób uczestniczących w misji zrezygnowało z pracy. Założyli laboratorium, w którym po kilku miesiącach udało im się uzyskać narkotyk zawierający specjalny rodzaj wirusa, który przekształcał kod genetyczny zażywającej go osoby tak, by uczynić ją podatną na Cothinel i odpowiednią ilość samej Cothinel. Na ulicy narkotyk ten nosił nazwę Velvet. Rok temu laboratorium Warrena rozpoczęło prace nad ulepszoną wersją narkotyku. W tym czasie wielu biznesmenów zostało opanowanych przez Cothinel. Za ich pieniądze Cothinel założyła małą korporację: Atlantis. Zajmowała się produkcją promów kosmicznych własnej produkcji. Około dwóch tygodni temu netranner zwany Deadman włamał się do fortecy danych korporacji i wykradł pliki dotyczące laboratorium Warrena i nowego narkotyku: Velvet Supreme. Cothinel poznała tożsamość Deadmana i wysłała za nim pościg. Ten skopiował posiadane informacje i przekazał je kilku przyjaciółom, za nim Cothinel go dopadła. Nie został zabity- przyłączono go do wspólnej świadomości. Cothinel rozpoczęła polowanie na pozostałe osoby, które posiadają informacje uzyskane przez Deadmana.

Wprowadzając bohaterów w przedstawioną przeze mnie intrygę musicie pamiętać o ważnej rzeczy: gracze powinni mieć możliwość zdobywania informacji dotyczących Cothinel, poznawania coraz większych fragmentów intrygi wraz z posuwaniem się sce-

nariusza do przodu. Graczy nie zainteresuje historia, w której wszystko jest dopowiedziane przez Mistrza Gry. Powinności umożliwić graczom zdobywanie chociaż strzępków informacji, które w końcu będą mogli połączyć w logiczną całość. Pozwól im spotkać się z osobami, które znały członków wyprawy i które zauważyły, jak drastycznie się zmienili. Pozwól graczom odnaleźć pamiątnik Warrena z wyprawy, w którym opisuje „dziwną chorobę”, która go dotknęła. Niech spotkają osobę, która nie została opanowana przez Cothinel mimo, że była członkiem wyprawy na Marsa. Daj im wskazówki, dzięki którym będą zmuszeni szukać dalej. Drużynowy netranner może odnaleźć skradzione Orbital Air i Biotechnice informacje dotyczące misji Warrena. Fixer może odkryć powiązanie między Atlantis, a narkotykiem Velvet Supreme. Może skontaktować się z osobą, która rozpoznaje w narkotyku ślady substancji organicznej. Technik medyczny może odkryć dużą ilość tej substancji we krwi i mózgu pracowników Atlantis.

Prowadząc przygodę musisz pamiętać o kilku sprawach. Po pierwsze: Cothinel działa inaczej, niż ludzie. Odważy się poświęcić kilka członów, żeby zniszczyć źródło zagrożenia. Człony Cothinel nie okazują emocji, nie panikują, nie ogarnia ich strach. Zawsze działają z tą samą „szwajcarską” dokładnością. Po drugie: członki posiadają wspólną świadomość. Każdy jest potencjalnym netrannerem, technikiem. Posiadają sporą wiedzę, którą wykorzystają, jeśli będzie istnieć taka potrzeba. Jeśli któryś z członków wie, gdzie znajdują się bohaterowie oznacza to, że wiedzą to wszystkie. Po trzecie: Cothinel nie pertraktuje. Nie da się jej zastraszyć ani przekupić. Cothinel nie ma sumienia.

Dróg do pozytywnego zakończenia przygody jest wiele. Bohaterom może się udać zmiana tożsamości i własnych twarzy. Wszystkie informacje mogą przekazać korporacjom. Mogą przekazać dowody łączące Atlantis z Velvet Supreme policji. Mogą użyć wirusa, który uodporni ludzi na Cothinel. Jeśli nie uda im się to, nie znaczy, że świat zginie. Cothinel rozwinie swoją korporację i zacznie terraformować Marsa. Marzenie o odrodzeniu planety kieruje wszystkimi jej działaniami.



DataTerm: Podniebne autostrady

Michał Oracz

Tym razem Data Term zabierze Was na Podniebne Autostrady, na szalony wyścig motorowy ponad dachami nocnego miasta, ponad neonowe reklamy, ponad tłum, zgiełk i spaliny... Warunek: żadnych trzeźwych umysłów, żadnych straight edge. Cybernetyczny Mistrz Gry, wspomnij w trakcie sesji o motorach. Jak? To zależy od Ciebie. Zapewne Ty sam najlepiej wybierzesz kontekst oraz znajomych i odpowiednio zmodyfikujesz poniższy szkic, by pasował do aktualnie prowadzonej przez Ciebie przygody. Jeśli gracze zechcą w przerwie między akcjami wyskoczyć na przejażdżkę motorami znajomych, to zaserwuj im niezapomniane przeżycia, dramatyczne i niesamowite sceny.

Poniższy scenariusz jest nastawiony głównie na sceny, i co ważniejsze, jest zupełnie niekryminalny. Znajomi lub znajomi znajomych zdobyli jakieś nowiutkie, dobre motory. Prawdopodobieństwo, że postaci Twoich graczy to maniacy motorów jest niewielkie. Dlatego dobrze będzie, jeżeli potraktują motocyklową eskapadę jako odskocznię, a sam rajd jako chwilę zapomnienia, wytchnienia, egzotyki. Niech bohaterowie spróbują uwolnić się dzięki pędowi i otwartej przestrzeni od nawarstwiających się stresów i od codziennej miejskiej pogoni za ochłapami luksusu. Ten mini scenariusz zajmie Wam zaledwie dwie godziny gry, więc najlepiej, aby był elementem innego, większego scenariusza. Prowadź go w nocy, przy dobrej, ostrej, nowoczesnej muzyce.

Hej, Johnny Blind-Mind! Hej, Mr Sucker! I wy tam! Tak, do was mówię, cyber-gracze! Może właśnie się nudzicie w jakiejś taniej dziurze w Night City, a może ostro przebiegacie kończynami, walcząc o marne kilka kredytów na prochy, na uciechę, na marzenia...? Przerwijcie na chwilę ten szczerzy wyścig, wyluzujcie się. Właśnie dzisiaj wasza przyjaciółka z dawnej paczki, Kolorowa Loney, wygadała się niechcący, że Alex, ten gówniarz, który winien jest wam przysługę, dostał w swe łapska nowiutkie maszynki. Takich motorów nie widział na swe czerwone oczy nawet Hyperjoe z grupy Dizzera...

Wstęp możesz poprowadzić graczom jako streszczenie czegoś, co już się dokonało - opowiedz, jak plotka podana przez Loney zrobiła na bohaterach wrażenie, jak zakręcili się wokół tej sprawy, jak Loney umówiła ich z paczką Alexa. Ludzie Alexa to młodziki, prawie dzieciaki, zgodzili się poszaleć na maszynach razem z naszymi krawędziarzami. Wymyśl powód, dla którego nie odmówili - może np. gracze wiedzą, komu Alex podwędził te maszynki, albo może Alex chce wejść w lepsze stosunki z grupą straceńców... Powodów może być mnóstwo, postaraj się jednak, żeby to była raczej jakaś błaża, codzienna sprawa, a nie szyta grubą nicią intryga. Już dzisiaj wspomnę, że postaram się odcucić graczy CP2020 (tych, którzy jeszcze tego nie zrobili) grania tzw. scenariuszy, na rzecz odgrywania tzw. życia codzien-



nego, bo bardziej odpowiada to konwencji CP (styl ponad treścią). Dopiero wtedy, tak naprawdę odkrywamy, co to jest cyberpunk. Wstępem do takich sesji mogą być „Podniebne autostrady”. Odpalamy...

TŁO: W okolicy, od wielu miesięcy słyszy się o gangu motorowym, zwanym grupą **Dizzera**. Rdzeń owej grupy to około 20-tu zbirów na ciężkich motorach. Banda ta, uzbrojona w łańcuchy, pałki, broń palną, patroluje dziel-

nicę, co chwilę walczy o swój teren, robi dalsze wypadki - taki „lokalny patriotyzm”. **Dizzer** to umysł i spryt grupy, Meksykanin, od małego wychowujący się na ulicy. Wyobraź sobie dostojnego faraona Starożytnego Egiptu - tak właśnie wygląda Dizzer, na takiego pozuje. Zaś **Hyperjoe** to najbardziej widoczny i głośny gość z grupy (pierwszy do walki i do zaczepki), białowłosy murzyn jeżdżący na odpicowanym białym motorze. Możesz wykorzystać gang Dizzera do scenek rajdów na Podniebnych Autostradach. Nie powinno dojść z nimi do walki, raczej zechcą się pościgać, może poleci trochę obraźliwych wyzwisk. Ewentualnie może dojść do przepychanki. **Loney** to stara przyjaciółka bohaterów.

Scena pierwsza: U PODNÓŻA WIEŻOWCA

Noc. Centrum twojego Night City. Bohaterowie czekają w umówionym miejscu na Alexa, przed oświetloną neonami olbrzymią bramą supermarketu „D55”. Szklana ściana budynku oblepiona setkami kolorowych reklam. Z wnętrza sklepu wyczłapuje babcia, ciągnąc na smyczy małego, kudłatego psa. Babcia nie zauważyła, że jakiś kawalarz urwał jej pupilowi głowę, i teraz kundel trzeszczy i bzyczy. Bohaterowie spoglądają w dal: przez wąską uliczkę przepycha się ogromna ciężarówka „Sign Plus” z długą przyczepą. Spoglądają w górę: ponad fasadami budynków widać, jak komin mającego w dali molocha wypływa chmurę ognia. Czekają...

Przyjechali. Ośmioro, razem z Loney, przyjaciółką graczy. Furgonetka, kilka motorów. Parkują z boku supermarketu, w wąskiej zacienionej uliczce z kubłami na śmieci. Wsiadają. W furgonetce jest kilka motorów. Nowoczesne przecinaki „Warzone” firmy Svaza, opływowe i błyszczące, jak kropla wody. Przednia część zamknięta półkolistą pancerną szybą. Elektroniczny licznik pokazuje, że można z nich wycisnąć 250 km/h, ale jeśli któryś gracz połączy się z motorem i zacznie szperać w jego programach, odkryje, że jest na motor założona blokada. Jeśli uda mu się ją usunąć, motor zyska dodatkowe 100 km/h prędkości. Motory są bardzo zwrotne i mają porażający zryw. Tych biedniejszych bohaterów powinien przeszyć dreszcz - zaraz będą ich dosiadali...

Grupka przyjaciół Alexa to młodzi yuppies, z bogatych rodzin. Mimo to żyją na krawędzi, raczej dla wrażeń, dla buntu. Nigdy nie musieli kraść, po prostu zazdroszczą cze-

gość ludziom z ulicy, więc ich naśladować, chcą żyć podobnie jak oni, samemu walczyć o swoje. Mistrz Gry, odtąd będziesz prowadził siedmiu NPC-ów. Jeśli chcesz, by wyglądali oni jak żywi ludzie, aby w każdym słowie, w zachowaniu, różnili się między sobą, zdradzę Ci pewien sekret: w swoich notatkach do prowadzenia sesji zapisz ich sobie, a zamiast opisu umieść po jednym kluczowym słowie. Kolejno: *główny gość* - Alex; *cicho mówi* - Dżabi; *sportsmen* - ZitZit; *narwaniec* - Eny; *szpanerek* - Mark; *młody* - Bets; *dziewczyna* - Kerlin. Tak krótki opis zrzuci z Twojej pamięci zbędny balast, i zyskasz o wiele większą swobodę improwizacji. Prowadząc, spoglądaj na ten zapis i improwizuj dialogi między nimi, myśl tylko o tym, że każdy z NPC-ów musi w tej danej chwili coś zrobić, powiedzieć, jakoś się zachować - a kluczowe słowa podpowiedzą ci jak.

Scena druga: WINDA TOWAROWA

...Jeden z yuppich daje sobie kopa w żyłę. Prowadzą motory na tyły supermarketu, stoją przed jakimś prawie luksusowym hotelem. Szklana ściana sypiąca na ulicę złotym światłem, za nią czerwone dywany, stylowy hol. Alex wbiega po kilku niskich stopniach i pewnie przestępuje przez rozchylające się drzwi. Zamienia kilka słów z jednym z portierów, po czym zbiega i mówi: „O'kay. Wchodzimy.” Portier wychodzi na zewnątrz i idzie z grupką na tyły hotelu. Wszyscy prowadzą swoje motory brukowaną uliczką, potem korytarzem hotelowego zaplecza. W końcu portier otwiera im drzwi towarowej windy. Wsiadają.

Winda jest naprawdę sporych rozmiarów, ale i tak trzeba zrobić kilka kursów, by zabrali się wszyscy. Jest to dobry moment, by poznać ze sobą poszczególnych graczy i NPC-ów. Zaserwuj tu kilka scenek, np. NPC proponuje graczowi jakiś dziwny narkotyk. Inni wyciągają puszkę z dorfami. Piją. Zaczynają czuć bluesa. Czy gracze też sięgną po halucynogeny, dorfy albo speedy? Jeśli tak, masz furtkę do wielu eksperymentujących scen - postacie na odjeździe będą mogły robić prawie wszystko, co zechcesz, nawet nie do końca zgodnie z własną wolą. Pamiętaj przez cały czas o żywym prowadzeniu NPC-ów.

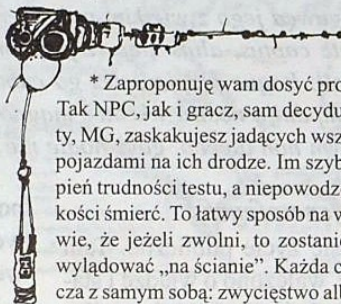
Scena trzecia: PODNIEBNE AUTOSTRADY

Winda zatrzymuje się ze zgrzytem, metalowe drzwi bucząc rozsuwają się. Powiew, noc, panorama miasta. Światła tysięcy hologramów i neonów, a w dole dachy wieżowców, łuna światła, mrowie hoverów. Miasto rozpościera się pod stopami, po horyzont. Gracze i NPC-i wyprowadzają motory na pomost towarowy. Wiatr targa włosami.

Tutaj czekają na resztę. Już zaczyna się krzątanie wokół maszyn. Loney ostrzega Betsa, który już ledwo trzyma się na nogach, ale dosiada motoru i drze się na całe gardło. Wiadomo, zakompleksiony młodziak. Ktoś nie doczekał, odpalił maszynę i pomknął w noc, zajeżdżając drogę innym pojazdom. Z tarasu prowadzi krótki zjazd na autostradę, po której w nieregularnych odstępach, w obydwie strony pędzą różne kołowe pojazdy: osobowe, sportowe, ciężarowe.

To ostatnia chwila, by gracze i NPC-i mogli zamienić słowo, wziąć dorfy, umówić się na spotkanie w tym miejscu za jakieś dwie - trzy godziny... Po odpaleniu silnik wydaje ciche, głębokie buczenie. Ruszamy.

Teraz przypomnij sobie o narkotykach, które ewentualnie wzięli, o grupie Dizera, którą mogą spotkać, o policji, która nie toleruje piratów drogowych... Pamiętaj o scenach - to klucz do tej sesji. Pokaż graczom inne oblicze cyberpunka, inne od skomplikowanych intryg, kryminalnych fabuł, od przemocy, zleceń i misji. Co nie znaczy, że mniej dramatyczne. Oto kilka scenek, które sprawiają, że rajd na Podniebnych Autostradach pozostanie na długo w ich pamięci:



* Zaproponuję wam dosyć proste i dynamiczne rozwiązanie wyścigów. Tak NPC, jak i gracz, sam decyduje o tym, z jaką prędkością pędzi, jednak ty, MG, zaskakujesz jadących wszelkimi zakrętami, przeszkodami i innymi pojazdami na ich drodze. Im szybciej ktoś jedzie, tym większy dajesz stopień trudności testu, a niepowodzenie oznacza wypadek, i przy dużej prędkości śmierć. To łatwy sposób na wprowadzenie dramaturgii pościgu - gracz wie, że jeżeli zwolni, to zostanie w tyle, ale jeżeli nie zwolni, to może wylądować „na ścianie”. Każda chwila pościgu to wewnętrzna walka gracza z samym sobą: zwycięstwo albo życie. Niech gracze znają w przybliżeniu swój przelicznik modyfikatorów prędkości, wtedy bardziej zaangażują się w każdy moment rajdu.

* Pamiętaj o tym, że Podniebne Autostrady wiszą nad centralnymi, korporacyjnymi strefami miasta, i są patrolowane przez policję, która nie toleruje piratów drogowych. Jeśli zaś gracze wyjadą z Podniebnych Autostrad na wolne strefy, to po pierwsze nie znajdą tam już tak dobrych dróg do szybkiej jazdy, czy w ogóle „długich prostych”. Po drugie, w niechronionej przez policję strefie na motory yuppich mogą połaścić się gangi nie przebiegające w środkach.

* Niech nasi rajdowcy jeżdżą parami, co chwilę zawracają, zajeżdżają sobie drogę, ścigają się na wybranych odcinkach...

* Wprowadź kilka niespodzianek, np. jedna z odnóg kończy się znakami ostrzegawczymi, a za nimi remontowany odcinek drogi urywa się dwudziestometrową przepaścią. A co powiesz na deszcz?

* Możesz wprowadzić drobne przygody: kierowca ciężarówki wkurzył się o zajeżdżanie drogi, i docisnął pedał gazu, kręcąc kierownicą, by stuknąć szalonego rajdowca i zepchnąć gdzieś na barierki.

* A teraz z innej beczki: pamiętaj o ewentualnych zażytych narkotykach. Spraw, by wszelkie przeszkody, niewielkie przepaście, dachy pobliskich hoverów, etc. kusily graczy do skoku. „Co tam, pewnie, że dam radę!”

* I tutaj przygotowałem scenkę: niech któryś z NPC-ów i jeden z graczy (ewentualnie dwóch podjudzonych przez ciebie graczy), znajdzie się podczas jazdy naprzeciwko siebie, w dużej odległości. Niech zaczną jechać wprost na siebie. Daj im do zrozumienia, że teraz okaże się, kto z nich jest twardszy, kto pierwszy stchórzy i zjedzie z drogi drugiemu. A JEŚLI NIKT NIE STCHÓRZY... To zderz ich ze sobą. Eksplozja, huk, jeden z nich niemal wyparował, a drugi miał szczęście: podczas zderzenia wyrzuciło go w powietrze, i już czuł się ocalony... gdyby nie to, że zobaczył jak pod jego stopami znika asfalt i rozpościera się panorama Night City. Przeleciał przez barierkę i łagodnym łukiem poleciał w dół. Opisz, jak mija zdziwione twarze jakiejś parki lecącej sobie w hoverze, potem wielką ciężarówkę... Leci coraz szybciej, mija neonowe i holograficzne reklamy, kilka z nich roztrzaskuje, domy rosną w oczach, kolorowe napisy, ludzie... I koniec. (Mój gracz wspomina tą śmierć do dzisiaj, jako jedno z najbardziej stylowych zejść w historii).

* I na koniec scenka, która zakręci leżkę w oku. Pamiętajcie młodocianego, naćpanego Betsa? W którymś momencie, podczas postoju graczy, mały Bets zwrócił na siebie uwagę. Silnik jego motoru zawył, i maszyna odpali, kierując się w przepaść. Bets podrzucił motor i skoczył w stronę wielkiej ciężarówki AV. Oczywiście nie trafił, i spadł w noc. Taki cichy bunt...

Oszaleliśmy! Rozdajemy dodatki do CP2020 za kompletną darmość!

Napiszcie, który z podręczników do tej gry chcielibyście otrzymać i podajcie choć jeden powód, dla którego nie powinniśmy przerywać tej szalonej akcji!!

Powodzenia życzą Wasi ukochani szaleńcy:
Copernicus Corp oraz Wydawnictwo Portal

Pamiętajcie o dołączeniu kuponu



Staropolskiego pierdołoty gawędy

Michał Mochocki

Artykuł otrzymał autoryzację Jacka Komudy.
Wydawcą gry Dzikie Pola jest Wydawnictwo MAG z Warszawy

Ech, doleście tam, bom się nagadał okrutnie! Nie masz to jak zacny miodek, zimą osobliwie grzany a korzenny. Niech jeno odsapnę, a wraz prawil będę de novo. Wždy nim zacznę... Silentium, Waszmościowie, bo rzecz niemałej wagi Wam objawię. Owóż, zmierza ku nam szlachcic grzeczny, któren z nami pospołu ad mensam rad siędzie, ut mecum bibere et disputare. Trunków co przedniejszych poprobawawszy, a i gorzałką libenter podpiwszy, wnet język rozpuści i oracyją niejedną wygłosi. Że człek to sapientii niepośledniej, vir doctus prawdziwie, propter gawęd jego z wielkim pożytkiem słuchać będziem. Non timeate, Panowie Bracia, byłbyż to jaki mente captus, alias kiep (z pokornym Ichmość Pań przeproszeniem), nie byłbym ja go w kompaniją prosił. Itaque przyjmijcież go cum dignitatis, albowiem wart tego.

Słuchy chodzą, jakoby kompanija nostra wkrótce magnopere urosnąć miała, i to o mężów najpierwszej sławy w całej Rzeczypospolitej... Lecz o tym non dicebo, gdyż hodie nie czas po temu. Domini magnifici, Wasze zdrowie!

1. Sejmikach ziemskich i generalnych

Na sejmikach koncentrowało się życie publiczne. Tam powstawały programy polityczne, walczone o władzę i stanowiska. Każdy szanujący się szlachcic tam bywał, gardłował, pił na umór, a nierazdło i brał się do pięści. Sejmiki gromadziły wprawdzie tylko szlachtę osiadłą na danym terenie, lecz nikt nie bronił wstępu towarzyszącej obywatelowi zbrojnej hałastrze, a przybyszom z innych ziem również pozwalano przemawiać (choć nie liczono ich przy głosowaniu). Niech zatem i nieosiadła Swawolna Kompania zarobi na sejmikach parę guzów i plastrów.

W początkach istnienia RP były 2 typy sejmików ziemskich, **poselskie** i **elekcyjne**, w miarę potrzeb powstały 3 nowe. Tradycyjnie decydowano większością głosów i długo opierano się rozszerzeniu na sejmiki prawa *liberum veto*. Rozpowszechniło się ono dopiero za Sasów, ale i tak łatwiej było zerwać sejm walny niż ująć cało z podobnej próby na sejmiku.

Procedura wstępna

Sejmiki zwoływał król. Na jego polecenie kancelarie (konna i litewska) rozsyłały pisma do urzędów grodzkich, które powiadały szlachtę o wyznaczonym terminie. Stąd na rynku miejskim, jarmarku czy odpuscie PB nieraz usłyszeć mogą donośny głos woźnego, obwieszczający datę nadchodzącego sejmiku. Do ważniejszych person kancelarie grodzkie wysyłały osobne zawiadomienia.

Niektóre sejmiki zwoływał najstarszy dygnitarz w danym województwie dla załatwienia spraw lokalnych.

Motyw: Kurier królewski jedzie z monarszymi listami i poleceniem zwołania sejmiku w teren ogarnięty np. najazdem tatarskim. Jeśli PB zechcą go eskortować, szepnie za nimi słówko panu wojewodzie. Złota nie oferuje, ale na pewno będzie darmowa wyżerka, a może trafi się dobra służba.

Przed sejmikiem

Szlachta zjeżdżała na miejsce już kilka dni wcześniej, by wybrać porządne kwatery w karczmie lub domu prywatnym. Wielu mieszczan przyjmowało gości na stancje, a niektóre domy na czas zjazdów szlacheckich zmieniały się w normalne gospody, tyle że po sejmiku zamykały podwoje. Ale karczmy i tak pękały w szwach, więc w przeddzień sejmiku ze znalezieniem kwatery były kłopoty. Podmiejskie

pola okrywały się namiotami, powstawały dzielnice z setek wozów, wasagów i kolasek, woźnice walczyli o dostęp do wody i pastwisk.

Thumny zjazd herbowej braci przyciągał rzesze ludzi podłej kondycji liczące na zarobek. Stragany roztawiali kupcy z bliższych i dalszych miejscowości, wędrowni kramarze, chłopci z nabiałem, owocami i drobiem, rzemieślnicy, przekupki. Zjawiały się zastępy włóczęgów - kuglarze, błazny, grajkowie, niedźwiedznicy, żebracy i oszuści, fałszywi pielgrzymi, sprzedawcy relikwii i świętych obrazków, medycy i babki zielarki. Rzekomo opętani przez diabła wrzeszczeli i wili się w przerażających konwulsjach, wydając jałmużnę od zdjętych współczuciem widzów. Nie brakowało złodziei i bandytów, a w szynkach czyhali szulerzy gotowi przy kościach, kartach czy grze w trzy kubki oskubać oszołomionego szlachetkę do ostatniej koszuli. Ściągały też nierządnicę z domów publicznych całej okolicy, trafiały się burdele objazdowe, zarobku szukały też dziewczki najniższej jakości, włóczące się samotnie od miasta do miasta, brudne, podstarzałe, często chore, zawsze w łachmanach, oddające się za miskę ciepłej stawy czy kąt do spania. A wśród tej barwnej ciżby kręcili się wędrowni mnisi i pątnicy udzielający błogosławieństw i odpustów, kaznodzieje gromiący upadek wiary i obyczajów, prorocy wieszczący rychły gniew boży.

Wszędzie krążyły grupki rozpolitykowanej szlachty (co drugi z kuflem czy flaszą), a gdy natknęły się na przeciwników, wybuchały kłótnie i bójki. Tu nadęty szlachcic przemawiał z powagą do większej liczby słuchaczy, tam orator balansujący na wozie czy becze perorował z pasją przesadnie gestykulując. Czasami strojni żołnierze torowali drogę przed poszóstną złocistą kareta, a magnat kazał wstrzymać konie i wychylony przez okno zwracał się dwornie do zgromadzonej szlachty. Niekiedy pan senator chadzał piechotą po ulicach i ostentacyjnie spoufalał się z szarakami, klepał po plecach, prawil rubaszne facecje, a przede wszystkim częstował obficie piwem i gorzałką. Spora część szlachty była ciemna i ograniczona, na sejmiki jeździła by uchodzić za ludzi światowych, ale nade wszystko by oderwać się od nudnej codzienności, zanurzyć w huczącym, kipiącym życiem świecie, popić w zacnej kompanii i na cudzy rachunek, z dala od żony zażyć rozkoszy z ładacznkami, ujrzeć z bliska panów senatorów, wreszcie samemu poczuć się waż-

na osobistością, o której poparcie zabiegają politycy. Takich prowincjuszy (do których zaliczają się i PB) dezorientował, wręcz ogłupiał wszechobecny ruch i harmider, toteż właśnie wśród nich magnaci najłatwiej znajdowali popleczników, zaś hultaje i oszuści - naiwne ofiary.

Motywy: Mnóstwo.

Początek obrad

Sejmik rozpoczynał się uroczystą mszą i zazwyczaj obradował właśnie w kościele, więc ksiądz zaraz po nabożeństwie wynosił hostię w bezpieczne miejsce. Wnoszono stół dla „kancelaryj”, za którym zasiadał pisarz z wielką księgą, zaś marszałek sejmikowy witał zebranych i zagajał obrady. W Koronie był to marszałek poprzedniego sejmiku, a każde obrady zaczynały się od wyboru nowego. Na Litwie istniał specjalny urząd marszałka powiatowego, który przewodniczył sejmikom dożywotnio. Czuwał on nad porządkiem dyskusji. Głosu udzielać winien według dostojęstwa, ale na ten temat wielmożni mieli różne poglądy. Jeśli radzono na siedząco, wybuchały kłótnie o pierwszeństwo miejsca. Spotykali się najwięksi dostojnicy powiatu, a kasztelan musiał wszak siedzieć przed podkomorzym, ten zaś przed starostą. Dopiero gdy te z pozoru dziecinne spory dobiegły końca, przechodzono do rzeczy.

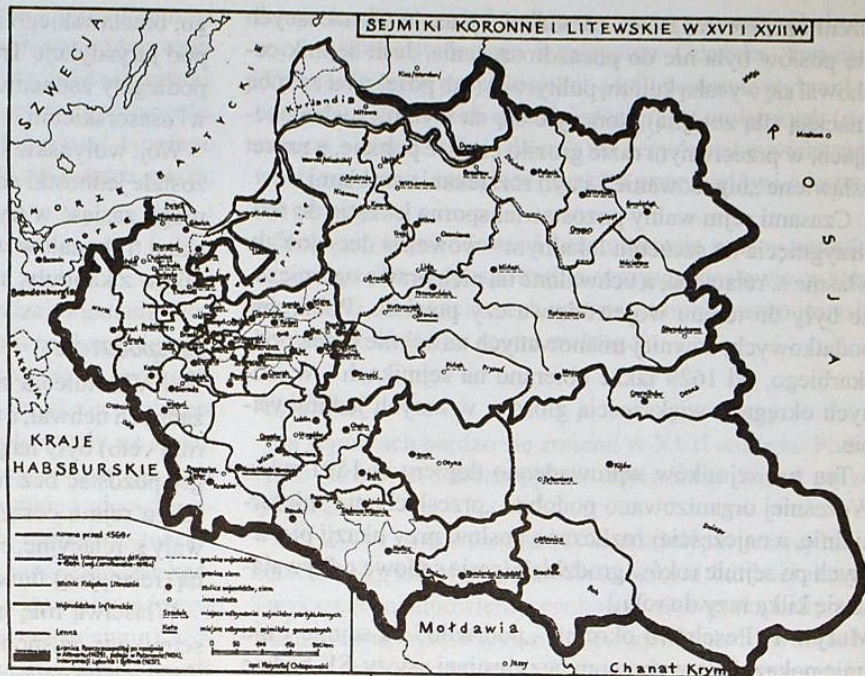
Motywy: Panu liczącemu na marszałkostwo na bliskim sejmiku (tylko w Koronie!) zawsze przyda się kilka szabel więcej. Kompania przez kilka dni ma okazję nieźle przeplukać sobie gardła i napełnić brzuszyska, ale może też nieźle wziąć po łbie.

Poselskie

Były to zjazdy o największym znaczeniu, tam bowiem wybierano posłów na sejm walny i jasno wytyczano im cele polityczne, co w oczywisty sposób kształtowało decyzje sejmu wielkiego. Zbierały się na 6 tygodni przed sejmem zwyczajnym, zwanym też ordynaryjnym, 3 tygodnie przed nadzwyczajnym (ekstraordynaryjnym).

Przed rozpoczęciem obrad (ewentualnie po obiorze marszałka) głos zabierał specjalny wysłannik królewski z tzw. legacją. Omawiał najważniejsze sprawy, o których radzić miał sejm walny, przedstawiał opinię i zalecenia władcy. Legat (częstokroć osobisty sekretarz monarchy) zjednać miał sejmik dla poparcia polityki królewskiej, więc jego przemowa ukazywała stan państwa tendencyjnie, z czego w pełni zdawano sobie sprawę.

Po wysłuchaniu legacji następowała debata. Czasami mówców słuchano w skupieniu, często jednak szumne oracje, przerywane protestami lub szyderstwami, przeradzały się w zażartą dyskusję. Ścierały się poglądy, racje i argumenty, niekiedy grożono sobie szablami, ale używano ich raczej rzadko. Głównym orężem pozostawała perswazja polityczna, szlachta lubowała się w wyśmiewanych dziś kwiecistych, rozbudowanych oracjach. Żywe słowo w walce politycznej grało ogromną rolę.



Gdy uzgodniono zbliżone stanowisko, szlachta przystępowała do obioru posłów. Bywało, że jeśli dwa wrogie stronnictwa nie osiągnęły porozumienia, wybierano dwa różne komplety posłów, którzy odstawiali potem niezłą szopkę w Warszawie rugując się wzajemnie z ław poselskich. (Gdy obywatele kilku okręgów obradowali wspólnie, np. poznaniacy i kaliszanie w Środzie, posłów zawsze wybierali osobno. Spis okręgów wyborczych z liczbą wyłanianych przez nie posłów - w poprzednim numerze.)

Na końcu (ważne!) spisywano instrukcje sejmowe. Dokładnie określano w nich stanowiska, jakie posłowie mieli zająć w poszczególnych kwestiach - na co wolno im w sejmie wyrazić zgodę, a przeciw czemu zaprotestować. Z reguły poseł musiał złożyć współbraciom przysięgę na wierność instrukcjom, by nie dał się na sejmie przeciągnąć na stronę przeciwników. Była to praktyka szkodliwa, gdyż interesy powiatu przedkładano zwykle nad dobro całego państwa, a związanym słowem posłom nie wolno było odstąpić od żadnego punktu instrukcji. Zdarzało się, że kiedy na sejmie poruszano sprawy co do których nie mieli wytycznych, posłowie odmawiali zabierania głosu, żądając odłożenia kwestii do następnego sejmiku lub zawieszenia obrad i ponownego zwołania sejmików, by mogli zapoznać się ze zdaniem współobywateli.

Bywały jednostki, które pod wpływem przekonujących argumentów (lub garści złota) postępowały wbrew woli wyborców - jednak tacy śmiałowicie narażali się w rodzinnej ziemi na publiczne potępienie i wrogość sąsiadów. Nie mogli po prostu przemilczeć swojej „zdrady”, gdyż byli ze swej działalności skrupulatnie rozliczani, a zajmowały się tym sejmiki...

Relacyjne

Zbierały się po sejmie walnym w tych samych miejscach co s. poselskie, a datę wyznaczali powracający z sejmu posłowie. Celem s. relacyjnych było zapoznanie obywateli z nowymi prawami. Kancelarie królewskie ogłaszały teksty konstytucji (uchwał) sejmowych drukiem, posłowie natomiast relacjonowali przebieg obrad i swój własny w nich udział. Rzecz oczywista, że gdy wyborcy poczuli się zawie-

dzeni czy, nie daj Boże, zdradzeni, sytuacja tłumaczących się posłów była nie do pozazdroszczenia. Jeśli sejmik cechował się wysoką kulturą polityczną (lub poseł miał za sobą znaczną siłą zbrojną), kończyło się na wymówkach i obełgach, w przeciwnym razie groziło ciężkie pobicie, a nawet osławione „bigosowanie”, czyli rozsiekanie szablami.

Czasami sejm walny pozostawiał sporną kwestię do rozstrzygnięcia na szczeblu lokalnym - wówczas decydowały właśnie s. relacyjne, a uchwalone na nich prawa ograniczone były do terenu województwa czy powiatu. Poborców podatkowych, dawniej mianowanych na sejmie przez podskarbiego, od 1629 także wybierano na sejmikach - w jednych okręgach większością głosów, w innych jednomyślnie.

Ten typ sejmików wprowadzono dopiero w 1591 roku. Wcześniej organizowano podobne „przesłuchania” nieformalnie, a najczęściej rozliczano posłów przy okazji pierwszych po sejmie roków grodzkich (sesje sądowe odbywające się kilka razy do roku).

Motyw 1: Poselstwo okrutnie „podrwiło” na sejmie i nie śmie pokazać się wyborcom bez zbrojnej asysty. SK będzie musiała umożliwić posłom ucieczkę z kościoła przed atakiem wzburzonej „braci” i samemu ująć cało. Przez pewien czas, nim emocje w okolicy opadną, PB oddać mogą posłom nieocenione usługi (np. odpierając parę zajazdów i odpłacając pięknym za nadobne.)

Motyw 2: (po 1629) Krewki, można szlachcic odmawia płacenia nowego podatku. Obił sejmikowego poborcę i poturbował mu czeladź. Poborca złożył nań skargę do sądu, a teraz zbiera siły by zbrojnie dochodzić należności.

Elekcyjne

Dawniej wszystkich nominacji na urzędy dokonywał monarcha. Od początku XVI w. wybór kompletu trzech urzędników sądu ziemskiego przeszedł w ręce szlachty - dla tego właśnie celu powołano s. elekcyjne. W zasadzie jedynie wysuwano na nich po czterech kandydatów na dane stanowisko, a nominacja wciąż należała do króla, ale w praktyce urząd otrzymywał ten, czyje nazwisko podano na pierwszym miejscu. W czasach PB w tym samym trybie obsadzano także stanowisko podkomorzego ziemskiego, a na Litwie - dodatkowo - chorążych powiatowych oraz nie istniejące w Koronie urzędy marszałka powiatowego oraz ciwuna (prócz ciwunów żmudzkich). Z obioru szlachty pochodzili też wojewodowie połocki i witebski oraz starosta żmudzki.

Urzędy były dożywotnie, więc wakaty otwierał się tylko w trzech wypadkach: śmierci, awansu lub rezygnacji urzędnika. Wtedy właśnie zbierał się sejmik, a zwoływał go wojewoda, który też - wyjątkowo - przewodniczył obradom. (Przypominam: innym sejmikom przewodniczył marszałek.) Na wybór nowego urzędnika prawo przewidywało 8 tygodni.

Motyw: Dożywotni urząd to nie byle co. Pójrzyj na motyw w rozdziale Początek obrad. A tu gra toczy się o większą stawkę niż jakieś tam jednoroczne marszałkostwo.

Deputackie

Działy w Koronie od 1578, a w Wielkim Księstwie od 1581. Zbierały się raz do roku, w połowie lipca, a wybierały deputatów do Trybunałów Koronnego i Litewskiego. Przez krótki czas istniał osobny trybunał w Łucku dla woj. kijowskie-

go, bractawskiego i wołyńskiego, ale od 1589 przeszły one pod jurysdykcję Trybunału Koronnego. Tylko Inflanty nie podlegały żadnemu trybunałowi, lecz królewskiemu sądowi asesorskiemu.

Woj. wołyńskie i Żmudź delegowały po 3 deputatów, pozostałe jednostki administracyjne po 2. Raz obrani deputaci mogli zasiąść w trybunale dopiero po 4 latach. (Ponadto w skład trybunałów wchodził deputaci kościelni, po 2 kanoników z kapituły, ale to już PB nie interesuje.)

Gospodarcze

W XVII stuleciu sejmy coraz częściej rozchodziły się bez żadnych uchwał, a po pamiętnym roku 1652 (pierwsze liberum veto) były nagminnie zrywane. Pewne sprawy nie mogły pozostać bez regulacji, więc wobec postępującego paraliżu sejmu coraz więcej kompetencji i władzy przejmowały s. relacyjne, co zupełnie zepchnęło w cień ich pierwotną (relacyjną) funkcję.

Właściwą rolę przywróciło im powołanie nowego typu sejmików - gospodarczych. W pierwszych dziesięcioleciach XVII wieku pojawiały się rzadko i nieregularnie, szerokiego znaczenia nabrały dopiero w jego połowie. Kompetencje ściśle rozdzielono. Na s. relacyjnym słuchano relacji posłów i dyskutowano o uchwałach sejmowych, zaś dla rozpatrzenia ważkich spraw lokalnych odprawiano drugą sesję (zwykle w dniu następnym) jako osobny s. gospodarczy. W drugiej poł. XVII w. sejmiki zarządzały już mnóstwem spraw (m.in. wybieraniem podatków i zaciąganiem wojska), zatem w większości okręgów - dla usprawnienia organizacji - s. gospodarcze związane nie z relacyjnymi, lecz z deputackimi, te bowiem zbierały się regularnie co roku.

Zajmowano się w pierwszym rzędzie pilnymi potrzebami okręgu, jak spławność rzek, wywóz zboża, transport i podział soli suchedniowej (szlachta koronna, z wyjątkiem pruskiej, od 1454 miała prawo nabywać sól z żup królewskich po obniżonej cenie). Radzono nad zbiegostwem chłopów, egzekucją wyroków, pilnowaniem ograniczeń prawnych nałożonych na mieszczan i Żydów itp. O sprawach podatkowych i wojskowych wspominałem już wcześniej.

Powyższe typy sejmików miały charakter stały i w miarę regularny. Osobne kategorie stanowiły sejmiki **królewskie** oraz **kapturowe**, zwoływane doraźnie.

Królewskie

Były darzone przez szlachtę wielką niechęcią, bo król zwoływał je najczęściej po to, by wyłudzić dodatkowe pieniądze. Jeśli sejm nie uchwalił podwyższonego poboru, a pilnie potrzeba było złota np. na działania wojenne, jedynym wyjściem było zwrócenie się z prośbą do ogółu szlachty. Batory odwoływał się do s. generalnych, Zygmunt III bezpośrednio do ziemskich. Znow pojawiali się legaci królewscy, którzy roztaczali przed szlachtą straszne wizje cierpięcej matki Ojczyzny i apelowali do braci o ofiarę dla dobra państwa. Często wynik był po myśli królewskiej, niekiedy podatków odmawiano, rzadziej zdarzało się, że szlachta w ogóle nie stawiała się na sejmik, uznając zwołanie tegoż za niezgodne z prawem. (Tak postąpiła Wielkopolska za Zygmunta III).

Motyw: Legat królewski nakłonić ma szlachtę do zwiększenia poboru na potrzeby kampanii, dajmy na to, inflanckiej. Chętnie zatrudni kilku obcych w okolicy herbowych

do małej demonstracji. PB stawić się mają wraz z nim na sejmiku i podać za przybyłych z Inflant żołnierzy. Mają czar- no odmalować tragiczne warunki w obozie, żalić się na brak koni, armat i ludzi, pieniędzy na żołd, proch i pożywienie, prosić o wsparcie dla towarzyszy ginących nie od wrogiego oręża, a z głodu i chorób, itd., itp. Jeśli się dobrze spiszą, mogą trafić do służby królewskiej.

Kaptury

Nie były sejmikami *sensu stricto*, ale raczej organami wła- dzy samorządowej. Zawsze miały charakter konfederacji. Pierwszy kaptur zawiązali krakowianie po śmierci Zygmunta Augusta (1572), a za ich przykładem poszła wkrótce szlachta w całej Rzeczypospolitej. Kaptury przejmowały na swym terenie całą władzę do czasu obioru nowego monarchy. Była to inicjatywa średniej szlachty, której szybkie i zdecydowa- ne działanie ocaliło wówczas kraj przed rządami magnacki- mi. Od tego czasu kaptury sprawowały rządy podczas każ- dego bezkrólewia, ich uchwały stanowiły nowe prawa (oczy- wiście o zasięgu lokalnym i tylko na czas interregnum), któ- re teoretycznie egzekwował ogół zgromadzonej pod bronią szlachty, w praktyce zaś wydzielone sprawne oddziały.

Jedną z pierwszych czynności kapturów był obiór sędziów kapturowych. Po śmierci króla zawieszaly bowiem działal- ność nie tylko sądy królewskie, ale także grodzkie, ziemskie i podkomorskie, a nawet trybunały. Całe sądownictwo prze- chodziło w ręce sądów kapturowych. Tak więc znaczenie tego rodzaju zjazdów było kolosalne.

Motywy: Kiedy funkcjonują kaptury, nie sposób nie zetknąć się z ich działalnością. Głównym ich zadaniem jest wszak pilnowanie porządku, więc na wszelkie SK zwracać będą baczną uwagę. Zbrojne ramię sprawiedliwości podczas bez- królewia działa szybko i skutecznie, a w tych niepewnych, trudnych czasach sądy nie patyczkują się z hultajami.

To były sejmniki ziemskie. Między nimi a sejmem walnym istniały jeszcze...

Sejmniki generalne

Zwane też generałami lub s. prowincjonalnymi, występo- wały w czterech prowincjach (Wielkopolska, Małopolska, Litwa, Prusy Królewskie) i dwóch województwach (ruskie i mazowieckie). Zbierały się krótko po s. poselskich, gro- madziły zaś wyłącznie posłów ziemskich i senatorów z re- gionu. Starano się przed nadchodzącym sejmem uzgodnić wspólne stanowisko, wybadać układ sił oraz plany przeciw- ników.

W praktyce nie zwoływano ich często i miały raczej nie- wielkie znaczenie. Wielko- i Małopolska zrezygnowały z nich niemal całkowicie, utrzymały się natomiast generały woj. ruskiego (w Sądowej Wiszni) i mazowieckiego (w Warsza- wie). Stało się tak dlatego, że województwa te podzielone były na liczne ziemie, z których każda wybierała posłów osobno i spisywała dla nich inne instrukcje. Z 5 ziem woj. ruskiego pochodziło 14 posłów, w mazowieckim ziem było aż 10, a posłów 20! Razem delegaci takiego województwa stanowili sporą siłę, a ponieważ interesy mieli zbieżne, na generałach z reguły zawiązywali sojusze.

Ewenementem był sejmik Prus Królewskich, tzw. gene- rał pruski. Zbierał się w maju i wrześniu w Malborku lub Grudziądzu, a składał się - uwaga - z dwóch izb! W senacie pruskim zasiadali biskupi warmiński i chełmiński, wojewo-

dowie, kasztelanowie i podkomorzowie pomorscy, chełmiń- scy i malborscy, do tego 6 delegatów Gdańska, Torunia i Elbląga. Do izby poselskiej wchodzili posłowie wybrani na licznych s. ziemskich oraz delegaci miast mniejszych (wy- rzuceni w poł. XVII w.) Sejmik ten decydował w wielu spra- wach prowincji, bronił też pruskich przywilejów i odrębno- ści prawnych.

Biskupi, wojewodowie i kasztelanowie pruscy zasiadali w senacie Rzeczypospolitej, a wszyscy posłowie w izbie poselskiej. Delegaci trzech ww. miast mieli prawo przysłu- chiwać się obradom sejmu walnego.

Układ sił

...na sejmikach bardzo się zmienił w XVII stuleciu. Podaję tylko skrótowe, bardzo ogólne omówienie. Warto zajrzeć do książek.

Wiek XVI i pierwsze lata XVII należały do „szarej” masy szlacheckiej, której przedstawiciele (często, bardziej aktywni i wykształceni innowiercy) cechowali się wysoką kulturą hu- manistyczną, byli świetnymi, żarliwymi, odważnymi mów- cami, a nade wszystko mieli otwarte umysły i szczerze pra- gnęli poprawy Rzeczypospolitej. W tym ciekawym okresie powstawały mądre projekty i wspaniałe idee, lecz tylko nie- wielka część została zrealizowana. Tym niemniej, były to piękne czasy, dni wielkich nadziei i możliwości.

W wieku XVII kwalifikacje posłów obniżały się, w miarę jak średnia szlachta traciła wpływy i znaczenie na rzecz ro- snących w siłę magnatów. Częściej promowano dostojnych i bogatych, konserwatywnych zamiast myślących, silnych w gębie raczej niż rozumnych. Szlachta wciąż miała silną pozycję, lecz jej przewaga nad karmazynami powoli zmierz- chała. Tu i ówdzie wojewoda czy kasztelan potrafił już pod- porządkować sobie sejmik na swoim terenie, gdzie indziej władza stopniowo wymykała się szlachcie z rąk. Generalnie brała jeszcze górę, lecz możnowładztwo nieubłagane rosło w siłę.

W drugiej połowie stulecia magnateria ostatecznie zatrium- fowała. Pod jej kontrolą oprócz prywatnych wojsk znalazły się rzesze drobnej szlachty, co pozwoliło skutecznie zdomi- nować sejmniki. W rękach oligarchów stały się one posłusz- nym, ślepyim narzędziem. Niekiedy butny szlachcic pod- nosił jeszcze głowę, lecz nie znajdował popleczników. Naj- większe burze wybuchały tam, gdzie ścierały się wpływy dwóch potężnych rodów. Sejmniki stanowiły wszak groźną broń polityczną, o którą walczoneo zjadale i którą po kilka- kroć nieraz wydzierano sobie z rąk. Na posłów wybierano tępych, bezmyślnych wykonawców woli zwierzchników, a rywalizacja o kontrolę nad sejmiem przy użyciu rozjätzro- nych tłumów często kończyła się krwawo.

Na Litwie i Rusi zależność szlachty od wielkich rodów kniaziowskich była wysoka już w XVI wieku. Skupianie wła- dzy w rękach magnatów zaznaczało się tam silniej i szyb- ciej zakończyło.

2. Struktura administracyjna Rzeczypospolitej w XVI-XVII wieku - zastosowanie praktyczne

Dotyczy artykułu opublikowanego w numerze 3.

Oberwało mi się za ten artykuł od Naczelnego. Nudny i za mało przydatny w grze - powiada - jak na taką objętość. Że tekst przydługi, to się zgodzę; ale materiał za to kompletny. Że nudny dla nie-pasjonatów historii, to nie ulega wą-

pliwości. Muszę jednak stanąć w obronie wartości podanych tam informacji. Oto dowód, czyli tuzin sposobów ich wykorzystania:

Pochodzenie

Czy prawdziwy szlachcic mógł nie wiedzieć, gdzie leżała jego rodowa siedziba? Wszak przy prezentacji swojej osoby oprócz nazwiska i herbu, dodawał zwykle „z ziemi takiej a takiej”. Do tego istniały liczne prawdziwe i fałszywe stereotypy, według których oceniano i było się ocenianym, stąd pochodzenie odgrywało ważną rolę społeczną. Wizerunek Pana Brata z ziemi rawskiej czy nurskiej będzie stale konfrontowany z obrazem „typowego” Mazura, a i sam PB na obywateli innych województw patrzeć winien przez pryzmat znanych mu stereotypów. Nie bez znaczenia są też tradycyjne sąsiedzkie animozje, np. między Polakami i Litwinami.

Na ojcowiznie

Pan Brat nie urodził się wczoraj. Każdy gdzieś dorastał, poznał kawałek świata i sporą liczbę ludzi. Gdy PB nawiedza swe rodzinne strony, Starosta musi wziąć pod uwagę nie tylko jego orientację w terenie, lecz przede wszystkim w społecznej strukturze okolicy. PB znał przecież dostojników, możliwe rody i wpływowe stronnictwa rządzące w ziemi czy powiecie. To i owo się zmieniło, wiele jednak pozostało po staremu.

Czym skorupka...

Dzieciństwo w różnych regionach kraju różnie kształtowało charakter, różnych uczyły umiejętności. Uwzględnij to w grze. Szlachcic inflancki nawykł do potężnych, prastarych borów, gdzie jako pacholę polował z ojcem i braćmi. Człęk z Polesia rodem wyrósł pośród szeroko rozlanych bagien, na łowy wyprawiał się łódką, całe dni spędzał niekiedy na moczarach. Mazur zna tylko ciasny zaścianek, niekończące się właśnie sąsiedzkie i ciężką pracę na roli, obficie skrapianej własnym potem. Urodzony w kijowskim pokochał gonitwy po bezkresnych stepach z szablą w dłoni i rusznicą u siodła... Gdy gracz napisze dla ciebie porządną historię postaci, daj mu kilka biegłości za darmo. Świetny sposób, by skłonić leniwych do pracy.

Pan na włościach

PB, który dorobi się kiedyś własnego kawałka wsi, raczej nie uchroni się przed kontaktami z lokalną polityką, urzędami i sądownictwem. A wszystko to działa właśnie na szczeblu ziemi czy powiatu.

Sejmiki

Starosta prowadzący dyariusz sejmikowy powinien znać tradycyjne miejsca obrad. A jeśli uważasz to za nieistotne naukowe szczegóły, pomnij, że w DP wiedza historyczna nie

jest już dyscypliną akademicką. Staje się znajomością realiów świata, w którym toczy się gra. U kogo szlachta zjeżdża na sejmiki do Gdańska albo Babina, ten się po prostu ośmieszają.

Wywód szlachectwa

Jeśli czyjekolwiek szlachectwo zostanie podważone, oskarżony może uzyskać jego potwierdzenie („uczynić wywód”) tylko od szlachty rodzinnej **ziemi/powiatu** na sejmiku, rokach grodzkich lub innym publicznym zjeździe.

Sprawy sądowe

Gdy PB zechce kupić, sprzedać, zastawić, wziąć lub oddać w dzierżawę bodaj splechetek ziemi, transakcja musi zostać wpisana do ksiąg sądu ziemskiego, który znajduje się w każdej **ziemi lub powiecie**. Tam trzeba również uprawomocnić przejęcie spadku i darowizny. W archiwach sądów ziemskich i podkomorskich konkretnej ziemi PB mogą też znaleźć potrzebne dokumenty i informacje.

Jurysdykcja

SK często wchodzi w konflikt z prawem. Wypadałoby wobec tego wiedzieć, kto na danym terenie odpowiada za pilnowanie porządku: starosta, wojewoda, czy może burgrabia? I jak daleko do najbliższego grodu?

Pospolite ruszenie

Oddziały sformowane przez chorążych w **ziemiach i powiatach** ściągają pod komendę wojewodów, którzy wiodą szlachtę poszczególnych **województw** na miejsce koncentracji. Pospolite ruszenie nie zawsze jest powszechne, niekiedy król stawia pod broń tylko kilka okręgów, np. szlachtę województw ukraińskich dla odparcia Tatarów. Biorąc się za pospolite ruszenie, ziemię i województwa znać trzeba.

Prusy Królewskie

Szlachcic z północnej Polski musi mieć pojęcie o wyjątkowym charakterze tej prowincji. W szczególności ktoś, kto rzekomo stamtąd pochodzi.

Zmiany terytorialne

Psim obowiązkiem Starosty Gry jest znajomość kształtu Rzeczypospolitej w roku, w którym prowadzi akcję dyariusza. Swawolna Kompania nie ma prawa swawolić np. za czasów Batorego w woj. czernichowskim, które utworzono kilkadziesiąt lat później.

Urzędy ziemskie

W dawnej RP było tego mnóstwo. SK na każdym kroku spotykać powinna wojskich, cześników, krajczych i podstolich. A każdy tytuł jest nierozzerwalnie związany z nazwą ziemi, powiatu lub województwa.

Mamy zaszczyt i przyjemność ogłosić, co następuje:

1. Reaktywujemy staropolskie urzędy ziemskie, które będą nadawane za zasługi dokazane na Dzikich Polach.
2. Poprzez zasługi rozumiemy napisanie porządnego artykułu lub dyariusza, które oceniać będzie specjalna komisja - najlepsze pójdą do druku, resztę umieścimy na sieci.
3. Nazwiska nagrodzonych razem z przyznanymi im tytułami wydrukujemy w Portalu, prócz tego na sieci stworzymy stronę wymieniającą wszystkich mianowanych do tej pory.
4. Skład komisji, hierarchię urzędów i dokładne zasady ogłoszone zostaną w osobnym uniwersale.

Jak stworzyć muszkietera

Magdalena i Rafał Główna

Społeczeństwo Francji czasów Ludwika XIII i XIV to w większości mieszczaństwo i chłopstwo. Szlachta, czyli między innymi nasi muszkieterowie, stanowią niewielki odsetek obywateli Francji. To elita, choć z różnymi opiniami możemy się spotkać. Przytoczmy choćby taką:

Uszargani, podpici, pokiereszowani muszkieterowie królewscy, a raczej muszkieterowie de Treville'a, zapelniali szynki, tłoczyli się w miejscach przechadzek i zabaw publicznych krzycząc głośno, podkrecając wśsa, pobrzękując szpadą, potrącając z lubością gwardzystów kardynała, jeśli się na nich natknęli, i wśród żartów dobywali szpady pośrodku ulicy, często padali trupem, ale mogli być pewni, że zostaną oplakani i pomszczeni, często zabijali sami, wiedząc, że nie zginą w więzieniu, ponieważ pan de Treville stamtąd ich wydobędzie.

Bycie muszkieterem to zaszczyt, nagroda w zamian za zasługi, za poświęcenie dla Francji, dla króla. To właśnie o nich powstawały najpiękniejsze opowieści z tamtych czasów. To do nich wzdychały młode damy. To z ich pomocy korzystał król czy królowa, gdy niebezpieczeństwo wisiało nad dworem lub nad państwem. Gra muszkieterem to wyzwanie, to próba odtworzenia postaci z ideałami. Człowieka honoru, który nie bacząc na niebezpieczeństwo wyrusza w tajną misję wraz z przyjaciółmi, mając za wrogów ludzi kardynała. Muszkieter to człowiek, który nie zawaha się złapać za szpadę stojąc sam przeciwko liczniejszemu wrogowi. Dać czas przyjaciołom na ucieczkę, pozwolić im wypełnić misję otrzymaną od królowej i wreszcie zginąć z florem w dłoni. Bez cienia wątpliwości, bez chwili strachu. Będąc zbyt dumnym być poddać się bez walki. Tak, to właśnie bohaterowie naszych przygód. Takie postaci mamy sposobność wykreować podczas sesji „Szermierza”. Dążenie do ideałów takich jak legendarna czwórka muszkieterów, czy choćby sam de Treville.

Ale, ale! Muszkieterowie to także sprytni „hultaje”, co prawda o wspaniałych sercach, ale hultaje. Pamiętacie film „Trzej Muszkieterowie”? Wszczęli fikcyjną bójkę, by zdobyć trochę jedzenia. A Portos? By zdobyć ekwipunek przyjechał do starej prokuratorowej! D'Artagnan też nie był taki święty: zbałamucił trzy kobiety: Konstancję, Milady i Ketty. Tych „Czterech Wspaniałych” nie zawsze było wzorem do naśladowania, no bo przecież nie można uznać za rozsądne zachowanie przegrania ostatnich pieniędzy w karty, czy bezzwrotnego pozbycia się koni. Tak więc pamiętajcie: to wy tworzycie postać i to od was zależy, jaka ona będzie.

A oto kilka sztandarowych postaci znanych nam dzieł Aleksandra Dumas. Z pewnością najczęściej cnót doszukać się możemy w człowieku bez skazy, czyli panu de Treville - kapitanie muszkieterów. W legendarnym dowódcy, o którym nawet wrogowie nie byli w stanie powiedzieć złego słowa. W człowieku oddanym całym sercem Francji. Mężczyźnie, którego młodzi muszkieterowie traktowali jak ojca.

Był dla nich surowym nauczycielem, lecz w każdej sytuacji mogli na niego liczyć. W sporach z kardynałem toczonych w obecności króla „jego chłopcy” byli zawsze niewinni. Dbał o nich, a oni odpłacali mu się szacunkiem i oddaniem. Nie sprzeciwiali się jego rozkazom. W pamięci każdego muszkietera pozostawał zawsze jako ideał. Ale i on zaczynał od:

Pan de Troisville, jak nazywała się jeszcze jego rodzina w Gaskonii lub pan de Treville, nazwisko przyjęte w Paryżu, w samej rzeczy rozpoczął tak jak d'Artagnan, to znaczy bez złamanego szeląga, ale z tym kapitałem śmiałości, inteligencji i upor, co sprawiają, że najbiedniejszy szlachciura gaskoński dziedziczy po przodkach nadzieję, których wartość jest większa niż rzeczywisty spadek szlachcica z Perigordu czy Berry. Jego zuchwałe męstwo i szczęście zuchwalsze jeszcze w czasach, kiedy ciosy spadały jak grad, wyniosły go na szczyt tej drabiny trudnej do przebycia, która nazywa się łaską u dworu, przeskakiwał po niej po cztery stopnie za jednym zamachem.

Ale to nie on stworzył legendę o muszkieterach. Stało się tak dzięki czwórce wiernych przyjaciół, którzy... no tak, powinni posłużyć za wzór. To właśnie na ich przykładzie można ukazać, w jak różne role mogą wczuć się gracze podczas gry w „Szermierza”. Zaczniemy zatem od Portosa - pełnego dowcipu, skorego do zabaw oraz potyczek muszkietera. Zdecydowanym atutem Waszych sesji będzie pojawienie się na niej podobnego hultaja. Bo któż inny doceni wysiłki kucharza spędzającego całe tygodnie na przygotowaniu królewskiej uczy? Kto inny w najbardziej nieoczekiwanym momencie poderwie ławę i sam skoczy w kierunku kilku kardynałów?

Z drugiej strony powinien pojawić się ktoś obeznany z intrygami dworskimi, szlachcic, którego umysł obejmie pajęczynę intryg czających się na drodze naszych bohaterów - mowa oczywiście o Aramisie.

Wspominając o dzielnych muszkieterach nie możemy zapomnieć o Atosie. To najbardziej tajemnicza i zaskakująca postać wśród czwórki muszkieterów.

„Choć Atos liczył sobie zaledwie trzydzieści lat i odznaczał się wielką pięknoscia ciała i umysłu, nie słyszano nigdy, żeby miał kochankę. Nigdy też nie mówił o kobietach (...) Jego powściągliwość, dzikość i małomówność czyniły z niego starca niemal;...”

I wreszcie postać Gaskończyka d'Artagnana, młodego zapaleńca, bez zastanowienia rzucającego się w wir walki, kochającego pojedynki na równi z pięknymi kobietami.

„- Niech tych Gaskończyków zaraza! Wsadźcie go na tego pomarańczowego konia i niech się stąd wynosi. - Ale dopiero po tym, jak cię zabiję, tchórz! - zawołał d'Artagnan wciąż broniąc się, jak mógł najlepiej, i nie cofając się ani na krok przed trzema przeciwnikami, którzy zasypywali go ciosami. - Znów ta gaskońska brawura - mruknął szlachcic. - Na honor, ci Gaskończycy są niepoprawni!”

Proponujemy Wam teraz kilka gotowych pomysłów na postacie muszkietierów. Oczywiście są to tylko szkice - do dowolnej interpretacji przez każdego z Was.

Hazardzista

„Możesz się dowiedzieć więcej o danej osobie podczas go-dzinnej gry niż po rocznej z nią konwersacji.”

Platon

Zdolny zaryzykować wszystko i w każdej sytuacji. Postawi ostatnie pieniądze, klejnoty rodzinne, konia, ekwipunek... Święcie wierzy w szczęśliwą gwiazdę, pod którą się urodził. Niestety, ta często go zawodzi. Dlatego wciąż tonie w długach. Jeśli już coś wygra to nie można się na niego skarżyć - chętnie wspomaga przyjaciół. Takie chwile zdarzają się jednak bardzo rzadko...

Hipochondryk

„Jak większe jest szczęście być zdrowym niż bogatym, tak mniejszym jest nieszczęściem ubóstwo niż choroba.”

Sokrates

Właściwie to nie wiadomo, dlaczego jeszcze żyje, przecież trawi go tyle chorób... Można by śmiało rzec, że wozi przy sobie małą aptekę. Wciąż narzeka na otaczające warunki i wszędzie dostrzega zagrożenie dla jego zdrowia lub wręcz życia. W chwili prawdziwej próby okazuje się jednak nieocenionym szermierzem i kompanem. Dlatego właśnie towarzysze tolerują jego zachowanie...

Niepoprawny uwodziciel

„Nie wierz kobiecie nawet po śmierci; gdy widzisz, że umiera, niech ci się zdaje, że zmyśla.”

Erazm z Rotterdamu

Niezbyt ładnie można by powiedzieć: nie przepuści żadnej. Młoda, stara, brzydka, gruba... Nie ma znaczenia. Na widok kobiety zmienia się nie do poznania. To po prostu ponad jego siły. Z drugiej strony okazuje się bardzo przydatny, gdy trzeba przekonać jakąś nieprzejednaną przedstawicielkę płci „pięknej”. Z tych samych powodów, nie ma nigdy problemów z pieniędzmi. Utrzymanek, mistrz kłamliwych komplementów, niezrównany pajęczarz miłosnych intryg, chociaż z kłopotliwą przeszłością - zyskał kilku przyjaciół, którym nie przeszkadza jego natura awanturnika miłosnego.

Romantyk

„Wiersz jest nad czas i nad śmierć.”

Michał Anioł

Wiersze, sentencje, cytaty to jego domena. Ogromnie nieśmiały. Za nic w świecie nie wyzna miłości kobiecie. Za to robi to bez trudności na papierze. To niezrównany mistrz słowa pisanego. Metafory, przenośnie i rymy przychodzą mu tak łatwo... Jego nierozłączne atrybuty to papier, pióro i inkaust. Jak na tak delikatną naturę nadspodziewanie dobrze włada szpadą. Chroń Panie Boże śmiałka, który waży się obrazić damę jego serca.

Ultrakatolik

„Kto Boga posiada, szczęśliwy jest.”

Św. Augustyn

Nie ma na niego rady. Nienawidzi protestantów. Nic i nikt nie jest w stanie go przekonać. Wiara kieruje jego życiem. Co dziwne, potrafi czasem działać przeciwko swym zasadom. Nigdy jednak nie zaprzestaje długotrwałych tyrad potępiających i nawracających grzeszników czy innowierców.

Jego „ulubiony” i na początku trochę denerwujący gest to znak krzyża i słowa „*Mon Dieu!*” [mą dje] (Mój Boże).

Intrygant

„Cel uświęca środki”

Thomas Hobbes

Ach, cóż to za umysł zdolny objąć niezliczone nitki pajęczej sieci. Sam uwielbia knuć i spiskować - to jego żywioł. Ileż par już przez niego zerwało, iluż wrogów pozbawił znaczącej pozycji, jak wielu przyjaciół wprowadził w dworskie kręgi. Wspaniale zna króla i jego dwór, żadna plotka nie ujdzie jego uwagi. Mściwy i okrutny. Życie nauczyło go ostrożności i nieufności. Nie raz już znalazł się w opałach z powodu swego intryganckiego charakteru. Zawsze jednak, zwinnie niczym kot spadający na cztery łapy, udawało mu się uniknąć odpowiedzialności. Nie znaczy to wcale, że ma samych wrogów. Wyznaje zasadę, że prawdziwych przyjaciół, poznaje się w biedzie. Dlatego ma ich tylko kilku - za to gotów jest dla nich zrobić wszystko.

Zapaleniec

„Jedyną sprawiedliwością jest prawo odwetu.”

A. Dumas

Nie wchodźcie mu w drogę. Jeden gest, jedno słowo, jedno spojrzenie i gotów was wyzwać na pojedynek. Honorowy do przesady. Bywa szczególnie uciążliwy, gdy jego przyjaciele chcą wykonać jakąś misję w dyskretny sposób. Nie możliwe jest uniknięcie zaczepki czy pokojowe załatwienie sprawy. Najgorsze jest to, że nie mierzy sił na zamiary i nader często, nie dość, że siebie to i jego trzeba bronić.

Dobra dusza

„Ludzie stają się dobrzy przez ćwiczenie i praktykowanie dobroci; rzadko zdarza się człowiek dobry z natury.”

Demokryt

Nazwijmy go po imieniu: naiwniak. Można mu wmówić wszystko. Święcie wierzy w dobro i sprawiedliwość na świecie. Każdemu żebrakowi rzuci monetę, uwierzy w każdą płaczącą historyjkę i ulituje się nad jej twórcą. Stanowczo to nim trzeba się opiekować, inaczej przepuści wszystkie pieniądze lub wpadnie w poważne tarapaty.

Notoryczny kłamca

„Nie masz dobrej prawdy bez przyprawy kłamstwa; na nic opowieść - gdy jej wymysłem nie ocukrujesz.”

Pietro Aretino

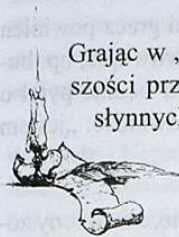
Już po kilku godzinach przebywania z nim, człowiek przestaje mu wierzyć. W zasadzie nie ufa ani jednemu słowu. Muszkietier ten uwielbia koloryzować wyolbrzymiać, przeinaczać fakty. Nie wiadomo, które z jego opowieści są prawdziwe, a które nie. Jakaś niezrozumiała siła zmusza go do zmyślania. Nie potrafi bez ubarwień, opowiedzieć najwykleszego wydarzenia. Gubi się w wersjach i ubarwieniach. No cóż, jego towarzysze już go poznali, polubili i przyzwyczaili się do niego.

I tak dalej, i tak dalej... Niby jedna profesja, a tak wiele możliwości. Oczywiście można śmiało łączyć kilka cech, na przykład taki zapalczywy hazardzista... Chroń mnie przed takim, Panie Boże! - powie hipochondryczny ultra katolik. No cóż, życzymy barwnych sesji!

Jak muszkietera tworzyć

zasady tworzenia postaci w grze „Szermierz”

Ignacy Trzewiczek



Grając w „Szermierza”, gracze w znakomitej większości przypadków odgrywają rolę muszkieterów, słynnych obrońców Jej Królewskiej Mości króla Francji. Aby móc rozpocząć grę, każdy z graczy musi najpierw stworzyć postać, którą będzie odgrywał.

- Synu - rzekł szlachcic gaskoński w tej czystej gwarze bearneskiej, której Henryk IV nigdy nie mógł się wyzbyć - jeśli będziesz miał zaszczyt znaleźć się kiedy na dworze, przez wzgląd na siebie samego i swych bliskich nie przynieś wstydu nazwisku, które twoi przodkowie nosili godnie przez pięćset lat. (...) Nie puszczaj nic nikomu płazem, prócz pana kardynała i króla. Jedynie odwaga, pojmij to dobrze, jedynie odwaga pozwala dziś szlachciewi utorować sobie drogę. (...) Jesteś młody i powinieneś być dzielny z dwóch powodów: po pierwsze, ponieważ jesteś Gaskończykiem, po drugie, ponieważ jesteś moim synem. Nie omijaj sposobności i szukaj przygód. Nauczyłem cię robić szpadę; masz przeguby z żelaza i pięści stalowe; bij się, kiedy się tylko sposobność nadarzy; bij się tym bardziej, że pojedynki są zabronione, trzeba więc podwójnej odwagi, by się bić.

A.Dumas „Trzej muszkieterowie”

Pierwszym krokiem, jaki powinieneś podjąć podczas generowania nowej postaci, to zastanowić się nad tym jakiego bohatera chcesz stworzyć. Musisz określić jakie cechy charakterystyczne będzie miała nowo tworzona postać. Jest to ważne, ponieważ wszystkie postacie tworzone w tym systemie to muszkieterzy i jedyne, co będzie ich różnić to właśnie różnorodne talenty, umiejętności i cechy psychiki. Musisz się zastanowić, czy twój wojownik to zimny profesjonalista, narwany młodzieniec, pijak mocny tylko w głowie, kochliwy amant czy weteran wojen z Italią i Niemcami (polecam lekturę artykułu „Jak stworzyć muszkietera” autorstwa Magdaleny i Rafała Głównki opublikowanego w tym numerze „Portalu”). Powinieneś poświęcić chwilę czasu i spisać na kartce warunki, jakie powinna spełniać nowa postać. Kilka krótkich zdań napisanych teraz powinno ci ułatwić dopasowywanie już konkretnych cech w późniejszej chwili.

Jeśli już wiesz, jaki ma być Twój muszkieter, zastanów się jakie czynniki miały na to wpływ. Opisz, skąd pochodzi, kim są jego rodzice, czy ma rodzeństwo. Opisz jego wrogów i przyjaciół. Jeśli ma służącego, scharakteryzuj go, jeśli ma mieszkanie, napisz gdzie i jakie. Wszystko to razem będzie tworzyć historię Twojej postaci. Będzie opowiadało, co robiłeś nim zostałeś muszkieterem.

Kolejnym krokiem podczas tworzenia postaci jest opis jej psychiki. Zaznacz cele i motywacje muszkietera. Dlaczego

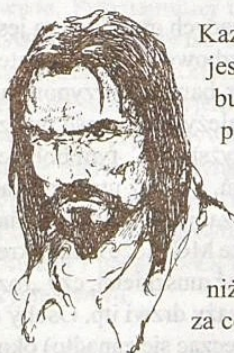
został muszkieterem, czy zmusiła go do tego rodzina, kobieta, czy chce służyć królowej, czy po prostu ceni wyzwania? Zaznacz, jaki ma stosunek do świata i do ludzi. Opisz co lubi, a czego nienawidzi, co go denerwuje, drażni, wzrusza, bawi, cieszy. Czy istnieją osoby we Francji, które Ci imponują, czy masz jakiś ideał do którego dążysz? Wyraźnie zaznacz swój temperament. Czy jesteś ośpały, czy niecierpliwy? Opanowany jak Atos, czy nerwowy jak d'Artagnan? Jeśli któraś z cech charakteru jest dla Ciebie charakterystyczna, to zaznacz ją, napisz, że jesteś porywczy, lekkomyślny, bezczelny. Co wyróżnia Cię z tłumu innych muszkieterów?

Napisałeś już, skąd pochodzisz, jaki jesteś w kontaktach z ludźmi. Czas też byś napisał czym szczególnie się wyróżniasz. Teraz masz szansę opisanie Twych talentów (jeśli takowe posiadasz). Jeśli potrafisz malować, śpiewać, grać na instrumencie, świetnie tańczyć, jeśli znasz się na pieczeniu chleba lub krawiectwie (co jest niespotykane u szlachty), jeśli wreszcie potrafisz czytać z warg lub wróżyć, to pochwal się tym i zapisz te informacje. Być może kiedyś podczas gry będą ci potrzebne.

Nadszedł już czas, by opisać Twoją postać kilkoma liczbami i słowami, które będą miały znaczenie dla mechaniki gry, podczas testowania różnych akcji, podczas walki, pościgów itp. W systemie „Szermierz” muszkieter opisany jest przy pomocy następujących danych: cechy, biegłości, zdolności i umiejętności. Gracz tworząc postać ma do dyspozycji 750 punktów, które może w dowolny sposób przeznaczyć na opisanie swojej postaci.

I. CECHY

Każda postać w „Szermierzu” opisana jest przez trzy współczynniki: wiedzę, budowę i zręczność. Każda z cech ma przypisaną swą wartość liczbową (z zakresu 01-100) i im jest ona wyższa, tym bohater jest lepszy w danej dziedzinie (posiada większą wiedzę, jest zręczniejszy itp.). Poniżej znajdują się informacje mówiące, za co odpowiada każda z cech.



Wiedza jest ściśle związana z wykształceniem pobranym przez postać. Osoby o wysokiej wiedzy, znają się na geografii, biologii i historii. Posiadają wiedzę heraldyczną, poznali wszelkie zależności dworskie. Słaby poziom tej cechy odpowiada wiedzy młodego człowieka, który nie ukończył żadnych szkół, ani nie posiadał jeszcze życiowego doświadczenia. Wiedza na przeciętnym poziomie to znajomość historii i geografii własnego kraju, orientacja w ostatnich wydarzeniach politycznych. Osoba o wybitnej wiedzy ma za-

zwyczaj ukończone studia na jednym ze słynnych uniwersytetów europejskich, jest czytana i potrafi korzystać ze zdobytej wiedzy. Portos, bohater książek A. Dumasa posiada tę cechę na poziomie słabym, natomiast Aramis na wybitnym.

„Herb ten należy do pewnego jegomościa, który byłby się ożenił z córką Wysokiego Komisarza de Montmorency, gdyby nie zaniedbał pewnych formalności etykiety i złożył wizytę księciu de Bouillon, krewniakowi Komisarza. Ta na pozór mała nieopatrność rzuciła pannę w objęcia Condego. Herb ten należy do człowieka, który odmówił przyjęcia tytułu księcia d'Aumale. Ten człowiek jest kapitanem zamku de Monceaux, kawalerem orderu Św. Ducha, odmówił 100000 koron łapówki, grał tenisa z Wallensteinem w obecności cesarza Maksymiliana. On to przy butelkach wina wytrzymał armaty Saverny, wygrał tysiąc koron w zakładzie z Henrykiem IV, otrzymał szczytny przywilej posiadania pięćdziesięciu przybocznej straży, odmówił przyjęcia księstwa Beaupre i został mianowany marszałkiem Francji...Krótko mówiąc mówię o Bassompierre, którego właściwe nazwisko brzmi Betstein; to samo nazwisko po niemiecku.”

A.Dumas „D'Artagane

Drugą cechą opisującą muszkietera jest **Zręczność**. Od niej zależy biegłość bohatera we wszystkich czynnościach wymagających od niego koordynacji ruchów, gibkości ciała i odrobiny talentu. Od niej zależy, jak bohater jeździ konno, jak walczy na szpady, czy potrafi wspinąć się po murach, chodzić po linie, otwierać zamki i wiele innych. Bohaterowie o niskiej zręczności to nieudacznicy, którym „wszystko leci z rąk”. Podczas walki atakują niezdarnie jak niedźwiedzie. Nie są groźnymi przeciwnikami, chyba że niską zręczność nadrabiają wysoką siłą, czego najlepszym przykładem jest Portos, którego poziom zręczności jest mierny, lecz siłą wybitna. Osoby o wybitnej zręczności, jak np. pan d'Artagane, są zwinne jak kot. Są świetnymi szermierzami, stosującymi wszelkie skomplikowane ataki, takie jak natarcia zwodzone, natychmiastowe odpowiedzi, czy zaskakujące wyprzedzenia.

Ostatnim ze współczynników opisujących muszkietera jest **Budowa Ciała**. Ta cecha opisuje liczbowo wygląd bohatera. Im jest wyższa, tym muszkieter bardziej przypomina Herkulesa. Podczas walki od BC zależy odporność muszkietera na odniesione rany. Czym wyższa BC, tym bohater może znieść więcej trudów i obrażeń, i wciąż utrzymywać się przy życiu (dokładne informacje znajdują się w rozdziale dotyczącym walki). Dzięki tej cesze MG może także określić, ile kilogramów potrafi udźwignąć muszkieter, czy „rozłożyć” przeciwnika na rękę, czy wyważy drzwi itp. Osoby o miernej budowie mogą nieść (nie męcząc się zaledwie) około dziesięciu kilogramów, natomiast osoby o sile wybitnej nawet ponad trzydzieści. W tej skali Atos lub d'Artagane mieliby BC na poziomie przeciętnym, natomiast Portos na wybitnym.

Wartość liczbową cechy zostaje zamieniona na opis słowny, dzięki czemu gracze uwalniają się od popularnego „uliczbowienia” (wiem, to potworne słowo) rozgrywki.

wartość cechy

01 do 10
11 do 25
26 do 50
51 do 75
76 do 90
91 do 100

opis cechy

b. słaby
mierny
przeciętny
dobry
b.dobry
wybitny

W odpowiednim miejscu na karcie postaci gracz powinien wpisać wartość liczbową, a obok niej słowny opis, np. budowa dobra. Podczas rozgrywki, gdy MG będzie pytał o poziom danej cechy, gracz powinien odpowiadać: „Jestem dobrze zbudowany”, a nie mam 63 BC.

Gdy stworzona postać ma napisaną historię, stworzony został opis jej psychiki i cech szczególnych, skoro wiemy już jak bardzo jest zręczna czy mądra, możemy przydzielić jej jedną lub kilka zdolności. Generalnie wszyscy muszkieterowie potrafią jeździć konno, powozić dyliżansem, znają po trosze historię i geografię. Każdy z nich włada łaciną, potrafi opatrywać rany i walczyć przy pomocy nogi od stołu. Przydzielając naszej postaci jakąś zdolność zwracamy uwagę, że w tej dziedzinie nasz bohater jest wyjątkowo biegły.

Zdolności zostały podzielone na trzy grupy. Ma to za zadanie ułatwić ich wykorzystanie podczas gry. Każda ze zdolności związana jest z którąś z cech postaci. I tak historia, czy geografia są w grupie wiedzy, natomiast jazda konna, czy łowiectwo należą do grupy zręczności.

Zależnie od poziomu danej cechy postać może posiadać określoną ilość zdolności. Osoba o marnej zręczności nie może posiadać wielu zdolności takich jak łowiectwo, jazda konna, czy szermierka z wieloma przeciwnikami. Maksymalną ilość posiadanych zdolności prezentuje poniższa tabela:

Poziom cechy

Wybitny
B.dobry
Dobry
Przeciętny
Mierny
Słaby

Max. ilość zdolności

4
2
1
1
0
0



II. ZDOLNOŚCI

Zdolności wybierane są z listy zamieszczonej poniżej, a koszt każdej z nich znajduje się przy jej opisie.

I jeszcze jedna sprawa. Czy jeśli nie mam zdolności „jazda konna” to znaczy, że nie potrafię jeździć konno? Potrafisz, jak każdy mieszkaniec XVII-wiecznej Francji, potrafisz też strzelać z pistoletów, skradać się, znasz trochę angielskiego i łaciny. Posiadanie zdolności oznacza, że w tej dziedzinie jesteś **naprawdę dobry**.

WIEDZA:

biologia - 10 pkt - mimo, że w XVII wieku wiedza z zakresu biologii była o niebo uboższa od dzisiejszej, to jednak posiadasz całkiem sporą wiedzę. Znasz różne gatunki roślin (te które leczą i te trujące, a także zwykłe stokrotki), wiesz gdzie i kiedy rosną. Poznałeś także wiele gatunków zwierząt, włącznie z legendarymimi lwami i tygrysami. Potrafisz się nimi opiekować. Liczyłeś także trochę medycyny. Wiesz nieco o najważniejszych organach ciała ludzkiego i na podstawie pewnych objawów możesz wyciągnąć właściwe wnioski co do przyczyn.

czytanie - 10 pkt. - potrafisz wyjątkowo szybko czytać, po bieżne przejrzenie tekstu pozwala Ci zorientować się w ogólnej treści dzieła. Łatwo wychytujesz najważniejsze akapity i zdania kluczowe dla treści dzieła. W młodości przeczytałeś wiele książek, dzięki czemu masz podstawy do łączenia treści danych dzieł i wyciągania zaskakujących dla innych wniosków (np. poprzez poznanie charakterystycznego stylu, możesz rozpoznać autora książki, bez konieczności sprawdzania tego).

geografia - 10 pkt - zawsze fascynowały Cię podróże, choćby palcem po mapie. Strych Twego rodzinnego domu był nimi zapełniony po brzegi. Znasz się na mapach, potrafisz je czytać, posługiwać się nimi w terenie, podążać wytyczonymi szlakami. Wiesz, co to kompas, gwiazda północna i „gdzie mech rośnie”. Wiele godzin spędziłeś także w oknie na strychu. Poznałeś niebo. Astrologia zawsze Cię fascynowała, odległe gwiazdy, tak wspaniale ułożone na ziemskim niebie. Znasz je świetnie.

historia - 10 pkt - Twój przyjaciele wiedzą, kto panował przed Ludwikiem XVII, ty wiesz kto panował przed Juliuszem Cezarem. Tak, historia to piękna nauka. Wiele Cię nauczyła, w ciągu tych wszystkich godzin spędzonych w bibliotekach. Znasz historię współczesną, historię z czasów ciemnych wieków, a także tę starożytną, z czasów Imperium Rzymskiego lub Aten.

inżynieria - 10 pkt - gdy Twój rówieśnicy siedzieli przymusowo w bibliotekach, gdy uczyli się gry na lutni i innych „ważnych” umiejętności, ty bawiłeś się w najlepsze rozkręcając i skręcając wszystko, co wpadło Ci w ręce. Dzięki temu poznałeś budowę zegarów, kompasów, pistoletów. Wiesz jak naprawić powóz, postawić dom, wyremontować pałac. Wiedza ta już wielokrotnie Ci się przydała i pewnie jeszcze nie raz będzie Ci pomocna.

medycyna - 20 pkt. - już od dziecka interesowała Cię budowa zwierzątek. A później ludzi. Z przyjemnością odwiedzałeś rzeźnię, gdzie mogłeś obejrzeć, jak są zbudowane poszczególne zwierzęta. A gdy dorosłeś zacząłeś czytać. O budowie człowieka. Zacząłeś odwiedzać słynnych medyków, by podglądać ich pracę. Wreszcie stało się jasne, że medycyna Cię pasjonuje - leczenie, ratowanie ludzi zafascynowało Cię. Teraz dzięki swym młodzieńczym zainteresowaniom potrafisz nastawić złamaną rękę, opatrzyć ranę, podać lek na kaszel lub inną powszechnie znaną chorobę.

moda - 10 pkt. - tak na prawdę niewielu ludzi we Francji potrafi się dobrze ubrać. Na szczęście Ty należysz do tej

grupy. Już w dzieciństwie dbałeś o swój strój. Gdy inne dzieciaki taplały się w błocie, Ty całą swą uwagę poświęcałeś dobremu wyglądowi. Podpatrywałeś dorosłych, słuchałeś opowieści i nowinek z innych części Europy. Teraz wiedza ta procentuje. Poparta dokładnym rozeznaniem oraz wrodzonym wyczuciem i smakiem powoduje, że każde Twoje pojawienie się w miejscu publicznym jest natychmiast zauważane. Być może kiedyś to właśnie Ty będziesz decydował o tym, co jest modne, a co nie jest.

ogłada dworska - 10 pkt. - wszyscy wiemy, że w obecności króla należy zachowywać się dostojnie i okazywać mu należyty szacunek. Ale co to dokładnie oznacza? Co robić, by nie obrazić nikogo i nie stać się przedmiotem żartów i plotek? To pytanie zadaje sobie wielu ludzi dworu. Jednak nie ty. Doskonale znasz wszelkie zasady dobrego wychowania. Potrafisz zachować się w każdej sytuacji. Wrodzone wyczucie pozwala Ci wiedzieć, kiedy w obecności króla można zażartować, a kiedy należy paść do kolan. Wielu ludzi często popełnia gafy. Nie potrafią się zachować będąc w obecności prawdziwych autorytetów. Wtedy z zazdrością spoglądają na Twój spokój, opanowanie i łatwość, z jaką podejmujesz rozmowę choćby z królową.

polityka - 20 pkt. - w obliczu takiego nasilenia się konfliktów w Europie (wojna trzydziestoletnia) niewiele osób nadąża za aktualną polityką Francji. Wciąż trzeba z kimś walczyć, kardynał raz prowadzi wojska do walki z Anglią, raz z cesarstwem. Pragnie wojny w Itli. Wewnątrz Francji nie jest wcale ciszej. Książę Orleanu nadal pragnie zdobyć tron Francji, książęta Conti i Kondeusz pragną większej władzy. Królowa matka pragnie zmniejszyć władzę kardynała. Ten broni się przed tym wszelkimi sposobami. Król zbyt słaby, by samemu brać odpowiedzialność za losy Francji, pozwala działać Richeulieu. Każdy człowiek ma prawo pogubić się w tych zależnościach. Kto kogo popiera. Komu można w danej chwili zaufać? Komu będzie na rękę odsunięcie od władzy kardynała, a komu królowej matki? To przecież oczywiste. Przynajmniej dla Ciebie. Świetnie się bawisz obserwując działania wszystkich wielkich tego świata. Z przyjemnością bawisz się w przewidywanie kolejnych ruchów kardynała, króla Francji, Anglii, czy Hiszpanii. Polityka jest cudowną, dynamiczną i pasjonującą dziedziną życia dworu.

przeszukiwanie - koszt 20 pkt. - wielokrotnie słyszałeś lub nawet byłeś świadkiem tego, jak wygląda pomieszczenie po włamaniu złodziei. Wszystko przewrócone w poszukiwaniu ukrytych pieniędzy czy złota. Przewrócone meble, poszarpana pościel, potraskane naczynia. Znac



tym, że mamy do czynienia z głupcami. Ty nie jesteś głupcem. Jeśli szukasz czegoś, co właściciel zapragnął ukryć przed niepowołanymi osobami, najpierw chwilę się zastanawiasz - potem działasz. Ukryte przejścia, skrytki, sejfy. Mogą się znajdować tylko w określonych miejscach, poza tym zawsze się czymś wyróżniają - nienaturalnie rosnący krzew (czyżby specjalnie przycinany), zbyt krótkie ramie wieszaka (po co wieszak, na którym nie można nic powiesić) itp.. Chłodna i spokojna analiza pozwala Ci na działanie, które innym może kojarzyć się tylko z magią. Kilka minut poświęconych na obejrzenie pomieszczenia, następnie trzy kroki i ukryte drzwi zostają otwarte. Jak to zrobiłeś? To było oczywiste, nikt nie stawia stolika z kwiatkiem w tak zaciemnionym miejscu, jeśli nie ma ku temu jakiś szczególnych powodów.

sztuka - koszt 10 pkt. - kto zaprojektował dany budynek, kto namalował dany obraz? Co jest w nim szczególnego? Dlaczego podziwiamy właśnie to dzieło? Zachwyty większości dworaków są niestety sztuczne, a ich wiedza opiera się na informacjach zasłyszanych podczas jakichś rozmów. Twoja wiedza poparta jest godzinami studiów i dziesiątkami podróży po całej Europie, które ją ugruntowały. Na własne oczy widziałeś wiele z tego, co warto zobaczyć. Podczas dyskusji w odpowiednim towarzystwie błyszczysz znajomością tematu, trafnymi uwagami i nieznanymi ciekawostkami dotyczącymi np. powstawania danych dzieł.

wiedza tajemna - koszt 20 pkt. - podczas jednej ze swych licznych odwiedzin w bibliotece odkryłeś ciekawą księgę. A następnie kolejną. I jeszcze jedną. O magii, demonach, starożytnych kultach. Wiedza ta zafascynowała Cię. Teraz po kilku latach studiów zaczynasz coraz więcej rozumieć. I choć być może traktujesz to tylko i wyłącznie jako bajki, to jednak wiedza, jaką posiadasz jest imponująca. Znasz historię religii starożytnych, znasz ich odłamy, wiesz o zakazanych kultach. Czytałeś o przywoływaniu duchów i rozmowach ze zmarłymi. O poszukiwaczach zaginionej arki, czy świętego Graala. O polskich diabłach i czartach, i rumuńskich wampirach. Znasz te i wiele innych legend.

znajomość języka europejskiego - koszt 10 pkt. - w młodości rodzina zmusiła Cię do nauki jednego z języków europejskich (angielskiego czy niemieckiego). Dzięki temu teraz potrafisz biegle posługiwać się nim. Twój akcent i wymowa ponoć pozostawiają wiele do życzenia. Będąc w podróży nie musisz się martwić o problemy z dogadaniem się z mieszkańcami danego kraju.

znajomość języka starożytnego - koszt 20 pkt. - wiele lat nauki, trudów i wyrzeczeń zaczyna owocować. Teraz potrafisz się już posługiwać greką lub łaciną. Potrafisz czytać, mówić i tłumaczyć. Znasz co ważniejsze dzieła, ich twórców oraz odpowiednie cytaty.

znajomość prawa - koszt 10 pkt. - studiowanie zawiłych ustaw dla wielu ludzi stanowi problem nie do przecięcia. Na Twoje szczęście dla Ciebie nie stanowi to przeszkody. Znasz język prawniczy i odpowiednie sformułowania. To, co dla innych jest „niezrozumiałym bełkotem”, dla Ciebie jest normalnym językiem. Znasz większość praw i obowiązków, potrafisz wynajdywać kruczki i wymigiwać

się od odpowiedzialności, jeśli tylko istnieje choć cień szansy. Choć nie jesteś zawodowym prawnikiem, to niewiele Ci do nich brakuje, a od wielu z nich jesteś po prostu lepszy.

BUDOWA

mocna głowa - koszt 10 pkt. - wrodzony talent połączony z wieloletnią praktyką dały wspaniały efekt. Beczka piwa nie dla Ciebie nie znaczy, a kilka antałów wina jeno Ci apetyt poprawia. Nie narodził się taki, który mógłby Ci sprostać w picciu alkoholu. Przynajmniej o takim nie słyszałeś. A słuch masz przecież dobry.

niewrażliwy na rany - koszt 50 pkt. - budowa Twojego ciała zaskakiwała już wielu Twych przeciwników. Gdy wydawało się, że zadawali Ci ostateczne, powalające pchnięcie, Ty podnosiłeś się z ziemi i ponownie stawałeś do walki. gdy przeciwnik wyprowadza straszliwe pchnięcie wprost w serce, a Ty padasz jak rażony piorunem, wszyscy myślą, że już po wszystkim. Oprócz tych, którzy dobrze Cię znają. Oni wiedzą, że za chwilę zbierzesz się z ziemi i ponownie ruszysz do walki bronić honoru swego lub Twych bliskich.

Atos, zraniony przez Cahusaca, bladł w oczach, ale nie cofnął się ani o krok; przerzucił tylko szpadę do lewej ręki.

D'Artagane, zgodnie z regułami pojedynku, obowiązującymi w owych czasach, mógł przyjść komuś z pomocą. Gdy szukał wzrokiem tego z towarzyszy, którego mógłby wesprzeć, pochwycił spojrzenie pełne wymowy. Atos umarłby raczej, niż wezwał pomocy, ale mógł patrzeć i prosić spojrzeniem. D'Artagane to odgadł i jednym skokiem dopadł Cahusaca z boku, krzycząc:

- Baczność, panie gwardzisto, zabiję cię! Cahusac odwrócił się, a był już największy czas: Atos, którego podtrzymała jedynie odwaga, upadł na kolano.

A.Dumas „Trzej muszkietierowie”

odporny na choroby i trucizny - koszt 40 pkt. - Twój organizm już od dziecka wykazywał niezwykłą odporność na wszystko, co mogłoby mu zaszkodzić. Zawsze byłeś zdrow, nie miały się Ciebie żadne choroby, ani zatrucia. Teraz, gdy już jesteś mężczyzną Twój organizm jest jeszcze silniejszy.

odporny na zmęczenie - koszt 50 pkt. - ciężka młodość sprawiła, że w porównaniu do Twoich rówieśników jesteś wyjątkowo „twardy”. Możesz naprawdę wiele znieść. Jednego dnia potrafisz zajeżdżać kilka koni, pokonać w pojedynku niebezpiecznego wroga, a wieczorem pójść do króla i wykonać dla niego dowolne zadanie i wciąż być w pełni sił fizycznych i umysłowych. Godzina snu i możesz rozpocząć kolejny dzień. Dzień muszkietera, który jest gotów na służbę 24 godziny na dobę.

- Słuchaj... D'Artagnane przyjedzie tu, by zdać królowi sprawę ze swej misji.

- Och, mamy czas coś obmyśleć.

- Jakto?

- Sądzę, że znacznie go wyprzedziłeś.

- Niemal o dziesięć godzin.

- No więc! W ciągu dziesięciu godzin...

Aramis, bladły, potrząsnął głową.

- Widzisz te obłoki płynące po niebie, te jaskółki, te jaskółki przecinające powietrze? D'Artagnan pędzi szybciej niż obłok i ptak; leci na skrzydłach wiatru.

- No, no!

- (...) D'Artagnan to nie jeździec lecz centaur. (...) Choć mam nad nim dziesięć godzin przewagi, d'Artagnane przybędzie tu zaledwie w dwie godziny po mnie.

- Ostatecznie jakiś wypadek...

- Dla niego nie ma wypadków.

- A jeśli nie dostanie koni?

- Pobiegnie szybciej niż koń.

- Cóż to za człowiek, dobry Boże!

- Tak, to człowiek, którego kocham i podziwiam.

A. Dumas „Wicehrabia de Bragelonne”

walka bez broni - koszt 10 pkt. - godziny spędzone w obozach nauczyły Cię, jak walczyć bez szpady, choć równie skutecznie. Połączenie ciosów pięściami i kopnięć, uniki, trzymanie gardy, uderzenie krzesłem, czy zasłonięcie się stołem nie sprawiają Ci kłopotów. Wydaje się, że nic nie jest Ci w stanie zaskoczyć w karczemnych bijatykach. Potrafisz wykorzystywać stoły, ławy, szynkwas, lampy i paleniska równie dobrze jak korzystasz z usług swej szpady.

plywanie - koszt 10 pkt. - Twoja siła i wrodzony talent spowodowały, że jesteś świetnym pływakiem. Lata praktyki, godziny spędzone nad jeziorami i morzem dały efekt. Jesteś silny więc możesz naprawdę daleko dopłynąć, dodatkowo posiadasz niezwykłą łatwość utrzymywania się na powierzchni. Praktycznie bez wysiłku unosisz się na wodzie, podczas gdy inni rozpaczliwie walczą o życie.

ZREĆCZNOŚĆ

lowiectwo - koszt 20 pkt. - jedną z ulubionych rozrywek XVII-wiecznej szlachty były polowania. Kochali je książę Buckingham i król Ludwik XIII. Polowania z psami, sokolami, polowania w leśnych ostępach na wszelką zwierzynę od bażantów po dziki. Ty też zawsze lubiłeś polować. A gdy człowiek przykładą się do czegoś całym sercem, zawsze widać efekty. Tak jest też w Twoim przypadku. Znasz techniki i sposoby polowania, wiesz kiedy na co się poluje.

oburęczność - koszt 20 pkt. - posiadasz umiejętność posługiwania się tak lewą jak i prawą ręką z taką samą skutecznością. Potrafisz tak pisać, jeść i, co najważniejsze, walczyć. Zdarzało się już, że zwyciężałeś swoich przeciwników, przerzucając szpadę z rannej ręki do zdrowej i kończąc walkę na swoją korzyść.

skradanie się - koszt 20 pkt. - umiejętność pozwala Ci niezauważonym przemykać przez zacienione uliczki, niepostrzeżenie podchodzić lub omijać wartowników. Potrafisz bezszelestnie poruszać się po strychach i piwniach, omijać miejsca, gdzie podłoga może zaskrzypieć.

śledzenie/wymykanie się - koszt 20 pkt. - wolę nie wiedzieć jak nauczyłeś się śledzić lub wymykać się pościgowi ale jest faktem, że jesteś w tym dobry. Wiesz, jaki jest odpowiedni dystans, gdzie się ukrywać, jak podejść do osoby tak, by śledzony nie zorientował się, że idziesz jego śladem. Wiesz, co oznacza wejście w tłum

ludzi i potrafisz to wykorzystać. Nie pozwolisz, by osoba, którą śledzisz zniknęła Ci w tłumie, podczas gdy sam potrafisz się w nim dosłownie „rozpłynąć”.

tropienie - koszt 20 pkt. - biorąc udział w licznych polowaniach nauczyłeś się, jak tropić zwierzynę. Nie potrzebujesz do tego odcisków łap lub kopyt pozostawionych w wilgotnej ziemi. Wystarczy ci złamana gałązka, kawałek sierści na krzaku, czy przydepnięty kwiatek. Na podstawie kilku śladów jesteś w stanie określić jakie zwierzę podążało, w którą stronę, jak szybko itd., itp. Dla ludzi którzy nie znają się na tropieniu wygląda to jak magia, dla Ciebie jest to po prostu praktyka.

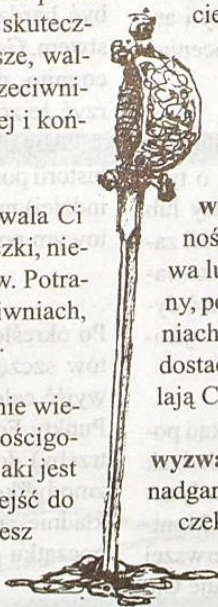
walka w ciemnościach - koszt 40 pkt. - Twój nauczyciel fechtunku nauczył Cię niespotykanej umiejętności: walki w całkowitych ciemnościach. Zawiażywał Ci oczy i kazał ze sobą walczyć. I choć na początku wydawało Ci się to szalonym pomysłem, teraz zdajesz sobie sprawę jak wielką oddał Ci przysługę. Nawet będąc kompletnie oślepiętym, nadal potrafisz całkiem sprawnie walczyć (-5 do poziomu wszystkich biegłości) posługując się tylko słuchem i instynktem.

walka dwoma brzeszczotami - koszt 40 pkt. - wyjątkowo podzielna uwaga połączona z intensywnym treningiem pozwoliły Ci na nauczanie się walki dwoma brzeszczotami jednocześnie. Choć na początku szło Ci niezdarnie, nie poddawałeś się. Teraz walcząc z normalnym przeciwnikiem zasypujesz go gradem ciosów. Podczas gdy jedną szpadą zasłania się, drugą wyprowadzasz już pchnięcie. Niewielu potrafi sprostać takiemu szermierzowi. Dokładniej mówiąc, jeszcze takiego nie napotkałeś.

walka z wieloma przeciwnikami - koszt 30 pkt. - większość nauczycieli szermierki przyucza swych uczniów do walki jeden na jeden - do pojedynków. Niewielu z nich pamięta o tym, że podczas starć, w których bierze udział większa ilość szermierzy walka wygląda zupełnie inaczej. Na szczęście Twój nauczyciel pamiętał o tym i wyszkolił Cię w walce z wieloma przeciwnikami. W praktyce wygląda to tak, że gdy szermierz zasłania się przed jednym pchnięciem, gotów jest do uniknięcia drugiego, do odepchnięcia trzeciego napastnika i trafienia czwartego, który akurat walczy z kimś innym i nie jest przygotowany na taki atak (szermierz posiadający tę umiejętność nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów za walkę z większą ilością przeciwników).

wspinaczka - koszt 20 pkt. - posiadając tę umiejętność potrafisz się świetnie wspiąć. Nie tylko na drzewa lub proste gzymsy. Jesteś naprawdę niezwykle zręczny, potrafisz opierać cały ciężar na niewielkich powierzchniach, wykorzystywać każdy szczegół muru lub skały, by dostać się wyżej. Wrodzony talent i lata treningu pozwalają Ci dostać się na dowolny paryski balkon lub dach.

wyzwalanie się z więzów - koszt 20 pkt. - budowa Twoich nadgarstków i godziny ćwiczeń oraz znajomość kilku sztuczek pozwalają Ci wydostać się z uwięzi. Jeśli ktoś Cię zwiąże, może być pewien, że za kilka chwil będziesz wolny.



Wyzwalanie się z więzów jest ostatnią z listy dostępnych umiejętności. Jeśli gracze uważają, że zapomniałem o jakiejś szczególnie przydatnej umiejętności, niech się nie martwią i wpiszą ją sobie na kartę.

III. UMIEJĘTNOŚCI

Oprócz cech i zdolności, każdy z muszkieterów posiada pewien obowiązkowy „pakiet” umiejętności wyrażonych liczbowo. Umiejętności te są niezwykle często wykorzystywane podczas pościgów, pojedynków itp. i ich wartość liczbową ma na celu ułatwienie określania wyników tych działań, przyspieszenie rozgrywki. Umiejętności są, w przeciwieństwie do zdolności, (wiem, mnie też to denerwuje, myli się, ale...) wyrażone procentowo. Każdy muszkieter musi mieć każdą z nich na jakimś, dowolnym poziomie. Na określenie ich poziomu także przeznaczają się punkty z początkowej puli 750 -ciu. By umiejętność „broń palna” była na poziomie 54% musisz przeznaczyć 54 punkty z puli 750. Minimalny poziom każdej z umiejętności wynosi po prostu 01%. Oto lista umiejętności:

gry hazardowe - niektórzy mówią, że masz więcej szczęścia niż rozumu. Trudno ocenić czy się mylą. Nie ulega natomiast wątpliwości, że świetnie grasz w kości, karty i inne tym podobne zabawy. Ogrywałeś nawet profesjonalnych szulerów wprawiając ich w trudne do opisanego zdziwienie i wściekłość. Trochę praktyki (a tym masz jej wiele), trochę kantów (a znasz ich kilka) i trochę szczęścia pozwalają Ci w większości przypadków zwyciężać.

jazda konna - każdy szlachcic potrafi jeździć konno. Każdy muszkieter potrafi świetnie jeździć konno. A Ty jeździsz doskonale. Zwierzęta Cię lubią i ufają Ci. Ty szanujesz je i nigdy nie pozwalasz niepotrzebnie ich przemęczać. Konie, gdy je dosiadasz potrafią dokonywać cudów, przeczących fizyce. Ty potrafisz te cuda wykorzystywać. Jeździsz odważnie, pewnie i doskonale technicznie. Konie to czują. I dają z siebie to, co najlepsze.

broń palna - fascynacja bronią palną spowodowała, że zupełnie nieświadomie stałeś się specjalistą w tej dziedzinie. Nie tylko niezwykle celnie strzelasz, ale znasz różne rodzaje broni palnej (od pistoletów po strzelby, muszkiety i armaty), znasz ich budowę, potrafisz je naprawiać, oceniać ich jakość i przydatność do walki.

powożenie dyliżansem - sztuka ta wbrew pozorom nie jest tak prosta, jak mogłoby się to wydawać. Wielu się o tym przekonało przewracając powozy, zjeżdżając z trasy lub pozwalając na zerwanie się koni. Niewielu także potrafi zapanować nad dyliżansem gdy zgubi koło, lub jest atakowany przez zgraję rozbójników. Ty potrafisz wykorzystać dyliżans jako broń, spychając przeciwnika do lasu lub wykonując inny, równie skuteczny manewr.

koligacje rodzinne - kim jest książę Orleański lub skąd pochodzi królowa Anna Austriaczka wiedzą wszyscy. Jednak niewielu wie, że Maria de Vigerot jest siostrzenicą kardynała Richeuliego, a Anna Maria Ludwika de Bourbon de Montpensier jest córką Gastona księcia Orleanu i jego pierwszej żony, księżniczki de Bourbon. Wiele wysiłku kosztuje Cię

nadążanie za wszystkimi małżeństwami, nieślubnymi dziećmi i wszelkimi związkami, stryj, szwagier, teściowa i tak w kółko. Ale akurat Ciebie to pasjonuje, jak drogą małżeństw rodziny, całe rody zyskują nowe wpływy, potęgę, pieniądze. Wszystkie te ruchy tak skomplikowane, mają tylko jeden cel - pomnożyć majątek rodu. Tak więc wszyscy wielcy Francji mnożą swe majątki, a Ty skrzętnie notujesz wszelkie zmiany ich stanu cywilnego.

IV. BIEGŁOŚCI

W wersji dla początkujących graczy, nieobeznanych jeszcze z tajnikami szermierki istnieją tylko dwie biegłości: zasłona i pchnięcie. W księdze Mistrza Gry znajdują się dokładne informacje na temat stopniowego zwiększania realizmu pojedynków i zwiększania ilości biegłości. W wersji dla przeciętnej drużyny graczy, grających w Szermierza kilka miesięcy przewidziane jest docelowo sześć różnych zasłon i cztery rodzaje pchnięć. Te biegłości połączone z możliwością stosowania ich jako odpowiedzi, wyprzedzeń, ze zwodem lub bez, oraz oczywiście nie zapominając o stosowaniu chwytów nie opisanych w podręcznikach klasycznej szermierki pozwalają na prowadzenie realistycznej i niezwykle ciekawej walki.

Póki co gracz musi przeznaczyć punkty z początkowej puli 750-ciu na zasłonę i na pchnięcie. Biegłości przyjmują wartości od 1 do 20. Jeden poziom biegłości kosztuje 10 punktów początkowej puli. Tak więc, by nasz muszkieter miał zasłonę na poziomie 11 i pchnięcie na 14 musimy przeznaczyć 250 punktów z początkowej puli.

To już ostatnia rzecz która potrzebowała przeznaczania na nią punktów z puli.

VI. REPUTACJA

Po określeniu zmysłów należy określić z jaką reputacją rozpoczyna grę nasz bohater. Reputacja jest wielkością określającą popularność muszkietera wśród szlachty, na królewskim i książęcym dworach, wśród ludu Paryża. Jeśli gracz będzie chciał skorzystać ze swej popularności, będzie się komuś przedstawiał MG może przeprowadzić test reputacji. Jest to rzut k100, a jego wynik powinien być niższy od poziomu reputacji postaci. Zdanie testu oznacza rozpoznanie muszkietera „*Ach, to pan uratował księżną Vendome z rąk porywaczy?! Miło mi pana poznać*”. Cecha ta może być bardzo przydatna, może być jednak także przekleństwem. Gdy muszkieter będzie chciał się pojawić gdzieś incognito, przy wysokim poziomie reputacji może się zdarzyć że zostanie rozpoznany.

Aby określić początkowy poziom reputacji, zależnie od historii postaci (tego czy wychowała się w Paryżu, czy gdzieś indziej) należy wykonać rzuty k10 lub k6. Wynik jest startowym poziomem reputacji muszkietera.

VII. FORTUNA

Po określeniu zmysłów i reputacji czas na opisanie punktów szczęścia, czyli Fortuny. Pozwalają one bohaterowi wyjść cało z opresji, z których inni nie uszliby z życiem. Punkty Fortuny dodaje się, lub odejmuje (zależnie od potrzeby) do wyniku rzutu kośćmi. Rzut kością k20 można zmodyfikować o jedno oczko, a rzut k100 o dziesięć. Dokładnie punkty Fortuny opisane są w innym miejscu. Na początku gry każdy muszkieter ma jeden punkt Fortuny.

Szermierz

Imię: _____

Wiedza:

☐

Budowa:

☐

Zręczność:

☐

Cecha
charakterystyczna:

Psychika:



Zasługi:



Fortuna:

☐

Reputacja:

☐

Przyjaciele:

Wrogowie:

Służący:

Wiek:

☐

Wygląd:



Pamiętnik

trzecia i ostatnia część kampanii „Cienie przeszłości”

Magdalena i Rafał Główna

To lepiej, że nieznane pozostanie nieznanym, niż gdyby ilość tajemnic miała się powiększyć.
B. Brecht

Cecile budzi się w rezydencji Aleksiej Iwanowa. Miejsce to w niczym nie przypomina lochu, w którym prawdopodobnie powinna się znaleźć. A więc jest w dobrych rękach. Ciekawe, kto tym razem przyszedł jej z pomocą? Jakby w odpowiedzi znajduje na biurku pamiętnik. Z pewnością należy do dobroczyńcy. Jakież wielkie jest jej zdziwienie, gdy odkrywa imię wybawcy. Być może z pamiętnika pozna tajemnicę człowieka, który od początku ją fascynował i zadziwiał. Choć to wbrew jej zasadom, nie może się oprzeć pokusie. Leżąc w łóżku powoli zagłębia się w treść pamiętnika. To niesamowite... Te słowa... jakby skierowane do niej. Czyżby odkryła... nie, to niemożliwe. Przecież nic jej nie łączy z tym człowiekiem. Co prawda wyjątkowym, tajemniczym, męskim... Ale przecież jest Henry - miłość z dawnych lat. Nagłe kroki przerywają zadumę. Cecile szybko rozgląda się za skrytką, w której mogłaby ukryć pamiętnik. Jedynym logicznym wyjściem z sytuacji wydaje się schowanie go pod poduszkę, gdyż w tym momencie drzwi już otwierają się.

Mistrzu Gry (chyba po raz pierwszy bezpośrednio zwracamy się do Ciebie) niełatwe zadanie ci przypada. W tym numerze zamykamy naszą opowieść. Jak wspomnieliśmy powyżej trudne zadanie przypadnie Tobie, ale także osobie odgrywającej postać Cecile. Musisz rozkochać Cecile w Iwanowie. Jeżeli odpowiednio pokierujesz lub pokierowałeś losami bohaterów w poprzednich częściach, zadanie stanie się łatwiejsze, jeżeli nie. No cóż, pozostanie improwizacja (czyli to co lubimy najbardziej). Zakładamy jednak, że stanie się tak jak podczas rozegranej przez nas sesji. A jak posłuchaj.

Do pomieszczenia wchodzi nie kto inny jak sam gospodarz, Aleksiej Piotrowicz. Widząc Cecile siedzącą na łóżku całkowicie zapomina o pamiętniku, który pozostawił na stole. Wreszcie spełniło się jego marzenie. Ta kobieta, którą ujrzał po raz pierw-

szy wtedy w karczmie i ... pokochał... Z początku myślał, że to przelotne uczucie. Z czasem jednak przekonał się, że to coś więcej. Cała czwórka stała przecież po drugiej stronie barykady - popierali de Treville'a byli muszkietierami, on zaś od kilku lat stał u boku „wroga” jak zwykli nazywać Richelieu muszkietierowie. Powinien odczuwać zawiść do nieprzyjaciół jego pracodawcy, jego... Działo się jednak inaczej. Ilekroć natrafiali na niebezpieczeństwo, ratował ich. I to wszystko dla niej. Nie oczekiwał jednak niczego w zamian. Nikt nie znał jego tajemnicy. Przez krótką chwilę przypuszczał, że może odgadł ją hrabia de Gardin. Mylił się. W tej chwili liczyło się jedno: ona tu była. Piękniejsza niż wtedy, kiedy ujrzał ją po raz pierwszy. I te oczy pełne... nie potrafił znaleźć słów. I nadszedł czas wyjaśnień, lecz Rosjanin nie był w stanie wydobyć słowa. Również ona nie rozumiejąc tego co się z nią działo wkroczyła za nim w blask nowego uczucia, które rozświetliłoby najciemniejsze lochy Bastylii.

Tylko Twojej narracji pozostawimy opis tego, co wydarzyło się w komnacie Aleksieja Iwanowa. Jedno jest pewne, owo zdarzenie połączyło losy tych dwójki na krótką chwilę przed wieczną rozłąką.

Zdesperowani bohaterowie na czele z ojcem Cecile, hrabią Pierrem de Gardin, załamani własną bezsilnością powoli dopuszczają do siebie myśl o utracie Cecile. Dlatego też zbawienną okazuje się wieczorna wizyta pana de Cointenon. Ów szlachcic, przysłany przez Iwanowa, informuje bohaterów o tym, że ukochana Cecile przebywa bezpiecznie w jego rezydencji. Jeszcze tego samego wieczoru wszyscy udają się do siedziby Rosjanina. Tam zastają całą i zdrową ich siostrę, córkę, ukochaną. Nikt nie domyśla się tego, co stało się kilka godzin temu, nawet rumieniec, którym płoną policzki młodej damy nie zdradza ich sekretu. I tak oto bezpiecznie i ponownie razem nasi bohaterowie znajdują się w pokojach siedziby hrabiego de Gardin.

I może byłby to koniec, drogi Mistrzu Gry, być może początek nowej historii. Prawdopodobnie wszystko skończyłoby się szczęśliwie. Lecz pozostał jeszcze pamiętnik. Pamiętnik kryjący największe tajemnice i zagadki Paryża. Schowany w pośpiechu przez Cecile w zagłówniku łóżka dostaje się w ręce pokojówki. Stamtąd trafia w ręce zaciętego wroga Aleksieja - Rocheforta. Ten, w desperackiej nienawiści postanawia oddać go w ręce protestantów. Jeżeli plan się powiedzie, Iwanow będzie zgubiony. Tylko on zna tajemnice Jego Eminencji, tylko od niego mogli się dowiedzieć, dlaczego zginął jeden z ministrów królewskich. Wreszcie nastąpił czas zemsty. Kardynał nie wybacza zdrajcom. To chwila triumfu dla geniuszu Rocheforta, przechrzył tego sprytnego lisa. Złapał go w jego własne sidła. Przy okazji



wplączę w intrygę hrabiego de Gardin. Jakże los jest łaskawy!

Tymczasem coś dziwnego zaczyna dziać się z Cecile. Na jej ciele pojawiają się ciemnoczerwone plamy. Na drugi dzień Iwanow spotyka ją na ulicy. Na jej widok twarz Rosjanina ściąga się w grymasie przerażenia. Czytałaś? Czytałaś go? Mój Boże, co ty zrobiła? Chodź szybko! Ciągnie zdumioną Cecile do domu. Nie rozumiesz, strony pamiętnika są zatrute. Bogu dzięki, że nakazałem zrobić też odtrutkę. Cecile wypija oleistą miksturę.

I tak oto wszystko się wydało. Sytuacja jest śmiertelnie poważna. Ponieważ treść pamiętnika może zgubić także Cecile, a co za tym idzie, jej ojca, Iwanow postanawia powiadomić o wszystkim Pierre'a de Gardin. Małe śledztwo, zacieśnienie kręgu podejrzanych i rola przebiegłej służby zostaje wyjaśniona.

Gdzie udał się Rochefort ze swą zdobyczą? Nie na darmo Aleksiej Iwanow Piotrowicz jest prawą ręką kardynała. Po godzinie zaufany człowiek donosi, gdzie podąży Wąsik. I znów w drogę, śladem pamiętnika, czyli na zachód, do La Rochelle - niegdyś tak ważnej siedziby protestantów. Tym razem w piątkę.

Mężczyźni nawet nie próbowali odwiedzić Cecile od zamiaru podróży z nimi. Przyzwyczaili się już do jej upartego charakteru. Henry i Trevor niezbyt przychylnym okiem patrzą jednak na towarzystwo człowieka kardynała.

Choć nigdy nie mieli się już więcej spotkać, los jeszcze raz połączył ich ścieżki. Cecile i Iwanow zachowują się „sztywno” w czasie podróży. Pierre kiwa tylko smutno głową. Reszta, zaaferowana tajemnicami otaczającymi Rosjanina, nie zwraca na to uwagi.

Tym razem role odmieniły się. Nie ich ścigają, to oni muszą dopaść Rocheforta. Jak to zrobić? Ich spóźnienie bliskie jest dziesięciu godzinom. Gnają bez ustanku, choć coraz mniej wierzą w powodzenie misji.

Być może uznasz to za klasyczny chwyt. Ale dlaczego nie? Postaw na ich drodze jakichś wieśniaków, rannego człowieka, pożar lasu. Wypróbuj ich charaktery, niech wyda im się, że to jakiś koszmar - tyle przeszkód na drodze. Jeszcze jedna ogromnie ważna rzecz - powraca choroba Trevora. Biedak czuje się coraz słabiej.

Trud ich niech będzie jednak wynagrodzony, niech spotkają człowieka, który wskaże im trakt skracający podróż o jakieś osiem godzin.

Noc. Światło. Oberża. Nie dostaną jednak kolacji - ogień w piecu już dawno wygasł. Zaspany oberżysta oferuje im jedynie chleb ze smalcem i wino. Zjadają w pośpiechu próbując dowiedzieć się od małomównego gospodarza, czy przypadkiem nie przejeżdżał tędy Rochefort. Oberżysta przysięga, że nie. Wydaje im się to dość dziwne, ale skoro nawet pieniądze nie wpływają na zmianę zdania karczmarza dają w końcu za wygraną. Dochodzą do wniosku, że Rochefort, nie chcąc być zauważonym, unika noclegów w oberżach. Po śniadaniu ruszają w dalszą drogę.

Już niedaleko. Jeszcze tylko dwie godziny i będą u celu. Ich wątpliwości są coraz większe - nigdzie nie widać śladów Rocheforta. Wypytyują o niego w całym mieście, jednak nikt go nie widział. Czyżby w ogóle tutaj nie dotarł?

Nie, znowu nie doceniasz profesjonalizmu Iwanowa. Tutaj także ma zaufanych ludzi. I znów po dwóch godzinach mamy nowe wieści: Wąsik został napadnięty i upro-

wadzony niedaleko La Rochelle. Gdyby nie to, że sytuacja jest naprawdę napięta można by się nieźle z tego uśmieć. Otóż, Rochefort jako człowiek kardynała jest dobrze znany jego przeciwnikom. Tak, tak, mimo zwycięstwa nad obleganym przez ponad rok La Rochelle, Jego Eminencja ma nadal przeciwników. Niektórzy protestanci przeszli na jego stronę, są jednak tacy, którzy nie mogą się pogodzić z utratą przywilejów politycznych. I właśnie ci ludzie spotkali na trakcie Rocheforta, nie mogli oprzeć się okazji - człowiek kardynała sam, na bezludziu.

I tak pamiętnik oraz Wąsik znaleźli się w rękach zacieklej opozycji protestanckiej. Na nic zdali się wyjaśnienia i przekonywanie. Ot, przypadek. Rochefort nie zdążył dojechać do miasta i zaproponować układu.

Kiedy sytuacja się już wyklarowała, naszej drużynie zostało tylko powzięcie jakichś zdecydowanych kroków. Niestety, stan zdrowia Trevora pogarszał się z godziny na godzinę. Udano się do oberży, wynajęto pokoje.

Zastanawiasz się nad stoickim spokojem Iwanowa? Po pierwsze, kartki pamiętnika były zatrute, więc nie musiał się obawiać, bo kto go przeczytał - ginął. Tak, masz rację, ktoś mógł czytać na głos, druga osoba mogła słuchać. W tym wypadku jednak nie było to już tak groźne, dowody rzeczowe nie istniały. Ale, ale... Iwanow miał plan. Mimo wszystko nie mógł dopuścić, by pamiętnik pozostawał dłużej w rękach wrogów.

Późną nocą Aleksiej wymknął się oberży. Cicho niczym kot, przemykał ulicami kierując się do siedziby opozycjonistów. Panie, dlaczego nie uczyniłeś jego kroków bezszelstnymi? Dlaczego nie zesłałeś głębokiego snu na hrabiego de Gardin? Gdy Iwanow zorientował się, że hrabia podąży za nim, było już za późno. Znajdowali się na terenie protestantów. Czemuż nie podejrzewali niczego widząc otwartą bramę prowadzącą do siedziby hugenotów? Gdzie podział się ich zdrowy rozsądek? Stalowe nerwy? Na próżno te pytania... Już na nich czekali. Podwórce roіło się od ukrytych Laroszelczyków. I choć obaj walczyli zacięcie, choć zranili wielu przeciwników, ich los był przesądzony. Iwanow zginął pierwszy, ciężko ranny hrabia de Gardin zdążył jeszcze usłyszeć ostatnie słowa Rosjanina: Cecile, kocham cię. Pierre wydał ostatnie tchnienie wkrótce po tym... Wcześniej jednak zdobył się na heroiczny czyn. W czasie ataku nadbiegło kilku ludzi z pochodniami, aby lepiej oświetlić teren walki. Kątem oka hrabia ujrzał na ziemi jedną tłaczę się jeszcze. Ostatkiem sił rzucił ją na stertę słomy przeznaczonej pewnie do stajni. Pożar szybko objął zabudowania.

Co stało się z pozostałą trójką bohaterów? Dajemy ci (Tobie lub Twoim graczom) pełne pole do popisu. Jednak jak przystało na wścibskich autorów scenariuszy mamy również i tutaj własną propozycję: Cecile de la Salle (po prawdzie de Gardin) kilka miesięcy później zostaje szczęśliwą matką już jako pani de Lassoutre, żona Henry'ego, który zmienił się nie do poznania. Nowemu panu włości ojca Cecile nie przystoi zajmować się przecież płatnymi zabójstwami.

Niestety, na ślubie zabrakło Trevora. To chyba klimat Francji był jedną z przyczyn ciągłych nawrotów choroby. Po jednym z takich ataków choroby Trevor odszedł z tego świata.

A co z pamiętnikiem? Czy gracze uwierzą, że strawiły go płomienie?



Adam Wieczorek

Mi-Gotanie w ciemności

Witajcie! Ostatnie miesiące zaowocowały nam kilkoma nowościami w dziedzinie Cthulhologii stosowanej. Po pierwsze na półkach księgarni pojawił się od dawna oczekiwany „**Almanach Potworów**”. Z pobieżnej lektury udało mi się stwierdzić, że jest to coś zdecydowanie lepszego od niesławnej „**Xiega Bestyj**”. W środku można znaleźć kolorowe ilustracje przedstawiające wybrane stwory, zrezygnowano z kilku budzących śmiech i zażenowanie istot, a i samo wydanie wygląda dobrze. Muszę przyznać, że bardzo się z tego cieszę, gdyż ostatnio Miłosz był zajęty, świetnym poniekąd, projektem „**Labiryntu**” i drukowanie nowych dodatków do Cthulhu utknęło w martwym punkcie. Mam nadzieję, że sprawi nam jeszcze niejedną miłą niespodziankę.

Po drugie ukazała się polska wersja „**Necronomiconu**”. To jest temat na dłuższą pogadankę. Powiem tylko, że srode się zawiodłem. Nie dość, że przedstawiono nam tzw. Simon's Necronomicon, to jeszcze dorzucono, jakby na siłę, teksty będące przedrukami z „**Encyclopedia Cthulhiana**”. Skoro już w źródłach podano wykorzystanie Necronomiconu edycji SKOOB Books, to dlaczego nie skorzystano z niej do końca? W ten sposób zostaliśmy z „gołym” Necronomiconem popartym jedynie, tu muszę przyznać, całkiem przyzwoitym, wstępem. Niemniej, pomimo zarzutów wydawnictwo to cieszy oko na półce i stanowi piękny dodatek do sesji.

Po trzecie, ukazał się „**Arkham Courier**”, starający się podsumowywać pomysły kłębiące się w umysłach uczestników listy dyskusyjnej Zew Cthulhu. A skoro już o niej mowa, to ostatnio trwa tam zażarta wymiana poglądów na temat, jakże bliskiego sercu każdego Cthultysty, filmu „**Blair Witch Project**” oraz komentowanie ciągle powstającej sagi zew-cthu. Sama lista zagości zapewne na łamach Portalu nie raz, gdyż czasem warto coś stamtąd „zapożyczyć”.

Po czwarte ukazały się dwa zbiorki opowiadań Lovecrafta: „**Coś na Progu**” i „**W górach Szaleństwa**” (wydane przez Zysk i ska w serii z Kameleonem). Zastanawiający jest fakt drukowania trzeci raz tego samego opowiadania, ale reszta to rzeczy „prawie” nie znane naszym czytelnikom. Nie muszę dodawać, że to trzeba przeczytać.

Po piąte i chyba najważniejsza rubryka poświęcona Cthulhu w Portalu rozrasta się!!! Nie świeci też pustkami kanał IRC **#cthu-pl**, gdzie, co prawda, Cthulhu przemyka się gdzieś z boku, ale atmosfera panuje wręcz rodzinna. Na Krakowie odbyła się pierwsza oficjalna sprzedaż koszulek listy dyskusyjnej Zew Cthulhu. Z przodu mamy wspaniałego Mi-Go bawiącego się Yo-Yo i napis MiGo Fago, z tyłu adres listy. Dostępne w każdym kolorze pod warunkiem, że jest to kolor czarny...

A co poza granicami naszego pięknego kraju? **Chaosium** ogłosiło wyniki swojego konkursu na najlepszy scenariusz wprowadzający do Cthulhu. Zwycięzcą został Jorge Palinhos ze swoim scenariuszem „**Sweet Child of Mine**”. Recenzję postaram się zaprezentować, jak tylko go przetestuję. Swoją drogą to ostatnio panuje jakaś straszna tendencja

do faworyzowania Ghuli. Czas z tym skończyć panowie, mity to nie tylko Ghule! Wydano też nową „zasłonę” Strażnika Tajemnic. Mogę Wam tylko powiedzieć, że grafika jest wprost powalająca, natomiast o treści merytorycznej wypowiem się jak tylko dostanę to coś w szpony. Sądząc jednak po poziomie dwóch poprzednich „zasłon”, które udało mi się odnaleźć, będzie to coś naprawdę dobrego. W moje chwytne macki wpadła też kampania „**No Man's Land**”, której udało się zdobyć już kilka nagród. Jak na mój gust zbyt linearna, ale jest świetnie przygotowana i, co ciekawe, powinno ją prowadzić dwóch strażników. Chłopaki z **Pagan Publishing** chwilowo siedzą cicho, co może wróżyć tylko kolejny dodatek do **Delt Green**. A teraz ważna uwaga dla wszystkich, którzy przymierzają się do zakupu „**Beyond Mountains of Madness**”. Poza pieniędzmi przeznaczonymi na zakup radzę odłożyć coś dla intrologatora, bowiem ciągle przekopywanie się przez 400 stron w poszukiwaniu konkretnych informacji jest męczące. W związku z powyższym warto podzielić tę książkę na dwie części. To samo zalecam zresztą zabierającym się dopiero za polską edycję „**Orient Ekspresu**”. Zapewniam Was, że takie rozbięcie niesamowicie pomaga, wiem, bo mam dostęp do edycji amerykańskiej, gdzie wszystko jest w osobnych książeczkach.

Chciałbym się z Wami podzielić jeszcze jedną informacją. Niedawno Jerzy stwierdził, że woda święcona ma się do mitów tak jak pięść do nosa. Zapewne wielu z Was sądzi podobnie, dla nich to właśnie polecam cytat:

„*Woda święcona to po prostu inna nazwa eliksiru Tik-koun. Ma ona być ponoć skuteczna przeciw Wielkiemu Przedwiecznemu Nyoghta i mieć ograniczony skutek przeciw Cthonianom i innym duchom ziemi*”. Przemyślcie to sobie, kiedy następnym razem wejdziecie do kościoła. Tymczasem trwają dyskusje nad szóstą edycją naszego ukochanego systemu. Dyskusje tyleż niecelowe, co nieoparte żadnymi faktami z Chaosium. Mówi się, co prawda, o zrezygnowaniu z „uwspółcześniakowania” Wielkich Przedwiecznych, ale co z tego okaże się prawdą, zobaczymy. Tymczasem obecna edycja zbiera niezbyt pochwalne oceny od „starych” wyjadaczy, co przeczy ogólnym statystykom sprzedaży. Z tego, co wiem od Miłosza, dokonano dodruku polskiej edycji. Wielka szkoda, że zrezygnowano z twardej oprawy (była świetna do bicia niepokornych graczy!!!), może wzorem Chaosium na rynku ukazać się dwie wersje?

Na zakończenie chciałbym wam wszystkim życzyć Cthonianowego jajka i Wilgotnego Cthulhu, wszak ten numer ukazuje się na okres świąt. Za dwa miesiące kolejna porcja Mi-Gotania.

Wszelkie uwagi dotyczące Mi-Gotania w Ciemności proszę kierować pod adres **gaja@cz.home.pl**
Lista dyskusyjna Zew Cthulhu: **zew-cthu@urolog.csk.waw.pl**, aby się zapisać należy wysłać wiadomość pod adres **majordomo@urolog.csk.waw.pl**, a w treści napisać **subscribe zew-cthu**.

Adam Wieczorek Londyn

materiał do gry ZC 1990



Londyn. Najpiękniejsze miasto Europy. Miejsce gdzie nowoczesność styka się z przeszłością. Miasto - pomnik chwały ludzkiej. Tak można by w skrócie opisać stolicę Imperium Brytyjskiego. Corocznie miejsce to odwiedzają miliony turystów ze wszystkich zakątków świata. Podziwiają wspaniałe budowle i bajkowe wręcz muzea. Poniżej postaram się wam przedstawić atmosferę tego wspaniałego miasta i opisać kilka ciekawych miejsc. Mam nadzieję, że pomoże wam to poprowadzić sesję w tym sercu Korony Brytyjskiej...

Poruszając się ulicami Londynu można odnieść wrażenie, że zostało się wrzuconym w mrowisko pełne różnokolorowych stworzeń. Następna rzecz, która potrafi nieźle wyprować z równowagi to pewne specyficzne zjawisko komunikacyjne; „Ty, patrz, ten baran jedzie pod prąd!”. Tak, moi drodzy czytaczko, ruch lewostronny to nie takie hop siup jak się wydaje. Na całe szczęście dla każdego badacza umieszczono napisy na chodnikach, gdzie ma skierować swój wzrok, aby nie przejechał go jakiś wielki jak góra autobus. Właśnie - autobus to też charakterystyczne dla Londynu, olbrzymie czerwone pojazdy dowożące ludzi w każdy zakątek miasta. Zapewniam was, że przejażdżka takim cudakiem jest często bardziej emocjonująca niż spotkanie z Cthulhu, zwłaszcza na zakręcie... Dla Londyńczyków tradycją już stało się wynajmowanie kilku autobusów, które jeżdżą wokół centrum miasta, a w których trwa bezustanna balanga. Dla każdego mieszkańca kontynentu ten miejski moloch jest czymś niewiarygodnym. To największy tygiel kulturalny jaki znam. W okolicach słynnego Hyde Parku obok Meczetu stoi sobie spokojnie Synagoga i Kościół. Nigdzie nie widać śladów „malarki” ściennej, a w sklepiku na rogu „Ortodoks” kupuje arabskie ciasteczka. Pięć przecznicy dalej, obok Picadilly Circus mijam grupkę skórów toczących zacieklą dysputę z kilkoma Punkami i to bez użycia noży i pięści. To jest niewyobrażalne w żadnym innym mieście na świecie. Co piąty samochód to Jaguar, a co drugi to tajemnicza, czarna taksówka. Te ostatnie są produkowane przez jeden zakład w kraju i można ich spotkać na ulicach trzy rodzaje, każda jednak ma bardzo wysokie wnętrze. Skąd się to wzięło? Otóż jedno z rozporządzeń mówi, że do taksówki musi wsiąść angielski Lord nie ściągając przy tym kapelusza! Swoją drogą, egzamin na taksówkarza w Lon-

dynie jest chyba najtrudniejszy na świecie. Tam nie wystarczy znać rozkładu ulic (co w tym niesymetrycznym mieście jest wystarczająco trudne), tam kierowca musi wiedzieć, że numer 7 przy Fiołkowej to mały domek z zielonym płotkiem!!! Policjanci to chyba najsympatyczniejsi ludzie w całym mieście. Żaden z tzw. Bobbies patrolujących ulicę nie ma broni, nosi tylko pałkę i krótkofalówkę. W przypadku jakiegoś poważniejszego przestępstwa w ciągu pięciu minut na miejsce mogą zajechać (uzbrojone) posiłki. Już samo to sprawia, że widok Policjanta w Londynie nie budzi niechęci. Wyobraźcie sobie, że oni są cały czas uśmiechnięci!!! Wieczne życie w tym mieście do ubogich nie należy. Najciekawszymi miejscami są oczywiście wspaniałe Puby i jestem gotów postawić Guinnessa każdemu, kto znajdzie centymetr wolnej przestrzeni w jakimkolwiek Pubie w centrum w piątkowy lub sobotni wieczór. Zapomnijcie też o ciepłym piwie. To straszliwy mit. Dla miłośników „zimna” w każdym pubie jest „dystrybutor” lodowatego piwa, które w sekundę rozwala twoje szklisko. Co ciekawe w niedzielę Puby zamykane są o godzinie 22. Straszne? Nie, praktyczne. Jest to specjalne zarządzenie Królowej, aby poddani mogli wstać rano do pracy!!! Na Leicester Square, gdzie szaleją setki ludzi w takt różnorodnej muzyki granej na żywo, policja bawi się razem z nimi. Jednak kiedy nadchodzi 22 policjanci przechodzą przez cały plac i o dziwo muzyka milknie. Grający zwijają swoje „kramy”, rozmawiają chwilę z policjantami i odchodzą. Nikt nie powie im złego słowa, u nas to chyba nie do pomyślenia!!!

Jednak nie samymi imprezami badacz żyje. To, co stanowi o dodatkowym pięknie Londynu, to pomieszczenie nowocze-



ności z tradycyjną architekturą. Ta ostatnia jest zdecydowanie odmienna od naszej, ba od jakiejkolwiek w Europie. Sama mnogość stylów architektonicznych tu występujących budzi zawrót głowy. Tu kamienica w stylu wiktoriańskim, tam elżbietańska willa, a za tym wszystkim górująca nad centrum wieża British Telecom. Przejdźcie samą Oxford Street (najsłynniejsza ulica sklepowa w mieście) to wręcz rozkosz dla architekta. Idąc tą ulicą można zauważyć prowadzącą w stronę dzielnicy rozrywki (Soho) małą uliczkę o nazwie Polish Street. Polecam ją jednak tylko miłośnikom przygodnego seksu i tanich sex-shopów. Tak na marginesie, niedaleko stamtąd jest sklep z „tymi” akcesoriami o nazwie... „Lovecraft” (O tempora, o mores)!!! Zapomniałem o jednym z najlepszych Londyńskich wynalazków, czyli o metrze. Nie ma punktu w mieście, gdzie nie można by się dostać tą kolejką. Problem tkwi w tym, żeby się połączyć w tych wszystkich płataninach kolorowych nitek jakie znajdziemy na każdej mapie, a do tego jeszcze trzeba „wyczaić”, do której strefy chcemy się udać. Metrem można się dostać nawet na Lotnisko!!! Dla tych, którzy chcieliby poznać trochę lepiej klimat końca ubiegłego stulecia, miejscem pielgrzymek stało się muzeum Sherlocka Holmesa, mieszczące się przy ulicy Baker Street 221b. Jest ono małe, ale bez problemu można poczuć się niczym bohater opowiadań Artura Conana Doyle’a. Stylowe meble z epoki, skrzypce, laboratorium chemiczne, obrazy, książki, ba nawet jedzonko (tak moi drodzy, w piwnicy znajduje się restauracja) to wszystko, co stanowi o wyjątkowości tego miejsca. Czy wiecie, że Londyńczycy dobudowali specjalnie kawałek ulicy, aby mógł zaistnieć ten numer?!!! Dla miłośników malarstwa, rzeźby czy geografii Londyn oferuje dziesiątki muzeów, z których najsłynniejsze to Muzeum Historii Naturalnej (mają naturalnej wielkości model Wieloryba, nawet sobie nie wyobrażacie jakie to jest ogromne!!!), National Gallery i oczywiście „moje ukochane” Muzeum Brytyjskie...

Od początku swego istnienia (1753 r.) Muzeum Brytyjskie było jednym z najważniejszych w świecie. Potęga kolonialna państwa brytyjskiego pozwalała rozszerzać jego kolekcje ponad wszelkie możliwe miary. Wewnątrz panuje zachód i niewyobrażalny wręcz tłok. Prawdę mówiąc ciężko jest znaleźć się choć na chwilę sam na sam z jakimś ekspozycją,



natem, a tych jest tu bez liku. Najciekawszym dla każdego badacza Cthulhu jest niewątpliwie obiekt nazwany „Człowiek z Lindow”. Jest to wydobyte z bagien ciało człowieka złożonego w ofierze ponad dwa tysiące lat temu. Na ciele zachowała się skóra, a twarz, choć zdeformowana, wydaje się być wykrzywiona w grymasie skrajnego przerażenia. Jednak nie o samym muzeum chciałbym wam dzisiaj napisać. Wkroczmy do samego środka zbudowanego na planie prostokąta budynku. Znajduje się tam miejsce pielgrzymek naukowców i odkrywców tajemnic, przeogromna i tajemnicza biblioteka. Jej serce stanowi olbrzymia czytelnia zbudowana na podstawie projektu głównego bibliotekarza sir Roberta Smirke’a. Wchodząc tam, człowiek zdaje sobie sprawę ze swej znikomości wobec nagromadzonej wiedzy. W powietrzu wyczuwalny jest charakterystyczny zapach delikatnie zakurzonych książek, których znajdują się tam tysiące. Wysokie jak człowiek półki rozpościerają się na trzech kondygnacjach tworząc koła otaczające wnętrze biblioteki. Wszystko to znajduje się pod podpórą kolumnami z laneo żelaza, zielonkawą kopułą stanowiącą punkt charakterystyczny na planie tej budowli. Światło jest dostarczane przez wysokie okna i dziesiątki lamp rozmieszczonych w wymagających tego miejscach. Niektórzy znawcy twierdzą, że Lovecraft opisując bibliotekę Uniwersytetu Miskatonic wzorował się na tym budynku. W ciągnących się pod budynkiem piwnicach znajdują się jeszcze tony książek, które rzadko oglądają światło słoneczne. Myliłby się jednak każdy kto sądziłby, że łatwo dostać się do tego księgozbioru. Do niektórych części czytelnicy można się dostać posiadając tylko kilkuletnie członkostwo w klubie miłośników muzeum. Cemu taka ostrożność? Przecież to tutaj miały się znajdować prace Dr. Johna Dee, arabska kopia Necronomiconu, księgozbiór Aleistara Crowleya. Jakby tego nie było dość, pracownicy muzeum mieli zajmować się rozszyfrowywaniem Necronomiconu. Sami pracownicy też mogą wzbudzić dreszcze u nieprzygotowanego badacza. Są to najczęściej siwowłosi starszuszkiwie przekładający, pozornie bez celu, dziesiątki woluminów, odkurzający je i traktujący ogólnie lepiej niż zapędzonych tutaj turystów. Ich wrogość stała się jeszcze większa gdy przenoszono cały księgozbiór (na czas remontu) do budynku przy stacji St. Pancras. To właśnie na ich prośbę każdy z transportów książek był strzeżony przez Policję, która na czas przejazdu ciężarówek z książkami blokowała kilkanaście przecznicy. Ta i wiele innych tajemnic kryje się w cieniach rzucanych przez drewniane regały. Czas płynie tam wolniej, jakby spowolniony przez nagromadzoną od lat wiedzę. Do dziś z nabożną wręcz czcią opowiadane są legendy o bombardowaniach z czasów II wojny światowej. Czy wiedzieliście, że jedna z bomb zapalających, która spadła na bibliotekę nie wybuchła? Czy budynek broni się przed niebezpieczeństwami? Czyżby gęsta wręcz atmosfera panująca w tej budowli skrywała jakieś sekrety? Czy w odwiedzanych tylko przez szczury podziemiach budowli kryją się zakazane od setek lat księgi? Te i inne pytania pozostawiam już tobie, drogi przyjacielu, gdyż nie wątpię, że zapragniesz odwiedzić to miasto i odkryć jego tajemnice. Bądź ostrożny, bowiem wiele z tych sekretów nie jest przeznaczonych dla zwykłych śmiertelników...

Jerzy Cichocki

W kamiennym kręgu

materiał do gry ZC: Wydział X

ilustracje: Adam Nyk



Wśród rozległych lasów na odludziu, na północ od Czerska znajduje się rezerwat archeologiczno - przyrodniczy Odry. Odkryto tam kręgi o średnicy 15 - 33 m, ułożone z kamieni łupanych, przypuszczalnie w miejscu dawnych kultów religijnych. Pod kamieniami znajdowały się groby dawnej ludności, zamieszkującej te tereny. Wszystko byłoby w największym porządku, gdyby nie pewne niepokojące mnie fakty. Zawodowo zajmuję się zbieraniem wszelkich informacji, z charakteru jestem bardzo ciekawski. Jakimś sposobem znalazłem numer telefonu do pewnego człowieka, który według moich przypuszczeń pracował przy wykopaliskach w Odrach. Kiedy do niego zadzwoniłem, nie był skory do rozmowy. Przekonałem go jednak do spotkania, kiedy wyraziłem chęć zafundowania nam obojgu obiadu w luksusowej restauracji. Przybył na miejsce punktualnie. Miał na sobie znoszony garnitur z poprzedniej epoki, rozchodziła się od niego woń przestarzałego *Warsa*, a wygląd jego twarzy sugerował, że golił się pierwszy raz od dłuższego czasu. Miał około siedemdziesiątki. Przywitałem się z nim uprzejmie. Nie odzywaliśmy się do siebie, póki nie zasiedliśmy za stołem w restauracji.

- Chce pan rozmawiać o Kamiennych Kręgach? Przecież wszystko może pan wyczytać w przewodnikach.

- Ja chcę, żeby pan powiedział mi prawdę - odparłem.

- Jaką prawdę? - udał zdziwienie. - Nic nie zostało ukryte. Jest to święte miejsce ludu, który przez pewien czas zamieszkiwał tereny dzisiejszej Odry. Prowadzili prawdopodobnie koczowniczy tryb życia. Pochodzili ze Skandynawii. Co mogę zamówić?

- Wszystko, na co ma pan ochotę... Ja wiem o panu wiele. Spojrzał na mnie uważnie.

- Jak wiele?

- Wiem, że był pan funkcjonariuszem UB.

- A kto nie był? Pan nie wie, ilu pana znajomych współpracowało! Pan nie wie, ilu z tych rządzących nie przyznało się przed procesem lustracyjnym! - Uspokoił się, kiedy zwróciłem mu uwagę, że za głośno krzyczy.

Po chwili dodałem:

- Ale ja wiem, że pan pracował dla Wydziału...

Spojrzał na mnie jeszcze uważniej.

- Czego pan ode mnie chce?



- Powtarzam jeszcze raz. Niech pan mi opowie prawdę o Odrach. Powiedzmy, że kolekcjonuję ciekawostki.

Przerwała nam kelnerka, która zastawiła część stołu przed moim gościem. Pozwoliłem mu spokojnie spożyć posiłek. Sam też zająłem się swoim.

- Przejdziemy się. Powiem panu wszystko, ale lubię się przejść po obiedzie. Wie pan, mam psa. Faktycznie to wieni przyjaciele. Nikt mi nie został. Nikogo nie znam w tym olbrzymim mieście. Żyłem spokojnie z emerytury, ale teraz wszystko się zmieniło. Przymieram głodem... Poczęstuj mnie pan papierosem?

Ruszyliśmy ulicą. Starszy człowiek mocno zaciągał się tytoniem. Rozpiął marynarkę. Była przepiękna pogoda. Większość rodzin przebywała pewnie w parkach, albo poza miastem.

- Kiedyś robili lepsze. Ale pan już się pewnie niecierpliwi. W połowie lat pięćdziesiątych wezwał nas szef. Wie pan, pułkownik Sawczuk. Powiedział, że z okolic Bydgoszczy dochodzą niepokojące głosy. Ludzie znikają nie wiadomo z jakiej przyczyny i dokąd. Tamtejsze władze boją się lokalnych rozruchów. Towarzysz Sawczuk zlecił nam zbadanie sprawy, jednocześnie posłając tam kilku funkcjonariuszy stołecznej komendy, żeby uspokoić ludzi i pokazać im, że o nich dbamy. Sprawa miała wyglądać rutynowo. Jeszcze tego dnia spotkałem się ze swoimi współpracownikami. Jeden z nich podawał

się z Andrzeja Badlewskiego, nie znałem go poza robotą. I dobrze, nie wiedziałem o nim nic co nie było nam potrzebne do dobrej współpracy. Drugiego nam dostawiono. Podczas ostatniego dochodzenia nasz partner był nieuważny i zajął się nim szpital wydziałowy. Do Bydgoszczy pojechaliśmy pociągiem, na miejscu byliśmy rano. Każdy z nas miał lewe papiery, jeszcze nie wiedzieliśmy za co się wziąć. Miejscowość, do której zmierzaliśmy, była kilkanaście kilometrów od miasta. Pojechaliśmy taksówką. Ulokowaliśmy się w najlepszym hotelu, po czym skontaktowałem się z przybyłymi wcześniej milicjantami z KGP. Nie chcieliśmy aby o naszym przybyciu wiedział nawet tutejszy organ ścigania. Stołeczni wzięli od nich wszelkie informacje i zebrane do tej pory dowody, więc wystarczyło pogadać z nimi. Oczywiście domyślali się tylko tego, że jesteśmy z Bezpieczeństwa. Cóż, nie wiele nam dali. W ciągu

ostatnich dwóch tygodni zniknęły cztery osoby. Żadnych powiązań, wiek, płeć, nic. Żadnych podobieństw. Na tym etapie pozostawała nam robota w pokoju. Analizowaliśmy we trzech krok po kroku wszystkie informacje. Po kilkadziesiąt razy, aż komuś wpadnie coś do łba. Nic. Musieliśmy przepytwać rodziny, ujawnić się. To też nam niewiele dało. Matka jednej z zaginionych osób widziała jak jej dziecko kładzie się wieczorem do łóżka, a rano już nie zeszło na śniadanie. Z kolei jakiś mężczyzna zeznał, że jego narzeczona nie wróciła z uczelni do domu. Żadna z przesłuchiwanych osób nie miała zatargów z zaginionymi. Pierwsze, co nam mogło przyjść do głowy to porwania. Ale nie było żadnego widocznego motywu. Kto by ryzykował porwanie dziecka z domu? Poza tym porywacze najczęściej dobierają ofiary podobne do siebie pod jakimiś względami. Postanowiliśmy zrobić rekonesans po miasteczku. Rozdzielając się, mieliśmy nadzieję natknąć się na jakieś szczegóły, które mogłyby pomóc w wyjaśnieniu śledztwa. Jedynym tropem, który zdobyliśmy była opowieść miejscowego włóczęgi, którego znalazłem w pijalni piwa. W jego przekonaniu za porwania odpowiedzialne były duchy z lasu. Mogłoby się wydawać, że to bełkot pijaka, ale wszyscy byliśmy przyzwyczajeni do sprawdzania miejscowych legend. Ten jedyny trop szybko okazał się skuteczny. Dowiedzieliśmy się, że wszystkie z zagubionych osób w jakiś czas przed dniem zniknięcia przebywały w lesie. Ktoś zbierał tam grzyby, ktoś inny był na letniej wycieczce itp. Tu zaczynała się robota miejscowej milicji. Kazaliśmy im zmobilizować wszystkich ludzi. Do poszukiwań przyłączyli się miejscowi ochotnicy. Mieli przeczesywać las, metr po metrze od najbliższego miejscowości skrawka w głąb. To był dobry ruch. Pod wieczór znaleziono dziwny krąg utworzony z kamieni. W tym momencie odsunęliśmy wszystkich od sprawy. Zostali tylko milicjanci z Warszawy, którzy mieli zabezpieczyć teren przed gapiami, a sami zabraliśmy się do roboty. Przede wszystkim wezwaliśmy Fachowców, wie pan, takich ludzi co to wszystko wiedzą. Opisaliśmy miejsce, które nas niepokoiło i oni już tam wiedzieli kogo nam przysłać. Jeśli pan wiedział o mnie tak wiele, zapewne wie pan też jakiego typu sprawami zajmował się Wydział. Kiedy tylko przesłaliśmy do kwatery dane, zaczęto wertować przekłete, zakazane księgi, w których mieliśmy nadzieję znaleźć informacje na temat miejsc podobnych do tego odkrytego w lesie. Firma dysponowała wielkim zasobem informacji, pan sobie nawet nie wyobraża, jak nowoczesnie był urządzony Wydział jak na owe czasy. Nie czekając na przyjazd ekspertów, zabraliśmy się za opis kręgu i sporządzenie zdjęć. Każdy z nas miał zestaw do pobierania dowodów. Dokładnie obejrzeliliśmy kamienie. Na nic ciekawego nie trafiliśmy. Wkrótce przekonaliśmy się, że ziemia wokół nich jest pulchna. Ze sprawdzeniem naszych obaw poczekaliśmy do przyjazdu specjalistów. Niestety, przyjechali dopiero o świcie. Niestety, bo przez noc wydarzyło się coś strasznego. Kiedy zaprowadziliśmy Fachowców do lasu, zastaliśmy zwłoki strzegących miejsca milicjantów. Nie było potrzeby przyglądać się na wpół pożartym ciałom, aby stwierdzić co ich tak urządziło. Tak działają Ghasty. Powoli domyślaliśmy się prawdy o tym miejscu i miejscowości, w której się zatrzymaliśmy. Wiedzieliśmy, że trzeba będzie wezwać Jednostkę. Fachowcy powoli zaczęli odtaczać kamienie z ich miejsca. Ułożenie kręgu i działalność Ghastów może sugerować działalność wiedźm w okolicy. Krąg jakąś mocą przywabił ofiary, które wcześniej, w czasie wędrówek po lesie



musiały nieostrożnie odkryć to miejsce”, tak tłumaczyli Fachowcy. Odwalano kolejne kamienie. Na razie pod wszystkimi znajdowały się ludzkie szczątki. Nie mieliśmy wątpliwości, że są to zaginione osoby. Nie wszystkie otwory były wypełnione. Doszliśmy do wniosku, że wypełnienie całego kręgu spowoduje manifestację, któregoś z okropnych idoli wiedźm. Jednostka Uderzeniowa przybyła szybko. Występowali w roli ekspedycji archeologicznej. Szybko odnaleźli wejście do podziemnego miasta Ghastów. Tego dnia w miejscowości można było usłyszeć przytłumione eksplozje. Klawisze rozpowiadali po mieście, że to konieczne detonacje wykonane przez archeologów, które miały na celu udostępnienie niższych pokładów gleby. Tamtejsza ludność nie wykazywała zbyt wielkiej błyskotliwości. Pozostało tylko przeprowadzenie wywiadu w okolicy, aby dorwać czarownice. Nie było to trudne. Nie ukrywały, wśród niczego nie domyślających się miejscowych, demaskujących je szczegółów... To tyle, kolejna sprawa została zamknięta. Wróciliśmy złożyć towarzyszowi naczelnikowi raport.

Milczałem

- Teraz wie pan, co za groby kryją Odry. W każdym razie złożone tam szczątki były jeszcze starsze. Nie rozumiem tylko, co nie pozwoliło tamtejszemu kultowi w przywołaniu swego bóstwa. Po tej sprawie pod Bydgoszczą znaleźliśmy jeszcze wiele innych takich miejsc. Jedne były stare, inne całkiem świeże. Może, aby spełnić zaklęcie, wszystkie kręgi musiały zostać zamknięte?... Poczęstuje mnie pan jeszcze papierosem?

Dałem mu całą paczkę, nic nie mówiąc.

- Mam nadzieję, że zachowa pan milczenie także wobec mojej osoby, kiedy zacznie pan rozpowiadać tę historię.

- Ja nie...

- Dobrze, dobrze. W każdym razie, niech mi pan oszczędzi reszty spokoju. Nie zostało mi już dużo życia, a i ono jest dla mnie męczące.

- Dlaczego więc nie podzieli się pan nim z innymi?!

- W swoim życiu przeprowadziłem wiele dochodzeń do siedemdziesiątego drugiego. Ale niewielu jest takich jak pan. Takich, którzy uwierzą. Jestem zaskoczony pańskim spokojem. Zapewniam, że jest jeszcze wiele takich spraw, które również pana pozbawiłyby radości życia. Niech mi pan już pozwoli odejść.

- Oczywiście. Ale niech mi pan pozwoli jeszcze się odezwać.

- Pożyjemy, zobaczymy...

Tomasz „Yubi” Barański

Niedokończone wieżowce

materiał do gry ZC 1990

Powiedzieli nam, że to budynek dla polskiej nauki - dla Polskiej Akademii Nauk. Potem powiedzieli, że nie mają pieniędzy na dokończenie. Teraz mówią, że nikomu nie opłaca się wyburzyć. I stoją: stalowo-betonowe kolosy. Straszą brakiem zewnętrznych ścian, gołą konstrukcją mogącą ni z tego ni z owego runąć... Ściany nośne pokryte są kolorowymi graffiti. Z dołu widać tylko te największe i najwyraźniejsze z nich. Sugerują szczenięce wybryki młodzieżowych subkultur. Ale nikt z nas nie wie, co przedstawiają metry kwadratowe maleńkich rysunków...

Takie budynki powstały w kilku miejscach w Polsce - na przykład w Krakowie czy w Bielsku-Białej. Zawsze budowane z inicjatywy odgórnej, państwowej, porzucane w stanie surowej konstrukcji. I natychmiast otaczane wysokim płotem, niby to ze względów bezpieczeństwa.

Dlaczego czasem na budynkach są instalowane kamery? Również dla bezpieczeństwa? Czy warto monitorować tak wielki obiekt przez 24 godziny na dobę, aby nie dopuścić, żeby raz na pół roku grupka dzieciaków nie zrobiła sobie krzywdy? Przecież ktoś musiałby patrzeć w kamery, zapisywać choćby ostatni tydzień - a gdzie pieniądze na to?

Dlaczego budynki w otoczeniu Konstrukcji są takie zniszczone i zaniedbane? Czemu ich mieszkańcy są brzydzący, stroniący od otoczenia, mający opinie dziwaków i odludków? Czemu ich spojrzenia nasuwają na myśl ryciny prehistorycznych ludzi, oglądane onegdaj w szkole?

Możemy się tylko domyślać, do czego mogą służyć takie budynki. Linie gęstymi splotami pokrywające ściany budynku tworzą trójwymiarową siatkę, która stanowi *de facto* bramę, pozwalającą przechodzić między światami i wymiarami. Zarówno nam, jak i istotom, które nigdy na Ziemi stanąć nie powinny... Konstrukcje mogą też być potężnymi „antenami”, dzięki którym można kontaktować się z czymś, co pozwoli zawiądnąć potęgą nie znaną człowiekowi. Zresztą

można przypuszczać, że osławiona wieża Eiffla powstała w podobnym celu, co nasze swojskie Konstrukcje.

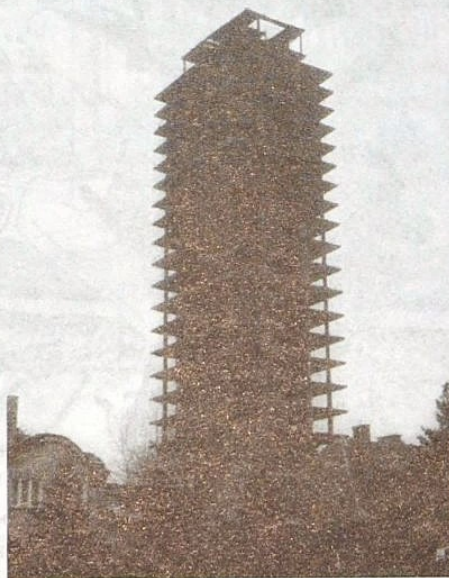
A oto zapiski jednego z moich przyjaciół. Dostałem je, kiedy odwiedzałem go na oddziale zamkniętym podkrakowskiego Kobierzyna...

Płot był oświetlony sodowymi lampami, za nim majaczyła w ciemności Konstrukcja. Czasem na którymś z pięter błysnęło niewielkie światelko. Z daleka dochodziły odgłosy miasta... Jan i ja sprawnie przeskoczyliśmy płot.

Znaleźliśmy się na zachwaszczonym placu, jaki otaczał przyciągający nas z niesamowitą siłą budynek. Musieliśmy

sprawdzić, co się w nim kryje. Zbyt wiele widzieliśmy, zbyt wiele przeczytaliśmy, aby spać spokojnie. To miejsce w jakiś sposób wiązało się z wieloma dziwnymi wydarzeniami. I ze śmiercią Dawida... Schody prowadzące do wnętrza budynku pokrywała gruba warstwa pyłu. Trochę zbiło nas to z tropu. Czyżby od dawna nikt tu nie wchodził? To przeczyło faktom, które poznaliśmy. Kontynuowaliśmy jednak naszą wyprawę. Na drugim piętrze zaczęły się rysunki na ścianach. Drobne, starannie wykonane znaki zdecydowanie nie były dziełem młodocianych wandali. Komuż zresztą chciałoby się pokryć gęsto wielkimi rysunkami kilkanaście pięter? Gdy dochodziliśmy do czternastego piętra usłyszeliśmy jakieś głosy. A jednak! Ostrożnie wychylił się zza

krawędzi betonowej powały. To, co ujrzeliśmy przeszło nasze najśmielsze oczekiwania i sprawiło, że do dziś nie mogę spać spokojnie. Na środku dużego pomieszczenia płonął olbrzymi ogień, szarpany wszechobecnym przeciągiem. Otaczał go krąg postaci, częściowo ludzkich, a częściowo... Ciężko znaleźć słowa by opisać to, co ujrzeliśmy owej nocy. Ich sylwetki z grubsza przypominały ludzkie, jednak to potęgowało tylko zgrozę. Ich skóra, buroznętego koloru lśniła w blasku ognia. Pyski były przerażającą mieszanką cech zarówno ludzkich, jaki i psich, małpich i rybich... Każdy powiew wiatru niósł ich obrzydliwy, przypływający o młodszy smród...





Devlish

Do wyborów prezydenckich w Rosji pozostało już niewiele czasu. Po nagłym zwolnieniu fotela przez Borysa Jelcyna, na to miejsce jest dość dużo chętnych. Jednak najpewniejszym kandydatem na to stanowisko jest pełniący obowiązki prezydenta W. Putin. Nikomu nieznanym wcześniej człowiekiem, posiada teraz władzę nad jedną z największych potęg nuklearnych świata. Czy nie zastanawia was, jak do tego doszło?

Przedwczoraj moją uwagę zwrócił artykuł w National Geographic dotyczący odkryć archeologicznych na terenie Abisynii, obecnie Etiopii. Na kilkunastu stronach opisane zostały wszystkie dotychczasowe osiągnięcia archeologów dokonane w ciągu dwustu lat. Zaintrygowała mnie wzmianka o tajemniczym fragmencie tabliczki znalezionym w podziemiach kościoła Medhanie Alem, przy zwłokach datowanych na przełom XII i XIII wieku. Odkrycia tego dokonał, finansowany przez księcia von Pless niemiecki archeolog amator, Erich Moller w 1910. Tabliczka zaginęła podczas transportu znalezisk do Europy, zachowały się jedynie jej szkice i fotografia. Była to kwadratowa tabliczka o boku ok. 10 cm, pokryta hieroglificznym tekstem. Całość była metalicznie połyskująca. Postanowiłem podrażnić temat. Okazało się, iż znaleziona tabliczka była przechowywana w potężnym, kamiennym sarkofagu, niespotykanym na tych terenach - bardziej pasującym stylem do egipskich sarkofagów faraonów. Jego wagę oszacowano na ok. 500 ton, całą zewnętrzną powierzchnię pokrywały inskrypcje w nieznanym dotychczas odmianie języka, prawdopodobnie staroegipskiego, oraz dziwne symbole i trzy pieczęcie wykonane z gliny. Z zapisków dokonanych podczas jego otwarcia wynikało, iż ciało było ułożone z rękoma na klatce piersiowej. Ręce przyciskały do ciała ową tajemniczą tabliczkę. Samo ciało zostało zidentyfikowane jako pochodzenia europejskiego, mężczyzna w wieku ok. sześćdziesięciu lat. Na jego kościach widniały ślady po cięciach, prawdopodobnie zadanych mieczem. Na palcu prawej ręki mężczyzna posiadał złoty pierścień, który został zidentyfikowany jako pierścień biskupa z trzynastego wieku. Oprócz tego we wnętrzu sarkofagu nie znajdowały się żadne przedmioty typowe dla tego okresu.

Zastanawiające, prawda? Musicie przyznać, że jest to niezwykle przypadek. Nie słyszałem wcześniej, aby Rzym utrzymywał w tamtych czasach jakiegokolwiek kontaktu z Abisynią. Postanowiłem zasięgnąć informacji u źródła. Wysłałem do biblioteki watykańskiej list z zapytaniem o kontakty kościoła z tym państwem w trzynastym wieku, oraz czy były

w tamtym okresie organizowane jakieś wyprawy misyjne na te obszary. W odpowiedzi napisano, że tylko raz papież Grzegorz IX posłał swego wysłannika na dwór Etiopski w celu zawiązania sojuszu w walce przeciw muzułmanom, lecz zginął on podczas podróży.

Szczałki biskupa zostały pochowane w najpiękniejszym i jednym z najstarszych kościołów Abisynii... nie mogłem zatem pojąć, w jaki sposób się tam znalazły. Kiedy wysłałem list z zapytaniem na ten temat, jako odpowiedź otrzymałem zawiadomienie, że chwilowo biblioteka nie może mi odpowiedzieć w związku z prowadzonymi badaniami. Jakimi badaniami?! Wynikało jasno, iż przy każdym następnym liście będzie jeszcze gorzej. Tak więc na razie dałem sobie spokój z Watykanem. Postanowiłem dowiedzieć się czegoś więcej na temat archeologa i jego sponsora. O Erich Moolerze można powiedzieć, iż był typowym przedstawicielem pokolenia badaczy z

początków XX wieku. Jego największym odkryciem był właśnie ten tajemniczy sarkofag. On sam zginął w Egipcie podczas powrotu do Europy po zakończeniu badań (wypadł ze statku i utonął w Nilu). Tak więc ten trop także nagle się skończył. Jedyne rozsądne wyjściem było spróbować poszukać czegoś ciekawego o jego sponsorze, księciu von Pless. Tego, co udało mi się dowiedzieć na jego temat nie było zbyt wiele, ot jeszcze jeden książę z rodu von Pless, właściciel zamku Furstenstein. Podczas zbierania o nim informacji spytano mnie, czy współpracuję z rosyjską gazetą. Zdziwiony, spytałem

skąd to pytanie. W odpowiedzi usłyszałem, że pół roku temu te same informacje zbierał rosyjski dziennikarz. Zdziwiony wysłałem prośbę do redakcji tej gazety o kontakt z tym człowiekiem. Niestety, poinformowano mnie, że zginął w katastrofie lotniczej na moskiewskim lotnisku Szeremietiewo pod koniec marca. Razem z nim w wypadku śmierć poniosło jeszcze trzech pasażerów oraz cała załoga. Przyczyny katastrofy do dziś pozostają nieznanne. Na moja prośbę redakcja udostępniła mi informacje, nad czym ostatnio pracował. Okazało się, że od blisko pół roku zbierał informacje do artykułu o W. Putinie, a dokładnie o jego dojściu do władzy. Pośród jego notatek natrafiłem na fragment pamiętnika von Plessa. Pozwólcie, że przytoczę jego fragment, który, jak się okazało stanowi klucz do tej sprawy.



„Tabliczka. Kilkadziesiąt cm2, ok. cm grubości. Wyrte jakieś niezrozumiałe hieroglify? Znaki? Słowa? A może to tylko jakaś naturalna skaza? Od tysiącleci przez ten kawałek kamienia ludzie ulegają prymitywnym odruchom. W jednych budzi lęk, u innych wzbudza nadzieję. Większość jest nią zafascynowanych. Gdyby policzyć, ilu ludzi straciło przez nią życie, można by powiedzieć, że była to niezła wojna. W ciągu wieków wielu ludzi twierdziło, iż posiadało jej tajemnicę. Lecz zaprawdę powiadam wam, że próżne były to słowa. Bo przecież świat istnieje. Chyba? Podobno po raz pierwszy pojawiła się przed potopem. Wiele religii świata podaje, iż był to czas, gdy bogowie przekazywali swą wiedzę ludziom, chcąc w ten sposób wyprowadzić ich z czasów zapomnienia. W jaki sposób ludzie weszli w jej posiadanie, czy dostali ją od bogów, czy też ją im wykradli, tego nie wiadomo. Gdy nadszedł czas wielkiej wody spoczywała wraz z całą dostępną ludzkości wiedzą, bezpieczna w sarkofagu zdolnym przetrwać potop. Potem widziano ją w Egipcie na dworze Faraonów. Dzięki niej podobno zbudowano wielką piramidę. Wraz z upadkiem potęgi egipskiej znika ze wzroku ludzkości. Ktoś potem podobno widział ją w Chinach, mówiono też, że była w Babilonie. Twierdzili, iż przez krótki czas posiadał ją sam Juliusz Cezar. Od tamtej pory słuch o niej zaginął. Pojawia się dopiero w rękach araba Abd al. Azdara ok. 735 roku. Po jego śmierci znów znika na kilka stuleci. Ostatnia o niej wzmianka pochodzi z czasów papieża Grzegorza IX. Uznał on ją za dzieło szatana. Przez trzy dni i noce egzorcyzmy wraz z czterema biskupami nad nią odprawiał, aż udało im się rzecz, której żaden człowiek zrobić nie zdołał. Tablica na pięć części rozbita została. Dwie w Watykanie pozostać miały, jedna do katolickiego mocarstwa wschodu wywieziona być miała. Czwarta spocząć miała w Jerozolimie. Co do piątego kawałka nie ma pewności. Podobno jeden z biskupów biorących udział w ceremonii, duszę diabłu zaprzedał i ukradł ten fragment, aby samemu do rąk jego zanieść. Od tamtej pory o żadnej z tych części nic nie wiadomo. I lepiej aby tak pozostało.”

Ciekawe, prawda? Tajemnica tabliczki powoli przestaje być tajemnicą, ale jaki ma to związek z Putinem? Pomocne okazały się dalsze informacje uzyskane przez dziennikarza. Jak się okazuje Putin w latach osiemdziesiątych pełnił służbę jako agent KGB w NRD, gdzie uczestniczył w operacji „Strzała”. Celu tej operacji nie ujawniono do dziś. Po jej zakończeniu Putin został odznaczony za „zasługi dla armii NRD” z rąk generała Stazi. W niewyjaśnionych okolicznościach generał ten w miesiąc później popełnia samobójstwo. Po powrocie do Rosji Putin spędza trzy lata jako szef KGB w Kijowie. Na jego zlecenie w 1990 roku zostaje uaktywniony radziecki szpieg w Watykanie. Te działania wydają się dość dziwne i nie prowadzące do jednego celu. Zaczniemy więc od początku.

Na początku naszego stulecia, na zlecenie księcia von Pless niemiecki archeolog odkrywa w Etiopii fragment tabliczki. Tabliczka ginie podczas transportu, a Moller w drodze na kontynent. Tu wszystko się urywa aż do roku 1999, gdy do władzy dochodzi Putin. Reporter zajmujący się tą sprawą ginie w tajemniczych okolicznościach. Kojarzycie? Mnie zajęło to ponad miesiąc czasu siedzenia przy komputerze i rocznikach gazet. Moja głupota wprost mnie poraziła. Tabliczka musiała dotrzeć do von Plessa, bo on ją w końcu opisał w swoim pamiętniku, z datą po jej zaginięciu, czyli musiał mieć do niej bezpośredni dostęp. Nazwa Furstenstein to po niemiecku nazwa zamku w Książu. Wiadomo, że podczas wojny Niemcy prowadzili na terenie zamku badania nad różnymi „niestandardowymi” technologiami. Po wojnie, na wynikach tych badań i nad całością pozostałej dokumentacji położyła łapę niemiecka służba bezpieczeństwa Stazi. Putin przebywając w NRD miał możliwość zapoznać się z tą dokumentacją. Tajemnicą pozostaje do dzisiaj operacja, w której brał udział.



Pozostaje tylko pytanie, jakie informacje zapisane są na tej tabliczce? Dlaczego giną ludzie? Jak wynika z zapisów w pamiętniku, tabliczka z Etiopii jest jednym z pięciu fragmentów większej całości. Dwie, zgodnie z notatką powinny znajdować się w Watykanie. Lecz, czy tak jest w rzeczywistości? Rok temu cały świat obiegła wiadomość o śmierci dwóch gwardzystów strzegących Watykanu. Kapral, który zabił swego przełożonego, a następnie popełnił samobójstwo, pełnił straż przed biblioteką watykańską. Czy na czyjeś polecenie wykradł dwie znajdujące się tam tabliczki? Następnie przyłapany przez kapitana zabija go, a następnie popełnia samobójstwo? A może było odwrotnie? To nie jest istotne. Ważne jest, że z Watykanu wykradziono pozostałe dwie części. Jedna miała być ukryta w Jerozolimie. Czy wypadki mające tam ostatnio miejsce i sprzeciw władz Izraela

przeciwko badaniom archeologicznym na terenie świątyni Salomona mają z tym związek? A może już została odnaleziona? Piąty kawałek podobno miał być oddany szatanowi. W XV wieku na Ukrainie zanotowano wzrost liczby kultów starosłowiańskich. Czy dla ówczesnego kościoła nie było to oddawaniem czci diabłu. Istniała tam podobno podziemna prastara kaplica, w której odprawiano starożytne obrzędy. Czy ma ona związek z piątym kawałkiem? Czy to przez nią w marcu w jednej z ukraińskich kopalni zginęło osiemdziesięciu górników? Co za moc posiada skompletowana tablica, że posiadający ją uzyskuje tak ogromną władzę? Z wydarzeń jakie tu opisałem wynika iż Putin ma dostęp przynajmniej do czterech z pięciu części. Co się stanie, gdy odnajdzie piątą? Chyba nie będę szukał zbyt intensywnie odpowiedzi. Ludzie którzy ostatnio interesują się jednocześnie archeologią i Putinem spotykają zbyt nieprzyjemne niespodzianki.



Jesienna gawęda

tym razem o mutantach

Remov

- Co to było? Demon? – spytał Gotrek. Feliks czuł podniecenie w jego głosie.
- Myślę, że to coś było kiedyś człowiekiem – odparł Feliks – Jednym z napiętnowanych, naznaczonych przez Chaos. Porzuca się ich zaraz po urodzeniu.
- Znał twój język.
- Niekiedy piętno ukazuje się dopiero w starszym wieku. Krewni myślą, że takiego człowieka dotknęła jakaś choroba i troszczą się o niego, aż uda mu się znaleźć drogę do lasu i uciec.
- Krewni chronią takich degeneratów?
- Bywa i tak. Nie mówi się o tym. Trudno jest odwrócić się plecami do człowieka, którego kochasz, nawet wtedy, gdy zaczyna się zmieniać.
- Krasnolud patrzył na niego z niedowierzaniem, potem pokręcił głową.
- Zbyt łagodni – powiedział – zbyt łagodni.

William King „Geheimnisnacht” Przełożył Marek Urbański [NF 8/95]

Jak już się pewnie domyśliliście, Jesienna gawęda w tym numerze będzie poświęcona mutantom. Z takimi istotami zetknął się pewnie każdy miłośnik gier fabularnych – dziesiątki razy na gracza rzucał się stwór z dziwnymi naroślami atakujący w dzikim, bezrozumnym szale. Założę się o mojego snotlinga maskotkę, że dla większości z Was jest to jedyny wizerunek odmienca, obraz konsekwentnie prezentowany przez twórców Warhammer'a. Jasne, większość z przekształconych to jedynie bestie, których jedynym celem jest mord i zniszczenie, ale czy wszyscy?

Zadajcie sobie pytanie, jaki jest najbardziej zauważalny symptom istnienia Chaosu, tego że czyha, że jest zdolny w każdej chwili uderzyć, zmienić świat i zniszczyć rzeczywistość, w którą wszyscy wierzą? Przypomnijcie sobie o poskręcanych, żywych murach kislewskiego miasta Praag, przekształconych istotach ludzkich ze skrzydłami, z oczami na szpilkach, mających kleszcze, chitynowe pancerze, macki... Oddziaływanie, które zmienia ciała w kształty rodem z sennych koszmarów. W zbiorowej świadomości mieszkańców Starego Świata mutanty przedstawiane są jako najgorsze i najbardziej plugawe manifestacje Chaosu. Przekształcenie to kara za wyimaginowane grzechy, dlatego muszą być zwalczane wszelkimi dostępnymi środkami. Najbardziej przerażającym faktem jest to, iż mutacja może dotknąć i dotyka każdego. Wszyscy mogą stać się jej ofiarami, niezależnie od pozycji, stanu, czy majątku. Imperator, szlachcic, żebrak, poszukiwacz przygód, nikt nie może się uchronić przed niewidzialnym wrogiem. A na przeobrażenie w ohydny potwór nie ma lekarstwa. Nie istnieje. Człowiek, który pewnego dnia odkrywa na swoim ciele zmiany, powoli popada w obłęd, żyjąc w wiecznym lęku

przed okryciem swych deformacji z jednej strony, z drugiej zaczyna sobie zadawać pytania dlaczego piętno dosięgło właśnie jego. Pewnego dnia odmieniec nie wytrzyma napięcia, presji psychicznej w której żyje i ucieka. Przed ludźmi, przed łowcami, przed sobą samym wreszcie. Ucieka do lasów porastających całe Imperium, w poszukiwaniu wyzwolenia, potrzeby zrozumienia i życia w jakimś gronie, które go akceptuje. I najczęściej znajduje sobie podobnych – wyrzutków, tak samo jak on zmienionych uciekinierów. Na zagubione dusze czyhają mroczne potęgi, wysyłając do takich grup swoich agentów, objawiając się biednym zagubionym stworom i wzbudzając w nich agresję, przekształcając chęć ucieczki w chęć odwetu na swych prześladowcach, zemsty za bezustanne cierpienia. Do walki po stronie Chaosu. A wygnańcy wiedzą jaka jest reakcja ludzi na mutanty, doświadczyli jej na własnej skórze. Wiedzą, że są znienawidzeni, przedstawiani jako najgorsze zło, bestie podgryzające posady normalnego świata.

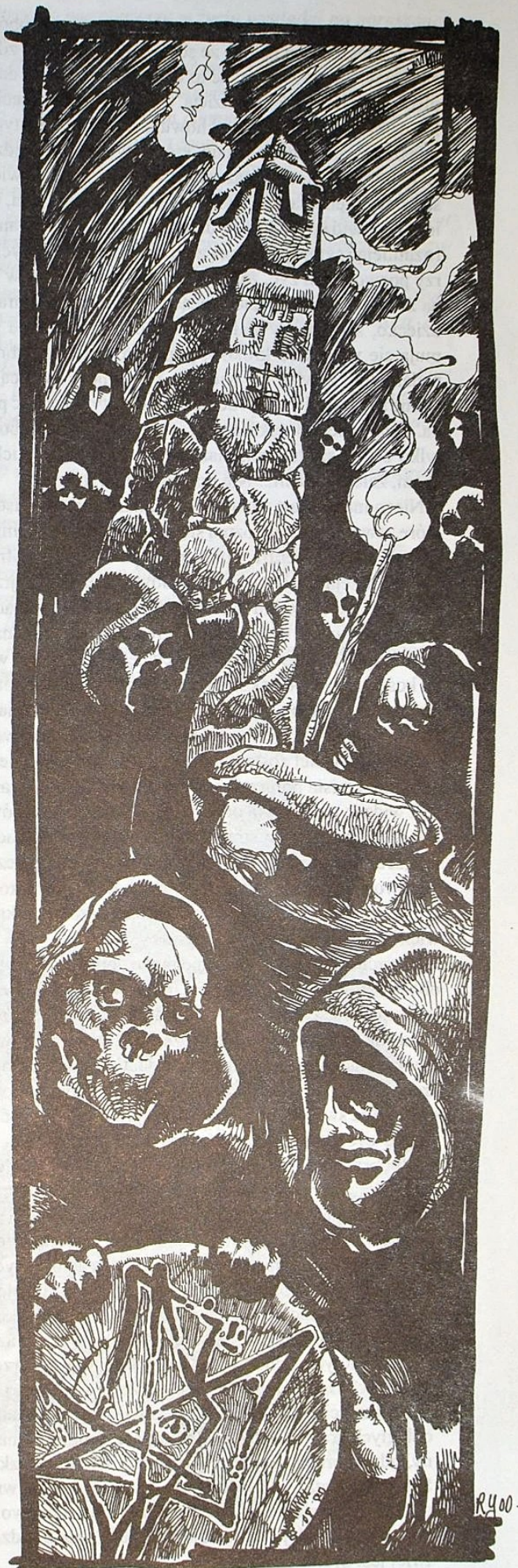
Świata, który wykształcił w sobie mechanizmy obronne, stworzył prawa i ich egzekutorów, dzięki którym stara się zwalczać wszelkiego rodzaju odstępstwa od normy. Inkwizytorzy, templariusze - zbrojne ramię kościołów, łowcy czarownic – wszyscy oni bezwzględnie eliminują każdego napotkanego mutantą. „Nie nazywano tego egzekucją.....”. Zaślepieni nienawiścią do wszystkiego co obce, chaotyczne, nieludzkie bezustannie sprawdzają miasta i wioski w poszukiwaniu potworów. Zabijają zmienionych mężczyzn, bo mogą stać się po stronie Chaosu, wykonują egzekucje na zdeformowanych kobietach, bo mogą urodzić potworne potomstwo, mordują napiętnowane dzieci, bo kiedyś mogą dorosnąć i zwrócić się przeciwko ludziom. Odziani na czar-

no mężczyźni wznecają zbiorowe histerie w osadach, rzucają podejrzenia na każdego, kto wyda im się inny, podejrzany, wrogi... Czy nigdy nie słyszeliście o idących z dymem wioskach, gdyż ich mieszkańcy nie dość gorliwie poszukiwali „wewnętrznego wroga”, nie donosili na sąsiadów? Czy nigdy nie widzieliście płonących na stosach matek, tulących do ostatniej chwili dzieci, których jednym „znamieniem” była zajęcza wargą?

W ponurych nadbrzeżnych tawernach można usłyszeć historie o szalonym tępiciele mutantów, który posuwał się do tego, iż usuwał mieszkańców osad w odludnych zakątkach Imperium, aby nie dać szansy na zdeformowanie ich przez nadciągający Chaos. Tępił ludzi, którzy mogli stać się hipotetycznymi mutantami. Nie robił tego sam. Wynajmował niewielkie grupki awanturników, mężczyzn i kobiet, których można spotkać w wielu miastach Starego Świata i przekonywał ich, że uczestniczą w ratowaniu świata przed zagrożeniem. Przed samym atakiem hipnotyzował ich i podawał narkotyki, który powodował, iż rzeczywiście widzieli w bezbronnych wieśniakach potwory. Wyżniali więc straszliwe bestie, które w ich mniemaniu zamieszkiwały wioski. Po godzinie, kiedy czar opadał, zdumionym oczom awanturników ukazywały się trupy bez śladu deformacji, martwe kobiety i dzieci... Oczywiście nie było śladu po łowcy, który w ferworze walki zniknął bez śladu. Niektórzy z gorliwych tępicieli zła są stokroć gorsi od całej watahy mutantów. Walka nie ma końca, a żadna ze stron nie zna litości.

Choć... zdarzają się wyjątki. Podczas moich wędrówek po Imperium natknąłem się na wysokiego, chudego mężczyznę. Siedział w kącie karczmy, zawinięty szczelnie w długi, zniszczony płaszcz i sęczył w milczeniu swoje piwo. Dosiadłem się do niego i rozpocząłem rozmowę. Z początku był nieufny i mało mówny, długo musieliśmy pić razem, nim zaczął opowiadać o sobie. Wolfgang, gdyż tak zwał się mój rozmówca, był ex-łowcą, jednym z tych samotnych, posępnych mężów szukających po całym kraju objawów działania Chaosu. Pewnego dnia los zetknął go z młodą, piękną elfką. Kilka dni wspólnej rzecznej podróży zbliżyło ich do siebie. Po raz pierwszy w sercu łowcy zapłonęło uczucie, które nadaremnie starał się stłumić. Nocą, podczas postoju w śluzie, łódź została zaatakowana. Wolfgang dzielnie bronił swoich towarzyszy przed hordą mutantów. W pewnej chwili na kamiennym głazie zauważył małą sylwetkę dziecka. Chciał je uratować, ale spostrzegł potworne czerwone oko wpatrzone w niego, o wiele większe niż u normalnego śmiertelnika. Bez wahania zabił kolejnego odmienca. Za jego plecami ktoś stał. Odwrócił się i spostrzegł swoją miłość. Ujrzał w jej oczach strach, obrzydzenie, pogardę dla zabójcy i w jednej chwili coś w nim pękło... odszedł bez słowa, nie mogąc znieść tamtego spojrzenia. To był ostatni raz, kiedy zgładził mutantą. W jednej chwili stracił wszystko, powołanie, pracę i ukochaną. Wypalił się. Zbyt dumny, aby popełnić samobójstwo, zbyt cyniczny, by popaść w obłęd, zbyt duża pogarda żywiący do dawnego życia, aby wrócić do swego zawodu. Podróżował po świecie bez celu. Szukał motywacji, która pozwoliłaby mu zacząć żyć...

Czasem potworne deformacje dotyczą najbardziej niewinnych mieszkańców Starego Świata. Dzieci. Pomyślcie jaka straszliwa decyzja leży przed rodzicami nowonarodzonego. Często ojciec i matka muszą zgładzić swoje ukochane dziecko, aby w przyszłości nie zagrażało innym. Pomyślcie, czekacie dziewięć długich miesięcy z utęsknieniem oczekując dziedzica i następcy, nadchodzi wielki dzień – poród i nagle... Waszym oczom ukazują się zdeformowane kształty potomka. Niektórzy w chwili zaślepienia sięgają po miecz, aby czym prędzej pozbyć się ohydnej istoty, spalić jej truchło, aby nigdy nie przypominało o tym zdarzeniu. Wielu wpędza to w obłęd, innych w alkoholizm, albo narkomanię. Nierzadko matka ginie wraz ze swoim dzieckiem, broniąc je do ostatka. W nieutulonym żalu



skacze z okna, lub w inny sposób popełnia samobójstwo, biorąc nieszczęsną istotkę ze sobą – do grobu. Ale zdarzają się i tacy, którzy wierzą, że to tylko chwilowe, że da się to uleczyć, że jest jeszcze nadzieja. Ukrywają takie dzieci przed łowcami, w tajemnicy wychowują je w zamkniętych pomieszczeniach, licząc na cud, który nigdy nie nadejdzie. To jest jeszcze gorsze dla naznaczonych piętnem – są wiecznie sami, wyalienowani ze społeczeństwa, pośród ludzi, którzy ich nienawidzą. W końcu uciekają, stają się bestiami, lub rozumiejąc sytuację kończą ze sobą, przeklinając tych, którzy pozwolili im żyć, zamieniając ich egzystencję w piekło na ziemi. Czasem rodzice chcą za wszelką cenę uratować dziecko, sprawić by stało się na powrót normalne podejmują się wszelkich kroków, popełnia najgorszą zbrodnię, nadaremnie żywiąc się nadzieją na pomoc. Zwróć się w stronę najstraszliwszych demonów, byle tylko ocalić potomka. Oczywiście bezskutecznie – szaleni, mroczni bogowie tylko bawią się ludźmi, mając ich i żywiąc się ich strachem, żalem, bólem... Nie ma nadziei na ratunek.

Nieco inaczej jest z utajonymi mutantami, czyli istotami, które zewnętrznie nie różnią się od reszty ludzi. (Pamiętacie ex-księżniczkę Renfri, bohaterkę opowiadania „Mniejsze zło” Andrzeja Sapkowskiego?) Gdyby jednak przyjrzeć się co mieści się w środku ich ciał, niejeden lekarz popadłby w obłęd – podwójne serca, zielona krew, skrzela, dziwna czerwona papka zamiast narządów wewnętrznych, puste w środku kości, ukryte pod skórą trzecie oko. Takie istoty najtrudniej wykryć, nie ma zewnętrznych symptomów zmian. Ale co się stanie, gdy pewnego dnia zauważysz, jak twój najbliższy przyjaciel zostanie ranny, a zamiast krwi z jego żył popłynie kleista półprzezroczysta substancja? Jak zareagujesz widząc wojownika odpierającego ataki Skavenów, gdy z jego piersi sterczy strzała, wbita głęboko, dokładnie w miejsce, gdzie zwyczajny człowiek ma serce? Co uczynisz, gdy twoje życie uratuje drużynowy złodziej i to tylko dlatego, że ma elastyczne kości i potrafi się uwolnić z każdych więzów?

Bierzcie pod uwagę do czego może doprowadzić wszechobecny strach przed zmianami. Jak łatwo oskarżenie o mutacje może stać się przyczyną waszej śmierci. Skorumpowani Inkwizytorzy stwierdzą, że wasz kolor włosów, brodawka, znamię na kolanie są świadectwem degeneracji. Co zrobicie w takiej chwili, kiedy stopy są już przygotowane i czekają na swoje ofiary. Pomyślcie jak łatwo pozbyć się jakiegoś wroga oskarżając go o bycie odmieńcem.

Wyobraźmy sobie duże, portowe miasto imperialne. Jak zachowają się jego władze, gdy pewnego dnia odkryją, że większość marynarzy ma ciała pokryte czerwonymi plamami, albo ropnymi wypryskami? Rajcy z przerażeniem odkrywają, że coraz to więcej ludzi zostaje dotkniętym nieznaną chorobą. A przecież, gdy całe ciało pokrywa się ohydny wypryskami, każdy skojarzy to z pierwszym etapem przemiany w potwora. Czyż nie dostrzegą w tej zarazie ręki złych, chaotycznych bogów i nie nakażą Gwardii rzezi odmieńców? Gdy opadną emocje okaże się, że jest to pierwsze zetknięcie się Imperium z, zawleczoną na statkach z odległych krain, różyczką, albo ospą. Z drugiej jednak strony, gdy choroba okaże się uleczalna, wielu mieszkańców Starego Świata może uwierzyć, że udało im się wreszcie uporać z mutacjami, raz na zawsze znaleźć lekarstwo. I znowu złudna nadzieja wypełni serca ludzi... Ale z nadzieją łątewiej jest żyć.

W Nuln krąży opowieść o nieuczciwym kupcu, w pewien chytry sposób pozbywającym się konkurencji. Podczas spotkań towarzyskich dosypywał do jedzenia mieszanek sproszkowanych ziół, wywołujących silnie alergiczną reakcję jedzących. W wyniku czego na skórze pojawiała się dziwna wysypka, sinawe plamy. Objawy ustępowały po kilku dniach, ale to wystarczało, aby szantażować ofiarę, albo donieść komu trzeba, iż ktoś jest „ohydnym degeneratem, plugawym pomiotem Chaosu, knującym plany zagłady i ukrywającym się w kamienicy na Hauptstrasse...”. Pewnego dnia trafiła kosa na kamień, domniemany mutant okazał się mutantem prawdziwym... i nie miał litości dla swego prześladowcy.

Jak zatem poprowadzić dla swoich graczy przygodę w której mutanty wystąpią w innej roli niż dotychczas? Postaram się zaproponować kilka rozwiązań. Po pierwsze zmusz graczy do wcielenia się w rolę zdeformowanych. Można taki pomysł rozciągnąć na całą kampanię, niech początkowo będzie pobocznym wątkiem przygód, ot kogoś śwędzi stara rana, ktoś budzi się codziennie z bólem brzucha, oczy innego będą obficie łzawić. Początkowo gracze nie zwrócą uwagi na drobne dolegliwości, za bardzo pochłonie ich główna nić fabuły. Ale objawy z czasem zaczną się nasilać, nie pomogą wizyty u wiejskich zielarek, ani porady uczonych doktorów. Z czasem bohaterowie zaobserwują prawdziwe zmiany, początkowo będą korzystne, dawne zranienie stanie się odporne na uderzenia, bohater będzie potrafił magazynować pożywienie na kilka dni w nieco zmodyfikowanym żołądku, ktoś posiędzie umiejętność nocnego widzenia. Pewnie korzyści płynące ze zmian ich ucieszą, dopóki nie zrozumieją straszliwej prawdy. W końcu przypomną sobie, że nie należało dotykać dziwnego szarego kamienia, po który wysłał ich tajemniczy zleceniodawca. Nieubłagane stają się mutantami, potworami... Jak sobie z tym poradzą? To zależy tylko od nich samych. Stopniowo zaczną się objawiać łowców, w każdym z napotkanych ujrzą donosiela, nauczą ukrywać coraz bardziej widoczne zmiany pod ubraniem, ale to dopiero początek ich gehenny. Cały czas będzie trwała przemiana z bohatera do ściganej zwierzyny, na którą trwają bezustanne łowy. Daj odczuć graczom zagubienie, zaoferuj im złudną obietnicę ratunku, niech w objęciach krwawych kultów szukają leku na deformację.

Możesz też zrobić inaczej - fałszywie ich oskarżyć, niech pewnego dnia położą się spać w cichej oberży zagubionej wśród lasów Imperium. Obudź ich nagle. Niech będą leżeć nad brzegiem strumyka – na szyi każdego będzie widniał wytatuowany znak – symbol Chaosu. Niezmywalne piętno. Co robią, jak się zachowują, czy będą podejrzewać, że są zarażeni, napiętnowani? Popełnią samobójstwo? Będą chcieli wykorzystać każdy okrucieństwo normalnego życia, który jeszcze pozostał? Doprowadź graczy na krawędź, pozwól się po niej przespacerować. Potem uratuj ich, daj odczuć, że wszystko jest w porządku, a dziwny tatuaż z czasem znika. Co to było, próba? Nie odpowiadaj na pytanie, niech sami się zastanowią, pomyślą... W ten sposób możesz łatwo zmienić nastawienie herosów do świata, udowodnić im jak bardzo są śmiertelni i ile niebezpieczeństw ciagle czyha na bezdrożach Starego Świata.

Albo pokaż, że mutanty pomimo wszystko mogą starać się normalnie żyć, nie zabijając i nie walcząc po stronie zła. Wyobraźmy sobie, że gracze uciekają lasem po walce z watahą goblinów. Transport, który mieli chronić został zniszc-

czony, wszyscy kupcy zginęli, oni ledwie uszli z życiem. Wszyscy są ranni, jedynie determinacja utrzymuje ich na nogach. Kuśtykają, rozglądając się bacznie dookoła, wszędzie wietrząc niebezpieczeństwo. Z lasu od czasu do czasu dobiega wycie wilków, dosiadanych przez zielonoskórych. Rany są obwiązane brudnymi szmatami, byle powstrzymać upływ krwi. Nagle jeden z drużynowych tropicieli dostrzeżga dym... wioska? Nadzieja wkracza w serca podróżników. Ciężko ranni podejmują ostatni wysiłek, aby dowlec się do zbawczych zabudowań. Ich oczom ukazuje się kilka nędżnych chałup ukrytych na polance otoczonych niewielką, mizerną palisadą. Wrota są zamknięte, najsilniejszy zapiera się, otwiera bramę i... staje oko w oko z kilkoma powykrzywianymi karykaturami ludzi, uzbrojonymi w widły i pałki. Mutanty. Gracze są gotowi do ostatniej walki, ale przywódca mutantów przez zaciśnięte zęby rzuca tylko „Odejdźcie!”. Na placu pojawia się coraz więcej zmienionych istot, ludzie ze skrzydłami, ludzie z mackami, cali owłosieni z naroślami na głowach, o dziwacznej przeźroczystej skórze... Wioska mutantów. Ich ostatni Azyl. Nie atakują. Ale mają znaczną przewagę liczebną. Cała nadzieja na pomoc jaką mieli bohaterowie odeszła, przepadła. Mag, wierny towarzysz i wspa-
niały kompan osuwa się bezwładnie na ziemię. Co robią, zaatakują mutantów? Przekonają mieszkańców, aby im pomogli? Może wspólnie obronią wioskę przed najazdem goblinów? A może po walce istoty będą starały się zabić graczy, aby nie zdradzili, gdzie mieści się schronienie? W wiosce może mieszkać stara, potwornie zdeformowana, kobieta, potrafiąca uleczyć każdą ranę, uratować skazaną na odcięcie kończynę. Czy taki sprzymierzeniec nie jest cenny? Jaką decyzję podejmą gracze? Przez lata wpajano im, że mutanty to najgorszy wróg. Zdradziecki, drażący od wewnątrz zdrowe społeczeństwo, roznoszący zarazę. Czy porzucą stare nawyki, zaufają potworom, które chcą po prostu żyć?

Stary Świat bez Chaosu i mutantów nie mógłby istnieć, to jednak trzeba brać pod uwagę zróżnicowanie przekształconych. Nie wszyscy to jedynie szalone stwory z pianą na ustach atakujące każdego, kogo tylko napotkają, nie wszyscy to kanibale. Czasem warto postawić się w ich sytuacji, aby uświadomić sobie ich prawdziwe położenie. Z jednej strony ofiara, z drugiej potwór. Dobry gracz odtwarzający mutantą, może odgrywać podobnie, jak miłośnik Wampira, konflikt pomiędzy utraconym człowieczeństwem, a szaleństwem, bestią, która czai się w wnętrzu każdego z ludzi. Niezłym pomysłem jest umieszczenie takiego gracza w normalnej drużynie i pozwolenie mu na odpowiednie prowadzenie postaci. W końcu przegra wewnętrzny bój, nie ma innego wyjścia... Mutacji nie da się odwrócić i wyleczyć.

Nie twierdź, abyście nie zabijali mutantów, gdy będą was atakować. Zabijcie ich, zróbcie to jak najszybciej, przerywając ich życie pełne cierpienia. Ale stojąc nad zwłokami i ciężko dysząc po walce, pomyślcie przez chwilę o tych, którzy stali się ofiarami Chaosu i zamienili się w potwory. Jeśli uczynicie chociaż tyle mój trud nie poszedł na marne...

Gotrek po raz pierwszy w życiu wyglądał na poruszonego do głębi.

- Gotów byłbym zapłakać nad szaleństwem twego ple-
mienia, człowieku. Być zepsutym do tego stopnia, by władcy
mogli się zaprzedać siłom ciemności to musi być straszne.

- Nie wszyscy ludzie są tacy – odparł gniewnie Feliks –
To prawda niektórych pociąga łatwa do zdobycia potęga
lub rozkosze cielesne, są oni jednak nieliczni. Większość
ludzi zachowuje wiarę. Skądinąd i Starsza Rasa nie jest
bez skazy. Słyszałem opowieści o zaprzędanych Niszczy-
cielskim Siłom armiach krasnoludów.

Gotrek wydał z siebie niski, gniewny pomruk, po czym
splunął na ziemię. Feliks mocniej ujął rękojeść miecza. Za-
stanawiał się, czy nie posunął się zbyt daleko.

- Masz rację – odparł Gotrek miękkim i chłodnym głó-
sem – Pamiętamy o tym. Ślubowaliśmy wieczystą wojnę de-
generatom, o których wspomniałeś i ich mrocznym patro-
nom.

- To samo uczynił mój lud. Mamy swoich inkwizytorów i
swoje prawa.

Gotrek potrząsnął głową.

- Twój lud niczego nie rozumie. Jest zniewieściał, zde-
generowany i żyje z dala od Wojny. Nie rozumie zła, które
podkopuje korzenie świata i dąży do zagłady nas wszyst-
kich. Inkwizytorzy, ba... – Splunął na ziemię – Prawa! Jest
tylko jedna droga przeciwstawienia się groźbie Chaosu.

Potrząsnął wymownie toporem.

William King „Geheimnisnacht”
Przełożył Marek Urbański [NF 8/95]





Kroniki Starego Świata

tom IV

Ignacy Trzewiczek

25 marca 2517; noc

Konował nie żyje. Znalazłem go kilka chwil po tym, jak wyciekła z niego ostatnia kropla krwi. Kochałem tego głupca, jak rodzzonego brata.

Nie żyją już Carsnik, Kora, Julian, Kastor... Czyżby wreszcie wyśnił się nasz sen? Czyżbyśmy się przebudzili i stanęli w obliczu okrutnej rzeczywistości? Czy nadszedł już czas, by rozwiązać oddział?

26 marca 2517; raneń

Długo rozmyślałem. Wspominałem ostatnie tygodnie; walkę, mróz, słowa Carsnika. Ponownie przed oczyma stanęły mi twarze Juliana i Kory. Widziałem śpiących przy ogniu Grubego i Nariba. Czytałem słowa, które zapisał w Kronikach Konował: „*Nie poddawaj się. Nigdy, zaklinam cię na Bogów, nigdy się nie poddawaj. Jeśli chcesz ocalić siebie i swoich ludzi, nie możesz odpuścić. Będziesz parł do przodu, nie zatrzymasz się, nie staniesz. Będziesz walczył do samego końca. Proszę, obiecaj mi to.*” To ostatnie słowa Carsnika - naszego Kapitana. Może właśnie dlatego walczymy dalej. Nie poddamy się, nie rozejdziemy, nie ruszymy na poszukiwanie rodzin.

Nas nie można rozwiązać. Można zniszczyć, wybić do nogi, pozabijać. Ale nie rozwiązać.

26 marca 2517; popołudnie

Middenheim stoi niewzruszone, Kapłan wciąż nie może znaleźć sposobu na zdobycie fortecy.

Nuln jest otoczone przez wojska Pięciu Wyklętych. Huk dział słychać bez przerwy - najlepsi artylerzyści Starego Świata pokazują, ile są warci. W całym mieście płoną stosy, na których palone są wszystkie zwłoki. Moc Wyklętych na nic się nie przydaje - obrońcy Nuln nie chcą stawać w szeregach Wskrzeszonych. Uzbrowieni w magiczne miecze i topory awanturnicy sieją spustoszenie w szeregach wroga. Tu, na murach Nuln nikt nie ucieka na widok Wilkołaków, czy Wskrzeszonych. Nikt nie cofa się przed zagrożeniem. Już nie ma dokąd uciekać.

Na południu, w Karak Hirn trwa krwawa bitwa. Garstka krasnoludów broni granic Imperium. Nie wiadomo, ilu wojowników pozostało w twierdzy; dwustu, trzystu. Nie utrzymają się dłużej niż kilka dni. Potem zielona fala przeleje się przez mury i wdrze na ziemię Imperium.

Nie ma już szansy na ratunek... Gdyby choć Cesarz... Niestety, słuch o nim zaginął. Ludzie coraz głośniejszą mówią o tym, że edykt głoszący, że mutanci nie istnieją... Że on sam był...

Imperium umiera. Powoli, wciąż walcząc i próbując uciec przed nieuchronnym...

5 kwietnia 2517; raneń

Znajdujemy się trzy dni drogi na wschód od Nuln. Zmierzamy na spotkanie z Bretończykami. Być może oni zdołają uratować Nuln. Bretończycy nie wiedzą, w którym miejscu należy przejść przez Grissen - przeprawa na wiosnę jest szaleńczo niebezpieczna. Nie wiedzą także dokładnie z kim i gdzie przyjdzie im walczyć. Potrzeba im naszej wiedzy i doświadczenia. Minęli już Bogenhafen, skierowali się na południe, ku Ubersreik i Stimmigen, teraz powinni zbliżać się do Dunkelberg. Musimy się spieszyć.

Krasnoludy z Karak Hirn za pomocą semaforów przekazują informacje o armii zielonoskórych. Krasnolud imieniem Druss twierdzi, że utrzyma twierdzę jeszcze przez trzy, cztery dni. Przy życiu pozostało niewiele ponad stu krasnoludów oraz garstka awanturników - krasnolud podał ich imiona: Erwin Quan, Jordi, Diigram, Hrad, Kazar, Maksymilian von Steinhoff... Niewielu, reszta wczoraj opuściła twierdzę. Grupy awanturników, którzy nad walkę i honor wybrali ucieczkę i

co to za życie...

5 kwietnia 2517; noc

Nasz oddział nie istnieje. Zginęli wszyscy oprócz mnie. Narib, Gruby, Phillipe....

Siedzieliśmy przy ogniu, zmęczeni i wyczerpani. Dostrzegłem jakiś ruch, przetoczyłem się, złapałem za miecz i dopiero wtedy ich dostrzegłem - potężnych, w czarnych zbrojach, z jakimiś symbolami czaszek na kirysach. W świetle ognia widziałem niewiele, słyszałem jedynie szczęk broni, krzyki przyjaciół, czułem ból i strach. Ciąłem, darłem się, krzyczałem na całe gardło, walczyłem. Jak w transie, stawiałem kolejne zasłony, cudem unikałem ciosów. W końcu dostrzegłem, że walczę sam, że już nikt z oddziału nie trzyma broni, że wszyscy leżą w kałużach krwi. Odrzuciłem miecz i upadłem na kolana, jeden z rycerzy podniósł topór i potężnie się zamachnął. Zamknąłem oczy.

Cios nie spadł na kark, trzonek pękł, ostrze upadło na ziemię. *To znak Morra, ma żyć.* - usłyszałem. Potem zemdlałem.

6 kwietnia 2517; południe

Podróżuję z pozostałością Zakonu Pieczęci. Przy życiu pozostało już tylko ośmiu rycerzy. Popełnili błąd, choć nie chcą się do tego przyznać, twierdzą, że ich poczynaniami kieruje Morr. Że moi przyjaciele nie zginęli na darmo. Że to była nagroda. Tam, w królestwie Pana Snu będzie im lepiej. Odnajdą tam wytchnienie i odpoczynek. Opat zakonu próbował mnie pocieszyć *zachowaj spokój synu* - mówił...

Pieprzę taki spokój, słyszycie!! W grobie będę spokojny... Mam tego dość. Ta banda szaleńców wyrzuciła nas jak zwierzęta i nawet nie czują winy. Podarujcie wytchnienie i spokój mieszkańcom okolicznych osad i miasteczek, pomóżcie Kapłanowi, wyrznicie wszystkich wokół, spalcie zwłoki...

8 kwietnia 2517; raneń

Wczoraj odnaleźliśmy Cichego. Stał pośrodku osady, okrążony przez kilkunastu chłopów, którzy atakowali go widłami i cepami. Był ciężko ranny. Nie bronił się, a atakował, krzyczał na całe gardło: *za Saxendorf skurwysyny, za Saxendorf!!*. Skoczyliśmy pomiędzy nich i wyciągnęliśmy go. Nikt z wieśniaków nie przeżył. Rycerze spalili zwłoki.

Cichy zmienił się. Bardzo.

10 kwietnia 2517; południe

Nuln walczy na dwa fronty. Miasto płonie, setki szczuroludzi wypełzły z kanałów. Płoną domy, karczmy, dzielnice. Walczą już wszyscy. Na blankach, na ulicach, w domach. Awanturnicy przemierzają ulice sięjąc śmierć wśród skavenów. Stwory padają od ciosów magicznych mieczy, ich pazury nie potrafią przeдрzeć się przez zasłony stawiane przez najlepszych spośród szermierzy Imperium. Co dzień giną setki skavenów. Co dzień giną także awanturnicy. Nie żyje już Felix, nie żyje Cleim Shirestock. Niekończąca się rzeź trwa.

Ulicami miasta niesie się ryk Gotreka.

Działa cichną, jedno po drugim.



11 kwietnia 2517; raneń

Druss utrzyma się jeszcze przez dwa dni. Bronią ostatniego z murów... Ostatniego, a ile ich było? Nigdy nie byłem w Karak...

Od rana towarzyszy nam mgła. Gęsta i biała. Wokół nas cisza. Mam wrażenie, że gdzieś, na granicy widoczności ktoś nas obserwuje. Wydaje mi się, że widzę sylwetki, duże, jakby orków... Nie ma czasu. Musimy dotrzeć nim Bretończycy wyruszą z Dunkelberg.

12 kwietnia 2517, popołudnie

Nie zdążyliśmy.

Wokół nas piętrzą się rozszarpane trupy. Powykrzywane w przedśmiertnym grymasie... Nie mam sił.

To nie była porażka - po prostu ich wyrznięto. Wszystkich.

Mam już tego dość. Mam dość tej pieprzonej wojny, mam dość tego, że..., przecież..., kurwa to nie jest wojna, oni nas mordują, wyrzynają... tak..., przecież tak... My ginimy, palą nasze domy, zabijają nas, nasze kobiety, dzieci, a potem wskrzeszają. Jak jakieś zwierzęta. Bawią się nami. Kapłan wyrzyna po kolei miasta i osady, jak gdyby Imperium... gdzie są bitwy, gdzie rycerstwo, gdzie artyleria... Kurwa, my... to przecież nie tak, my mieliśmy walczyć, przecież mieliśmy wojsko, dowódców, sztandary... gdzie one są, co się z nami stało, czy nie dało się...

13 kwietnia 2517; raneń

Tej nocy śniłem. Dokładnie widziałem ich śmierć. Widziałem potężną watahę wilków; szybkich, zwinnych, nie bojących się lancy. Widziałem przerażone konie, które stawały dęba, przewracały się i topiły. Wyklęci sprawili Bretończykom prawdziwy horror. Przybyli na miejsce bitwy osobiście, wraz z fimirami - to właśnie oni przywołali mgłę, to ona sprawiła...

Widziałem, jak wskrzeszali zabitych. Tu, na miejscu, rycerze wstawali do walki na chwilę tylko po tym, jak ginęli. Tego dnia Wyklęci władali potężną mocą. Byli przygotowani do tej bitwy. Po kilku minutach w Grissen walczyli tylko Bretońscy rycerze. Ci martwi i ci żywi. Nikt nie był pewny czy stojący obok niego, zanurzony po pas w przeraźliwie zimnej wodzie to przyjaciel czy Wskrzeszony. Kilkaset wojowników, najlepszych Bretońskich rycerzy otoczonych mgłą, topiącymi się zwierzętami, ogromnymi wilkami, które rozszarpują gardła, i przyjaciółmi, którzy powstają, by zadać śmierć.

Widziałem krew, słyszałem krzyk i jęk, czułem ból, strach, przerażenie...

Bretończycy nie byli przygotowani do tej bitwy. Chcieli walczyć w polu, na równinie, przy blasku wschodzącego słońca, wśród trzopotu proporców, wśród trąb i okrzyków. Zginęli w błocie, topiąc się, ginąc od uderzeń swych kompanów, zginęli rozszarpywani przez głodne krwi zwierzęta, przygniatani przez konające wierzchowce. Umarli przerażeni, brudni i wołający pomocy.

Czy nikt ich nie ostrzegł? Czy nikt wcześniej nie powiedział im? Dlaczego nie przeprawili się przez Grissen na południe od Ruhfurt? Wiosną tylko tam można...

14 kwietnia 2517; wieczór

Nuln jest stracone. Już nikt ich nie uratuje. Nie nadejdzie pomoc Bretońskich rycerzy. Wewnątrz murów dochodzi do strasznych scen. Ulice płyną krwią. Nikt nie wyjdzie z miasta żywy. Już nikt nie pali zwłok. Za dwa, trzy dni armia Wyklętych powiększy się o kolejne kilka tysięcy Wskrzeszonych. Ale to już nie ma znaczenia. To koniec.

Konował się mylił. Koniec nie jest mroźny, okrutny ani straszny... Cichy oszalał, rycerze również, nieustannie mówią o oczyszczeniu, o karze za grzechy, o płomieniu, który oczyści ludzkość... Konował był pieprzonym romantykiem, koniec Imperium nie jest straszny.

Jest żalorny.

15 kwietnia 2517; raneń

Karak Hirn upadło. Nie odzywają się...

Cichy mówi, że Narib był tam... znał Drussa...

W Karak było osiem murów, tak twierdził Narib.

19 kwietnia 2517; noc

Nuln płonie. Krasnoludy zrównały miasto z ziemią. Kilkadziesiąt dział oraz kilkanaście machin latających rozwinęło marzenia o zwycięstwie obrońców. Rozwinęło także nadzieje Wyklętych na nowe szeregi wojsk. To największy pożar w historii Imperium. Krasnoludy nie popełniły błędu, huk artylerii przez wiele godzin niósł się aż do Krainy Zgromadzenia. Gdy ucichł, w mieście nie było najmniejszego ruchu. Zginęli wszyscy. Obrońcy, skaveni, Wskrzeszeni, awanturnicy... Wszyscy. Nawet Gotrek...

Teraz krasnoludy wycofują się do Karak Norn. Czekają ich obrona ostatniej spośród twierdz.

Wieczorem rozmawiałem z Cichym. Zbrał się z rycerzami i złożył przysięgę wierności. Wraz z nimi będzie oczyszczał Imperium. Saxendorf było tylko niewinnym żartem.

Oni oszaleli.

10 maja 2517; popołudnie

Wyklęci oblegają Karak Norn. To ostatnia z krasnoludzkich twierdz. Wewnątrz murów zgromadziło się kilka tysięcy krasnoludów i elfów. Kilkunastu najpotężniejszych elfickich magów pokazuje do czego zdolna jest magia. Płoną całe regimenty, ziemia podnosi się i opada, eksplodują głowy, z nieba spadają gromy. Wtórą im huk dział, płomienie miotaczy, dźwięki rogów, okrzyki walczących krasnoludów. Niebo zasnuwane jest setkami strzał, które wystrzeliwane przez łuczników bez chwili przerwy wzbijają się w powietrze. W twierdzy przebywa ponad tysiąc elfickich łuczników. Żaden z nich nie marnuje strzał.

Starsze rasy wiedzą, jak ważna to bitwa. Minął czas sporów i kłótni. W zapomnienie poszły dawne waśnie i żale. W Karak rozgrywa się bitwa, która zadecyduje o losie naszego świata. Nie wolno im jej przegrać.

21 maja 2517; raneń

Otwarto bramy Middenheim. Kapłan triumfalnie wjechał do miasta. Teraz miasto płonie. Jak to się mogło stać? Zdrada? Wewnętrzny wróg? Co się stało?!

Następny w kolejce będzie Marienburg i jego sto pięćdziesiąt tysięcy mieszkańców. Jak długo wytrwają? Dwa, trzy dni? To jest jakiś koszmarny żart... Może i my ruszymy tam, by pomóc Kapłanowi? Oczyszczyć mieszkańców z grzechu? Cichy byłby w swoim żywiole. Mógłby mordować i krzyczeć. Topić ból we krwi niewinnych osób. Czy gdyby zabił wszystkich mieszkańców Marienburga to poczułby się lepiej? Czy mordując każdego z nich wciąż krzychałby za Saxendorf skurwysyn...? Czy ostatni rycerze Zakonu Pieczęci po oczyszczeniu z grzechów całego miasta dostapiliby wniebowstąpienia?

Wokół nie ma już nic. Pustka. Zgliszcza. Konował nas oszukał. Wykpił się. Uciekł przed obowiązkiem. Teraz odpoczywa, ma spokój, ciszę... Co innego mi pozostało?

28 kwietnia 2517; raneł

Pamiętajcie o nas. To już koniec. Druss....

Nadał to dziś o świcie. Wytrwali trzydzieści dwa dni.

Dlaczego nie urodziłem się krasnoludem? Chciałbym tam być. Chciałbym umrzeć tam wraz z nimi. U boku przyjaciół, bronić murów, patrzeć na morze atakujących, patrzeć na śmierć przyjaciół, dumnie wypinać pierś. Krzyżeć na całe gardło wyzwicka i patrzeć na przerażone twarze zielonoskórych. Dzierżyć w dłoni topór i tarczę. Z godnością czekać na śmierć broniąc murów domu...

Jestem tylko człowiekiem. Potrafię tylko uciekać... jak szczur.

10 maja 2517; wieczór

Loren płonie. Tysiące szczuroludzi zaatakowało największą z elfickich siedzib. Orion ogłosił łowy, Athel Loren wpadło w szal. Drzewa, zwierzęta, elfy, driady, wszystko, co żyje ruszyło do walki. Wielu elfów walczy w Karak, las jest broniący słabiej niż dotychczas. Potężna ława skavenów uzbrojonych w miotacze, kadzielnice zarazy, kule zatrutego wiatru powoli posuwa się na północ.

Z Ulthuan nadciąga pomoc.

Zatem walczą już wszyscy.

20 maja 2517; wieczór

Trafiłszy do Kiltor, dużej osady, na zachód od Nuln. Sporo ponad dwadzieścia chałup, pola, trzoda. Szliśmy powoli, spokojnie, bez okrzyków, bez zbędnego wymachiwania bronią. Ja, Cichy i rycerze z opatem na czele. Pierwszy z wieśniaków padł rozplątany mieczem Cichego. Chwilę później padł drugi. Później ktoś zaczął krzyżeć. Weszliśmy pomiędzy chałupy, ktoś uciekał, skoczył przez zagrodę, biegł w kierunku stodoły.

Szliśmy.

Wieśniacy biegli w naszym kierunku, krzyżeć, machali widłami, cepami... Najbardziej wysunięty do przodu był opat. Rzuciła się na niego dwójka, a za nią jeszcze jeden. Jego topór zatoczył potężne koło, chłopci odskoczyli, nim w ogóle zdążyli do niego dobiec. Trzy kroki i był przy nich, krew trysnęła, ktoś zwał się na ziemię, ktoś wykrzykiwał jakieś rozkazy, kazał nas otoczyć, kazał...

Coraz więcej krzyku i płaczu. Coraz więcej kłęczących kobiet kryjących swoje dzieci. Coraz więcej krwi. Chłopi dawali wszystko, co mieli najlepsze, walczyli o każdą piędź, o każdą chałupę, o każdą żonę, córkę. O matkę. Ale nie potrafili walczyć. Po prostu. Próbowali otaczać, grupowali się, tworzyli barykady. Szyli z kusz, rzucali w nas siekierami. A my szliśmy. Nieśliśmy śmierć, smutek, ból. Płacz, jęk, krzyk błagania o litość.

Cichy darł się, ryczał, jak ranny bawół. Był wściekły. Głodny zemsty, pełen żalu za śmierć Kapitana. Za Korę. Za Juliana. Za Kastora. Za Saxendorf.

Jesteśmy żołnierzami. Wiemy, co to rany, ból, krew. Tak więc krwawiliśmy. I parliśmy do przodu. Nie mogliśmy się zatrzymać, nie mogliśmy dać im nadziei na zwycięstwo. Wędrując od chałupy do chałupy widziałem zmęczenie, uniki nie były tak szybkie, cięcia nie były już tak silne i celne. Ręce piekły żywym ogniem od kolejnych zastaw i zasłon. A jednak szliśmy. Opat miał złamaną rękę, dostał cepem, z boku, usłyszałem tylko trzask kości. Rycerz obrócił się, przerzucił broń do lewej ręki i rozplątał wieśniakowi czaszkę. Cichy był cały we krwi. Cała głowa, łuk brwiowy, ucho, przedramię, i bok parszywie rozorany hakiem. Już nie szalał. Szedł powoli. Odbijał ataki i jednym ciosem mordował. Nie miał sił na ponawianie nie trafionych ataków. Kulał, trzymał się za bok. I szedł dalej. Był żołnierzem. Nie wolno mu było się poddać.

W końcu jednak zostaliśmy wypchnięci. Staliśmy na głównym placu. Ja, Cichy, opat i reszta czarnych rycerzy. Wszyscy we krwi, wszyscy zmęczeni. Zostało ich może dwudziestu. Także zmęczonych. Także całych we krwi. Staliśmy tak naprzeciw siebie. Oparci o broń, dyszący. Nawzajem patrzący sobie w oczy. Cichy przestał podierać się o miecz. Podniósł broń. Spojrzał na przeciwników. Zrobił krok do przodu. Wypowiedział jedno słowo. Spokojnie, bez emocji. **WYPIERDALAĆ.** Zrobił jeszcze jeden krok do przodu. Za nim ja, opat. **POWIEDZIAŁEM WYPIERDALAĆ.** Cofnęli się. Krok w tył. *Zabierajcie swoje kobiety i wynoście się. Na zachód, do Bretoni. Tam czeka was lepsze życie.* To były słowa opata. Podziały. Wioska płonęła zwyczajnie. Jak wszystkie palone przez nas wsie. Późnym popołudniem głosiła wszystkim, że oto nadszedł czas zmian. Wielkich zmian. Umarło Imperium. Niech żyje nowy ład.





Imperium za panowania Karla Franza I

Piotr Smolański

Imperium za panowania Karla Franza I rozpoczyna cały cykl pod tym tytułem. Jaki też cel mu przyświeca i za co autor bierze Wasze, drodzy czytelnicy, pieniądze? Posłuchajcie:

- Heh, dwajścia trzy lata, a ty?
- Kiej ze trzyjści bydzie, w Trzecim Regimencie Strzelców Reiklandu.
- Tom ja w halabardyjerni wrogów Jego Cesarskiej Mości kroił. A w jakich bitwach byłeś?
- Umm.... no z orkami, szczuroludźmi, inne takie...
- Ale kiedy? Ja z Bretończykami walczyłem w 517.

- Tośmy z Bretonią walczyli? No ja... nie pamiętam, psia-krew! Mistrzu, słuchaj, kiedy, były jakieś bitwy?

- *(Głos gdzieś z góry)* hmmm.... w podstawce nic o tym nie ma.

Dlaczego żołnierze nie wiedzą, w jakich bitwach i kampaniach uczestniczyli? Nie pamiętają? Od kuli pod Middenheimem paralusz pokręcił i pamięć zabrał? Nie. Otóż nie wiedzą, bo i ich gracze oraz Mistrz Gry najbledszego pojęcia o tym nie mają. Stary Świat, jak wspaniały by nie był, nie posiada żadnej praktycznie historii. Ot - jakaś szkieletowa linia czasu, kilka imion tu i tam, wzmianki o jakichś bitwach i to wszystko. Za mało, aby wypełnić historię postaci. Co ciekawego stało się za panowania Karla Franza pierwszego? Nie wiadomo. Imiona najbardziej znanych malarzy? Diabli wiedzą. Kto zaprojektował świątynię Vereny w Nuln? Ktoś. I tak dalej, i tak w kółko - brak jest opisu świata, dającego tę najbardziej elementarną, codzienną wiedzę o jego historii. Nawet ktoś nie interesujący się sztuką kojarzy nazwiska takie, jak van Gogh czy Matejko; ktoś, kto o nauce pojęcia nie ma, słyszał przecież o Einsteinie - a nasi bohaterowie ze Starego Świata ani ciut. Nic, biedaki, o swoim świecie i jego historii nie wiedzą. Pomyślałem sobie więc, że może nadszedł czas, aby to zmienić i dać temu światu historię?

- Heh, dwajścia trzy lata, a ty?
- Kiej ze trzyjści bydzie, w III Regimencie Strzelców Reiklandu.



- Tom ja w halabardyjerni wrogów Jego Cesarskiej Mości kroił. A w jakich bitwach byłeś?

- Ło! A gdzie ja nie był! Pod Hundfeld w 503, jakieśmy orkom do rzyci nakopali...

- A! Słyszałem, że i wam niewąsko skórę sprali?

- Ano co mieli nie sprać. Aleśmy im za to zapłacili w Weissmarkt w 504.

- To i ja tam przecie byłem, na lewej flance!

I tak dalej. Nie ciekawsze? Nie prawdziwsze? Sami oceńcie. Co więc znajdzie się w tym cyklu? Będą przemarsze wojsk i bitwy, będą konflikty dyplomatyczne, będą posunięcia genialne i głupie, będzie o reformach wewnętrznych za panowania Najjaśniejszego Pana i o Imperium jako takim - słowem: historia. W pobocznych tekstach zostaną też przedstawione sprawy takie jak: słynni historyczni malarze, rzeźbiarze, kompozytorzy, to, czym różni się szkoła impresjonizmu Bretońskiego od szkoły Tileańskiej, kto był najśłynniejszym w Imperium kompozytorem muzyki sakralnej, a także jakie enklawy leśnych elfów istnieją na terenie Imperium, gdzie najchętniej osiedlają się cesarskie krasnoludy i czym różnią się od swych braci z gór, jakiego wyposażenia używa obecnie Armia Imperialna, na jakie dzieli się formacje i jak są one umundurowane...

Zaciekawieni? Cóż - oddaję Wam moje skromne dziełko w nadziei, że uznacie je za wartościowe i przydatne.

I. Objęcie władzy i reforma armii

Aby zdać sobie sprawę z tego, jak trudnego zadania podjął się Karol Franciszek Pierwszy niemal tuż po wstąpieniu na tron, musimy uświadomić sobie stan armii imperialnej przed objęciem przez niego władzy. Ustępy Codex Imperialis dotyczące wojny nie przewidywały w ogóle istnienia czegoś takiego jak regularna armia imperialna, nie istniały też żadne prawa odnośnie wojskowych uprawnień cesarza w czasie pokoju. Co więcej, Codex nie

zawierał definicji wojny, co pozwalało Książętom Elektorum na uchylanie się od obowiązku zmobilizowania i oddania pod sztandar cesarski przepisowych kontyngentów wojsk. W rezultacie, w czasie potężnego najazdu orkijskiego w rok (wiosna AS2503) po koronacji Karla Franza, tylko Hrabia Elektor Nuln Siegmund von Liebewitz powierzył mu swoje wojska. Skutkiem była dewastacja Stirlandu i wielka nierozstrzygnięta bitwa pod Hundfeld, w której zginęło blisko trzy tysiące żołnierzy Imperium. Przyjętą dotąd praktyką było używanie przez Cesarza własnych wojsk w charakterze armii imperialnej. Cesarz był wszak zawsze Księciem Elektorem, dysponował własnym wojskiem, a jego konieczne z racji sprawowanej władzy powiększenie mógł finansować kradnąc ze skarbu Imperium. Taki był obyczaj i wszyscy oczekiwali od Cesarza zachowania z nim zgodnego. Tymczasem trzydziestoletni wówczas Karl Franz nie miał na to najmniejszej ochoty. Zbyt słaby zaraz po objęciu władzy, aby narzucić swą wolę, ujrzał w masakrze pod Hundfeld okazję, której nie mógł wypuścić z rąk (oszczercy zarzucali mu wiele lat później, że Hundfeld było przez niego z góry zaplanowane, pomysły takie można jednak między bajki włożyć). W miesiąc po bitwie w wielu karczmach i zajazdach Imperium zaroilo się od zmęczonych weteranów, wciąż poobwijanych w bandaż, opowiadających o bitwie i o tym, jaką rzeź sprawiłby orkom najwspanialszy dowódca wszechczasów, gdyby tylko zdrajczy Elektorowie nie odmówili oddania należnych mu wojsk. Zadziwiające, jak doniosłe mogą być skutki prostego planu, wspartego dobrą historią.

Ludność Imperium od dawna nie miała wysokiej opinii o swych książętach, nie bez racji uważając ich za pysznych i zarozumiałych sobiepanów, gotowych, dla zdobycia większej władzy, bez zważania na interesy Imperium, poderżnąć gardło jeden drugiemu. Gdy do Middenheimu dotarły wieści o spustoszeniu Stirlandu, w mieście wybuchły zamieszki. Mieszkańcy domagali się głowy Elektora, zmuszając go do schronienia się w twierdzy. Podobne nastroje zapanały w całym Imperium, umiejętnie podsycane przez akcję propagandową Cesarza (mówi się dziś, że pomagała mu w tym tajna policja Nuln). W dwa miesiące po powrocie do stolicy, nie trując się nawet wzywaniem Elektorów na obrady, Karl Franz wystosował do nich ostre w swoich sformułowaniach żądanie zmiany zapisów Codex Imperialis. Wart odnotowania jest fakt, że, oprócz cesarskiego pod proklamacją tą widniały podpisy Książąt Elektorów Nuln, Stirlandu i Talabeclandu, co świadczyłoby o wcześniejszych i to bardzo starannych przygotowaniach. Dodajmy do tego

jeszcze fakt, że dziwnym przypadkiem armie tych Elektorów, razem ze świetną polową i oblężniczą artylerią Nuln rozłożyły się wtedy obozem pod Altdorfem.

Reakcja Elektorów była łatwa do przewidzenia. Elektorzy religijni wstrzymali się od głosu, Starszy Hisme Stouthart poparł - jak zawsze - Cesarza. Najwyższy Kapłan Ar-Ulryk stanął przy Grafie Middenheimu przeciwko Cesarzowi. Tylko jeden z pozostałych Elektorów - stary Książę Ostlandu Hals von Tassenick, gnębiony wyrzutami sumienia staje przy Cesarzu i natychmiast wysłał swego syna Hergarda z polową Ostlandzkiej armii do obozu cesarskiego. Reszta odpowiedzi jest ostrożnie lub zdecydowanie odmowna.

Gdy wojsko (niezwykle szybko) dowiedziało się o „zdradzie” Elektorów, przed namiotem Karla Franza, który mając pod bokiem swój pyszny pałac, mieszkał jak prosty żołnierz, zjawiała się niemal cała armia. Mieszkańcy Altdorfu wyszli z miasta, w gniewie chwytając co kto miał ostrego pod ręką. Morze głów otoczyło pagórek z namiotem Cesarza. Wszyscy - żołnierze i mieszczanie błagali Cesarza, aby poprowadził ich przeciw „zdradzieckim świniom, orczym kamratom”. Wówczas to Cesarz wygłosił długą i gniewną przemowę, którą zakończył słowami „nie piórem, to żelazem przywrócę Lennu Sigmara blask i chwałę!”. Powszechny entuzjazm, który wybuchł po tych słowach nie wróżył Elektorom nic dobrego.

Następnego dnia głuchy grom budzi Altdorfczyków - to artyleria Nuln ćwiczy strzelanie do proporców dziwnie przypominających barwę sztandary przeciwników Cesarza. Wszyscy podają sobie z ust do ust wieść, że armia otrzymała rozkaz wymarszu (bez podanego celu) w ciągu dwóch tygodni. Gdy w tydzień później zjawia się Książę Hergard, rozentuzjasmowany tłum porywa go z konia i na rękach niesie przed namiot Cesarza, gdzie Hergard ze łzami w oczach oddaje mu swój miecz. Kronikarze wspominają przy tym o jasnym komecie, „któren warkocz swój na podobieństwo młota Pana naszego, Sigmara, rozciągnął”, o który miał wówczas (co raczej wątpliwe) pojawić się nad miastem.

Wieści o wydarzeniach pod Altdorfem dotarły do Elektorów w ciągu kilku dni i wywołały zrozumiałą panikę. O ile ich połączone siły wielokrotnie przewyższały liczebnością armię Cesarza, to ich artylerzyści nie mogli równać się z artylerią Nuln. Nie byli też pewni własnych wojsk, które wybuchem entuzjazmu powitałyby przyjscie Cesarzowi z

Piotr Smolański, lepiej znany pod pseudonimem Nurglitch - drużnik w Chorągwi Ziemi Górnośląskiej, miłośnik i znawca wieków średnich, broni białej, a co (dla mnie) najważniejsze Starego Świata. A było to tak:

Na tegorocznym Krakonie grałem w pewien scenariusz - nudny był, delikatnie mówiąc straszliwie, co gorsza MG co rusz opuszczał nas i odchodził „na chwilę” (była to sesja na dwóch Mistrzów Gry i dwóch drużyn)... Nudziliśmy się setnie, więc zaczęliśmy rozmawiać o różnych dziwnych rzeczach, zacząłem się żalić, że nie ma w Polsce nikogo, kto chciałby pomóc przy tworzeniu działu Warhammera, że ja już mam dość Starego Świata i kolejnych „Jesiennych gawęd”... Nurglitch powiedział, że może coś podesać - takich deklaracji słyszałem w swym redaktorskim życiu bez liku, tak więc wypowiedziałem sakramentalne „Przyślij, to pogadamy.”

Dwa dni po powrocie z Krakonu na moim koncie e-mail pojawiła się „Historia Imperium”. Dwa dni później Nurglitch dowiedział się, że właśnie został stałym współpracownikiem działu Dark Fantasy w Portalu. I że chce tego o wiele więcej.

Nurglitch prosi, byście wszelkie uwagi ślali pod adres nurglitch@usa.net

Przed Wami kilka stron wyśmienitej lektury - gorąco polecam.

(B&G)

pomocą, lecz perspektywa walki przeciw niemu powodowała ogólny upadek morale. Niewykluczone, że w ewentualnej bitwie duża część żołnierzy mogłaby przejść na stronę przeciwnika. Do tego dochodziły też masowe już demonstracje ludności, zamieszki w miastach - Cesarz nie miałby kłopotów z werunkiem oddziałów pomocniczych nawet na terytorium niechętnych mu Elektorów. Dodajmy jeszcze, że Cesarz nie stawał przeciwko koalicji - antagonizmy i zawiść między Elektorami uniemożliwiała im - nawet w obliczu tak wielkiego niebezpieczeństwa - utworzenie wspólnego frontu. Pierwszy załamał się - znów obleżony w swojej twierdzy - Elektor Middenheimu. Po nim poszli inni. W sierpniu 2503 roku, prowadząc ze sobą część swych armii, spotkali się na polach wokół Altdorfu, aby negocjować z Cesarzem jego żądania. I znaleźli go niezwykle uступliwym. Po kolei wycofywał się ze swych postulatów, ani razu nie zagroził użyciem siły. Doszło wreszcie do zgody. Do Codex Imperialis wpisano definicję wojny, dodatkowo przyznano radzie tronowej prawo do proklamowania stanu wojny, Cesarzowi zaś przyznano pełną władzę nad skarbcem Imperium i podatkami. Elektorzy uważali to za swe zwycięstwo - bądź co bądź Karl Franz zrezygnował ze znacznej większości swoich żądań. Swą pomyłkę zrozumieli, gdy Cesarz, korzystając ze swej nowo nabytej władzy nad skarbcem, zaproponował ich oddziałom przejście na jego żołąd. Pod sztandar Imperium przeszło wówczas blisko siedem tysięcy żołnierzy. W wylewnych słowach dziękując Elektorom za patriotyzm, Karl Franz wyekspediował ich do swych posiadłości, przydając znaczną eskortę, aby przypadkiem nie zmylili drogi. Szybkimi krokami zbliżała się jesień, a z nią deszcze i chłód, uniemożliwiające prowadzenie jakiej-

kolwiek kampanii tak znacznymi siłami. Część armii rozłożyła się w okolicznych zamkach i twierdzach na leża zimowe, wojska Nuln powróciły do domu, także armie Stirlandu, Talabeclandu i Ostlandu (Książę Hergard wszakże, który w krótkim czasie został ulubieńcem Cesarza i sam patrzył w niego jak w gwiazdę, pozostał przy jego boku). Zima nie była jednak dla Karla Franza czasem odpoczynku. Po przywróceniu Imperium własnej armii, nadszedł czas na reformę administracji.

W czasie długiego rozdarcia Imperium, w czasach cesarzy i antycesarzy, władza centralna została znacznie ograniczona, niemal do poziomu uczynienia z władcy zwykłego figuranta. Pełną kontrolę nad skarbcem i podatkami sprawowała administracja, teoretycznie tylko podległa Cesarzowi. Tworzyli ją przeważnie młodszy synowie arystokracji, którzy nie mając nadziei na dziedziczenie znaleźli tu bezpieczny punkt zaczepienia. Szalała korupcja i ordynarne złodziejstwo, do tego aparat administracyjny puchł niemal z roku na rok, jego szeregi powiększane o kolejne pasożyty, zaczepiające się tu dzięki znajomościom. Z chwilą przejęcia władzy przez Karola Franciszka, nowotwór groził już śmiercią żywicielowi - ponad jedna trzecia rocznych wydatków Imperium szła na utrzymanie administracji. Nie bez racji Cesarz uważał, że nie będzie rzeczywistym władcą, dopóki nie opanuje finansów Imperium. Przejęcie pełnej kontroli nad skarbcem dało mu taką możliwość. I nie zmarnował jej.

II. Reforma administracji

W ciągu miesiąca posady straciło blisko trzy czwarte urzędników (warto odnotowania jest fakt, że co do jednego byli to szlachcice). Kiedy administracja spróbowała biernego oporu, ponownie przyjmując część zwolnionych, zaczął śmigać miecz katowski. Potoczyło się dwadzieścia głów. Cesarz (mimo gwałtownych protestów rodów szlacheckich) ani razu nie skorzystał z prawa łaski. Rezultatem było gwałtowne ochłodzenie stosunków między władcą a średnią szlachtą imperialną. Walnie przyczyniło się do tego również poważne odchudzenie dworu i przyjęcie w jego poczet wielu żołnierzy. W górę poszły rody szlacheckie, od dawna szczycące się tradycjami wojskowymi. Sygnał był jasny, a odpowiedź nie dała na siebie długo czekać - ilość ochotników w Reiksguardzie wzrosła znacząco.

Skutki tych posunięć Cesarza były dwojakie. Średnia szlachta i magnateria, których władza i przywileje zostały ostatnio znacznie ograniczone, szemrała otwarcie, zbyt jednak wystraszona, aby spiskować. Z kolei prości ludzie - pili po wszystkich karczmach, szynkach i zajazdach zdrowie „Jego Cesarskiej Mości, miłościwie nam panującego Karola Franciszka Pierwszego, oby żył sto lat!”. Jednak najważniejszym rezultatem działań Cesarza było znaczące usprawnienie administracji. I choć reforma była dopiero rozpoczęta, pozytywnych skutków już teraz nie dało się nie zauważyć. Walnie przyczynił się do tego nowy edykt Cesarza, który wprowadzał dla urzędników administracji



cesarskiej kary od ciężkich robót, aż po karę śmierci za łapownictwo, lub kradzież (zaraz po ogłoszeniu tego edyktu z szeregow administracji wystąpiła blisko setka urzędników).

Nadeszła wiosna, roztopiły się śniegi. Gdy tylko obeschły drogi, a poziom rzek opadł, armia Imperialna wyszła z Altdorfu, aby spotkać się w Talabeclandzie z armiami Nuln (której przewodził osobiście Siegmund von Liebewitz), Talabeclandu i Stirlandu. Nadchodził czerwiec, tradycyjny już miesiąc najazdów orkijskich.

III. AS 2504. Sytuacja polityczno - militarna

Mówiąc dziś „Imperium”, mamy na myśli militarny i administracyjny monolit - największe osiągnięcie Karla Franza. Stan ten istnieje jednak od relatywnie krótkiego czasu. Długa sukcesja Cesarzy, czyniących w zamian za poparcie ich kandydatur znaczne koncesje na rzecz Elektorów, ogromnie osłabiła władzę centralną, niemal do punktu, w którym dumne Imperium zaczęło przypominać luźną federację królestw. O ile głos stolicy był jeszcze dość dobrze słyszalny w prowincjach graniczących z Reiklandem, prowincje bardziej oddalone osiągnęły niemal autonomię polityczną i administracyjną, omalże wystarczającą do prowadzenia własnej polityki zagranicznej. Gwoli sprawiedliwości dodać należy, iż w epoce uwiędu władzy centralnej, znaczne usamodzielnienie stało się dla niektórych prowincji niemal warunkiem przetrwania. Położony na dalekim i trudno dostępnym dla armii południu, Averland w zatargach z agresywnymi Księstwami Granicznymi i nieustającej wojnie podjazdowej z orkami mógł liczyć co najwyżej na moralne wsparcie bogatej północy. Wissenland - zbyt mały, aby samodzielnie się bronić, był praktycznie lennem Nuln (co nie zmieniło się znacząco do dziś), które w zamian za używanie własnych wojsk do ochrony prowincji czerpało zyski z ceł na towary sprowadzane tędy z południa. Ostermark, chroniony od północy przez Kislev, od wschodu zaś przez szczelny jeszcze podówczas kordon twierdz krasnoludzkich, utrzymywał niewielkie siły wojskowe, w większości rozproszone na granicy Sylvanii. Pławiący się w dobrobycie, ignorował coraz bardziej rozpaczliwe apele krasnoludów o pomoc - krótkowzroczna polityka, której druzgocące skutki znamy dziś wszyscy. Kraina Zgromadzenia ani odrobinę nie przypominała podówczas wesołego i sielskiego miejsca, jakim jest dziś. Na jej granicy z Syllanią stacjonowała lwia część armii Averlandu, zaś czteroletnia służba w wojsku była obowiązkiem każdego młodego halflinga. Sama Sylvania wyglądała naówczas jeszcze bardziej ponuro niż dziś, a jej przynależność do Imperium była faktem tylko na papierze. Skalista, nieurodzajna kraina, zdająca się być całkowicie pogrążoną w niezdrowym oparzu, była jakby zaprzeczeniem kronikarskich opisów pogodnej i urodzajnej ziemi, która rozciągała się tu aż do upadku me-teorytu w AS 2327. Pozbawiona administracji i jakiegokolwiek formy władzy, Sylvania była bezpieczną przystanią dla wszelkich renegatów, zwyrodnialców, mutantów i mrocznych magów, ściąganych tu jakąś niewiadomą siłą. Ponure twierdze, patrzące na wypełnione oparem kotliny ze szczytów skalnych iglic, często całkowicie niezamieszkałe, zdawały się wyrastać tu w ciągu jednej nocy. Watachy ożywionych ciał, maszerujące bez celu dolinami, aby rozpaść się w krew i plugastwo po kilku klepsydrach, nieliczne wioski, zamieszkane przez zwyrodniałą ludność, często oddającą bo-

ską cześć lokalnemu władcy, aż do składania mu ofiar z ludzi, skrzypiące wisielczym powrozem zewłoki, zwisające obficie z drzew wzdłuż dawnych głównych gościńców - taki obraz Sylvanii przekazują nam kroniki tamtych lat. Niczym ropiejący wrzód, do którego wstyd się przyznać, była w spisach wciąż określana jako prowincja Imperium, zarządzana z Altdorfu. To, że od blisko stu lat w jej granice nie wszedł żaden poborca podatkowy ani urzędnik, nie zakłócało snu biurokratom z Altdorfu. Dla graniczących z nią prowincji była jednak Sylvania nieustającym zagrożeniem. W ciągu dosłownie godzin, na spustoszonych polach granicznych mogła się zebrać wielotysięczna armia cadaverów, mutantów i degeneratów, aby wkroczywszy w granice sąsiedniej prowincji pustoszyć ją niczym pożar, albo też - bez widocznego powodu - rozejść się w ciągu godziny. Z tym wszystkim była Sylvania całkowicie przezroczysta dla orków, które wyparłszy już wówczas krasnoludów z wielu ich twierdz z graniczących z nią łańcuchów Gór Krańca Świata, miały do niej niczym nieograniczony wstęp i mogły poruszać się po niej jak chciały. Najczęstszym celem ich corocznych już niemal najazdów był żyzny i bogaty Stirland, którego wschodnie połacie zaczęły się zmieniać w wielkie pole corocznej bitwy. Tak przedstawiała się sytuacja strategiczna, gdy nad Wurtbad załopotala chorągiew cesarska.

IV. „Karl Zehmer Orgehniz”

Trudno dziś zrozumieć, dlaczego armia imperialna obozowała pod Wurtbadem przez bity miesiąc - być może Karl Franz chciał, aby wszystkie bandy orkijskie weszły w granice Sylvanii, może zaś liczył na przysłanie mu przez innych Elektorów posiłków? Nie wiemy, co spowodowało tak wielką zwłokę, jest jednak niezaprzeczalnym faktem, iż był to duży błąd Cesarza. W czasie przestoju dyscyplina w wojsku rozpręgała się powoli, że przyszło dopiero później, w czasie marszu przywracać w armii porządek, do tego zapasy prowiantu, które pochodziły przecież z magazynów i były niezwykle trudne do uzupełnienia wiosną zaczynały się kończyć. Armia imperialna stała przecież pod Wurtbadem niemal tyle, na ile intendtura przewidywała całą kampanię. Dopiero w połowie maja Cesarz wydał rozkaz wymarszu. Tylko jego niezwyklej popularności zawdzięczać należy, iż w ciągu następnych dwóch tygodni pochodu udało się jakoś przywrócić ład i posłuch. Niewątpliwie, gdyby armia imperialna stanęła przeciw orkom w takim stanie, w jakim była pod koniec pobytu w Wurtbadzie, kampania mogłaby się zakończyć katastrofą. Tymczasem zaś największe zdziwienie i niepokój budził kierunek marszu wojsk cesarskich - zamiast udać się na wschód, na granicę Stirlandu, armia maszerowała prosto na południe, w kierunku wielkiego gościńca, który wyznaczał granicę Averlandu, łączy Nuln z krainą zgromadzenia. Szczególnie zaniepokojony był Graf Josef Haupt-Anderssen - opuszczał przecież swoją narażoną na najazd prowincję z wielkością armii, aby wziąć udział - jak wszystko zdawało się sugerować - w beznadziejnym ataku na Syllanię. Tymczasem w połowie czerwca armia Imperium stanęła w Krainie Zgromadzenia, gdzie udało się częściowo uzupełnić prowiant i gdzie do Cesarza przyłączyła się kompania halflińskich procarzy i zwiadowców. Również tutaj zaproponował Cesarzowi swe usługi oddział leśnych elfów z enklawy Mentelienh w Averlandzie. Ich dowódca Asne Ilitrien budził powszech-

ny podziw swą wykwintnością i przepiękną zbroją z „księżycowego srebra”, mylonego powszechnie przez żołnierzy z legendarnym mitrylem. Wreszcie - po trzydniowym odpoczynku i dokonaniu przez puszkarzy z Nuln niezbędnej konserwacji i przeglądu artylerii, Cesarz wydał wojsku rozkazy.

Karl Franz zdawał sobie świetnie sprawę z beznadziejności toczenia corocznych wojen z rozproszonymi bandami orków, grabiących wschodni Stirland. Wiedział dobrze, iż o ile piekielnie trudne jest postawienie tamy na rzece, o tyle łatwo jest zagrozić drogę strumienia. Wszystkie najazdy orkijskie zaczynały się w zajętych przez zielonoskórych twierdzach krasnoludzkich w Górach Krańca Świata i wspierane były przez plemiona, żyjące dalej na wschód. Odbicie i obsadzenie tych twierdz spełniłoby rolę tamy, ochraniającej wschodnie Imperium przed najazdami i przenoszącą front wojny podjazdowej w okolice niezamieszkałe. Ani w głowie było na razie Cesarzowi atakowanie Sylvanii - wiedział świetnie, iż siły ma zbyt szczupłe i niewłaściwego rodzaju do takiej pracy, jednak załatanie dziury w starożytnym krasnoludzkim pierścieniu obronnym spowodowałoby przy okazji pełną izolację Sylvanii, co mogło się przydać w przyszłości. Książę Hergard wspominał później, iż wychodząc ze swego namiotu w dniu wymarszu, Cesarz powiedział do niego „Daj mi, Boże, cztery lata spokoju na północy i zachodzie, a oczyszczę tę gnojówkę”. Były to słowa przepojone może nadmiernym optymizmem, ale oddające dobrze ówczesne możliwości Imperium, które dawno już straciło zdolność angażowania znacznych sił na kilku frontach jednocześnie.

25 czerwca 2504 roku po Sigmarze armia cesarska przekroczyła wschodnią granicę Krainy Zgromadzenia, aby wkrótce wkroczyć na podgórze Gór Krańca Świata, ujrzeć majestatyczne i ponure zręby skalne, zdające się drapać niebo. W tym miejscu granica między stosunkowo łagodnym pasmem podgórskim a samymi górami wyznaczona jest niezwykle ostro - strzępiaste piły skalne, wrogie dla wszelkiego życia i w praktyce nieprzekraczalne dla większej grupy ludzi biją z ziemi niemal jak fontanna, omalże bez żadnego przejścia w łagodniejszy stok, tak że jadąc wzdłuż nich, ma człowiek wrażenie, iż widzi obok siebie niebotyczny mur jakiegoś monstrualnego grodu, w którym chyba sami bogowie mieszkają. Owa aegis Imperium jak ją dawniej zwano, staje się przystępniejsza dopiero dalej na północy - tam też od zawsze niemal istniały skupiska twierdz krasnoludzkich, wówczas już od ponad dwudziestu lat znajdujące się w rękach orkijskich. Także na południu od „veger sar” (krasn. „ostateczna ściana”) istnieją liczne skupiska krasnoludów. Oni to, zwiedziawszy się o marszu wojsk imperialnych, zaczęli licznymi a niesfornymi grupami dołączać do cesarza, oferując mu swe usługi. W ciągu następnego tygodnia zbiegło się ich blisko cztery setki. Na swego wodza po długich utarczkach i krwawych nieraz kłótniach wybrały Hildegardę Mertzun, przywódczynię jednej z żałosnych grup wygnańców z zajętych przez orki twierdz. Ona też w krótkim czasie utworzyła z pstrej zbieraniny wcale karny oddział pikinierów. Kronikarze wyprawy wspominają, iż banda ta przejmowała wszystkich przemożnym zdziwieniem. Zdziczeły wygnańcy i barbarzyńcy z południa, od setek lat nie mający kontaktu z cywilizacją resztek krasno-

ludzkiego Imperium, brudni, z brodami w nieładzie, posługujący się nieraz barbarzyńską mową, powstała z połączenia Reikspielu, tileańskiego i krasnoludzkiego, ubrani w futra i skóry, często przybierające formę przepaski biodrowej lub kiltu, pokryci plemiennymi tatuażami i bliznami po rytualnym samookaleczaniu, niesforni i dzicy wydawali się zdyscyplinowanym, jednolicie uzbrojonym żołnierzom Imperium istotami rodem z mrocznej historii człowieka, reliktem z czasów legend sigmaryjskich. Jedno však łączyło ich wszystkich - oczy zachodziły im krwią, a żyły występowały na czoło, gdy ktoś wspominał o orkach. Długo w noc siedzieli przy swoich ogniskach, pijąc na umór i śpiewając samobójczo ponure sagi o utracie kolejnych twierdz i śmierci przyjaciół.

Tymczasem wojska cesarskie dotarły do pierwszej granicznej twierdzy - Heer Tanam - obecnie zdewastowanego granicznego gródka, obsadzonego nieliczną załogą gobliniską, niezdolną wytrzymać nawet szturm strażnicy przedniej. Tu zaczynały się obszary ufortyfikowane dawniej przez krasnoludy. Wbrew powszechnej w Imperium opinii, krasnoludy lubią słońce tak samo, jak ludzie i większość ich twierdz wznosi się na powierzchni, zagłębiając się wszelako w ziemię na wiele poziomów i łącząc z innymi twierdzami. Tworzą w ten sposób skorelowany i łatwy do obrony kordon. Zaatakowana twierdza może natychmiast otrzymać pomoc z dwóch sąsiednich, nie da się jej też wziąć regularnym oblężeniem, gdyż niemal niemożliwe jest odcięcie jej od świata i zmożenie głodem. Krasnoludy mieszkają dziś w wielkich podziemnych miastach, gdyż tylko one oparły się niszczycielskiej fali gobliniskiej - dawniej najwspanialsze grody wznosiły się na tarasowo rzeźbionych stokach górskich. Dawno zdewastowane i splugawione nie przetrwały rządów orków, gdyż do niczego nie były im potrzebne. Teraz jednak armia imperialna miała przed sobą łańcuch twierdz, które przez setki lat stawiały skuteczny i krwawy opór hordom zielonoskórych najeźdźców, a wcześniej oparły się potędze elfów. Nie bez obaw patrzył Karl Franz na czekające go zadanie. Armia imperialna przyuczona była do bitwy w polu, nie w górach, manewrowania wielkimi regimentami, nie rozproszonymi bandami. Wiedza o tym pchnęła Cesarza do kroku, którego część magnaterii do dziś nie może mu wybaczyć - podzieliwszy swe wojska na pięćsetosobowe oddziały, dowództwo nad wieloma powierzył krasnoludom, ogłaszając, iż każdy, kto nie podporządkuje się im we wszystkim, zapłaci za to gardłem. Krok ten miał zbawienne skutki, pozwolił bowiem uniknąć wielu fatalnych błędów, jakie z pewnością popełniliby aroganccy oficerowie imperialni, gdyby mieli krasnoludów jeno za doradców, których można wszak zignorować. Rozpoczęła się „mała wojna” - zacięta i krwawa, pełna szturmów na mury, wściekłych walk w korytarzach i nieustannego huku Nulnijskich morderczych oblężniczych, które dokonywały tego, czego nie dokonały przez stulecia nie dysponujące taką bronią najeźdźcy. Dodać jednak należy, iż orki, czując się już zupełnie bezpiecznymi w swoich nowych posiadłościach, pociągnęły niemal pełną liczbą na wyprawę łupieżczą, pozostawiając na miejscu jedynie szkieletowe garnizony gobliniskie. Temu faktowi między innymi należy zawdzięczać, iż w ciągu miesiąca niemal cały pas twierdz górskich został odzyskany i obsadzony po części przez krasnoludy, po części zaś przez ludzi, jedna zaś twierdza - starożytna, wybudowana jeszcze

przez elfy Til Lethein, zajęta została przez ich potomków z Mentelienh. Liczba krasnoludów, walczących z armią imperialną nieustannie się zwiększała, zasilana przez oddziały wysyłane przez dowódców twierdz górskich i przez ochotników, którzy od dawna czekali na taką okazję. Po raz pierwszy od kilku dziesiątków lat krasnoludzkie halabardy i włócznie spływały zieloną posoką nie w rozpaczliwej obronie, ale w zaciętym, otwartym ataku.

W połowie lipca padła ostatnia z twierdz, z wielu można też było zwolnić garnizony, gdyż stały napływ krasnoludów umożliwił ich obsadzenie. Armia imperialna zebrała się na pogórzcu Gór Krańca Świata, w prostej linii na południe od Waldenhofu. Wtedy też doszły do Cesarza wieści o potężnej orczej armii, która zwiedziawszy się co dzieje się w górach, zawróciła ze Stirlandu (gdzie odniosła walne zwycięstwo nad wojskami prowincji i landswehry) i szybkimi marszami ruszyła poprzez Sylwanię naprzeciw wojskom Cesarza. Bitwa rozegrała się 27 lipca na łąkach Weissmarkt i zakończyła makabryczną porażką orków. Po raz pierwszy stanęły one przeciw imperialnej artylerii, której miazdzące salwy wstrzymały ich atak na prawym skrzydle (po tym, gdy panika ogarnęła Stirlandczyków), dając ciężkiej jeździe czas na przegrupowanie się i szarżę. Straty wojsk imperialnych zamknęły się w ponad dziewięciuset poległych (w tym ponad stu krasnoludów i około dwudziestu elfów). Jednak gdy w nocy po bitwie zapłonęły wielkie ogniska, ludzie, krasnoludy i elfy świętowali, jakby dzień następny nie miał nadejść, wiedząc, iż zagrożenie dla wschodnich prowincji Imperium zostało zażegnane, zaś Imperium krasnoludzkie ocalone od upadku. W plemiennej ceremonii, do której, poza wybrańcem, nie dopuszczono żadnego człowieka ni elfa, Karl Franz I otrzymał od krasnoludów imię Karl Zehmer Orgehzniz - Karl Pogromca Orków.

V. „Sigmar jest z ciebie dumny, synu”

W połowie września Anno Sigmaris 2504 armia imperialna, uszczuplona o wojska poszczególnych prowincji i pozostawione po drodze garnizony dotarła do Reiklandu. W dniu 32 września Cesarz odbył triumf w Altdorfie. Wtedy też doszło do zdarzenia, którego konsekwencją było zbliżenie korony i największych kościołów. Na drodze triumfalnego pochodu stanął darzony w mieście powszechnym szacunkiem przełożony Świątyni Łaski Sigmara, Starszy Joachim Willhaupt, w rękach trzymając złożony relikwiarz z kosmykiem włosów i ścinkami paznokci samego Sigmara. Gdy Karl Franz ujrzał starego, chwiejącego się od naporu tłumu człowieka, w jednej chwili nakazał swoim gwardzistom zrobić wokół miejsce a sam, zeskoczywszy z Ignifaxusa podbiegł do Starszego i mimo protestów podparł go własnym ramieniem. Joachim, niezwykle wzruszony, rozplakał się wówczas i kładąc drżącą dłoń na czole Cesarza wypowiedział słowa, które wszyscy kronikarze zapisali w identycznym brzmieniu: „Dziękuję ci, dziękuję. Sigmar jest z ciebie bardzo dumny, synu. Sam mi to powiedział.”. Cesarz nie na to nie odrzekł. Zamiast tego, przy powszechnym szlochu tłumu, padł na kolana i objął nogi Joachima, całując trzymany przezeń relikwiarz. Następnie wielka procesja udała się do Świątyni Łaski

Sigmara, gdzie odprawione zostało nabożeństwo dziękczynne za triumf Karla Franza. Gromowe „Audi nos, Domine” zdawało się rozsadzać mury świątyni, a ogarniętemu euforią tłumowi wydawało się, iż witraże płoną nieziemskim światłem (por. August von Ranshim „Gesta Dei”, także jego „Annus Mirabilis”). Entuzjazm tłumu sięgnął punktu, w którym niektórzy zaczęli coś przebąkiwać o boskim pochodzeniu Cesarza - takie plotki były jednak zadziwiająco szybko i sprawnie uciszane, nie wiadomo właściwie przez kogo.

Wielki Teogonista Yorri XIV znalazł się w nielada kłopotcie. Od czasu spacyfikowania Elektorów przez młodego Cesarza między dworem a Kościołem panowało napięte milczenie. Władza świecka nie wchodziła w drogę duchowej i odwrotnie, jednak na styku tych dwóch potęg sytuacja była bardzo napięta. Hierokracja zdawała sobie sprawę z pewnych oczywistych faktów - iż silna władza świecka w ręku energicznego Cesarza oznaczała osłabienie władzy duchowej, a Cesarz rozmiłowany w armii i defiladach nie będzie miał pieniędzy na wielkie nadania i jałmużny dla Kościoła. Kult Sigmara stał przed niemal nieuchronną perspektywą





utrąty znaczenia i autorytetu, pracowicie budowanego przez tyle lat. Od dłuższego czasu Wielcy Teogoniści dążyli do wypracowania sytuacji, w której Cesarze nie mogliby rządzić bez sankcji Kościoła. Czyż Cesarz nie władał Imperium w imieniu Sigmara jeno, którego woli bezpośrednimi wykonawcami byli przecież kapłani? Yorri XIV wahał się. Było już za późno, aby po prostu uznać i zaakceptować wszystkie ruchy Cesarza - trzeba było udzielić mu bezpośredniego poparcia, co równałoby się w praktyce hołdowi, lub też potępić go i wywołać... co właściwie? Więc może wypróbować wreszcie siłę kultu, tak długo skrzętnie budowaną? Ale przecież w Altdorfie wszyscy byli święcie przekonani o szczególnej łasce Sigmara świecącej nad Cesarzem, duchowieństwo zaś padało przed nim na kolana, ignorując bezpośrednie rozkazy Hierokracji... a Seuerfeld? W tej małej wiosce na północy Imperium kapłan Sigmara w gorących słowach potępił arogancję, próżność i brak lęku bożego Cesarza, po czym został przez chłopstwo wywleczony z kościoła i powieszony na sznurze od dzwonnicy (po czym, jak mówiono, tańcząc na sznurze uderzył w dzwon trzydzieści dwa razy - czyli tyle, ile lat liczył Cesarz). Teogonista z przerażeniem zastanawiał się, czy oto nie widzi człowieka, którego chwala za mi chwałę Boga, który stanie się niemal centrum religii. Sama ta idea oburzała starego kapłana, który sześćdziesiąt lat swego życia strawił w służbie Najwyższego. Yorri XIV wahał się... A tymczasem wewnątrz samego kultu zaczęły narastać konflikty. Kapłani, zamiast dysputować nad boskimi przymiotami Sigmara, zaczęli dzielić się na stronnictwa polityczne. W Nuln kapłan popierający Cesarza skoczył do oczu kapłanowi, który go krytykował, po czym - z pomocą tłumu - omal swego adwersarza nie zabił, a straż miejska interweniowała w ostatnim możliwym momencie. Duchowieństwo Reiklandu otwarcie groziło schizmą, jeżeli Kościół podejmie próbę walki przeciw Cesarzowi. A Wielkiemu Teogonistcie wciąż dźwięczały w uszach te pamiętne słowa. „Sigmar jest z ciebie bardzo dumny, synu.”. A jeżeli to prawda? Yorri XIV wahał się... Aż pewnego dnia przestał. Nie wiemy dziś i wiedzieć nie będziemy, kto wpoił w niego to przekonanie, jesteśmy jednak pewni, iż pod koniec swego życia Wielki Teogonista święcie wierzył, iż Najwyższy Kapłan Ulryka zamierzał złożyć hołd Karlowi Franzowi, w zamian za co kultowi Ulryka miało być przywrócone naczelne miejsce w życiu religijnym Imperium. Na to stary człowiek nie mógł pozwolić. Dnia 3 stycznia AS2505 na czele wielkiej procesji wkroczył do pałacu Cesarza i z radością stwierdził, iż Karl Franz bynajmniej nie zamierza triumfować. Zamiast tego Cesarz padł przed Yorrim XIV na kolana, prosić o błogosławieństwo, niczym syn pana ojca. Prawdziwie wzruszony, Wielki Teogonista wypowiedział swe błogosławieństwo nad Cesarzem i Imperium pod jego rządami, po czym ofiarowując mu relikwiarz zawierający szczątki butów Sigmara, powtórzył te pamiętne słowa - „Sigmar jest z ciebie bardzo dumny, synu.”. I oto stało się, iż Imperium po raz pierwszy od wielu lat miało Cesarza silnego i roztropnego, trzymającego w ręku całą jego odradzającą się powoli potęgę militarną i finansową, władającego w imieniu Pana Najwyższego Sigmara z pełną akceptacją Jego sług na Ziemi. Przed jego tronem kłęczeli posłowie z Bretonii, Tilei, Estalii, Imperium Krasnoludzkiego, Księstw Granicznych i Albionu; jego wola wykonywana była bez szemrania; dumne proporce Imperium, powiewające nad jego wojskami znów stały się symbolem

żywej, niezmierzającej potęgi, zdolnej budować i niszczyć, wznosić cuda i kruszyć je jednym ciosem. Pan wschodu, zachodu, północy i południa, Książę Elektor Reiklandu, Seneszalk Lenna Sigmara, Pomazaniec Boży, Bicz na wrogów ludzkości, miłościwie nam panujący Karl Franz I miał oto w swym ręku pełnię władzy. I dobrze ją wykorzystał.

VI. Reorganizacja

Dla Imperium nastał czas pokoju. Można taki czas przeżyć i przespać. Można też wykorzystać go do tym intensywniejszej pracy. Cesarz chciał pokoju, szykował się więc do wojny. Jeden po drugim dekrety przygotowane przez niego i jego doradców, w tym najwybitniejszych jurystów Imperium, regulowały zasady działania administracji, struktury dowodzenia wojska, prawo szlacheckie i prawo pospólstwa. Najwięcej pracy należało włożyć w reorganizację armii. Dekretem z 15 marca AS2505 powołana została do życia podległa osobiście Cesarzowi Armia Imperialna (Keiseres Reichsarmee). Ujednolicono struktury dowodzenia piechoty, stworzono ramy organizacyjne dla kawalerii, opacowywano programy szkolenia i przezbierania armii. O ile Imperium dysponowało wówczas najnowocześniejszą bronią - skutek nagłego skoku technologicznego za panowania Wilhelma Mądrego - szczególnie artylerią, która nie miała równej w świecie - to na skutek nieskoordynowanych zamówień i zakupów wyposażenie żołnierzy stanowiło koszmar misz-masz. Broń palna od całkowicie różnych dostawców wymagała pocisków o różnym kalibrze; nastawy celownicze dział (z wyjątkiem jednolitej technologicznie artylerii Nuln) różniły się w każdym pojedynczym egzemplarzu, tak że artylerzyści używający nie swojego działu musieli zgadywać kąty elewacji dla prowadzenia ognia; broń biała nie trzymała się żadnych standardów, sprawiając, iż jej konserwacja (np. zupełnie banalna wymiana okładzin rękojeści miecza) stawała się dziełem jednorazowym, innym za każdym razem i pochłaniającym absurdalną ilość czasu i wysiłku. Najciężej odczuwalną konsekwencją tego stanu były ogromne koszty zaopatrzenia armii, a także brak elastyczności taktycznej. W czasie kampanii przeciw orkom w AS 2504 doszło do chwilowej utraty zdobytej już twierdzy - broniący się w niej przed kontratakiem żołnierze otrzymali dostawę kul do rusznic, okazało się jednak, iż nie do tych rusznic, których używali - w rezultacie musieli opuścić pozycję i wycofać się. Twierdza została wprawdzie w krótkim czasie zdobyta ponownie, jednak ten i inne wypadki wskazywały jasno, iż utrzymywanie się takiej sytuacji jest dla armii potencjalnie niebezpieczne. Dekret cesarski z 30 kwietnia AS 2505 powołał do istnienia w strukturach intendencji Izbę Wojny, obsadzoną w większości przez księgowych i weteranów. Niestety - zanim Cesarz zdołał określić kompetencje nowego organu, doszło do smutnego zdarzenia - dnia 33 kwietnia zmarł po sześćdziesięciu latach wiernej i ciężkiej służby swemu Panu Wielki Teogonista Kultu Sigmara, Starszy Yorri XIV.

Rozmaicie oceniają go dziś historycy, jedni zarzucając mu nadmierne upolitycznienie kultu Sigmara, inni czerpanie osobistych korzyści ze wzrostu potęgi Kościoła. Często odsądzany od czci i wiary, oskarżany o szaleństwo nawet, Yorri XIV oceniany jest rażąco niesprawiedliwie. Urodzony w małym podaltdorfskim mieście Reikshaffen (AS 2433),

Helmut Hauptmanson jako syn ubogiej rodziny mieszczańskiej rozpoczął nowicjat w zakonie Sług Młota w wieku dwunastu lat. Cała jego kariera jest wyłącznie skutkiem siły charakteru i ślepej niemal wiary. Oskarżającym go o nepotyzm i korupcję warto przypomnieć, iż człowiek ten spożywał jeden warty posiłek dziennie, spał na gołej podłodze (z trudem nakłoniono go w podeszłym wieku do kładzenia na niej słomianej maty), potrafił dzień cały i noc spędzić modląc się na klęczkach w świątyni, pod dostatnie szaty liturgiczne zaś zakładał włosienicę. Jego nietolerancja i wrogość wobec innowierców wynikały nie ze złego czy złośliwego charakteru, lecz z jego własnej głębokiej wiary - nie znosił ludzi, którzy nie potrafili lub nie chcieli dostrzec oczywistego majestatu i potęgi Sigmara i ukorzyć się przed nią. Żebrak modlący się pokornie w świątyni więcej uznania znajdował w jego oczach, niż magnat, jedną ręką rzucający wielkie datki dla kultu, lecz nigdy nie myślący o modłach. Prawdą bezsprzeczną jest, iż Yorri XIV był administratorem bardzo słabym i dopuścił do ogromnego rozpasania administracji kościelnej - było to skutkiem jego zaślepienia religijnego. W głowie nie mieściło mu się, że kapłan lub zakonnik Sigmara może mieć w swym życiu inne cele, niż wierna służba. Oskarżenia o nawet oczywiste wypadki korupcji odrzucał z niezmiennym żarem i oburzeniem, tak że zdawało się iż sam ma nieczyste sumienie, choć nie była to prawda. O wszystkim tym warto pamiętać, wspominając tego niewątpliwie niezwykle człowieka - łatwo jest oskarżać, gdy nie zna się pełni sytuacji.

Uroczystości pogrzebowe, w których brał udział Cesarz, trwały tydzień, a następne dwa tygodnie poświęcono na żałobę. We wszystkich świątyniach kultu Sigmara odbywały się nabożeństwa żałobne, śpiew w miejscach sacrum był zakazany. Wierni chodzili w czerni, nad miastami niesły się smutne, głębokie skargi największych dzwonów, ulicami przechodziły procesje żałobników, na które z zewsząd przybywali flagellanci. W tym też czasie w Altdorfie gromadzić się zaczęli Starsi kultu, Hierokracja ściagała na Konklawe.

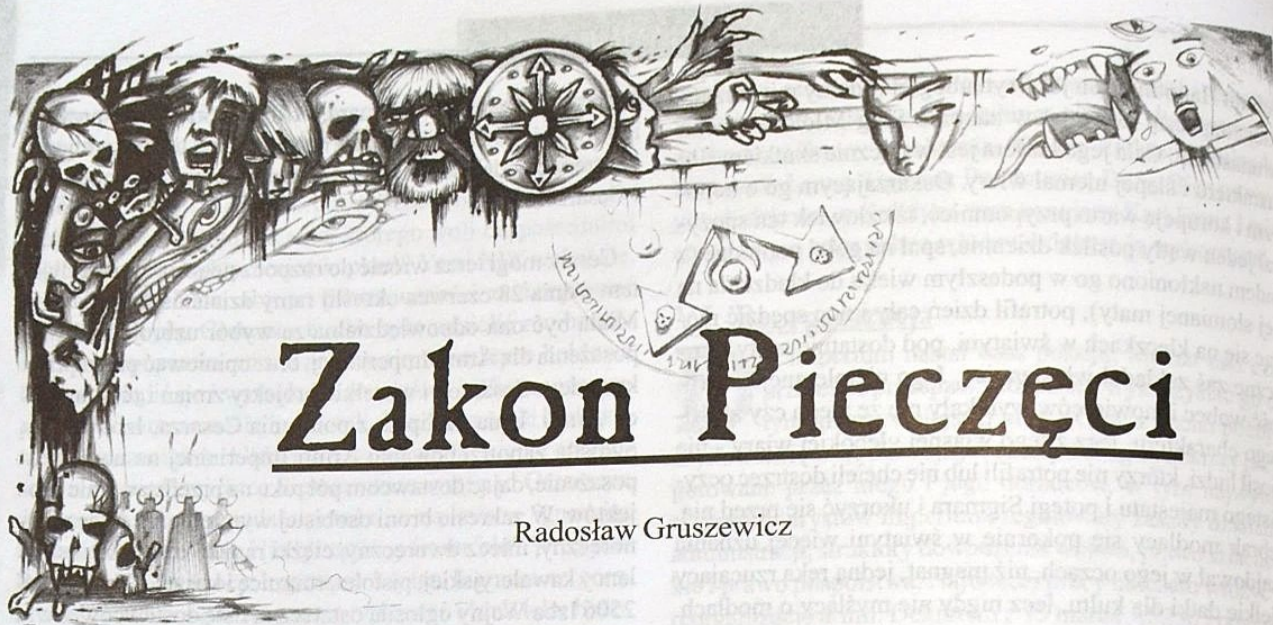
Bezsprzeczny jest dziś fakt, iż Cesarz nie próbował w jakikolwiek sposób sterować poczynaniami Konklawe, nie usiłował narzucić swojego kandydata, a co więcej - surowo przestrzegł ludzi świeckich przed jakimikolwiek próbami ingerencji. W tym też między innymi celu zakazał składania w czasie trwania obrad jakichkolwiek datków na rzecz Kościoła - taca odpoczywała, nie wyruszała między wiernych. Złośliwi mówią dziś, iż był to najsukcesyjniejszy na świecie sposób, aby przyspieszyć obrady Konklawe, paraliżując życie znacznej części Imperium, mocno jednak wątpliwym zdaje się taki cel działań Cesarza. Bardziej prawdopodobne iż w ten właśnie sposób wdrażał w życie swoją doktrynę absolutnego rozdziału władzy świeckiej i duchowej.

Konklawe dobiegło końca 22 czerwca AS 2505, w środku wyjątkowo pięknego lata. Wielkim Teogonistą wybrany został Alfred Rottenstoss. Mało znany zakonnik, autor pięciu traktatów religijnych, znakomity administrator i gorący poplecznik Cesarza, którego

uważał za wybrańca Sigmara, Alfred Rottenstoss przyjął imię Yorriego XV i podczas nabożeństwa dziękczynnego 23 czerwca odnowił błogosławieństwo Boga nad Imperium i Cesarzem.

Cesarz mógł teraz wrócić do rozpoczętego zadania. Edykt z dnia 28 czerwca określił ramy działania Izby Wojny. Miała być ona odpowiedzialna za wybór uzbrojenia i wyposażenia dla Armii Imperialnej, oraz opiniować przed przekazaniem Cesarzowi wszelkie projekty zmian i reorganizacji Armii. Dnia 12 lipca, z polecenia Cesarza, Izba Wojny ogłosiła zapotrzebowanie Armii Imperialnej na nowe wyposażenie, dając dostawcom pół roku na przedstawienie projektów. W zakresie broni osobistej wymieniono: miecz jednoręczny, miecz dwuręczny, ciężki rapier, kord, nóż, ostrze lancy kawaleryjskiej, pistolet, rusznicę i kuszę. 20 lutego AS 2506 Izba Wojny ogłosiła ostateczną listę dostawców. Lwia część kontraktów przypadła manufakturze Schmidtson und Reisen z Nuln. Rozpoczęła się reorganizacja Armii Imperialnej, która miała ją uczynić najnowocześniejszą i najłatwiejszą w utrzymaniu i aprowizacji armią świata.





Zakon Pieczęci

Radosław Gruszewicz

1. NAZWA ZAKONU

Powszechnie przyjętą nazwą rycerzy-zakonników spod znaku kruka i bramy jest nazwa „Zakonu Pieczęci”, lub też „Rycerzy Pieczęci”, a wiąże się z ołowianymi plombami opatrzonymi symbolami - na rewersie kruka, na awersie bramy, stosowanymi do pieczętowania trumien i grobów, a symbolizuje opiekę, jaką Morr rozciąga nad zmarłymi. Takie same pieczęcie noszą rycerze-zakonnicy, bądź to w formie medalionu - na szyi, bądź jako zwieńczenie różańca owiniętego wokół rękojeści miecza (kolejny symbol - poprzez walkę, głoszą oni słowo boże). Stosowano też nazwę bardziej oficjalną: „Templariusze Ołowianej Pieczęci”. Inną nazwą było „Bracia Śmiertelni” (jak zwracają się do siebie nawzajem), czy też po prostu „Morryci” lub „Templariusze Morra”.

2. HISTORIA ZAKONU

W przeciwieństwie do Templariuszy Białego Wilka, czy też Sigmarytów, historia Zakonu Pieczęci nie jest ściśle powiązana z historią Imperium. Niechęć, z jaką Bracia Śmiertelni traktowali sprawy doczesne, w tym i politykę, odcisnęła swe piętno na dziejach zakonu, sprawiając, że Morryci nie wpłynęli na kształtowanie Imperium tak bardzo jak pozostałe zakony, mimo że jest ów zakon instytucją starą, by nie rzec - wiekową.

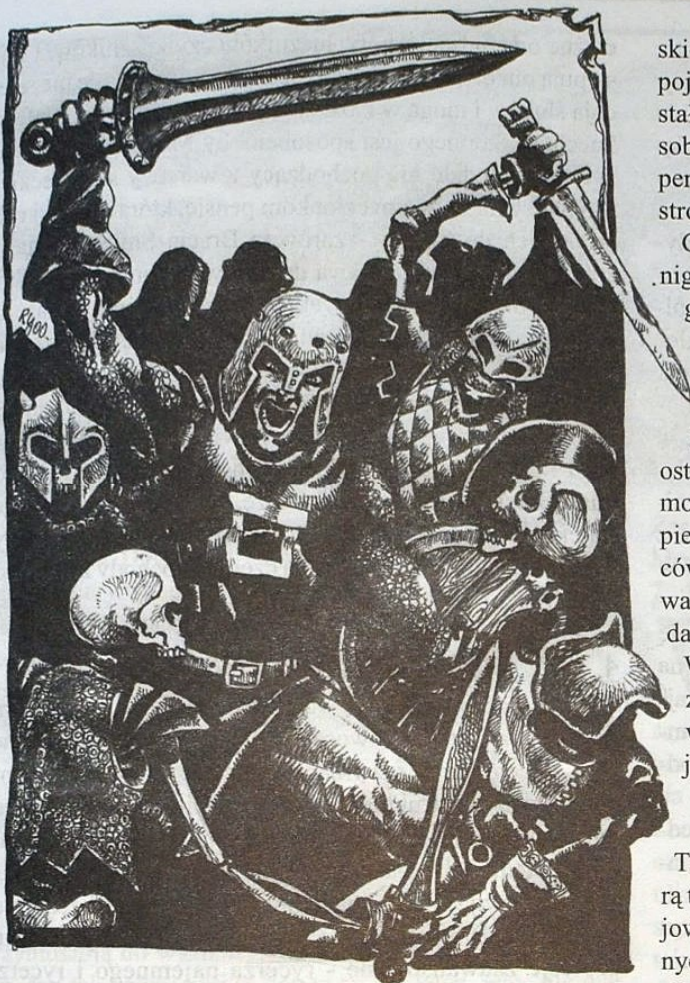
Jeszcze w czasach poprzedzających inwazję Chaosu, a nawet panowanie Sigmara Młotodzierzcy, gdy tylko słowo Morra stawało się popularne wśród ludzi, grupy wojowników darzących szczególnym szacunkiem właśnie tego boga zbierały się, by głosić jego doktryny. Nie było w tym nic niezwykłego - w tych barbarzyńskich, ciężkich czasach śmierć zawsze była blisko i człowiek właśnie w kontakcie z bogami szukał oparcia. I nawet jeśli bogowie nie zawsze pomagali śmierci uniknąć, to był wśród nich jeden - mroczny, posepny, ale zawsze sprawiedliwy - który zapewniał spokój przynajmniej na tamtym świecie. Daleko jednak tym bractwom, zwoływanym na krótki czas, jedynie do osiągnięcia doraźnego celu - najczęściej obrony miejsc świętych i placów grzebalnych, było do prawdziwego zakonu rycerskiego.

Sytuacja miała się zmienić dopiero po założeniu Imperium. W 13 roku panowania Sigmara Młotodzierzcy, młody szlachcic Willem von Grunestein pojawił się na imperialnym dworze w otoczeniu swojej kompanii, jako żywo przypominającej koterie wojowników Morra z dawniejszych cza-

sów (jakich od dawna już nie widywano). Wielkie wrażenie musiała robić w tym czasie, w tętniącej życiem, młodej jeszcze stolicy grupka posepnych, ubranych na czarno młodych wojowników o płonących szaleństwem wiary oczach, ogolonych i posypanych popiołem główkach, którzy otaczając swego przywódcę wysłuchiwali jego płomiennych kazań. Kazań, w których Grunestein nawoływał do pokory, odstąpienia od przepychu i bogactwa, porzucenia rzeczy mate-



Znany jest w Imperium „Incydent Marienburski”, kiedy prowadzony przez Templariuszy Białego Wilka tłum szturmujący sierociniec, w którym niektóre dzieci nosiły ślady spaczenia, został rozbity i powstrzymany przez kilku Morrytów.



rialnych i dóbr świata doczesnego. „Pomiarkujcie się!” - krzyczał - „pomiarkujcie się, albowiem dni sądu nadejdą! Może nie jutro, może pokolenia upłyną, lecz mrok powróci, by objąć grzesznych w swoje posiadanie... Widzę plugastwo, fale plugastwa nadciągające z północy... Zmarli powstają ze zbezczeszczonych mogił; by orężem i zarazą pokarać żywych za ich grzechy! Dosyć! Dość, powiadam! Porzucicie przepych, porzucicie gnuśność! Gotujcie się do wyrzeczeń i walki, bowiem tylko pobożni i mężni wytrwają by dostąpić królestwa niebieskiego...”. Agresywne i radykalne doktryny nie spotkały się jednak z uznaniem szlachty stanowiącej większość dworu imperialnego. Zaniepokojone było zwłaszcza duchowieństwo kultu Ulryka, zadziwione popularnością, jaką poglądy Grunesteina cieszyły się wśród uboższych warstw społeczeństwa, a nawet, wbrew wszelkiej logice - wśród biedniejszej części rycerstwa. W owym czasie także pozostający nieco na uboczu, zwykli kapłani Morra poczęli gromadzić wiernych w swoich pustawych dotąd świątyniach i głosić słowo boże (oraz doktryny Grunesteina). Coraz częstsze były również starcia z wyznawcami Ulryka, przybierające nierzadko formę zamieszek. Koniec końców, Willem von Grunstein został wreszcie aresztowany pod absurdalnymi zarzutami herezji i nawoływania do buntu. Niebagatelny wpływ na tą decyzję miało zresztą wysokie duchowieństwo kultu Ulryka. Sytuacja przerosła jednak rządzących - po zaledwie roku przebywania w stolicy, Grunesteina otaczało już spore grono fanatycznych współwyznawców. Na wieść o aresztowaniu kaznodziei nie okazali oni bynajmniej zadowolenia. W mieście wybuchły zamieszki, przy których dotychczasowe rozruchy okazały się błahostką. Tłum fanatycznych współwyznawców Grunesteina szturmował posterunki straży miej-

skiej i świątynie Ulryka, co więcej ów ruch religijny zaczął pojawiać się także poza stolicą - nawet na prowincji. Jasne stało się, jak poważne konsekwencje mogło pociągnąć za sobą skazanie Grunesteina. Wówczas głos zabral sam imperator, znajdując rozwiązanie satysfakcjonujące wszystkie strony konfliktu.

Grunstein został uwolniony, choć nie oczyszczono go nigdy formalnie z zarzutów. Musiał ponadto przysiąc, że głoszenie słowa bożego pozostawi prawdziwym kapłanom Morra, a także, że opuści stolicę i nigdy już do niej nie powróci. Jednocześnie otrzymał od imperatora pozwolenie (i jednocześnie nakaz) założenia zakonu rycerskiego poświęconego Morrowi. Zwłaszcza to ostatnie posunięcie zażegnywało groźbę religijnej wojny domowej. Zakon rycerski stanowił swego rodzaju zawór bezpieczeństwa, gromadząc najbardziej fanatycznych wyznawców Morra. Co więcej - pozwalał ich kontrolować, ponieważ odtąd każdy Wielki Mistrz Zakonu Pieczęci musiał składać przysięgę na wierność imperium.

Willem von Grunstein nie został Wielkim Mistrzem nowo założonego zakonu. Przysięga, którą złożył, uniemożliwiała mu przyjęcie święceń i głoszenie słowa bożego tak, jak to sobie wymarzył. Pozostała mu jedynie rola organizatora i założyciela zakonu. Pierwszym Wielkim Mistrzem Templariuszy Ołowianej Pieczęci został natomiast Theobald von Witte - jeden z drużyny Grunesteina, z którą ten przybył do stolicy. A Grunstein? Porzucił żywot wojownika i osiadł nieopodal Altdorfu, na ziemiach określanych jako okrag Falkenheim. Zmarł w zapomnieniu, a jego potomkowie przybrali wygodniejsze i bardziej swojskie miano Falkenheim. Z czasem pamięć o nietuzinkowym założycielu rodu wygasła i Falkenheimowie dołączyli do całej rzeszy Imperialnej, zubożając szlachty.

3. ORGANIZACJA ZAKONU PIECZECI

Centrum administracyjnym zakonu jest Utrechtstadt. To niewielkie miasto położone nieopodal Nuln, na dogodnym szlaku wodnym było zaledwie miejscem, gdy Grunstein i von Witte wybrali je na siedzibę zakonu po opuszczeniu stolicy. Powodem była dogodna lokalizacja i oddalenie od ważnych ośrodków kultu Ulryka. Miasto rozrosło się i wzbogaciło, stanowiąc teraz domenę rycerzy zakonnych. Zarówno w samym mieście, jak i na przyległych ziemiach władzę sprawuje zakon. Dotyczy to także sądownictwa i zbierania podatków. Ponadto większe świątynie i cytadele zakonne istnieją w każdym większym mieście Imperium: Nuln, Talabheim, a nawet w Marienburgu. Wyjątek stanowi Altdorf i Middenheim - stolica Imperium jest zarezerwowana wyłącznie dla Sigmarytów, a miasto Białego Wilka... no cóż, wiadomo. Poza granicami Imperium zakon utrzymuje placówki jak już wspomniani - w Marienburgu, ale przede wszystkim na południu: w Estalii w Magritcie i w Tilei - cytadelę w Luccini, arcyważną ze względu na odbywające się tam synody duchowieństwa Morra - jest ona drugim po Utrechtstadt, i równie ważnym centrum zakonu. Nota bene, tam najczęściej przebywa Wielki Mistrz ze swoją świtą.

Pod względem organizacyjnym i militarnym zakon jest niezależny, i nie stanowi jedności z kościołem Morra, podlegając jedynie Wielkiemu Mistrzowi. Z drugiej jednak strony kościół Morra aktywnie wpływa na dogmaty religijne zakonu, a najwyższy kapłan Morra ma decydujący głos przy

wyborze Wielkiego Mistrza zakonu. Z kolei Wielki Mistrz zakonu ma ogromny wpływ na obsadzenie stanowiska najwyższego kapłana. Może też zabierać głos podczas synodu w Luccini - kościół i zakon są jednak pod pewnymi względami nierozłączne.

Najwyżej w hierarchii zakonu stoi Wielki Mistrz. Jest on wybierany dożywotnio spośród komturów zakonu. Kandydatury wysuwane są wcześniej, po czym zwołuje się konklawe, na którym pozostali komturowie głosują - jest ogólnie przyjętą zasadą, że kandydaci nie mogą oddawać głosów. Głosowanie jest tajne, a wyłoniony w nim kandydat musi jeszcze uzyskać akceptację najwyższego kapłana kościoła Morra. Wielki Mistrz rządzi z pomocą konklawe, w którym zasiadają komturowie - po jednym z każdej cytadeli Morra. Z Nuln, Talabheim, Marienburga, Magritty i Luccini (lub Utrechtstadt - zależnie od tego, komturę którego z tych miast obejmie Wielki Mistrz po elekcji). Następni w hierarchii są komturowie sprawujący kontrolę nad powierzonymi im okręgami zakonnymi - komturiami. Zajmują się oni sprawami administracyjnymi i wojskowymi zakonu na swoim terenie. Choć administracją świątyń i cmentarzy zajmuje się kościół Morra, to właśnie zakon przydziela templariuszy do określonych zadań, i przed zakonem oni odpowiadają.

Istnieje jeszcze wiele stopni w strukturze zakonu, pośrednich między komturem a templariuszem - bratem zakonnym, ale raczej wątpię, czy zdołałbym je wszystkie opisać. Zresztą z punktu widzenia narracji i odgrywania postaci jest to zbędne. W końcu następuje stopień templariusza. Templariusze są zakonnikami, do których obowiązków należy modlitwa, walka i głoszenie słowa bożego. Lekceważą sobie dobra doczesne, nade wszystko przedkładając służbę Panu, zarówno na polu bitewnym, jak i w świątyni. Templariusze wstępują na służbę do świątyni na całe życie. Ślubują wierność regule zakonu, celibat i ubóstwo, a cały ich majątek, o ile nie zadysponują nim inaczej, w momencie złożenia ślubów przechodzi na własność zakonu. Życie templariusza to posłuszeństwo, samodyscyplina, walka i modlitwa. Do końca. Możliwe jest wprowadzić usunięcie za karę, lub dezercja z szeregów zakonnych, ale jak dotąd w historii zakonu przypadek taki nie miał miejsca.

Nieco niżej niż templariusze występują w strukturze zakonu tzw. „Bracia Świeccy”. Są to osoby, które przystąpiły do zakonu na służbę czasowo - najczęściej na okres 1 roku i 1 dnia. Najdłuższy okres, na który można przystąpić do zakonu czasowo wynosi 7 lat. Na czas pobytu w zakonie obowiązuje ich reguła tak samo jak Braci Śmiertelnych, nie składają jednak ślubów czystości. Jest przyjętą w zakonie regułą, że złożyć śluby i stać się Bratem Śmiertelnym można jedynie po odbyciu służby jako Brat Świecki. Jest to swego rodzaju okres nowicjatu dla templariuszy Morra.

Najniżej w strukturze zakonnej stoją knechci. Są to szeregowi członkowie bractwa - pełnią oni rolę giermków dla Braci Śmiertelnych czy też Świeckich, stanowią też w armii zakonnej rodzaj piechoty. Pełnią na polu bitwy właśnie tę rolę, co za-

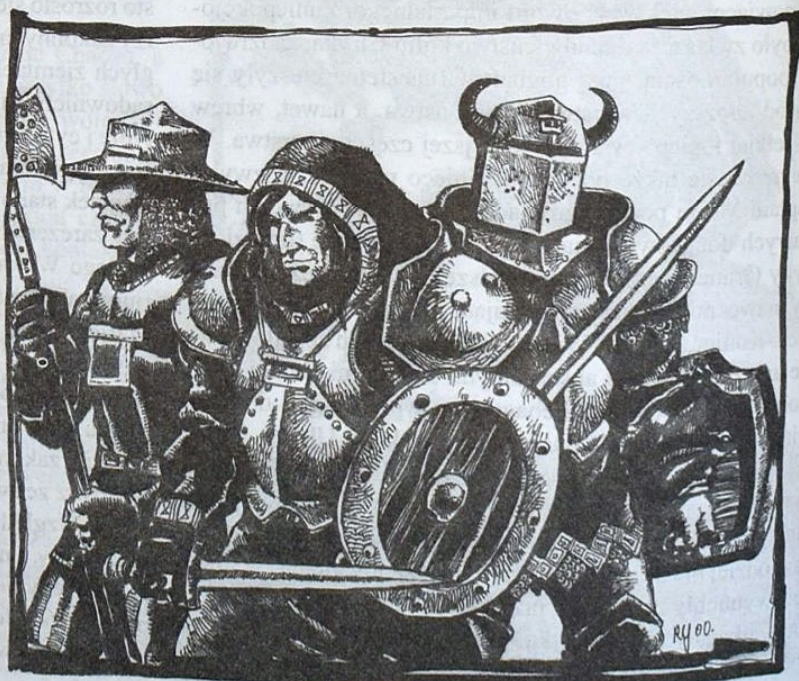
ciężne oddziały piechoty, łuczników czy kuszników. Przystępują oni do zakonu na służbę bezterminowo, ale nie składają ślubów i mogą w każdej chwili zrezygnować. Profesja knechta zakonnego jest sposobem, by Morrowi mogli służyć nawet ludzie nie pochodzący z warstwy szlacheckiej. Zakon wypłaca swoim członkom pensję, która stanowi całe źródło ich dochodów - zarówno Bracia Śmiertelni jak i knechtowie nie mają prawa do łupów wojennych (zasilają one skarbiec zakonu). Nawet ich uzbrojenie jest dostarczane przez zakonne zbrojownie. Wysokość pensji pozostawiam uznaniu MG - w przypadku Brata Śmiertelnego wynosić powinna nie mniej niż 100zk miesięcznie (zakon jest zasobny), w przypadku knechta powinna być nieco wyższa niż żołd żołnierza najemnego. Pensji nie otrzymują natomiast Bracia Świeccy - po pierwsze, mają oni prawo do części łupów wojennych, po drugie - dopóki nie przystąpią do zakonu na stałe, mogą czerpać dochody z poprzednich źródeł - np. ziem rodowych.

4. JAK ZOSTAĆ ZAKONNIKIEM?

Gracz pragnący się wcielić w zbrojnego sługę Morra ma kilka możliwości. Jeśli jego postać jest szlachciem, może rozwinąć swą postać na rycerza najemnego (wtedy w strukturze zakonu będzie mógł zostać Bratem Świeckim) i przystąpić do zakonu na okres np. roku i dnia. Potem, jeśli bohater nadal będzie wykazywał taką chęć - może rozwijać postać na templariusza - rycerza zakonnego i stać się Bratem Śmiertelnym (składając śluby). Obie te profesje zaawansowane - rycerza najemnego i rycerza świątynnego - templariusza, zawiera podręcznik podstawowy do WFRP.

5. CELE ZAKONU

Cele zakonu są proste: niszczenie Chaosu w każdej postaci. Dotyczy to zwłaszcza czcicieli Nurgla - pana rozkładu i nekromantów. Ponadto zakonnicy ze szczególną zawziętością tępią wyznawców Khaine'a. Zdarzyło się, że całe kwartały ulic zostawały oczyszczone z wyznawców boga morderców przez garstkę zakonników w czarnych zbrojach. Jednak w odróżnieniu od np. templariu-





szy Ulryka, Rycerzy Pieczęci stać na to, by okazać wrogowi miłosierdzie. Dotyczy to mutantów, których Morrycy uważają za ofiary Chaosu., a nie jego oddanych popleczników. Znany jest w Imperium „Incydent Marienburski”, kiedy prowadzony przez Templariuszy Białego Wilka tłum szturmujący sierociniec, w którym niektóre dzieci nosiły ślady spaczenia, został rozbity i powstrzymany przez kilku Morrytów. To zdarzenie stało się kolejnym powodem do cichej wojny, jaką Morrycy od lat toczą z zakonem Białego Wilka. Tym, co odróżnia, pomimo równie wysokiego w obu grupach poziomu fanatyzmu, Morrytów od Ulrykowców, jest podejście do innowierców. Pomimo zawziętego zwalczania bóstw Chaotycznych i złych, Morrycy raczej nawracają niż przymuszają do wyznawania Morra, wychodząc z założenia, że i tak każdy trafi w końcu do ich Pana, więc nie ma pośpiechu. Walczą z równie wielkim zapałem co Ulrykowcy, wykazując jednak o niebo lepszą karność i dyscyplinę (nie tylko na polu walki). Nie ma przesady w stwierdzeniu, że o ile templariusze Ulryka walczą jak sfera wściekłych wilków, to Rycerze Pieczęci działają w ogniu bitwy jak jeden organizm - brak strachu przed śmiercią nie stanowi powodu, by tracić nad sobą kontrolę. Właśnie: brak strachu, a nie pogarda dla śmierci. Bowiemy kto jak kto, ale templariusze boga umarłych szanują śmierć jak mało kto, wiedząc, że jest ona sprawą poważną i nie ma w niej nic zabawnego. Stąd legendarne już opanowanie Morrytów - rycerz tego zakonu dwa razy się zastanowi nim dobiedzie miecza w pojedynku - ma on przed sobą cele wyższe niż schlebienie dumie jakiegoś urażonego szlachetki. Nawet jeśli jednak do pojedynku dojdzie, to można być pewnym, że korzystając z pełni swych bojowych umiejętności, templariusz wroga raczej okaleczy i upokorzy, niż pochopnie zabije. Inna rzecz, gdy przeciwnikiem będzie templariusz Ulryka, wówczas stawiając na szali honor zakonu, Morryta zrobi wszystko, by ze starcia tylko jeden wyszedł żywy.

Stosunek morrytów do templariuszy Sigmara? Życzliwie neutralny. Podobnie jak Ulrykowcy, Morrycy niechętnie uznali Sigmara za boga, nie mówiąc tego jednak głośno. Ponadto niechęć do wyznawców Ulryka połączyła oba zakony silniej niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Choć Rycerze Pieczęci i Templariusze Płonącego Serca nigdy nie związali się oficjalnym przymierzem, rzadko kiedy Sigmaryta nie pomoże Templariuszowi Pieczęci napastowanemu przez Ulrykowców. I odwrotnie... Sigmaryta ścigany przez Białe Wilki będzie mógł liczyć na pomoc Morryty, jeśli ten będzie w pobliżu.

6. DOKTRYNY RELIGIJNE

Członkowie Zakonu Pieczęci, podobnie jak kościół Morra, wyznają swego boga w trzech postaciach:

Morr sędzia, albo tronuący: który sędzi zmarłych za ich uczynki za życia, skazując na niebo lub piekło.

Morr przewodnik, który odprowadza zmarłych do swego królestwa.

Morr wędrowiec, albo Kruk: w tej postaci bóg przemierza świat żywych, obserwując ich uczynki i wspomagając wiernych.

Zasadniczo uprawiany przez Zakon Pieczęci wariant kultu Morra jest zbieźny z doktrynami kościoła Morra.

7. SZATY ZAKONNIKÓW

W obrębie zakonu istnieje pewna dowolność ubioru - noszenie habitu nie jest konieczne, ale szaty powinny być czarne i proste w kroju. Możliwe są srebrne obszycia, ale niezbyt bogate. Dodatkowo na szacie powinien być umieszczony symbol kruka i bramy. Bracia zakonni noszą również czarne zbroje i takież płaszcze. Zarówno na napierśnikach zbroi, jak i na płaszczu umieszcza się biały symbol bramy. Helmy dekorowane są kruczymi skrzydłami. Również czarne tarcze ozdabiane są jaśniejszym symbolem bramy. Dotyczy to zarówno Braci Śmiertelnych jak i Świeckich. Strój knechtów nie odbiega od standardów zaciężnej piechoty, ale również jest czarny, pozbawiony ozdób i opatrzony znakiem bramy. Bracia Śmiertelni mają w zwyczaju golić sobie głowy, a niektórzy posypują je popiołem.

8. RELIKWIE ZAKONNE

W posiadaniu zakonu znajdują się dwie relikwie. Obie przechowywane są w świątyni w Utrecht stad. Pierwszą z relikwii jest włócznia Willema von Grunestein, legendarnego założyciela zakonu. Jest to stara, ciężka włócznia o liściastym grocie, pokrytym już patyną wieków. Jej drzewce zostało złamane wieki temu, gdy rozgoryczony Grunestein opuszczał zakon. Legenda mówi, że gdy potomek Grunesteina obejmie kiedyś stanowisko Wielkiego Mistrza, drzewce włóczni zrośnie się cudownie, by obwieścić wszystkim, że sprawiedliwości stało się zadość.

Drugą relikwią jest „Consumatum Est” - miecz Theobalda von Witte - pierwszego z Wielkich Mistrzów zakonu. Ma on postać jednoręcznego miecza starego stylu. Rękojeść jest prosta i pozbawiona ozdób, a szerokie i niezbyt długie ostrze jest smoliste czarne. Broń ta jest przedmiotem szczególnego błogosławieństwa Morra: trzymający ją w dłoni jest całkowicie odporny na wszelkie czary nekromantyczne, oraz oddziaływanie psychologiczne ożywieńców. Dodatkowo samo dotknięcie ostrza tej broni niesie śmierć każdej istocie: czy jest to demon, ożywieńiec czy zwyczajny śmiertelnik. Broń ta stanowi najpilniej strzeżoną relikwię zakonu. Jest ona wyjmowana ze skrytki jedynie na ceremonie mianowania Wielkiego Mistrza. Z resztą... powiadają, że nawet jeśli ktoś zdoła wykraść którąś z relikwii, gniew Morra sprawi, że nie zajdzie z nią daleko...



Rodzaje lasek kapłańskich

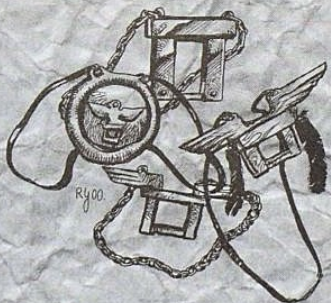


Ołtarz świątynny
(zwykle stawiany w prezbiterium)

Stroje Kapłańskie (od lewej):

1. Szata wędrującego kapłana, także noszona przez inkwizytorów Morra.
2. Szata kapłańska - zwykła.
3. Ubiór wyższych rangą duchownych, także kapłanów osiadłych w ważniejszych świątyniach.

Poniżej sylwetek zaprezentowany jest motyw obszycia: stylizowana klepsydra (srebrna nić) - wspólny dla wszystkich typów szat.



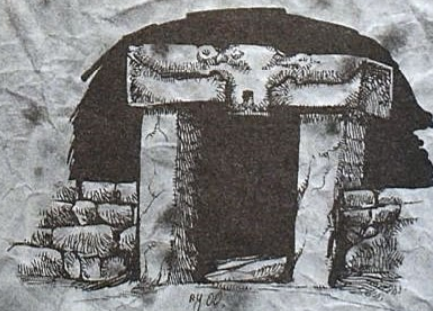
Wisiory



Kaplica pogrzebowa.
stawiana na placach grzebalnych. Na planie rotundy z absydą.



Tyty nagrobków



Kapliczka przydrożna
kaplica kamienna jako brama cmentarna.

Middenheimer

1 Jahrdrung 2510 K.U.

Cena: 1 zk

Legenda starej kopalni

Nie jest obca mieszkańcom naszego szacownego miasta legenda starej krasnoludzkiej kopalni „Dreige”. Prawie każdy mieszkaniec słyszał o bogactwach zgromadzonych w jej korytarzach, ale

niewielu ma śmiałość opowiadać o potwornych wydarzeniach mających miejsce zimą roku 2366 K.U. Dziś legenda ożywa ponownie. Po raz kolejny otwierają się bramy wielkiej tajemnicy, po raz kolejny znalazł się ktoś tak szalony by zbadać to co powinno być ukryte. Kilka miesięcy temu miasto obiegła sensacyjna wiadomość. Znany i szanowany kupiec Theodor Gutterzeit oznajmił wszem i wobec, iż pragnie zbadać czeluści Dreige. Dwa miesiące temu wyruszyła pierwsza, licząca 18 osób ekspedycja. Co dokładnie stało się pod powierzchnią nie wie nikt. Ponownie światło dzienne ujrzały bowiem tylko cztery osoby, a ich stan zarówno fizyczny jak i psychiczny nie pozostawiał złudzeń, Morr wezwie ich wkrótce do swojego królestwa. Tydzień temu dowiedzieliśmy się, że Gutterzeit planuje zebranie nowej ekspedycji. Czy ludzie mogą być, aż tak szaleni?

Szukasz pracy?

Umiesz się posługiwać bronią?

Masz doświadczenie wojskowe?

Szukamy takich ludzi jak ty!

Wstąp do Straży Miejskiej!

Informacje i zgłoszenia przy wschodniej bramie. Pytać o sierżanta Helmuta Dokera.

Sensacja w Wilekim Parku

W pobliżu Czarne Stawu, na drzewie pochodzącym z odległej Lustrii, pojawił się przepiękny czerwono-złoty kwiat. Od samego rana pod drzewem gromadzą się tłumy ludzi, którzy chcą go cud zobaczyć. Jak mówi główny ogrodnik Wielkiego Parku kwiat ma bardzo pozytywny wpływ na życie intymne osoby, która spędzi choć chwilę w jego blasku.

Już wkrótce powstanie nowe więzienie!

W związku ze stale wzrastającą liczbą więźniów miłośnicy nam panujący grafi podjął decyzję o budowie nowego więzienia. Jednocześnie została podjęta decyzja o zwiększeniu liczby strażników miejskich. Jak poinformował nas komandor Ulrich Schutzmann nie rozstrzygnięto jeszcze problemu lokalizacji nowego więzienia. Rozpatrywane są dwa miejsca: podziemia przy południowej bramie oraz zachodnie podnóża Fauschlag. Miejmy nadzieję, że decyzja zostanie szybko podjęta.

Tajemnicze odkrycie pod gruzami

Tydzień temu w dzielnicy Ostwald runął kolejny budynek. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie odkrycie jakiego dokonali strażnicy miejscy dzień po katastrofie. Pod zwalami gruzów odnaleziono misternie zdobione wejście do tajemniczego pomieszczenia pod powierzchnią ziemi. Umieszczone niegdyś pieczęcie zostały złamane, a kłapa lekko uchylona zdawała się zapraszać do środka. Pospieszenie sprowadzono miejskich magów, aby asystowali podczas eksploracji tego mrocznego sekretu. Jakież było zdziwienie, gdy okazało się, iż jest to pradawne krasnoludzkie zejście do zapomnianej części tuneli pod miastem. Ale nie to było najdziwniejsze. W rogu sali siedziała mała, wychudzona, śmiertelnie przerażona dziewczynka. W delikatnych rączkach ścisnęła symbol płonącej komety - święty znak Sigmara. Pojawiły się pogłoski, że to prowokacja. Zaprzeczył temu Werner Stolz - Arcykapłan miejskiej świątyni Sigmara. Dla ogólnie pojętego dobra miasta dziewczynka została oddana pod opiekę kapłankom Shallyi, do końca nie chciała się rozstać z ognistą kometa.

„Zdrada Oswalda” Detlefa Siercka

Któż nie słyszał o tragicznych wydarzeniach roku 2506 rozgrywających się w przerażającym zamku Drachenfels. Przyszłość Imperium wisiała na ostrzu noża Wielkiego Księcia Oswalda von Konigswalda, ale bohaterski Detlef Sierc zabił zdrajcę. Dnia 12 Pflugzeit na stadionie Bernabau będziemy mieli niepowtarzalną okazję przeżycia tych wydarzeń. „Zdrada Oswalda” jest pierwszą sztuką wystawianą na Stadionie Barnabau od ponad stu lat. W rolach głównych zobaczymy Reinhardta Jessnera (w roli Detlefa Siercka), reżysera przedstawienia Detlefa Siercka w podwójnej roli Laszlo Lowensteina i Drachenfelsa oraz jak dowiedzieliśmy się nieoficjalnie swój sławetny występ aktorski powtórzyć ma Genevieve Dieudonne.

Nielegalna drukarnia

Straż Miejska jest już na tropie tajemniczej drukarni, która to ośmiela się występować przeciwko jasnie nam panującemu grafowi. Tydzień temu aresztowano trzy osoby, które zgodziły się

na współpracę. Dochodzenie powinno zakończyć się w przeciągu kilku dni, wszak prowadzi je sam Ulrich Zimmerman - Pierwszy Śledczy Middenheim.

Szarlatan czy Cudotwórca?

Wielu zapewne słyszało o tajemniczym Vasyliju Rasputinie. Ten kislevski znachor pozyskał sobie łaskę miłoścy nam panującego grafa Borysa Todbringera i zamieszkał w jego pałacu. Rasputin zajął się zdrowiem grafa i jego syna. Efekty jego pracy już widać. Zarówno władca jak i Stefan czują się coraz lepiej, ostatnio zaczęli się nawet pokazywać publicznie. Ponoć grafi ma wziąć udział w inauguracji rozgrywek Snotballa.

16 ofiar brutalnego starcia dwóch grup przestępczych!

W nocy z 12 na 13 Nachexen w dzielnicy Altquartier doszło do brutalnego starcia członków gangów Goudy i Człowieka. Zdobyliśmy relację naocznego świadka, którego tożsamości z oczywistych względów nie podajemy. Wszystko zaczęło się późną nocą. Na wracających z nocnego wypadu ludzi Człowieka napadli członkowie gangu Goudy. Początkowo walka nie różniła się niczym od tego typu potyczek. Pięści ewentualnie nóż to wszystko w co uzbrojeni byli walczący. Takie starcia mają na celu danie nauczki przeciwnikom, przeważnie kończy się na siniakach i wybitych zębach. Tym jednak razem sytuacja wyrwała się spod kontroli. Rozgorączkowany, ubrany w drogę szaty młodzieniec wyciągnął pistolet i w ostentacyjny sposób strzelił prosto w głowę leżącemu u jego stóp przeciwnikowi. Ludzi Człowieka ogarnęła furia. W ruch poszły miecze i kusze. Lepiej wyszkoleni Ostwaldczycy wycieli w pięć ludzi Goudy, uciec udało się jedynie owemu młodemu człowiekowi. To jednak nie koniec tragedii. Rozwścieczeni zwycięzcy wpadli do pobliskiego domu i w brutalny sposób wymordowali żyjącą tam rodzinę, dom następnie podpalili.

Wydarzenia tej haniebnej nocy zapewne odcisną srogie piętno na życiu miasta. Jak przed laty mieszkańcy nie chcą nocą opuszczać swoich domostw, a po mieście krążą ponure wieści o zbliżającej się wojnie gangów.

Kulinarny sabotaż?

Halfling Maximillian Greenhill, właściciel gospody „U Maxa” oskarżył Theodora Kartaffa, prowadzącego konkurencyjną „Karczmę Theodora” o zatrucie całych zapasów jedzenia i picia. Wydażenie to nie byłoby niczym nadzwyczajnym, gdyby nie to, że Greenhill wynajął najlepszego w mieście prywatnego detektywa - Helmuta Kohlera - który jak sam twierdzi doprowadzi winnego przed sąd. Kartaff odgraża się, że wynajmie kogoś, kto udowodni jego niewinność. Śmiać, który ma tego dokonać będzie miał bardzo trudne zadanie. Jeszcze nikt nie przechrztył Helmuta Kohlera.

ZATRUDNIĘ!

Czcigodny kupiec Otto Kreutzer zatrudni ludzi z doświadczeniem w celu ochrony jego szacownej osoby. Zgłoszenia przyjmowane są w biurze Kreutzer Handel na Silber Strasse. Gwarantowany nocleg i jeden posiłek dziennie.

Mamy najlepsze wierzchowce w okolicy!

Kompania handlowa Ruckner und Krammer zaprasza wszystkich chętnych na cotygodniowe licytacje koni.

Licytacje odbywają się każdego Angestag w Grevenfeld (na południe od Middenheim). Przedstawicielstwo kompani mieści się na Schwanger Alea.

Gwarantujemy doskonały towar i najniższe ceny!

Nielegalny handel kwitnie

Ostatnie tygodnie przyniosły niesłychany rozkwit „czarnego rynku”. Wprowadzone ponad dwa miesiące temu nowe prawo podatkowe w jawny sposób uderza po kieszeniach drobnych kupców. Ci aby zrehabilitować swoje straty coraz częściej zakupują swoje towary od szmuglerów sprytnie omijających miejską Komisję Handlu i Podatków. W całej tej sytuacji najbardziej ucierpią oczywiście mieszkańcy i przyjezdni. W ciągu tych dwóch miesięcy ceny wzrosły o jedną trzecią. Niedawno pojawiły się pogłoski, że podwyższenie podatków jest wynikiem błędu jednego z urzędników.

Martwy de Castilla?

Kilka dni temu w rynsztoku dzielnicy Altquartier odnaleziono zwłoki młodego mężczyzny. Z ran na ciele denata wyniosowano, iż padł on ofiarą jakiegoś drapieżnego zwierzęcia. Na uwagę zasługuje także fakt, że ów młodzieniec nosił naszyjnik herbem rodu de Castilla. Padło podejrzenie, iż jest to ciało zaginionego przed miesiącem Miguela Roberta de Castilla. Przedstawiciel tej ekscentrycznej rodziny, który został poproszony o identyfikację zwłok zaprzeczył tym rewelacjom.

Atak od wewnątrz?

Od jakiegoś czasu po ulicach Middenheim krążą pogłoski o przygotowywanym ataku na miasto. Rzekomo swoje siły połączyć mają wszystkie kulty Chaosu rezydujące w mieście, a atak ma przyjść z serca Fauschlag. Generał Johann Schwermutt powiedział: „To bzdury i kłamstwa. Kulty Chaosu nie grożą bezpieczeństwu miasta. Panujemy nad sytuacją. patroli strażi miejskiej i żołnierze garnizonu regularnie przeczesują podziemne tunele. Pod naszą opieką miasto jest bezpieczne”. Nie należy więc wpadać w panikę. Pamiętajmy też, ażeby informować straż o wszelkich przejawach działalności Chaosu.

Tajemnica rodziny Ferrigato

Odkryto nowe fakty dotyczące tajemniczego zniknięcia rodziny Ferrigato. Przypomnijmy. 29 dnia Nachexen 2435 roku patrol straży miejskiej odkrył, że wszyscy członkowie tej szanowanej, znanej z niesłychanej lojalności względem grafa rodziny, zniknęli. Z mieszkańcami domu zniknęły także wszystkie dokumenty handlowe. Do dzisiejszego dnia dom stoi niezamieszkały, a co odważniejsi mówią o dziwnych zdarzeniach mających tam miejsce w nocy z 28 na 29 dnia każdego miesiąca. Niecały tydzień temu w miejskich kanałach odnaleziono skrzynkę, która zawierała dokumenty traktujące o ukryciu ciał bogatej kupieckiej rodziny, dokumenty pochodziły z roku 2435. Fakty mówią same za siebie. Jak sprawa potoczy się dalej zależy od straży miejskiej.

Łowcy czarownic w mieście

Przyzwyczailiśmy się już do łowców czarownic przechadzających się od czasu do czasu ulicami naszego miasta. Jednak ostatnio liczba łowców znacznie się zwiększyła. Czym jest to spowodowane? Ponoć szykowana jest wielka akcja przeciwko kultom Chaosu rzekomo niszczącym od wewnątrz nasze społeczeństwo. Efekty już widać (patrz „W imię sprawiedliwości”). W tych ciężkich czasach nie możemy się czuć bezpieczni nawet w swoich domach.

Inauguracja ligi Snotballa

Kolejny sezon ligi Snotballa rozpocznie się dnia 8 Jahrdrung. W meczu inauguracyjnych spotkają się drużyny Wilków z Grafsmund i Żarłoków z Altmarkt. Poniżej podajemy kalendarz rozgrywek na najbliższe dwa miesiące:

8II	Wilków z Grafsmund - Żarłoki z Altmarkt
16II	Wschodni Dozory - Rzemieślnicy z Neumarkt
24II	Naprzód Kislew - Straż Middenheim
32II	Garownicy SPB - Niosący Światło
7III	Kruger und Sohn - Arte Freiburg
15III	Karag Dawi - Błękitnokrwist z Nordgarden
23III	Studenci z CT - Nordgarden-Kupcy

Zapraszamy i życzymy wiele wrażeń!

W imię sprawiedliwości!

Dnia 26 Jahrdrung na Middenplatz zostanie wykonana egzekucja na Thomasie Schauterze. Schauter został oskarżony o sprzyjanie bogom Chaosu oraz o składanie ofiar z dzieci. Jest to kolejny przykład na to, że władza kontroluje sytuację w mieście, a zagrożenie ze strony kultów Chaosu jest tylko plotką.

Miasto

Tomasz Kowalik

*dodatek „Middenheim: Miasto Białego Wilka” został wydany przez Wydawnictwo MAG z Warszawy
nieniejszy artykuł przeznaczony jest tylko dla MG*

Witam wszystkich czytelników w Middenheimerze, nowym dziale „Portalu”. Będziemy starali się namówić Was do prowadzenia kampanii miejskich. Przedstawimy kilkanaście, mniej lub bardziej rozwiniętych pomysłów na przygody, zaprezentujemy Wam nowe miejsca i postacie. Teksty będą się opierały na dodatku do Warhammera pt. „Middenheim: Miasto Białego Wilka”. Nie znaczy to, że tylko MG prowadzący Warhammera znajdą tu coś dla siebie. Materiały tu zawarte będzie można wykorzystać w innych światach fantasy, oczywiście po wcześniejszych przeróbkach.

Wszystkie prezentowane tu materiały będą miały swoje odzwierciedlenie w artykułach prezentowanych na łamach Middenheimera, gazety, którą możecie skserować i w czasie sesji pokazać graczom. Na kolejnych stronach znajdziesz rozwinięcie pomysłów z Middenheimera oraz kilka nowych wątków. To jednak nie wszystko. W tej odsłonie naszego cyklu znajdziecie historię rodziny de Castilla oraz poznanie drużyny biorące udział w rozgrywkach snotballu. Zapraszam do lektury.

Nowi w mieście

Poszukiwacze przygód przemierzają bezdroża Starego Świata z różnych przyczyn. Jedni szukają bogactwa i sławy, drudzy uciekają przed swoją przeszłością, jeszcze inni szukają zemsty. Nie ważne czym kierują się awanturnicy, ich drogi zawsze zejdą się w mieście, najlepiej dużym mieście. Jeżeli gracze trafiają do nowego miasta zazwyczaj kierują się do najbliższej karczmy, gdzie przeważnie zaczyna się większość nowych przygód i kampanii.

Pierwsze wrażenie

Pierwsze wrażenie jest najważniejsze. Kiedy gracze pojawią się w nowym mieście, muszą być go ciekawi, muszą zaglądać w każdą ciemną uliczkę, zatrzymywać ludzi i pytać o różne szczegóły, muszą odwiedzić targowisko, pójść zobaczyć rynek, ratusz, miejskie więzienie... Ty musisz ich do tego zmusić. Jak? Oto kilka pomysłów.

Najlepszym miejscem do rozpoczęcia przygody w mieście jest brama miejska. Przez bramę każdego dnia przechodzą dziesiątki ludzi. Większość stanowią miejscowi i oni przepuszczani są przez bramę bez żadnych problemów. Strażnik zwróci uwagę dopiero na osobnika wyróżniającego się spośród tłumu. Czym może się gracz wyróżniać? Ubiorem, sposobem zachowania,

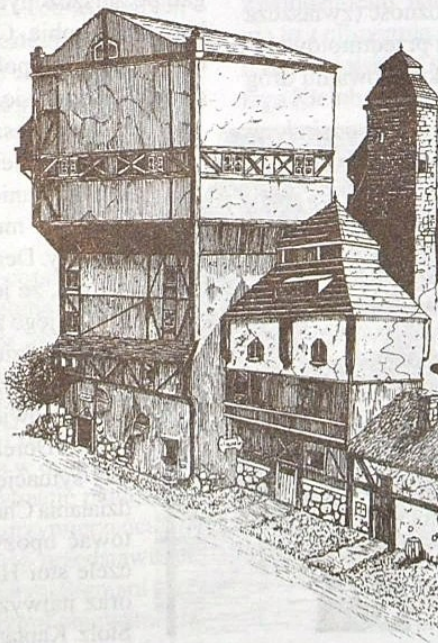
językiem, uzbrojeniem (mieszczanie i okoliczni wieśniacy nie noszą zazwyczaj ze sobą całego arsenału broni białej i strzeleckiej). Awanturnicy zostaną dokładnie wypytani o cel i czas pobytu w mieście, o to czy mają wystarczającą ilość pieniędzy, czy mają w mieście kogoś bliskiego. Zdarzyć się może, że dane bohaterów zostaną spisane, a bohaterowie zostaną poproszeni o zgłoszenie się ponownie w celu podania miejsca pobytu. Na zakończenie strażnik przedstawi drużynie skrót praw panujących w mieście (może sobie za to zażyczyć drobną opłatę) po czym każe zapłacić „wstępowe” 1 zk za nogę.

Pierwsze zadanie

Podczas formalności związanych z wejściem do miasta drużyna jest świadkiem takiego oto zdarzenia. Do sierżanta straży (Arthur Germund) podchodzi dobrze ubrany człowiek o blond włosach. Obaj mężczyźni odchodzą na bok, rozmawiają chwilę, po czym cywil kiwa ręką w kierunku swoich przyjaciół. Ci bez wahania ruszają w kierunku bramy miasta. Nagle, dno wielkiego kosza niesionego przez jednego z nich pęka i z kosza na brukowaną ulicę wypada kobiece ciało. Pozostali widząc co się dzieje rzucają swoje kosze i uciekają do miasta. Zaskoczeni strażnicy przez moment stoją bez ruchu, dopiero po chwili ruszają w pogoń za uciekającymi. Tuż obok awanturników dochodzi do pojedynku pomiędzy sierżantem straży a blondynem. Żołnierz jest jednak słabszy i w krótkiej chwili zostaje powalony na ziemię. Drużyna ma teraz doskonałą okazję, aby dobrze rozpocząć swoją przygodę w wielkim mieście. Jeżeli pomogą sierżantowi ten podziękuję im serdecznie i zaprosi na kolejną do „Trubadura” - ulubionej przez straż miejską oberży. Nie da się ukryć, że zdobyli przydatnego przyjaciela. Jeśli się nie ruszą napastnik zada kilka ciosów nożem, po czym rzuci się do ucieczki w przeciwnym do bramy kierunku. Awanturnicy widzieli twarz napastnika i dlatego nie powinni zasnąć chwili spokoju. Niech im się cały czas wydaje, że ktoś ich śledzi, niech wciąż czują na sobie czyjeś spojrzenie.

Karczma

Po przekroczeniu bram miasta opisz dokładnie graczom, jak wyglądają budynki, uliczki, ludzie. Podaj im jak najwięcej informacji. Niech się czują przytłoczeni i zagubieni. Miasto musi żyć! Pamiętaj o tym cały czas. Niech ze wszystkich stron dochodzą krzyki, nawoływania, obelgi. Niech ktoś na nich niechcący



cy wpadnie. Niech ktoś chluśnie brudną wodą, ktoś ich zaczepi i zacznie na nich krzyżeć w nieznanym języku, pozwól jakiemuś psu zacząć przeraźliwie szczekać na widok bohaterów, niech nieopatrnie przewrócą jakiś stragan i wywołają awanturę, nich zaczepi ich jakiś inny „naowy w mieście” i zacznie zadawać różne pytania.. w dodatku po bretońsku...

Kiedy gracze nie będą wiedzieli co teraz począć (lub będą się chcieli udać do najbliższej karczmy) na ich drodze stanie...

...mały, ubrany w potargane i brudne ubranie chłopiec. Za niewielką opłatą może bohaterów oprowadzić po mieście, pokazać ciekawe miejsca, opowiedzieć kilka zmyślonych historii (chłopiec ma bardzo wybujałą wyobraźnię, ale w każdej jego historii tkwi odrobina prawdy), wskazać odpowiednie dla drużyny miejsce na posiłki i noclegi. Gracze mogą się z Peterem zaprzyjaźnić, to na początku powinno ułatwić im poruszanie się po mieście.

...sprzedawca pieczonych pasztecików. Sprzedawca jest bardzo nachalny i nie odpuści graczom jeśli czegoś od niego nie kupią. Jeżeli będzie już z interesów zadowolony wda się z graczami w rozmowę. Będzie wypytywał po co przybyli do miasta, gdzie mają zamiar się zatrzymać. Jako długoletni mieszkaniec miasta poleci im „Szalonego konia” (zresztą obok mieści się jego sklepik ze świeżymi wypiekami).

...kilku ubranych w ciemne skórzane kurtki mężczyzn. Najwyższy powita ich serdecznie w mieście, po czym uprzejmie poprosi o „drobne datki na poprawę życia obywateli miasta”. Jeżeli będzie trzeba swoją prośbę poprze wymownym ruchem głowy w kierunku swoich towarzyszy trzymających w rękach drewniane pałki. Nie ma co ukrywać, najlepiej zbirom zapłacić, zwłaszcza, że to ludzi Goudy lub Człowieka (zależnie od dzielnicy). Wzywanie pomocy nie zda się na wiele. Zanim ktokolwiek zareaguje mężczyzna już nie będzie, a na odchodnym najwyższy obieca, że jeszcze się z graczami spotka. Po wszystkim gracze mogą się wreszcie udać do najbliższej karczmy.

Poruszanie się w dzień po głównych ulicach nie należy do przyjemnych wędrówek. Wszędzie jest pełno ludzi, krasnoludów, halfingów. Wszyscy się gdzieś spieszą. Co jakiś czas wykładaną kocimi łbami drogą przejeżdża wóz. Woźnica nie zwraca uwagi na nieostrożnych przechodniów. W mieście trzeba zachować szczególną ostrożność (zwłaszcza pilnować trzeba sakiewek i cenniejszych przedmiotów noszonych na widoku). Zdarza się, że na skrzyżowaniu dróg

spotka się kilka wozów i żaden z woźniców nie będzie chciał ustąpić innym drogi. W takim wypadku najlepiej poszukać innej drogi, ale na pewno lepiej nie wchodzić w tą z pozoru wyglądającą na pustą uliczkę. Takie uliczki są puste do czasu, kiedy pojawia się w nich bohaterowie. Spotkanie z kilkoma „uprzejmymi” jegomościami w takiej cichej, opuszczonej alejce kończy się zazwyczaj pustymi kieszeniami.

Middenheimer

„Middenheimer” jest niezależną gazetą wydawaną przez Rudolfa Druckera. Jednak gazeta jest tylko oficjalnie niezależna, tak naprawdę artykuły przygotowywane są w miejskiej świątyni Ulryka (stąd datowanie według Kalendarza Ulrykańskiego różniące się od Kalendarza Imperialnego tylko nazwą). Gazeta często przyjmuje charakter czysto propagandowy. Najlepszym przykładem są artykuły o kultach Chaosu działających w mieście. „Middenheimera” można kupić bezpośrednio u Druckera, w miejskich świątyniach i lokalach użyteczności publicznej (także w niektórych karczmach). Gazeta wydawana jest raz na dwa miesiące i kosztuje tyle, co tanie piwo.

Artykuły zawarte w „Middenheimerze” są tak skonstruowane, że układają się w jedną całość - kampanię. Niewielka część to pomysły na przygody mniej lub bardziej z głównymi wątkami powiązane. Gracze nie muszą się angażować we wszystkie wydarzenia mające miejsce w mieście. Prezentują jedynie tło, od graczy zależy, jak bardzo zaangażują się w wydarzenia rozgrywające się w mieście.

Wątek 1

Vasilij Rasputin.

To wątek najważniejszy. Dotyczy osoby tajemniczego, pochodzącego z Kislevu mnicha, który wkraść się w łaskę grafa Borysa Todbringera. Rasputin pochodzi z niedużej wioski. Już jako dziecko został odtrącony przez bliskich, wychował się w klasztorze Ulryka we Vladewostoku. Przez lata wzbierała w nim nienawiść, tak długo, aż czara goryczy przełamała się. Pewnej burzowej nocy Vasilij miał wizję. Potężne, wzbijające się w niebo, zbudowane na litej skale miasto otoczył czarny całun śmierci. Mury zaczęły pękać, budynki przewracały się jak papierowe domki, ludzie przerażeni biegali po zniszczonych ulicach. Rasputin zamknął się jeszcze bardziej w sobie. Całe dni spędzał w klasztornej bibliotece. Kiedy zaniepokojony przeor wezwał go przed swoje oblicze okazało się, że Rasputina nie ma w klasztorze.

Bohater naszej historii zmierzał już do miasta ze snu - Middenheim. Kierowany nieznaną sobie siłą zyskał zaufanie grafa i stał się jego prawą ręką. Wtedy objawiła mu się potęga, której zawdzięcza swoje sukcesy. Derkhalon - większy demon Maalala - obiecał mu, że jeśli Rasputin będzie z nim współpracował, to jego życie nie będzie już nigdy takie jak wcześniej. Będzie miał władzę, pieniądze i kobiety, które zechce. Skrzywdzony przez życie Rasputin bez chwili zastanowienia zawarł pakt z demonem.

Derkhalon polecił znachorowi, aby analizował sytuację w mieście i badał wszelkie przejawy działania Chaosu. Na dworze grafa zaczyna się kształtować opozycja w stosunku do Rasputina. Na jej czele stoi Heinrich Todbringer, starszy syn barona oraz najwyższy kapłan świątyni Sigmara, Werner Stolz. Kapłani Ulryka odnoszą się do znachora z pew-



nym dystansem, ale ich lojalność względem Borisa Todbringera nie pozwala im na najmniejsze nawet słowo dezaprobaty pod kierunkiem faworyta grafa.

Jest w mieście osoba, która nie boi się otwartych ataków na Rasputina. To Thomas Fauscher, były uczeń Rudolfa Druckera, który w swojej nielegalnej drukarni przygotowuje propagandowe materiały nawołujące lud do buntu przeciwko wpływowi Rasputina. Zawarta w „Middenheimerze” informacja odnosi się właśnie do nielegalnej drukarni Fauschera. Niestety informacja ta nie jest do końca prawdziwa. Owszem owe trzy osoby aresztowano, ale z Thomasem nie mają one nic wspólnego.

Wątek 2

Wojna Gangów.

To drugi wątek - to on będzie dominował za dwa miesiące. Póki co, dwa największe miejskie gangi (Goudy i Człowieka) zbroją się i badają swoje siły. Od czasu do czasu patrole straży miejskiej znajdują ciała członka któregoś z gangów, ale sytuacja z 13 dnia Nachhexen, jak do tej pory nie powtórzyła się. Sytuacja staje się coraz bardziej napięta. Ludzie boją się w nocy opuszczać swoje domy, są nieufni względem obcych. Sytuacja pogarsza się z dnia na dzień, tym bardziej, że rodzina de Castillo zaczyna się mieszać do sporu. Jak powiada sierżant Arthur Germund zginie wielu niewinnych ludzi.

Napięta sytuacja pomiędzy grupami przestępczymi wpłynęła znacząco na rynek nielegalnego handlu. W związku ze zbliżającą się wojną każda strona potrzebuje jak największej ilości gotówki. Na każdym prawie rogu gracze będą zatrzymywani przez tajemniczych jegomości, którzy będą im chcieli sprzedać najprzeróżniejsze towary.

Jak wmieszać graczy w wojnę gangów? Można tak. Drużyna dostaje propozycję bardzo atrakcyjnego interesu, takiej szansy nie można zmarnować. Przebiegłi gracze zapewne zechcą sprawdzić, czy aby nie zostaną oszukani. Niech to nie będzie łatwe, ale niech dowiedzą się, że wszystko jest w porządku. Transakcja przebiegnie jak najbardziej pomyślnie. Na samym końcu ktoś jednak dostrzeże patrol straży z jednej i innej z drugiej strony. Kiedy graczom zostanie odcięta droga ucieczki nagle otworzą się drzwi stojącego w pobliżu domu i jakiś nieznany jegomość (Tobias Detrech - zaufany Edama Goudy) wymownym gestem ręki wezwie ich do środka. Cała scena była starannie zainscenizowana. Drużyna ma teraz dług wdzięczności względem Goudy, a takie długi trzeba spłacać.

Wątek 3

Kulty Chaosu.

Kulty Chaosu w Middenheim stają się coraz bardziej potężne. Przywódcy kultów Nurgla i Tzeentcha pertraktują w sprawie połączenia sił. Planowana jest akcja, która ma wstrząsnąć całym Middenheim. Zwiększona aktywność łowców czarownic spowodowała jednak, że chwilowo kultyści pozaszywali się w swoich kryjówkach. Przywódcy kultów oczywiście jeszcze nie widzą zagrożenia w osobie Rasputina. Kislevita na razie bada dokładnie sytuację panującą w mieście i czeka na rozkazy od swego „sprzymierzeńca”.

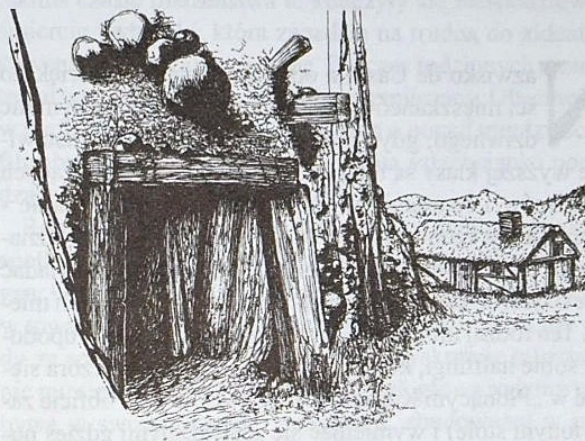
Łowcy czarownic to chyba najgroźniejsi przedstawiciele prawa imperialnego. Pod patronatem świątyni Sigmara przemierzają Stary Świat w pogoni za wszelkimi objawami zła. Ostatnio do Middenheim przybyło sześciu łowców. Jaki jest

cel ich misji wiedzą tylko oni. Jedno jest pewne lepiej im w drogę nie wchodzić. Łowcy bardzo interesują się zawalonym w Ostwaldzie domem, a zwłaszcza małą dziewczynką znaną w ruinach.

Wątek 4

Tajemnice krasnoludów.

Krasnoludy brały czynny udział w budowie Middenheim. Dziesiątki korytarzy w Fauschlag skrywało tajemnice niedostępne dla ludzi żyjących na powierzchni. Kiedy zamknięto korytarze krasnoludcy inżynierowie przygotowali specjalne komnaty, w których umieszczone były wejścia do tajnej części podziemi - dawnego podziemnego miasta krasnoludów. Krążą legendy o olbrzymich bogactwach ukry-



tych w prastarym skarbcu, który rzekomo znajdować się ma w centrum podziemnego miasta. Opowiadana przez krasnoludy legenda mówi też o tajemniczym przedmiocie, dzięki któremu krasnoludy odzyskają minioną potęgę.

Yokki Kurgarson jest znanym w Starym Świecie poszukiwaczem skarbów. Przed kilkoma miesiącami w jego ręce trafiły tajemnicze dokumenty opisujące dawne krasnoludzkie miasto umieszczone w sercu Fauschlag. Z dokumentów tych dowiedział się także o istnieniu bogatego skarbcu ukrytego w dawnej krasnoludzkiej siedzibie. Za walące się budynki odpowiedzialny jest właśnie Yokki, który właśnie bada stare korytarze tuż pod powierzchnią.

Kopalnia Dreige to czarna plama w pamięci krasnoludów z Middenheim. Niewielu chce o niej rozmawiać, a i tak czynią to z olbrzymią niechęcią. Więcej informacji można znaleźć w miejskiej Gildii Inżynierów, a najlepiej odnaleźć Naraga Kleinberga - jedynego krasnoluda, który brał udział przy zamknięciu wejść do Dreige i który pozostał w Middenheim (teraz mieszka w Schoninghagen).

Wątek 5

de Castilla

Ród de Castilla z uwagą obserwuje napiętą sytuację pomiędzy gangami Goudy i Człowieka. Roberto czeka na odpowiedni moment, aby włączyć się do rywalizacji o dominującą pozycję w mieście.

W sprawie znalezionych zwłok to nawet de Castilla nie mają pewności, czy należą one do Miguela. Ojciec zaginionego wyznaczył olbrzymią nagrodę dla osoby (bądź osób), które przyprowadzą przed jego oblicze winnego zaginięcia Miguela.

Stokrotce dedykuje.

Cień rodu de Castilla

Lukasz Fiema

Jeśli do wieczora nie przypomnisz sobie dokładnie, o co pytał ten szlachcic, który przedwczoraj wynajął u ciebie pokój, don Rafael będzie bardzo niezadowolony. Nie chcesz przecież, by twoja mała córeczka dowiedziała się kiedyś, że w dniu jej drugich urodzin w miejskim rynsztoku odnaleziono zwłoki tatusia.

Nazwisko de Castilla od dawna znane jest większości mieszkańców Middenheimu. Nie ma w tym nic dziwnego, gdyż praktycznie wszyscy przedstawiciele wyższej klasy są tutaj często tematem niekończących się rozmów i sensacyjnych plotek. Zwykli mieszczanie - drobni kupcy, rzemieślnicy - lubią usiąść wspólnie ze znajomymi przy kuflu dobrego piwa i godzinami opowiadać sobie o tym, co się ostatnio ciekawego wydarzyło w ich mieście. Ten rodzaj miłego spędzania czasu szczególnie upodobały sobie halflingi, które potrafią od rana do wieczora siedzieć w „Płonącym Kominku” (oczywiście przy obficie zastawionym stole) i wymieniać się zasłyszonymi gdzieś nowinami. To, że ogólnie rzecz biorąc mijają się one zazwyczaj z prawdą, nie jest już dla nich specjalnie istotne. Niektóre wieści traktuje się po prostu z przymrużeniem oka, co nie przeszkadza jednak, by z przyjemnością ich wysłuchać. W przypadku plotek dotyczących osób noszących nazwisko de Castilla, rzecz ma się nieco inaczej. Niewielu uczciwych obywateli wie, że ten bogaty kupiecki ród, pochodzący z południowej Estalii, sprawuje faktyczną kontrolę nad znaczną częścią przestępczego światka Middenheimu. Hazard, prostytutka, narkotyki... to tylko niewielka część zakazanych dziedzin życia, które zostały przez nich szczelnie oplecione mackami władzy. Jeśli doda się do tego zabójstwa na zlecenie, kradzieże i wymuszenia, ukaże się niemal kompletny obraz obszaru ich zainteresowań. Wspomnieć też trzeba o niezbyt jasnych powiązaniach z miejskimi kultami Chaosu, które jak się wydaje, w niektórych przypadkach są godziwie wspomagane złotem pochodzącym ze skarbcza rodu. Owszem, czasem pojawiają się jakieś mgliste doniesienia, będące później powodem rozlicznych spekulacji, mało kto jednak zastanawia się nad tym dłużej. Osoby szczególnie zainteresowane tym tematem, przeważnie tracą życie w tajemniczych okolicznościach, a ich ciała znajduje się później w rozmaitych miejscach (lub nie są one wcale odnajdywane). Podobnie wygląda los wszystkich, którzy w jakikolwiek sposób narażą się na gniew członków rodu. W Middenheim jedno jest równie pewne jak kamieniny cokół skały Fauschlag, na którym stoi miasto: jeśli rodzina de Castilla wydała na Ciebie wyrok, właściwie jedynie bogowie mogą Cię uratować.

HISTORIA RODU

De Castilla pochodzą z kupieckiego miasta Magritty, leżącego w południowej części Królestw Estalii. Silne powiązania z tamtejszą arystokracją, w szczególności z rodziną panującą, były powodem dla którego

znaczna część dawnej historii tego rodu związana jest z niekończącym się pasmem dworskich intryg. Estalijska szlachta, rywalizująca ze sobą o władzę, nie przebiegała w środkach by osiągnąć swój cel, niejednokrotnie stosując bardzo drastyczne metody. Sztylet i trucizna były zawsze najbardziej skuteczną metodą pozwalającą usunąć konkurencję. W przypadku silniejszego przeciwnika do gry włączano szczerdnie opłacane oddziały najemników, które toczyły ze sobą regularne bitwy. Prawie sto siedemdziesiąt lat temu odpowiednie układy i umiejętnie prowadzona polityka doprowadziły do tego, że de Castilla stali się jednym z najbardziej wpływowych rodów w mieście. Licząc na poparcie sojuszników i wierząc we własną siłę, zdecydowali się podjąć ryzykowną próbę sięgnięcia po tron Magritty. Próba ta jednak okazała się jednak dla nich wyjątkowo niepomyślna. Nim doszło do podjęcia jakichkolwiek kroków w tym kierunku, wszyscy niemal konspiratorzy zostali uwięzieni, oskarżeni o zdradę i skazani na śmierć. Cały majątek należący do rodziny skonfiskowano, a tych jej członków którzy nie brali udziału w spisku, pozbawiono wszelkich praw i wygnano z miasta. Później stało się jasne, że przyczyną tego nagłego upadku potężnego niegdyś rodu były podstępne działania rodziny de Saavedra, pragnącej ostatecznie wyeliminować politycznego przeciwnika. Śmiertelna nienawiść, jaką od tego czasu żywią do siebie wszyscy przedstawiciele tych dwóch zwaśnionych rodów, nie wygasła do dzisiejszego dnia. Jeśli wola bogów sprawi, że się spotkają, walczą ze sobą wszelkimi dostępnymi środkami do ostatniej kropli krwi.

Emilio Rodrigo de Castilla, przodek obecnej głowy rodu, był zamieszany w próbę przejęcia władzy, udało mu się jednak w ostatniej chwili zbiec do Bretonii, dzięki czemu ocalał życie. Okoliczności tej spektakularnej ucieczki są niezwykle dramatyczne, a ona sama godna jest osobnego opisu, na co niestety nie ma tutaj miejsca. Wystarczy jednak powiedzieć, że zrobił to w wielkim stylu i jeszcze długo opowiadano o niej we wszystkich kręgach estalijskiej arystokracji. Później przez wiele lat tułał się po świecie, nie zagrzewając nigdzie miejsca. Walczył jako najemny rycerz w szeregach bretońskiej piechoty, pływał pod czarną banderą po Morzu Południowym, a dwa ciężkie lata przeżył wśród rozpalonych słońcem piasków Arabii. Służył tam swym orężem sprawie padyszacha, na którego dworze spędził nawet kilka tygodni. Stamtąd koleje losu rzuciły go na północne krańce Kislevu, gdzie jako dowódca najemników wraz ze swymi przyjaciółmi dzielnie powstrzymywał napierające fale Chaosu. Ciężko ranny, ledwo zdołał wyrwać się ze

szponów śmierci, która nie zapomniała zaciągniętego u niej długu. Tym razem jednak jeszcze mu się udało, zaś za wyjątkową odwagę oraz odparcie przeważających sił wroga, został odznaczony Srebrną Gwiazdą Kislevu. Ostatecznie, po prawie dziesięciu latach od opuszczenia Estalii, jako bohater przybył do Imperium i zamieszkał w Altdorfie. Poślubił tam młodą szlachciankę, Ludwikę Annę von Bildhofen, która urodziła mu syna oraz dwie córki. W ten sposób zakończyła się jego nieustająca wędrówka po świecie. W stolicy Sigmara dożył spokojnej starości i zmarł w wieku osiemdziesięciu dwóch lat.

Jego potomkowie, powoli zapuszczający korzenie na obcej ziemi, nie mieli tak barwnego życiorysu, jednak w ich żyłach ciągle płynęła gorąca estalijska krew, popychająca ich ku ryzyku i nowym wyzwaniom. Obszarem zainteresowań stały się teraz przedsięwzięcia ekonomiczne, które miały przyczynić się do wzmocnienia pozycji rodu. Dobrze ulokowany kapitał zaczął wkrótce przynosić dochody, a zawarcie korzystnych umów handlowych dało gwarancję szybkiego pomnożenia rodzinnego majątku. Dzięki umiejętnie prowadzonej polityce gospodarczej, strefa wpływów zwiększała się z każdym rokiem, aż w końcu niezbyt czujne kupieckie rody zauważyły, że w niektórych częściach Imperium rodzina de Castilla niemal całkowicie zmonopolizowała rynek. Dla wielu był to twardy orzech do zgryzienia, gdyż szybkość z jaką to się stało uniemożliwiła stosowną reakcję w odpowiednim momencie. Smaku całej tej sprawy dodał fakt, iż ten mało dotąd znany ród nie był oficjalnie zrzeszony w żadnej z kupieckich gildii. Zagrożenie uznano za realne i zdecydowano się podjąć wszelkie dostępne kroki w celu wyeliminowania z rynku niewygodnego konkurenta. Wojna ekonomiczna, która była efektem tej decyzji, trwała kilka lat i toczyła się ze zmiennym szczęściem. Ponieważ jednak konflikt taki różni się od normalnych działań zbrojnych w zasadzie tylko tym, że zamiast krwi żołnierzy przelewa się tutaj pieniądze, rodzina de Castilla była w swoim żywiole. Przyjęli taktykę estalijskich przodków, podobnie jak oni snując intrygi, zdobywając sojuszników, zawierając i łamiąc traktaty. Wszędzie tam, gdzie sposoby te mimo wszystko nie skutkowały, posuwali się do bardziej drastycznych metod. W ostatecznym rozrachunku pozycja rodziny została utrzymana, a prestiż jakim się cieszyli jej członkowie znacznie wzrósł. Prawnuk Emilia, Roberto, wraz ze swymi synami mieszka obecnie w Middenheim, skąd prowadzi interesy z Lustrią, Arabią oraz wszystkimi krajami Starego Świata. Mniej oficjalnie wiadomo, że obszar zainteresowań rodu nie ogranicza się jedynie do handlu jedwabiami czy korzennymi przyprawami. Jest jednak rzeczą wyjątkowo oczywistą, że nikt nie śmie głośno mówić o jego niejasnych powiązaniach ze światem przestępczym i odrzucającymi kultami Chaosu.

HIERARCHIA W RODZINIE, CZYLI PRZYWILEJE I OBOWIĄZKI

Głową rodu jest Roberto Octavio de Castilla, który jak na swoje sześćdziesiąt sześć lat trzyma się nadzwyczaj dobrze. Zarządza większością dostępnych funduszy i pilnuje interesów rodziny. Decyduje o wszystkich istotnych dla niej sprawach, a jego słowo jest ostatecznym prawem. Biada temu, kto ośmieli się mu sprzeciwić. Synowie nie raz poczuli twardą, ojcowską rękę, gdy niezbyt chętnie stosowali się do wydanych poleceń, nigdy jed-

nak nie kwestionowali ich słuszności. Chociaż jego gniew można przyrównać do trzęsienia ziemi, jest jednak wbrew pozorom człowiekiem, którego trudno wyprowadzić z równowagi. Zawsze chłodny i opanowany, skrywa swe myśli głęboko i nigdy nie wiadomo, czy nieopatrznie wypowiedziane słowo nie zadecyduje wkrótce o losie niefortunnego rozmówcy. Lodowate spojrzenie jego stalowo-szarych oczu potrafi niejednego wprawić w zakłopotanie. Wszyscy członkowie rodu darzą go wielkim szacunkiem i starają się, by nigdy nie miał powodów do niezadowolenia. Jest dla nich jedynym prawdziwym autorytetem, często więc przychodzą do niego by zasięgnąć rady w jakiejś trudnej sprawie. Roberto w swoim życiu poślubił trzy kobiety, z których ostatnia dała mu trzech synów. W każdym przypadku po jakimś czasie małżeństwa te kończyły się niespodziewaną śmiercią wybranki, która zapadała na trudną do zidentyfikowania nieuleczalną chorobę. Podczas rodzinnych rozmów temat ten jest zawsze dyskretnie przemilczany. Obecnie żyje w nieformalnym związku z młodszą o ponad trzydzieści lat Elisabeth Ellen von Streissen, bogatą szlachcianką pochodzącą ze środkowego Middenlandu.

Roberto niezbyt często widziany jest oficjalnie. Niekiedy spotkać go można w „Żniwarskiej Gęsi”, najbardziej eleganckiej restauracji Middenheimu, gdzie spędza wolny czas w towarzystwie miejskiej arystokracji. Zazwyczaj ma wtedy ze sobą stosowną ochronę, która dyskretnie pilnuje, by nic mu się nie stało. Przeważnie jednak głowa rodziny przebywa w swojej okazałej rezydencji, zbudowanej w południowej części dzielnicy Nordgarten. W pewnych kręgach mówi się, że jedynie pałac elektora posiada lepszą ochronę. Wnętrza tego ogromnego domu ozdabiają obrazy, rzeźby i inne dzieła sztuki sprowadzone z najbardziej odległych zakątków Starego Świata. Odnaleźć tam można przedmioty stworzone zarówno przez ludzi, jak i przez elfy czy krasnoludy. Niektóre z nich liczą sobie kilka tysięcy lat. Ojciec rodu nie szczędzi pieniędzy, by zdobyć to, co zapragnie mieć w swojej kolekcji. Podobno w podziemiach jego rezydencji znajdują się liczne eksponaty, które na własne oczy ujrzeć mogą jedynie najbliżsi członkowie rodziny. Mówi się o starożytnych artefaktach przywiezionych aż z Lustrii i innych równie niezwykłych rzeczach, spoczywających tam w ciszy i spokoju. Przepastne piwnice tego domu mają połączenie z rozległą siecią tuneli, wydrążonych głęboko we wnętrzu Fauschlagu. Jest to o tyle przydatne, że dzięki nim można dostać się do wielu miejsc w mieście (również tych trudno dostępnych), nie pokazując się nigdzie publicznie.

Roberto wyjątkowo nie lubi jeżeli ktoś obcy zakłóca jego spokój i przeszkadza mu w pracy. Na teren rezydencji oraz otaczającego ją ogrodu wstęp ma jedynie kilka wybranych osób. Jednym z tych nielicznych gości, będącym tu jednak nadzwyczaj rzadko, jest tajemniczy zakapturzony osobnik w czarnym płaszczu, który przybywa karocą z czarnego żelaza, zaprzęzoną w cztery czarne konie. Zjawia się zazwyczaj w mgliste, bezgwiezdne noce, gdy miasto pogrążone jest we śnie. Karoca nadjeżdża od strony wschodniej bramy, a gdy mknie przez mrok, stukot kopyt i dudnienie kół niesie się opustoszałymi ulicami. Dziwne, że widzi ją wtedy jedynie kilku pijaczków, żebrak śpiący w bramie lub niezrównoważony umysłowo włóczęga... Innym gościem, zdecydowanie lepiej znanym w mieście i nie tak tajemniczym, jest niejaki Karl-Heinz Wasmeier, jeden z Magistrów Praw, którego dom znajduje się po przeciwnej stronie ulicy. Cho-

ciaż od dobrych kilku lat jest sąsiadem Roberta, mało kto wie o jego powiązaniach z rodem de Castilla. Większość z tych, którzy wiedzieli i za bardzo się tym interesowali, rozpoczęła intensywne badania nad fascynującym zjawiskiem grawitacji, empirycznie poznając wartość przyspieszenia, jakim podlega ciało podczas upadku ze szczytu Fauschlagu.

Prawą ręką Roberta jest najstarszy syn, Salvatore Augusto de Castilla. Do jego obowiązków należy przede wszystkim sprawdzanie, czy polecenia ojca są wykonywane tak, jak on sobie tego życzy. Ponadto zajmuje się większością spraw „administracyjnych”, wiążących się głównie z kontrolą dochodów oraz przydziałem funduszy na poszczególne inwestycje. Doskonale orientuje się w sprawach polityki oraz ekonomii Imperium, dzięki czemu może sprawnie i skutecznie zarządzać majątkiem rodziny. Absolutne zaufanie, jakim darzy go Roberto, pozwala mu na co dzień podejmować mniej ważne decyzje dotyczące posunięć rodu. Niekiedy nawet całkowicie przejmuje obowiązki ojca, kiedy musi on na jakiś czas wyjechać z miasta. Zdarza się to jednak dosyć rzadko, gdyż głowa rodziny woli osobiście sprawować nad wszystkim kontrolę. Rezydencja Salvatora mieści się w środkowej części dzielnicy Nordgarten, niedaleko posesji Roberta. Mieszka tam ze swoją żoną i dwoma dorosłymi synami, którzy pomagają mu w prowadzeniu nie zawsze legalnych interesów. Często gości u niego Gotthard Goebbels, przewodniczący Komisji Handlu i Podatków, będący równocześnie przewodniczącym Rady Nadzorczej Gildii Kupieckiej. Niektórzy podejrzewają, że przyjacielskie układy, jakie od niedawna panują pomiędzy Salvatorem a Gotthardem, doprowadziły do całkowitego podporządkowania jej działalności interesom rodu. Obu tych panów spotkać można też czasem bardziej oficjalnie w „Galeonie”, restauracji znajdującej się w dzielnicy Geltmund, gdzie wraz z miejscowymi kupcami dyskutują o interesach.

Następnym w rodowej hierarchii ważności jest Leonardo Alvaro de Castilla, będący jednym z wyżej postawionych członków Gildii Alchemików i Czarodziejów. Jako jedyny w rodzinie zajmuje się sztukami magicznymi, a jego umiejętności oraz powiązania z intelektualną elitą nierzadko bywały bardzo przydatne. Dzięki niemu ród ma dostęp praktycznie do wszystkich miejskich dokumentów, z wyjątkiem może tych, które znajdują się w pałacu grafa. Leonardo swym wyglądem przypomina typowego uczonego dobiegającego czterdziestki, ubiera się jednak nieco lepiej niż inni przedstawiciele świata nauki. Elegancko przystrojona broda, druciane okulary i nieobecny wyraz twarzy powodują, że sprawia on wrażenie dobrodusznego, zamyślnego filozofa. Gdy dostojnym krokiem przechadza się po ulicach Middenheimu, wydaje się być wyjątkowo łatwym celem. Mało kto wie jednak, że jest on mistrzem we władaniu białą bronią, a rzeźbiona laseczka, z którą nigdy się nie rozstaje, kryje śmiertelnie groźne, nasączone trucizną ostrze. Jego niezbyt okazały dom mieści się we wschodniej części dzielnicy Freiburg, ale zazwyczaj nie można go w nim zastać. Przeważnie przebywa na terenie „Collegium Theologica”, gdzie całymi godzinami przegląda zgromadzone tam księgi. Czasem też wstępuje do „Bakałarza”, by spotkać się ze swoimi uczonymi kolegami, z którymi prowadzi rozwlekłe dysputy, lub rozegrać partyjkę szachów (jest doskonałym strategiem i uwielbia tego typu rozrywki) z Kanclerzem Sparsamem. Osiemnastoletni syn Leonarda poszedł w śla-

dy ojca i obecnie kształci się na Wydziale Studiów Religijnych i Źródłowych. Młodsza o rok córka na ogół znajduje się pod troskliwą opieką Gottharda Goebbelsa, który jest z tego powodu bardzo rad. Nieliczni wiedzą, że niedawno została przez niego wprowadzona do wewnętrznego kręgu kultu Jadeitowego Berła, sekty wyznawców Slaanesha, gdzie swoim zaangażowaniem wywarła na jej członkach duże wrażenie.

Najmłodszy z synów Roberta, Rafael Eduardo de Castilla, zajmuje się głównie wizerunkiem rodziny w wyższych kręgach arystokracji. Często spotyka się z przedstawicielami najbardziej wpływowych rodów, by pałac cygaro i popijając brandy dyskutować o zupełnie nieistotnych sprawach, zawierając przy tym korzystne znajomości. Do innych, nie mniej ważnych obowiązków Rafaela należy również koordynacja działań zorganizowanej przestępczości na terenie Middenheimu. Obszarem szczególnych zainteresowań są dzielnice Ostwald, Neumarkt i Wynd, w których nic się nie dzieje bez jego wiedzy. Jest także odpowiedzialny za szeroko pojęte bezpieczeństwo rodziny, a na jego usługach znajduje się doskonale zorganizowana „tajna policja”, zawsze w porę uciszająca kogo trzeba. Rafael mieszka w eleganckim (oraz doskonale strzeżonym) domu mieszczącym się w północnym rejonie dzielnicy Grafsmund. Podobnie jak ojciec jest zapalonym kolekcjonerem, jednakże w swej pasji ogranicza się wyłącznie do białej broni, której bezcenne starożytne egzemplarze ozdabiają jego prywatny gabinet. Prócz tego biegle posługuje się wszelkiego rodzaju orężem, a w bezpośrednim starciu mało kto może mu dorównać. Nie jest mu również obce marynarskie rzemiosło, gdyż prawie osiem lat swego życia spędził na morzu, wzorem swego znakomitego przodka łupiąc tileańskie fregaty. Za dnia Rafael lubi przesiadywać w „Galeonie”, rozprawiając o morskich bataliach ze swym dobrym przyjacielem Johannesem Moesenleicherem i racząc się przy tym wyśmienitym rumem. Wieczorami przeważnie można się na niego natknąć w „Śpiewającym Księżycu”, gdzie spędza czas w towarzystwie swej pięknej żony i córki.

WPLYWY

Nie da się ukryć, że de Castilla są bardzo wpływowymi ludźmi. Ze względu na sposób organizacji oraz strukturę zarządzania, część Middenheimu będącą pod ich kontrolą określa się mianem „państwa wewnątrz państwa w państwie”. Niepospolity talent dyplomatyczny oraz odpowiednie znajomości w wyższych kręgach władzy, szczerze poparte rodowym złotem, to główna przyczyna odniesionego przez nich sukcesu. Co się zaś tyczy majątku, mogą się równać z pomniejszą arystokracją Imperium. Inna sprawa, że znaczna część dochodów rodziny (jeżeli nie większość) pochodzi obecnie z nielegalnych źródeł. Na jej rzecz „pracuje” bowiem wiele miejscowych grup przestępczych, których przywódcy rzadko kiedy wiedzą, kto jest ich prawdziwym mocodawcą. Grupy te zajmują się wszelkiego rodzaju nielegalną działalnością, poczynając od wymuszania haraczy, przez rozprowadzanie narkotyków, a kończąc na zabójstwach i handlu żywym towarem. Nietylakalność rodziny zapewniają skomplikowane układy, niejednokrotnie opierające się na groźbie i szantażu. Dodatkowo na jej usługach znajduje się rozbudowana siatka informatorów, bacznie obserwujących wszystko, co dzieje się w mieście. Wszelkie przejawy działalności, mogącej zagrozić bez-

BAUHAUS

Skład i pomysł: Sebastian Mazur



Witam wszystkich miłośników Warzone. W tym numerze Portalu znajdziecie wiele ciekawych informacji i konwersji Milicji Książęcej Bauhausu. Generałowie tych armii z pewnością będą zadowoleni a dla grających innymi siłami te kilka zgromadzonych tutaj pomysłów może posłużyć jako wzór do własnego tworzenia nowych, urozmaicających grę jednostek. Oczywiście są to zasady nie autoryzowane przez Target Games, więc ich użycie w grze możliwe jest tylko za zgodą przeciwnika.

Kapitan Violetta Stifelschaft

Jest jedną z najefektywniejszych żołnierzy płci żeńskiej w korporacji Bauhaus. Swą karierę wojskową rozpoczęła zaraz po ukończeniu Akademii Wojskowej w Heimburgu, jej noty nie należały do najlepszych jednak pragnienie i duma pozwoliły jej zająć miejsce w szeregach milicji. Na froncie szybko okazało się, iż noty akademii nie świadczą o tym jak dobry jesteś, świstki papieru nie pozwalały przeżyć, liczyła się tylko silna wola i chęć przetrwania – Stifelschaft miała wszystko co potrzeba; odwagę, siłę a przede wszystkim determinację dzięki której szybko zaczęła się piąć na wyższe szczeble kariery wojskowej. Niemal każda jej akcja kończy się powodzeniem, znana jest z tego, iż jeśli coś postanowi wykona to za wszelką cenę. Niestety służba w Etoiles Mortant przyniosła jej pecha, po raz pierwszy odmówiła wykonania rozkazu, przed sądem wojskowym tłumaczyła niesubordynację zbyt wielkim ryzykiem czekającym na podwładnych jej wówczas żołnierzy. Zdegradowana do stopnia kapitana milicji wciąż służy korporacji a jej zapał bynajmniej nie stygnie...

Violetta Stifelschaft – koszt: 50

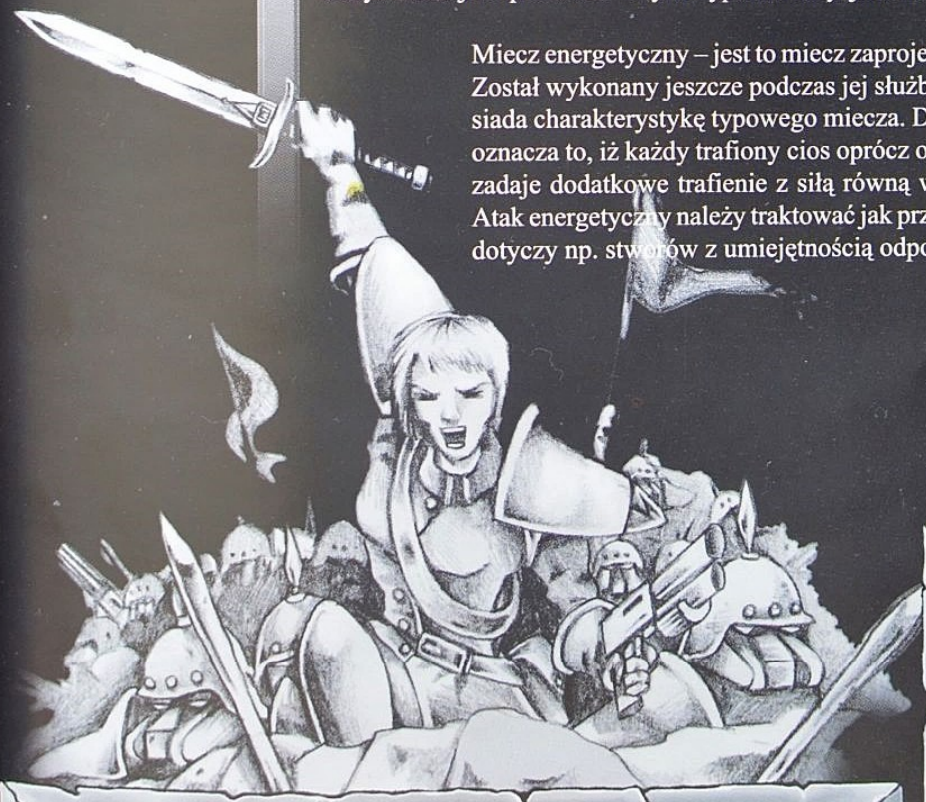
Struktura: model specjalny

Wyposażenie: strzelba, pistolet, miecz energetyczny.

Umiejętności: nieugięta postawa wobec milicji, zbieranie, zmysł taktyczny, kamuflaż, odporność na strach, atak grupowy, jeden dodatkowy atak wręcz, jeden dodatkowy strzał.

Zasady specjalne: możesz wystawić Violetę jeśli w armii posiadasz co najmniej jedną drużynę Milicji. Violetta Stifelschaft raz w bitwie może przejąć inicjatywę. Jednak to ona musi zostać uaktywniona jako pierwsza. W tym wypadku decyzja ta musi zapaść przed rzutem na inicjatywę.

Miecz energetyczny – jest to miecz zaprojektowany specjalnie dla Stifelschaft. Został wykonany jeszcze podczas jej służby w szeregach Etoiles Mortant. Posiada charakterystykę typowego miecza. Dodatkowo razi energią. W praktyce oznacza to, iż każdy trafiony cios oprócz obrażeń wynikających z siły modelu zadaje dodatkowe trafienie z siłą równą wielkości pancerza trafionego celu. Atak energetyczny należy traktować jak przeciwpancerny jeśli trafił pojazd (nie dotyczy np. stworów z umiejętnością odporność na broń).



WW	BS	M	DW	A	ZW	S	R	P	W
12	10	10	15	3	2	9	3	10	2



Choraży Milicji Książęcej.

Choraży dźrzy sztandar oddziału, symbol patriotyzmu, relikw który podnosi morale i odwagę żołnierzy. Chciałbym przedstawić wam prostą zasadę dotyczącą sztandaru i jego oddziaływania na jednostkę która go niesie.

W oddziale może być tylko jeden sztandar, niesie go zwykły żołnierz którego koszt w ten sposób zwiększany jest o 6 punktów. Sztandar podnosi dowodzenie żołnierzy w oddziale o +1, natomiast żołnierz który niesie sztandar z powodu wypełniającej go dumy zyskuje +2 DW. Testy paniki i strachu wykonuje się z modyfikatorem +1 (wliczając bonus do DW). Wszystkie te bonusy działają do czasu śmierci żołnierza który go niósł. Jeśli podczas śmierci sztandarnika

przyjazny model dotyka go podstawką (ale tylko model z tego samego oddziału), może on przejąć sztandar jeśli po wiedzy mu się test na dowodzenie. Można podjąć tylko jedną próbę przejęcia sztandaru. Wykonanie sztandarnika polega na namalowaniu i dołączeniu sztandaru.

Sztandarnik Książęcej Milicji - Koszt: 24



WW	BS	M	DW	A	ZW	S	R	P	W
7	7	6	9	3	1	7	3	7	2

Kapitan Książęcej Milicji.

Osobiście dla mnie jest wielkim nieporozumieniem jak można w podręczniku głównym nie zamieścić kapitana jednej z najlepszych jednostek regularnych jaką jest Książęca Milicja.

W tym numerze Portalu pragnę naprawić ten "błąd". Oto charakterystyka kapitana Książęcej Milicji. Jak wykonać taki model? To bardzo proste, wystarczy odpowiednio obrobić żołnierza milicji, dokleić CKM. Głowę zabrałem z Mordheima (wygląda na prawdziwego weterana). Reszta należy do was - pogłówkujcie.



Kapitan Książęcej Milicji – koszt: 38

Struktura: model pojedynczy.

Wyposażenie: CKM, pistolet.

Umiejętności: wydawanie rozkazów, zmysł taktyczny.

Zasady specjalne: możesz wystawić kapitana Milicji jeśli w twojej armii jest co najmniej jedna drużyna Książęcej Milicji.

WW	BS	M	DW	A	ZW	S	R	P	W
9	9	8	13	3	2	8	3	7	2



Projekt IKARUS.

Jednym z największych "błędów" twórców Warzone druga Edycja jest nie zamieszczenie snajpera w armii Bauhausu. To wielka według mnie niedorzeczność. Jakim cudem w armii tak wielkiej korporacji zabrakło snajpera? Projekt Ikarus ma za zadanie wprowadzić model wyposażony w karabin snajperski do wykazu sił Bauhausu. Co więcej towarzyszy projektowi należąca tej korporacji skuteczność i nowatorstwo oraz wysoka jakość produktu.

Ikarus to model latający, szybując w przestworzach snajper szuka najlepszego celu i skutecznie go eliminuje. Najlepiej sprawdza się w otwartym terenie gdzie nie ma możliwości ukrycia się przed celownikiem zabójcy.

Ikarus koszt: 61

Struktura: model pojedynczy.

Wyposażenie: karabin snajperski (jak Capitolu).

Umiejętności: snajper.

Zasady specjalne: Ikarus jest modelem latającym nie jest jednak traktowany jako pojazd a jako model normalny. Porusza się zgodnie z zasadą ruchu modeli latających. Może rozpocząć grę na ziemi lub w powietrzu na wysokości do 3 pułapu. Nigdy nie może wlecieć wyżej niż 5 pułapów.



WW	BS	M	DW	A	ZW	S	R	P	W
7	9	8	13	3	1	7	3/6	12	3

Specjalista Książęcej Milicji z wyrzutnią raket.

Jest to kolejna moja propozycja która pozwoli wzbogacić oraz wzmocnić oddziały Milicji Bauhausu. Specjalistę takiego można bardzo łatwo wykonać używając plastikowych części maza-ka, piując nieco naramiennik i ramię plastikowej figurki milicjanta. Jeśli zadbasz o to by model wyglądał jak najlepiej nikt już nie będzie bez obaw szturmował potężnymi maszynami na twoje "mięso armatnie".

Specjalista Książęcej Milicji z wyrzutnią raket – koszt:40

Wyposażenie: wyrzutnia raket.

Struktura: możesz zakupić specjalistę na pięciu członków oddziału milicji.



WW	BS	M	DW	A	ZW	S	R	P	W
7	7	6	9	3	1	7	3	7	2

POSZYKIWANI

członkowie bandy POLIGON

Bogusław Dawiec

Przekłete miasto

Tomasz Kowalik



za:

- stron projektowanie i składanie
- figurek malowanie

Bogusław Dawiec



za:

- figurek malowanie

Marcin Zajac



za:

- makiet czynienie

Paweł Markowski



za:

- figurek knuwertowanie
- figurek malowanie

Zapraszam Was do miasta. Miasta śmierci i nowych nadziei. Ciągną tu wszyscy, którzy chcą zdobyć sławę i bogactwo. Ci, którzy opuszczają to miejsce są odmienieni, wywożą stąd zgola inne rzeczy niż te których się spodziewali. Dla nich znaczenie słów drużyna, pomoc, zło, zdrada ma już zupełnie inne znaczenie. Niektórym przybyło lat, włosy posiwiały choć przebywali tu tylko kilka tygodni. Niektórzy zostawili tu swoich przyjaciół, niektórzy odnaleźli tu swoich wrogów, jedni obiecali tu nigdy nie wracać, inni zniszczyć doszczętnie to miejsce i zapomnieć o wszystkim. Zapraszam was do miasta. Zapraszam was do Mordheim.

Mordheim to miasto, choć zniszczone wciąż zachowuje odpowiednie ułożenie dzielnic czy charakterystycznych miejsc. Każdy, kto spyta jednego ze starszych mieszkańców, gdzie był ratusz lub miejsce targowe otrzyma wyczerpującą odpowiedź.

Chciałbym namówić tych, którym spodobała się ta gra, aby stworzyli swój własny plan Mordheim. Pozwoli to Wam na ożywienie gry, Wasi bohaterowie nie tylko będą zdobywać doświadczenie ale także eksplorować ruiny miasta. Z czasem zaczną rozpoznawać miejsca, w których już kiedyś byli. Dzięki stworzeniu planu układanie makiet nie będzie za każdym razem losowe. Teraz, gdy rozpoczniecie grę będziecie wiedzieć w jakiej dzielnicy jesteście i czego się można spodziewać; w bogatej dzielnicy można się spodziewać mniejszej ilości budynków, więcej otwartej przestrzeni, ogrodów, znaleziska mogą okazać się ciekawsze. W dzielnicach biedoty – ciasne uliczki, porozrzucone skrzynie i pudła. W takich miejscach należy obawiać się nie tylko innych poszukiwaczy ale i miejscowych, którym nawet katastrofa miasta nie zaszkodziła, a wręcz pomogła (brak straży, prawo silniejszego), spowodowała powstanie wielu bandydzkich grup, które tylko

czekają na głodnych przygód bohaterów.

Jak rozpocząć tworzenie takiego planu? Na pewno nie będę Was namawiał abyście od początku tworzyli wszystko bardzo dokładnie. Przecież Wasza kompania przybyła do miasta i tylko orientacyjnie wie, gdzie co się znajduje. Dopiero z czasem zaczną rozpoznawać nazwy ulic i ich ułożenie. Rozpocznijcie od znalezienia paru wskazówek w książce opisującej zasady (choć nie jest to wcale konieczne) - np.

pamiętajcie, że Mordheim jest podzielone na dwie części przez rzekę Stir?

Podzielcie miasto na dzielnicę bogatą, kupiecką, portową (zakładając, że rzeka Stir jest na tyle duża, aby miasto posiadało port rzeczny), biedoty i inne. Pamiętajcie o dzielnicach uczonych i magów. Stwórzcie miejsca, gdzie był ratusz, plac targowy,

co większe świątynie. Mając to wszystko zrobione należy teraz określić kierunek w jakim nastąpiło zniszczenie miasta, będzie to miało bardzo duże znaczenie w określaniu stanu budynków i zagruzowania ulic.

To że miasto zostało w dużym stopniu zniszczone wcale nie oznacza, że jest martwe. Na jego ulicach można spotkać nie tylko przyjezdnych poszukiwaczy ale także starych mieszkańców, którzy z różnych powodów nie opu-



ścili tego miejsca. Można też spotkać bezdomne zwierzęta. Wyprawa do Mordheim to nie tylko spotkania z innymi wrogimi kompaniami ale także poszukiwanie sławy i bogactwa w jednym przypadku, a szerzenie wiary i walka z siłami zła w innym.

Każda dzielnica powinna się charakteryzować swoim własnym ustawieniem budynków ulic. W każdej można odnaleźć coś innego i kogo innego można spotkać. Zwiedzanie miasta okaże się wtedy o wiele ciekawsze.

A co jeśli poznacie już wszystkie dzielnice, jeśli Wasza kampania zamieszka w jednym z kwartałów, który pozna na wylot... czy gra na tym straci? Wcale tak nie musi być - oprócz Was jak już wcześniej wspomniałem podróżuje wiele innych osób. Wybuchają pożary, budowane są barykady, odbudowywane są świątynie. Każde miasto po takim kataklizmie

stara się podnieść. Więc nie przejmujcie się Mordheim może się zmieniać z tygodnia na tydzień i tylko najstarsi będą pamiętać, że w miejscu, gdzie w ciągu tygodnia stała przedziwna świątynia przed paroma tygodniami były ruiny domu jednego z najbogatszych kupców.



Zielonoskórzy

Stukoty z warsztatu mechanicznego

Paweł Markowski

Cześć! Witam wszystkich wynalazców, mechaników i inżynierów Starego Świata. Szczególnie pozdrawiam tych, którzy służą w korpusie inżynieryjnym armii krasnoludzkiej. Dla nich przeznaczony jest opis budowy najwspanialszej maszyny, jaka kiedykolwiek pojawiła się na polach bitew. Myślę oczywiście o żyrokopterze.

Budowę maszyny rozpocząłem od silnika. Z garści śrubek i nakrętek wybrałem dwie o odpowiadających mi rozmiarach. Po sklejeniu wystarczyło dodać odpowiednio powyginane druty mające imitować rury i zawory, skrzynię i beczkę podwędziłem naczelnemu, blok silnika zamknąłem częścią z samolociku zabawki. Dobrze wykonany silnik to połowa sukcesu. Ogon i śmigła wykonałem z listewek, zdecydowanie najwięcej cierpliwości wymaga zrobienie wirnika ogonowego. Cała reszta to już pestka, kilka listewek tworzących

szkielet konstrukcji. Działko to przycięty CKM specjalisty z gry WARZONE, skrzydła oderwałem od krążownika z gry GOTIC. Fotel pilota ozdobiłem gargulcem. Niewielki problem miałem z drążkiem sterowniczym, w końcu użyłem końcówki od krasnoludzkiego sztandaru. Pilot to zwykły wojownik klanowy z lekko przerobioną dłonią i wykrzywionymi nogami. Model wykończyłem obklejającabinę tarczami.

Dobrym sposobem na wykonanie nitów jest nanoszenie za pomocą szpilki kropelek wikolu. Po

zaschnięciu i pomalowaniu wyglądają całkiem nieźle. Efekt możecie oglądać na zdjęciu. Na koniec chciałbym zacytować słowa, którymi znany generał krasnoludzki Flinston podsumował stoczoną właśnie bitwę „...żyrokoptery znowu nie nie zrobiły, ale się przydały.”



Zyrocopter

- Do drzwi! - nie mieli szans. Wolf doskonale zdawał sobie z tego sprawę. Kopniakiem otworzył zabite spróchniałymi deskami drzwi, wystrzelił w twarz skaczącego ku nim skavena i odrzucił nieprzydatny już pistolet. Kurt skoczył do wnętrza, za nim Otto i Bert. Wolf ciął na odlew, raz, drugi, wbił sztylet w oko jednego ze szczeroludzi. - Uciekajcie! - pozostał na zewnątrz, walczył.

- Na górę, nie czekajcie na niego, zapomnijcie o nim - Kurt skoczył na podwórko, ku schodom, jeden, drugi, już był prawie na górze, spojrzał za siebie, dwójka przyjaciół była tuż za nim. Wbiegli na dach, powoli, ostrożnie, ponad ulicą. Ponad śmiercią skavenami, ponad walką, krwią, bólem, ponad strachem...

Tam, na dole Wolf wciąż walczył. Nie miał szans. Przyjaciele uciekali.



Wolf

Kupon

KONKURS WARMMASTER

Jako pierwsi w Polsce ogłaszamy konkurs, w którym można wygrać księgę zasad do Warmastera! Zadanie jest proste. Wystarczy podać pięć tytułów gier bitewnych wydanych przez Games Workshop. Zwycięzcę poznacie w numerze czerwcowym (będą też dwie nagrody pocieszenia!).

KONKURS MORDHEIM

Zamieszczony w numerze trzecim konkurs Mordheim cieszył się bardzo dużym powodzeniem. Tym, którym się nie powiodło dajemy drugą szansę. Wystarczy odpowiedzieć (w kilku zdaniach) kim jest Kurt Holger i co spowodowało go do Mordheim. Nagrodzimy dwie najciekawsze odpowiedzi (napiszcie jaką kompanię chcielibyście dostać).

Budowa makiet przyszłości zajmie Wam mniej czasu, jeśli wykorzystacie rzeczy, które same w sobie mają futurystyczny kształt. Przyjrzyjcie się przedmiotom w waszym otoczeniu. Poszukajcie na strychu, w piwnicy, lub w garażu starego sprzętu elektronicznego, zabawek, części samochodowych, nawet opakowań. Niektórych z nich nawet nie trzeba malować wystarczy odpowiednio ułożyć, przykleić na tekturkę. Podstawkę malujecie na zielono, nanosicie wikol i posypujecie trawą lub piaskiem. Inne elementy sklejać ze sobą, malujecie czarną lub szarą farbą, następnie używacie metody suchego pędzla (nakładacie srebrny, brązowy, zielony) do postarzenia elementów.

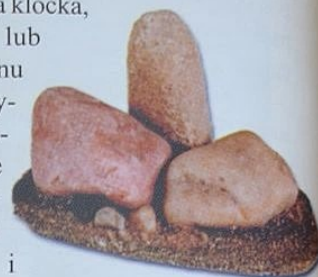
Najlepszym rozwiązaniem, na początku, są małe makiety, które są łatwe w wykonaniu oraz transporcie. Poza tym stanowią dobre uzupełnienie dużych budynków i wzgórz. Prostym i skutecznym sposobem na wykończenie makiety jest przyklejenie napisów i znaków ostrzegawczych. Można je zaprojektować na komputerze następnie wydrukować na kolorowej drukarce. Można też wyciąć je z gazety np. komputerowej dziwne symbole, napisy nawet całe drzwi i ściany itp., wkomponujecie je w model podretuszujecie niedociągnięcia. Jest to bardzo szybka metoda zapewnia ona natychmiastowy efekt. A oto nieliczne przykłady wykorzystania



powyższych metod.

Składy materiałów zrobicie z odpowiednio pociętych starych kredek, długopisów, oporników. Sklejać je razem w stosy. Beczki są z kondensatorów elektrolitycznych, wykorzystałem ich oryginalny kształt i kolor. Pojemniki są z opakowań po lekach, do tego celu można użyć również starych baterii. Grupujecie je na podstawie i malujecie wyżej wymienionymi kolorami oraz doklejać znaki informacyjne. Platformę na broń i amunicję wykonacie z opakowania po czekoladkach. Wycinacie dno i przyklejać na tekturkę. Skrzynki

zróbcie z kawałka klocka, jakiejś zabawki lub wyciąć z kartonu i doklejać uchwyty. Jako pojemniki wykorzystajcie części elektroniczne. Do tego dodajcie broń i ekwipunek. Wszelkiego rodzaju urządzenia i powierzchniowe części podziemnych budowli zrobicie z małych transformatorów, radiatorów lub czegoś o podobnym kształcie. Z łamanych słomek do picia tworzyć rury, możecie też wykorzystać drut elektryczny. Dodajcie do tego ciekawe elementy i gotowe! Skały możecie zrobić z otoczków znalezionych na podwórku. Powinny być matowe i porowate. Układacie z nich kompozycje i przyklejać na przygotowaną podstawkę. Moduł obrony przeciwpowietrznej. Jako podstawę wykorzystałem stary dysk twardy. Wy możecie zrobić ją z jakiejś obudowy, pudełka, opakowania itp. Bardziej pracochłonne jest wycięcie ze styropianu pożądanego kształtu. Następnie oklejać kartonem, na to naklejać kilkunastwarstwowe geometryczne segmenty, tak, by wyższa warstwa była mniejsza od poprzedniej. Montujecie działko (np. z kosmicznego pojazdu) na szczycie, obok systemu naprowadzającego. Malujecie na pożądaną kolor. Dodajcie niezbędne akcesoria oraz kamuflaż (kolory maskujące, glony, kawałki wysuszonych roślin). Doklejać wycięte z gazet napisy i symbole.



I to wszystko. Zrobienie tego, co widzicie na zdjęciach zajęło mi około trzech godzin, łącznie z napisaniem artykułu. Widzicie więc, że przygotowanie na początek mało skomplikowanego pola bitwy nie wymaga dużych poświęceń. A gra staje się bardziej atrakcyjna. Do zobaczenia w następnym numerze.



P.S.

Czekam na Wasze listy i opinie na temat budowy makiet.



WARMMASTER SKRÓT ZASAD

SEKWENCJA GRY

1. Dowodzenie
2. Strzelanie
3. Walka wręcz

1. DOWODZENIE

- Inicjatywa -

Oddziały w odległości 20 cm od wroga mogą przejąć inicjatywę i własnowolnie:

1. Zaszarżować na najbliższego przeciwnika
2. Wycofać się od najbliższego przeciwnika

Oddział może przejąć inicjatywę zanim zostaną wydane rozkazy. W tej samej turze oddział nie może przejąć inicjatywy i otrzymać rozkazów.

- Rozkazy -

Aby wydać rozkaz rzucić 2k6 na Dowodzenie postaci

- 1 na każde pełne 20 cm odległości
- 1 za każdy następny rozkaz
- 1 wróg w zasięgu 20 cm
- 1 w gęstym terenie
- 1 za każdą straconą podstawkę

Maksymalnie 4 oddziały mogą tworzyć brygadę. Oddziały w brygadzie otrzymują ten sam rozkaz.

- Ruch -

Piechota	20 cm	Kawaleria	30 cm
Artyleria	10 cm	Oddziały latające	100 cm
Potwory	20 cm	Maszyny	różnie
Rydwany	30 cm	Postacie	60 cm

Oddziały w nieregularnej formacji przemieszczają się z połową ruchu. Postacie przemieszczają się na końcu fazy dowodzenia.

- Powrót -

Latające oddziały, które znajdują się w odległości większej niż 20 cm od bohatera mogą poruszyć się w jego kierunku na odległość 10xk6 cm (przed wydaniem rozkazów).

Oddział latający, w jednej turze, może powrócić i otrzymać rozkazy.



2. STRZELANIE

Oddział strzela do najbliższego przeciwnika znajdującego się w zasięgu strzału.

- Zasięg -

Łuk/ Kusza, itp.	30 cm
Katapulty/ Działa	60 cm
Balisty	40 cm
Broń Palna/ Gobliny, itp.	15 cm

- Trafienie -

Cel w terenie otwartym	4, 5 lub 6
Cel w pozycji obronnej	5 lub 6
Cel ufortyfikowany	6

- Wycofanie -

Rzucić na wycofanie na końcu fazy strzelania. Oddziały, które odniosą rany podczas strzelania wycofują się k6 cm za każde trafienie.

- 1 jeśli oddział jest w pozycji obronnej
- 1 jeśli oddział jest ufortyfikowany

Oddział jest zmieszany jeśli na kostce wypadnie 6 oczek. Oddział, który wycofa się na odległość równą lub większą niż jego ruch rozprasza się.

3. WALKA WRĘCZ

Szarża w otwartym terenie	+1
Potwór/ Rydwan szarżujący w otwartym terenie	+1
Pościg	+1
Dodatkowe bonusy za pościg (za każde 3 cm)	+1
Walka z przerażającym przeciwnikiem	-1
Walka z boku lub z tyłu	-1
Zmieszanie	-1

+1 do rezultatu walki za każdą wspierającą podstawkę

- Remis -

Obie strony cofają się na 3k6 cm.

Oddział na pozycji obronnej lub ufortyfikowany nie musi się cofać.

- Przegrana -

Przegrany musi uciec na odległość (w cm) równą różnicy w rezultacie walki.

- Zwycięstwo -

Zwycięzca może się wycofać, pozostać na pozycji lub (jeśli przeciwnik został zniszczony) posunąć się do przodu.

Piechota nie może ścigać kawalerii i rydwanów.

Artyleria nigdy nie ściga przeciwnika i jest zniszczona jeżeli ucieka.

Oddziały, które nie potrafią latać nie mogą ścigać oddziałów latających.

PORTAL

OŻYWIENICY

Hordy ożywieńców nieustannie przemierzają ziemie żyjących. Przyświeca im tylko jeden cel: zniszczyć wszystkich śmiertelników żyjących w świecie Warhammera. Przewodzą im starożytni Grobowi Władcy, wieki temu pochowani w piramidach Nehekary, później ożywieni mroczną magią Nagasha. Grobowi Władcy do walki wzywają tych, którzy służyli im za życia. Potężni Kapłani-Licze stają na czele armii, której trzon stanowią szkielety uzbrojone we włócznie i łuki. Pod dowództwem Grobowego Władcy znajdują się również artyleria, napawające strachem Ożywieńcze Giganty i przerażające Sfinksy. Z kawalerią szkieletów i rydwanami armia ożywieńców jest naprawdę trudnym przeciwnikiem. Walcząc z nią możesz być pewny, że twoi martwi towarzysze powstaną by zwrócić się przeciwko tobie.



OŻYWIENICZA ARMI GROBOWEGO WŁADCY

Jednostka	Rodzaj	Atak	Trafienia	Zbroja	Dowództwo	Wielkość oddziału	Min/max	Punkty
Grobowy Władca	General	+2	-	-	9	1	1	130
Kapłan-Licz (2 podstawki)	Mag	+1	-	-	8	1	-2	180
Kawaleria Szkieletów	Kawaleria	2	3	5+	-	3	-/-	60
Rydwany Szkieletów	Rydwan	3/1	3	5+	-	3	-3	110
Szkielety (2 oddziały)	Piechota	2	3	6+	-	3	2/-	60
Łucznicy (2 oddziały)	Piechota	2/1	3	0	-	3	2/-	70
Ożywieńczy Gigant	Potwór	6	4	4+	-	1	-1	125
Sfinks	Potwór	4	6	3+	-	1	-1	150
Ożywieńcza Katapulta	Artyleria	1/3	3	0	-	1	-1	85
Balista	Artyleria	1/1	2	0	-	2	-1	65
RAZEM								1035



WYSOKIE ELFY

Elfy są najstarszą i najbardziej cywilizowaną rasą świata Warhammera. Mimo iż lata świetności należą już do przeszłości, wysokie elfy z Ulthuanu mogą zebrać armię, której niewielu da rady. Trzon armii stanowią wojownicy zgrupowani w potężne regimенты włóczników lub łuczników. Z Ellyrian przybywa lekka jazda (Reavers), a z gór Ulthuanu majestatyczne orły. Zarówno szarża ciężko opancerzonej szlachty - Srebrnych Helmów - jak i osławionych rydwanów z Tiranoc budzi w sercach przeciwników słuszny niepokój. Niewielu może się mierzyć z dobrze dowodzoną armią Wysokich Elfów.



ARMIA WYSOKICH ELFÓW

Jednostka	Rodzaj	Atak	Trafienia	Zbroja	Dowództwo	Wielkość oddziału	Min/max	Punkty
General	General	+2	-	-	10	1	1	155
Bohater	Bohater	+1	-	-	8	1	-1	80
Mag	Mag	+0	-	-	8	1	-1	85
Srebrne Helmy	Kawaleria	3	3	4+	-	3	-/-	110
Reavers	Kawaleria	3/1	3	6+	-	3	-3	100
Rydwany	Rydwan	3	3	5+	-	3	-3	95
Włócznicy (2 oddziały)	Piechota	3	3	5+	-	3	2/-	120
Łucznicy (2 oddziały)	Piechota	3/1	3	6+	-	3	1/-	150
Gigantyczne Orły	Potwór	2	3	6+	-	3	-1	70
Balista	Artyleria	1/3	2	0	-	2	-1	65

RAZEM 1035

Tłumaczenie i skład: Tomasz Kowalik, ilustracja: Tomasz Oracz
Warmaster jest produktem firmy Games Workshop.

pieczeństwu lub interesom rodu, spotykają się ze zdecydowaną reakcją Rafaela, którego „siły interwencyjne” niezwłocznie przystępują do działania. Wielokrotnie jednak nie musi on mieć żadnego istotnego powodu, by nakazać swoim siepaczom przeprowadzenie „profilaktycznej pacyfikacji”. Najczęściej celem takich akcji stają się warsztaty krasnoludzkich rzemieślników, a także wszelkie przybytki prowadzone przez halflingi lub elfy. Jest to spowodowane faktem, że Rafael szczerze nienawidzi wszystkich nie ludzi, czego jednak w żaden sposób publicznie nie okazuje. Jeżeli tego typu środki zaradcze zawiodą (co się praktycznie nie zdarza), rodzina może zastosować bardziej niekonwencjonalne metody. Ostatni taki przypadek miał miejsce przed czterema laty, kiedy to jeden z wyżej postawionych kapłanów Ulryka rozpoczął prywatne śledztwo, dotyczące tajemniczego zniknięcia kilku wścibskich nowicjuszy. Ten świątobliwy mąż nie przejął się zbytnio dyskretnymi prośbami, mającymi skłonić go do zajęcia się czymś innym. Głuchy był też na wszelkie sugestie, dotyczące odpowiedniej gratyfikacji za ciężką kapłańską posługę. Za nic miał również wi-

doczne oznaki zniecierpliwienia don Roberta, który zgodnie z odwieczną tradycją rodu, po każdej takiej próbie wysłał mu ozdobny srebrny sztylet (znajdowany później przez owego kapłana w różnych nieprzewidzianych miejscach, na przykład rankiem pod swoją poduszką). Po trzecim ostrzeżeniu cierpliwość głowy rodu została wyczerpana. Pewnej niezwykle burzliwej nocy, dom wiernego sługi Ulryka został dosłownie rozniesiony na strzępy przez uderzający w niego grad piorunów. Nieliczni świadkowie, mający okazję obserwować to wydarzenie, twierdzili zgodnie, że część nieba nad Middenheimem zasłonił wtedy jakiś wielki, czarny kształt. Sprawy tej ostatecznie nie rozwiązano, chociaż zdaniem niektórych mieszkańców miasta była to albo kara za popełnione grzechy albo boskie ostrzeżenie. Arcykapłan Ulryka nie zajął w tej sprawie żadnego stanowiska. Ci natomiast, którzy mieli jakieś pojęcie o mrocznych powiązaniach rodziny de Castilla, w swych ostrożnych spekulacjach byli o wiele bliżej prawdy, jednak z wiadomych względów woleli milczeć.

Snotball

Tomasz Kowalik

Zapewne większość z Was słyszała o Snotballu. Postanowiliśmy nieco rozwinąć zasady gry zawarte w dodatku „Middenheim: Miasto Białego Wilka” i zaproponować Wam zabawę, dzięki której będziecie mogli urozmaicić sesje Warhammera. Dodatkowo będziecie mieli wpływ na wydarzenia mające miejsce podczas rozgrywek Snotballu - nasza gra będzie przypominała prymitywną grę Play by Mail.

Nie będę przytaczał tu opisu zasad gry (znajdziecie go w wymienionym wcześniej dodatku), a skupię się natomiast na atmosferze towarzyszącej rozgrywkom.

Snotball budzi wielkie emocje wśród mieszkańców Middenheim. Interesują się nim zarówno ludzie, krasnoludy, halflingi, bogaci i biedni. Wyjątek stanowią tylko elfy, które uważają tę grę za akt prymitywnego barbarzyństwa. Każdy mecz wzbudza w mieszkańcach miasta olbrzymie emocje. Korzystają na tym wszyscy: widzowie mają doskonałą zabawę, kupcy zarabiają zawrotne sumy, kwitnie rynek nielegalnych zakładów, do kasy miejskiej wpływają nieustannie pieniądze, nawet żebracy nie mogą narzekać. Ale najlepiej jest głównym aktorem tego widowiska - zawodnikom. Przez długi czas muszą ćwiczyć podania, przejęcia, przyjęcia, kiwnięcia i temu podobne zagrania - sława jednak rekompensuje wszelkie trudy. Liczne przywileje, zwolnienie z płacenia podatków, stała niezwykle wysoka pensja to tylko niektóre z zalet.

W Middenheim znajdują się dwa miejsca nadające się do rozgrywek Snotballa. Pierwszym jest oczywiście wspaniały stadion Benabau, drugim plac w dzielnicy Altquartier. Ze względu na awantury jakie wybuchały w czasie meczów

władze miejskie zakazały jednak rozgrywania meczów w Starym Kwartale.

Prawie każda grupa społeczna ma swoją drużynę. Są więc robotnicy, kupcy, kapłani, żołnierze i wiele innych. 14 najlepszych drużyn może co roku brać udział w Wielkich Snotballowych Mistrzostwach Middenheim (WSMM). Rywalizacja nie kończy się jednak tylko na boisku. Często pomiędzy rozentuzjasmowanymi kibicami dochodzi do zażartych starć, które, na szczęście, kończą się tylko siniakami i wybitymi zębami.

Na początku sezonu Middenheimska Komisja Do Spraw Snotballu (MKDSS) ustala kalendarz rozgrywek. Zasady ustalania kalendarza są utrzymywane w ścisłej tajemnicy. W każdym numerze „Middenheimera” podawany jest program rozgrywek na najbliższe dwa miesiące. Każdego Festag rozgrywany jest jeden mecz, wyjątek stanowi ostatni Festag w drugim miesiącu. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3, za remis 1, a za porażkę 0 punktów. Punkty sumuje się, a zwycięzcą WSMM zostaje drużyna, która uzyskała największą ilość punktów.

W każdym numerze „Middenheimera” będziemy podawali harmonogram rozgrywek na najbliższe dwa miesiące. Wystarczy podaną listę uzupełnić o wyniki i przesłać na adres redakcji PORTALU. My policzymy średnie i wyniki opublikujemy w numerze następnym. Czekamy też na relacje z najciekawszych spotkań. Co dwa miesiące spośród osób, które wezmą udział w naszej zabawie rozlosujemy trzy nagrody. Dodatkową nagrodę otrzyma osoba, która nadeśle

najciekawsze sprawozdanie z meczu (sprawozdanie będzie można znaleźć w „Middenheimerze”).

Zapraszam teraz na część najważniejszą - opis Snotballowych drużyn.

Wschodni Dozorcy

„Dlaczego jesteście najlepsi? Bo mamy swój stadion!”

To jedyna drużyna w Middenheim, która ma własny stadion. Na placu przypominającym wymiarami boisko do Snotballu bez przerwy można spotkać zawodników Dozorców trenujących przyjęcia, uderzenia i kopnięcia. Treningom stale towarzyszy bardzo napięta atmosfera. Nie raz dochodziło tu do krwawych starć pomiędzy gapiami, a od kiedy i zawodnicy padli ofiarami walczących stron, Edam Gouda przydzielił drużynie Dozorców specjalną ochronę. Nie dziwi więc, że każdemu zawodnikowi towarzyszy dwóch dziwnie wyglądających jegomości. Wschodni Dozorcy dzięki nieustannym treningom stanowią poważnego pretendenta do tytułu mistrzowskiego.

Niniejszym przedstawiamy pierwszą na naszych łamach interaktywną grę - Wy, nasi czytelnicy będziecie mieli wpływ na opisywane przez nas wydarzenia. Chodzi oczywiście o Snotball.

Po pierwsze: przysyłacie na adres redakcji wyniki meczów najbliższej kolejki ligi Snotballa.

Po drugie: My - Wasi ukochani redaktorzy sumujemy je i uśredniamy, analizujemy, dopisujemy, fałszujemy i wreszcie...

Po trzecie: Możecie przysyłać sprawozdania z meczów, na których byli Wasi erpegowi bohaterowie - wtedy wybieramy najciekawsze z nich i uznajemy je za prawdziwe, a wynik, który wtedy padł zostaje uznany za oficjalny - bez względu na propozycje innych czytelników.

Po czwarte: czyli gdzie nagrody?!!!

Każde przesłane do nas propozycje wyników biorą udział w losowaniu nagród.

Każde sprawozdanie bierze udział w dodatkowym losowaniu nagród.

Każde z wybranych do publikacji sprawozdań otrzymuje nagrodę.

Czekamy zatem na propozycje wyników pierwszej w tym roku kolejki...

Wilki z Grafsmund - Żołnierze z Altmarkt

Wschodni Dozorcy - Rzemieślnicy z Neumarkt

Naprzód Kislev - Straż Middenheim

Garownicy SPB - Niosący Światło

Kruger und Sohn - Arte Freiburg

Karag Dawi - Błękitnokrwieści z Nardgarden

Studenci z CT - Nordgarden-Kupcy

Kapitanem jest trzydziestoletni, bliski przyjaciel Goudy - Otto „Szrama” Bergmann. Otto znany jest z agresji i brutalności.

Naprzód Kislev

„Gramy dobrze, bo twarde z nas są chłopcy. Te chłystki z innych drużyn mogą nam jedynie spirytusu donosić.”

Nazwa drużyny doskonale oddaje styl jej gry. Kislewi przyjmują taktykę „jak najprędzej do przodu”. Atak mają bardzo silny i agresywny, natomiast obronę dziurawą jak sito. Drużyna złożona jest z najemników kislevickich stacjonujących w Middenheim.

Kapitanem drużyny jest Ivan Groźny, pseudonim „Car”. To potężnej postury człowiek o srogim wyrazie twarzy. Jego okrzyk bojowy „naprzód Kislev” budzi grozę w sercu niejednego przeciwnika.

Wilki z Grafsmund

„Bardzo lubię tą grę. Wcale nie przeszkadza mi to, że jestem kobietą. Wszyscy są dla mnie tacy uprzejmi i mili.”

Wilki to najbardziej utytułowana drużyna. Zawsze znajdują się w czołówce, często zajmują pierwsze miejsce. To z tej drużyny wywodziła się największa sława Snotballu - Klaus „Biały Kiel” Grossenhuff. Drużyna gra rozważnie, trzyma przeciwnika z daleka od własnej bramki, często atakuje. Wilki są ulubioną drużyną obywateli Middenheim. Ich grze towarzyszy zawsze największe doping.

Kapitanem jest kobieta - Ingrid „Misia B” Gaenseblumchen. Ingrid jest niewiastą o nieprzeciętnej urodzie. Długie, kręcone, blond włosy, doskonale kobiece kształty i prześliczny uśmiech powodują, że przeciwnicy na boisku tracą głowę, a co za tym idzie także piłkę.

Garownicy Spod Południowej Bramy

„Ja myślę, że chcielibyśmy zdobyć puchar. To by fajnie bardzo było jakbyśmy go zdobyli.”

To najbardziej znana drużyna grająca w Snotballa w całym Imperium. Garownicy do meczów przygotowują się w Grunparku, a ich trenerem jest sam Helmut Beckenbauer, niegdyś najlepszy środkowy napastnik. Styl gry Garowników stoi na wysokim poziomie, cechuje ich duża agresja, gorzej jest z obroną, ale jak powiada Beckenbauer „Żeby strzelić bramkę trzeba atakować”. Jeszcze większą sławą niż sama drużyna szczycą się jej kibice. Znani są z burd organizowanych po meczach, zwłaszcza po spotkaniach z drużyną Wschodnich Dozorców.

Kapitanem jest człowiek o sportowej inteligencji - Klaus „Snotling” Wrecker.

Kruger und Sohn

„Ja zaprezentuję dziś nowe przyłożenie, a grał będę w nowych butach ze skóry białego jelenia.”

Krugerzy, jak się tą drużynę potocznie nazywa, są najlepiej wyekwipowani i zarabiają najwięcej ze wszystkich Snotballowych drużyn. Ich styl gry zbliżony jest do Wilków - wyważona gra defensywno-ofensywna, brak im jednak ogrania. Niesłuchanie duży wpływ na liczne sukcesy mają oczywiście wysokie pensje.

Kapitanem jest Joachim „Piękny” Kruger - syn

właściciela drużyny. Joachim jest zakochanym w sobie młodzińcem. Bardzo lubi towarzystwo niewiast, a co za tym idzie bardzo się lubi przed kobietami popisywać. Kieruje drużyną dobrze, ale zawsze tak, aby to jego gwiazda świeciła najjaśniej.

Diaraq Dawi

„My to kurde gramy dobrze. Biegamy wolno, ale jak coś to w leb!”

Drużyna krasnoludów jest najlepszym przykładem tego, że nie szybkość jest najważniejsza, a determinacja i wytrzymłość. Krasnoludy radzą sobie doskonale w obronie i wolnym, ale zdecydowanym ataku. Uderzenia mają khazadzi silne, a jak któryś dostanie piłkę i rozpędzi się to jeden przeciwnik go nie zatrzyma.

Yokki „Łysy” Kadrison jest kapitanem drużyny krasnoludzkiej. Cechuje go upór, twardą jak skała głową i silną ręką. Yokki znany jest z niezwykle dalekich rzutów.

Śrudenci z Collegium Theologica

„Biorąc pod uwagę klasę naszych przeciwników z całą odpowiedzialnością muszę stwierdzić, że zwycięstwo mamy w kieszeni.”

Mimo iż wyglądają na wychudzonych i nieporadnych studenci stanowią trudnego przeciwnika. Cechuje ich doskonała strategia gry, akcje są doskonale rozplanowane, a gra konsekwentna aż do ostatniego strzału. Studenci jako jedyni posiadają grupę fanek ubranych w klubowe barwy zagrzewających swoją drużynę do gry. Wiele drużyn skarży się, że powinno to być zakazane, ponieważ nie pozwala się im skupić w czasie meczu.

Kapitanem jest Jurgen „Juri” Kirsmann - niezwykle szybki i bramkostrzelny zarozumialec.

Åordgarden - Kupcy

„Mamy powody, żeby grać dobrze.”

Kupcy z Nordgarden bardzo poważnie traktują rozgrywki Snotballu. Jest to kolejne miejsce, w którym próbują wykazać swoją wyższość nad szlachecką częścią dzielnicy. Zawodnicy są doskonale opłacani i trenują naprawdę bardzo dużo. Mimo najszczerzych chęci gra nie wychodzi im jednak najlepiej (wpływ ma także stała rywalizacja o czołowe miejsce w drużynie). Atakują zbyt wolno, obrona ma poważne braki. Na uwagę zasługują natomiast gracze środka boiska. Tylko im drużyna może zawdzięczać to, że nie wypadła z rozgrywek.

Drużynie przewodzą pochodzący z Tilei Luigi „Belt” Ferrara. Luigi słynie z niezwyklej szybkości i dużej siły przebicia.

Błkirkno krwiści z Åordgarden

„Nie traktujemy wszystkiego zbyt poważnie. Najważniejsza jest zabawa!”

Trzon drużyny stanowią synowie bogatych, zaliczanych do elity Middenheim rodzin. Ci pyszni młodzieńcy przede wszystkim cenią sobie pozycję jaką daje im udział w rozgrywkach Snotballu. Gra nie jest ich najmocniejszym punktem, za to imprezy organizowane w „Rzącym Osle” słynne są na całe miasto. Młodzi szlachcie, pod naciskiem swoich patronów, starają się zrobić wszystko, aby nie być gorszymi niż kupcy.



Kapitanem jest Thomas „Luzak” von Gunterstarn. Thomas nigdy się nie spieszy, ale za to umie utrzymać w drużynie jako taką dyscyplinę.

Arte Freiburg

„Zwycięstwo nie jest najważniejsze. Przede wszystkim trzeba się pokazać z jak najlepszej strony.”

Podczas pierwszego meczu tej drużyny, gdy wszyscy zawodnicy pojawili się na stadionie sędzia oznajmił, że nie rozpocznie meczu, dopóki z boiska nie zejść ci cudacznicy kibice. Po krótkich wyjaśnieniach okazało się, że to nie kibice, ale zawodnicy. Artyści znani są ze swojego ekstrawaganckiego podejścia do gry. Ich akcje są nieraz mistrzowskimi pokazami gry aktorskiej, niejednokrotnie okraszonych niezwyklej improwizacją. Gdyby nie fakt, że drużyna chce się pokazać w jak najbardziej widowiskowy sposób to mogłaby zajmować miejsce w ścisłej czołówce.

Kapitan Arte Freiburg - Joachim Pottershon - znany jest z szokujących strojów, przez niektórych uznawanych za zbyt skape.

Åiosacy Światła

„Niech bogowie mają nas w swojej opiece i prowadzą nasze strzały ku bramce przeciwnika.”

W skład drużyny wchodzi kapłani wszystkich bóstw, których świątynie mieszczą się wewnątrz murów Middenheim. Kapłani nie przywykli do nadmiernego wysiłku (dla nich wprowadzono Przywilej Pięciu Zmian!). Często dochodzi też do komicznych sytuacji, kiedy to przedstawiciele dwóch wyznań przerywają grę i rozpoczynają zażartą dyskusję, która zazwyczaj kończy się na tematach wiary. Najbardziej znani są z tego kapłani Ulryka i Sigmara.

Kapitanem jest brat Anzelm - kapłan Morra. Jego ponura natura znika z chwilą wejścia na boisko.

Żarłoki z Altmartit

„Łyżka gulaszu Hieronima i nikt nie da nam rady!”

Żarłoki to drużyna złożona z ludzi i halflingów, chociaż ci pierwsi stanowią zdecydowaną większość. Styl gry tej drużyny jest bardzo dziwny. Halflingi nie umieją szybko biegać, mają problemy z utrzymaniem piłki, nie radzą sobie w obronie. Źródło sukcesów Żarłoków tkwi...

No dobrze zdradzimy tajemnicę. Od kilku lat Hieronim Greenglade, jeden z najlepszych kucharzy w mieście przyrządza dla drużyny Altmartit swój słynny Gulasz Jądrowy (skład jest najciszejszą tajemnicą!). Gulasz przed każdym meczem spożywany jest przez drużynę, w którą wstępuje, jak mówią fachowcy, Energia Jądrowa. Do dziś dnia niewielu umie rozwinać ten dziwny termin naukowy.

Nie dziwi fakt, że kapitanem jest halfling Maximillian „Max” Barefeet. Max jest bardzo trudnym zawodnikiem do upilnowania. Pomaga mu w tym bardzo niski, nawet jak na halflinga, wzrost.

Szraż Middenheim

„Straż musi pokazać się z jak najlepszej strony. Dla nas liczy się tylko zwycięstwo.”

Komandor Ulrich Schuttmann powierzył pieczę nad snotballową drużyną Straży Miejskiej, pochodzącemu z Bretonni kapitanowi Pierrowi Zidane. Zidane jest twardym i zdecydowanym człowiekiem. Trzyma drużynę krótko, nie pozwala nawet na najmniejszy błąd. Treningi są długie i męczące, za to rezultaty widać na boisku. Według zapowiedzi komandora Schuttmanna Straż w nadchodzącym sezonie będzie aspirowała do tytułu mistrzowskiego.

Kapitanem jest opiekun-trener drużyny Pierre Zidane. Pierre jest doskonałym napastnikiem, w zeszłym sezonie został królem strzelców.

Rzemieślnicy z Neumarkt

„Tak gramy jak nam płacą.”

Rzemieślnicy to raczej przeciętna drużyna. Na ogół grają słabo i mało odważnie. Fachowcy twierdzą, że powodem są kłótnie pomiędzy „menadżerami” drużyny. Powszechnie znana jest „sprawa Jugenbara”, kiedy to drużynę Rzemieślników prawie rozwiązano. Na uwagę zasługują jednak mecze, które Rzemieślnicy rozgrywają z Żarłokami. W grach z Neumarkt wstępują wtedy takie pokłady sił, że bez problemu poradziłoby sobie nawet z Wilkami. Czym jest to spowodowane? Złośliwi twierdzą, że szeroko otwartymi portfelami rzemieślników opiekujących się drużyną.

Kapitanem jest Klaus „Długi” Farrenhaus - niezbyt przyjemny, bardzo wysoki człowiek.

Poniżej, drogi MG znajdziesz kilka pomysłów na to, jak wykorzystać Snotballowe rozgrywki do urozmaicenia scenariuszy, których akcja toczy się w mieście Białego Wilka.

Joachim Schroeder jest bogatym mieszczańcem, nikt jednak nie wie co jest źródłem jego utrzymania. Joachim ostatnio wszedł w posiadanie pewnego dokumentu, który może zaszkodzić zasiadającemu w Najwyższej Radzie Czcigodnej Gildii Prawników Franzowi Hulkenbarowi. Hulkenbar zapłaci wysoką kwotę za dostarczenie dokumentu, ale bardzo zależy mu na czasie. Z obserwacji gracze dowiedzą się,

że Schroeder ma jedną wielką słabość - Snotball. Południe najbliższego Festag powinno być idealnym czasem na włamanie do dziwnie wyglądającej posiadłości. A może dokumentów będzie więcej? Może któryś z graczy zgubi podczas włamania pierścień rodowy? Nikt w mieście nie chciałby mieć Schroeder za wroga.

Do graczy zgłasza się kupiec - Alberto Cassani. Informuje, że jest jednym z menadżerów Wschodnich Dozorców i ma dla drużyny bardzo delikatne zadanie. „Szrama” przeżywa ostatnio bardzo ciężkie chwile i potrzebuje współczującej kobiety, która mogłaby się nim zająć po meczach. Zadaniem drużyny ma być znalezienie takiej właśnie niewiasty. Gdzie? Niech pomyślą sami, a może jedna z postaci graczy jest kobietą? Jeżeli im się uda to mogą się spodziewać poważnych kłopotów. Alberto Cassani został posłany przez Człowieka, który chce, aby zakochany „Szrama” nie mógł się koncentrować na grze. Co robi Gouda, gdy cała prawda wyjdzie na jaw? Co zrobią gracze zaszczeni przez dwie największe organizacje przestępcze w mieście?

Ingrid Gaenseblumchen od jakiegoś czasu dostaje listy, w których tajemniczy jegomość podpisujący się inicjałami L. P. grozi jej, że jeśli nie zacznie grać słabo to ją oszpeci, a później zabije. Szantażystą jest zdesperowany szlachcic - Rudolf Zimmermann, który na nielegalnych zakładach postawił ogromną sumę na to, że w WSM zwinie Garownicy. Ingrid poprosi graczy o pomoc. Wdzięczność takiej niewiasty może im się bardzo przydać w tym nieprzewidywalnym mieście.

Podczas spaceru po mieście gracze są świadkami takiej oto sceny. Trzech zamaskowanych ludzi szybkim krokiem zbliża się w kierunku przechodzącego właśnie w pobliżu graczy zawodnika Błękitnokrwistych. Nagle zawodnik pada. W całym zamieszaniu trzech tajemniczych mężczyzn czym prędzej się ulatniają. Wzburzona tłuszcza nie pozwala graczom uciec. Gdy przybywa straż okazuje się, że zawodnik zginął od ciosu w plecy. Narzędziem zbrodni był sztylet należący do jednego z graczy. Czy uda się graczom przekonać sędziego o swojej niewinności i odnaleźć prawdziwych zabójców? Dlaczego nagle zaczęli się nimi interesować łowcy czarownic?

Drużyna Nordgarden - Kupcy przeżywa ostatnio bardzo trudne chwile. Spora część zawodników zapadła na dziwne dolegliwości żołądkowe. Drużyna nie ma wystarczającej ilości graczy, aby móc rozgrywać mecze. Nagle drużyna niezwykłym czynem (np. brawurowy pościg za złodziejem) zwraca na siebie uwagę menadżerów Kupców. Ci proponują BG wzięcie udziału w rozgrywkach Snotballu. Może przed niektórymi właśnie otworzyła się brama do wspaniałej kariery sportowej?

Gdzie można najszybciej zarobić? Oczywiście na zakładach sportowych, a najlepiej jeśli będą one nielegalne. Podczas całego Festag w pobliżu stadionu kręcą się dziwni jegomoście proponujący zakłady. Mimo, iż proceder ten jest zakazany strażnicy przemykają na to oczy, a często i sami coś postawią. Znacznych zakładów można dokonywać na tydzień przed danym meczem (w tym czasie gracze zostaną dokładnie sprawdzeni). Można też składać zakłady na to, kto wygra WSM. Oczywiście za wszystkim stoją Człowiek i Gouda.

Oczywiście pomysły można by mnożyć, dzielić i dodawać. Jeżeli macie jakieś ciekawe propozycje to chętnie je zaprezentujemy w przyszłych numerach PORTALU.

Arkana magii

Ignacy Trzewiczek



Witajcie w czwartym tomie Arkanów Magii. W poprzednich częściach artykułu wyłożyłem wiek-szość podstawowych założeń uniwersalnego systemu magii - od tej pory będę zajmował się różnymi szczegółami, a kolejne tomy - mam nadzieję - w coraz częściej będą tworzone przez Was. A póki co...



Wykrywania magii. Wyobraźmy sobie magiczny przedmiot, np. szkatułkę. I wyobraźmy sobie czarodzieja, który stara się stwierdzić, czy szkatułka jest magiczna. Jeśli jest „początkującym magiem” to, zgodnie z zasadami większości gier RPG, będzie musiał jej dotknąć - wtedy poczuje delikatne... coś. Falowanie jakiegoś pola, przyjemne mrowienie na palcach. Aby to wszystko poczuć mag musi się skoncentrować, wyciszyć i w spokoju spróbować wykryć obecność magicznej energii. Wraz z rozwojem i zdobywaniem coraz większej mocy, wykrywanie magii będzie przychodziło czarodziejowi coraz łatwiej - wystarczy, że przysunie rękę do szkatułki, by po chwili poczuć znajome mrowienie. W końcu mag nauczy się wyczuwać magię na odległość, nie będzie musiał już dotykać przedmiotu, jego rozwinięte zmysły będą potrafiły wykryć energię z odległości kilku centymetrów - mag będzie czuł emanację pola z pewnej odległości. W końcu czarodziej będzie potrafił wyczuć magię na odległość - albo wyczulając zmysły i szukając w otoczeniu znajomej, magicznej emanacji, lub też... może spróbować poświęcić część swego potencjału - jakieś znikome wartości potencjału (dziesiątne części PM) - i spróbować uwolnić je. Cząsteczki energii natkną się na pole magiczne i odbiją się od niego (lub zostaną przyciągnięte - to już zależy od Was) - wtedy mag będzie wiedział, gdzie znajduje się pole magiczne...

Lecimy dalej: ekranowaniem magii - może się zdarzyć, że tworząc przedmiot magiczny mag postanowi ukryć jego charakter przed innymi czarodziejami i umagiczni go w taki sposób, że przedmiot ten nie będzie emanował energią magiczną. Wtedy mamy do czynienia z „pojedynkiem magów” - jeden chce wykryć magię, drugi chce ją ukryć... Oto pole do popisu dla postaci graczy, oto szansa na sprawienie graczowi wielkiej przyjemności, gdy kiedyś w przyszłości uda mu się przejrzeć zasłonę i odkryć prawdziwą naturę jakiegos przedmiotu. Oto pomysł na epizod - wyobraźcie sobie taką oto scenę: gdy gracz przystępuje do gry nową postacią - uczniem czarodzieja - Ty jako jego Mistrz wręczasz mu amulet i mówisz „Ten amulet nie jest magiczny, nie posiada żadnych zdolności, nie uchroni Cię przed złem, nieszczęściem, czy chorobą. Ale noś go przy sobie, a pewnego dnia, gdy wspomnisz mnie... Będiesz wiedział - wtedy będę na Ciebie czekał...” Gracz rusza na poszukiwanie przygody, chowając, bezwartościowy, jak sądzi, amulet do kieszeni. Czarodziej bierze udział w przygotowanej przez Ciebie kampanii, mijają kolejne scenariusze, w końcu, mimochodem przypominasz mu o amulecie. Nadal nie jest magiczny...

Mijają kolejne scenariusze... w końcu gracz ponownie przygląda się amuletowi i nagle okazuje się, że coś czuje... coś... zaczyna dokładniej badać amulet i okazuje się, że jednak jest magiczny, że posiada jakąś właściwość, że magicznymi znakami jest na nim wryty napis „Jesteś już gotów. Wróć, czas na dalszą naukę...”. Ciekawe?

W tym tkwi cała zabawa z „Arkanami magii”, na tym, by bawić się wraz z graczem-magiem, wciąż dawać mu jakiś problem do rozwiązania, jakąś tajemnicę, tak, by podczas normalnego biegu kampanii, on sam mógł się jeszcze czymś zajmować - odkrywać naturę różnych przedmiotów, uczyć się nowych czarów, zdolności...

Tymczasem powróćmy do ukrywania magicznych właściwości przedmiotu magicznego - co z iluzjami? Gdyby nie były jakoś zabezpieczone, to emanowałyby energią na kilometry i wiedziałby o nich każdy okoliczny mag. Są zatem w jakiś sposób „ekranowane”. Ten element także możemy wykorzystać - komplikacja iluzji nie musi zależeć jedynie od tego, jak jest szczegółowa, ale także od tego, w jaki sposób jest zabezpieczona przed wykryciem magii - początkujący czarodziej może potrafić zrobić dokładną iluzję, lecz jej wadą będzie to, że będzie ona emanowała na wszystkie strony energię... Albo na odwrót - będzie toporna, gołym okiem będzie widać, że to iluzja - ale, jak mag zacznie ją badać, to nie będzie mógł nic wykryć - wyobraźcie sobie drużynowego czarodzieja, który widzi przed sobą obraz przepaści, koślawy, błady, na pierwszy rzut oka będący iluzją. Awanturnicy zwrócą się do swego kompana, by ją rozproszył, ten skoncentruje się i po kilku minutach ze wstydem oznajmi, że albo to nie jest iluzja, albo...

A teraz z innej beczki. Napisałem kilka akapitów wcześniej o tym, że mag może poświęcić nieco potencjału magicznego i „wysłać go w świat”. Oprócz tego, że można wykorzystać je do wykrywania magii, możemy użyć ich do zupełnie innych celów. Jeden z moich magów, wymyślił kiedyś taki oto fortel: potrzebowaliśmy śledzić pewnego faceta, a uganianie się za nim po mieście nie wchodziło w grę - ja się tym zajmę - oznajmiłem moim przyjaciółom. Następnie umagiczniłem kawałek ubrania enpisa. Celowo jednak zrobiłem to niezdarnie, tak, że użyte punkty magii powoli zaczęły „ulatniać” się, a szata traciła magiczne właściwości. Facet wędrował przez kręte uliczki, a kolejne PM ulatywały z jego „niezdarnie umagicznionej” szaty. Jeszcze kilka godzin po jego przejściu byłem w stanie wykryć jego ślad... Dumny wtedy byłem z siebie...

Na dziś to wszystko - od przyszłego odcinka zmiany Arkana będą zbiorem wielu luźnych pomysłów na przygody, przedmioty magiczne, różnych rozwiązań problemów - tak więc zapraszam do przysyłania swoich uwag, przemyśleń, pomysłów - razem sprawimy, że Arkana będą jeszcze ciekawsze.



Arkana walki

Bogusław Dawiec
Piotr „Nurglitch” Smolański

...Szlachcic uniósł prawą dłoń. Domingo poczuł jak ogarnia go podniecenie. Nieznajomy miał sześć palców.
- Rozumiesz już? - zaczął szlachcic.
- Oczywiście - przerwał mu Domingo. - Równowaga szpady nie odpowiada panu, ponieważ każda szpada przeznaczona jest dla pięciu palców. (...)
- Pomiary... oczywiście... każdy palec i obwód w przegubie, i odległość od szóstego paznokcia do podusieczki palca wskazującego... tak wiele pomiarów... i pańskie preferencje... czy woli pan sztychy czy ciecica? Czy jeśli ciecica, to czy bardziej odpowiada panu ruch z prawa na ... (...)
- I zrobisz dla mnie najwspanialszą broń od czasów Excalibura?... (...)
- Ja zaś tego szukam - ideału. Nie zadowolę się niczym innym. ...

William Goldman „Narzeczona Księcia”

W trzecim numerze zajmowaliśmy się bronią mało spotykaną oraz zapowiedzieliśmy temat dzisiejszych rozważań: czyli „W jaki sposób bohaterowie mogą wejść w posiadanie takiej czy innej sztuki uzbrojenia”.

Posługiwanie się mieczem lub łukiem, który jest dla Was specjalnie przygotowany może zwiększyć Wasze możliwości (odpowiednia dla waga broni, wymiary). Unikniecie także niemiłych niespodzianek kiedy okaże się, że miecz, który kupiliście u, rzekomo najlepszego handlarza bronią w mieście pięknie w pierwszej potyczce. Broń wykonana na specjalne zamówienie zostanie tak skonstruowana, by była najodpowiedniejsza do budowy ciała i przyzwyczajen danego wojownika. Czy osoba leworęczna osiągnie mistrzostwo posługując się łukiem wykonanym dla praworęcznych? Niektórzy powiedzą, że jest to jedynie kwestia treningu. Oczywiście... Lecz nadal uważam, że specjalnie przygotowany egzemplarz odpowiadający wagą i rozmiarami do wagi i rozmiarów Waszych bohaterów, uwzględniający przyzwyczajenia i ułomności pozwoli osiągnąć jeszcze wyższy poziom umiejętności szermierki.

Światy fantasy przemierzają niezliczone ilości bohaterów. Rozpoczynając swą wędrówkę w roli poszukiwacza przygód niemal każdy z nich posiada coś czym może walczyć. Postawmy pytanie skąd (szczególnie w przypadku bohaterów młodych, „początkujących”) posiadają miecze, włócznie, łuki? Wynieśli z domu? Kupili za rogim? Dostali na gwiazdkę? Dlaczego pytam? Po-

nieważ uważam, że jest to sposób na zrobienie paru całkiem dobrych sesji lub urozmaicenie już tych wymyślonych. Poza tym, tworząc swojego bohatera i jego historię można przeznaczyć trochę czasu na odpowiedź na pytanie, dlaczego posługuje się on danym orężem, np. krasnoludzkim toporem - może to być dług wdzięczności lub równie dobrze zdobycz wojenna. Zauważcie, że już w tym momencie gracz może pozyskać w krasnoludach słuchających opowieści o tym toporze nowych przyjaciół lub wrogów (w zależności od wersji).

Ale wróćmy do tematu skąd? Zaczniemy od domu rodzinnego. Kim byli rodzice? Wojownikami? Kupcami? Na pewno w każdym domu znalazłaby się jakaś broń. Ale czy będzie odpowiednia dla naszego bohatera? Może jest to dwuręczny miecz dziadka, który mierzył dwa metry wzrostu i ważył sto dwadzieścia kilogramów... A może jest to włócznia, którą odnaleźliście na strychu i która pod wpływem dotyku zaślnęła magicznym blaskiem i zmusiła Was do ruszenia na szlak? Jeśli broni nie udało się wynieść z domu, to najlepszym sposobem jest jej zakupienie. I tutaj możemy się naciąć. Dlaczego? W czasie sesji RPG to Mistrz Gry kreuje świat, rzuty kośćmi określają sytuacje losowe i trudne. W wielu księgach do różnych systemów można odnaleźć tabele z przedmiotami, które są spotykane często, rzadko, prawie nigdy. Zależnie od Mistrza Gry (lub kości) uda Wam się odnaleźć coś szczególnego lub zwykły chłam. W naszych poszukiwaniach oczywiście możemy się udać do producenta. Do krasnoludzkich kuźni lub elfich mistrzów. Ale na to trzeba mieć czas i pieniądze. Czasami bardzo dużo

pieniędzy. A może wykonacie swoją broń sami? Obmyślcie mechanizmy sprężynowe zwalniające ukryte ostrza, odnajdziecie odpowiednie stopy metali i poświęćcie na wykucie tego jedyne dla Was miecza całe swe życie? Nie możemy zapomnieć o grobowcach słynnych wodzów i wojownikach. Może poszukując w tych miejscach zdołacie odnaleźć coś ciekawego? Wszystkie pytania, które postawiłem wcześniej na temat poszukiwań mają jeden cel - chcę uzmysłowić Wam, że próba poszukania dla bohatera odpowiedniej broni może być skarbnicą pomysłów na przygodę. Wprawdzie nie możecie pozwolić, aby na jednej sesji wszyscy gracze w jednym momencie podjęli decyzję o tym, że nadszedł czas odnaleźć specjalnie dla siebie wykuty miecz. Pozwólcie na to jednemu graczowi, może to być przygoda specjalnie napisana dla - niech będzie to prezent za dobrą grę w ostatnich tygodniach. Drodzy gracze, pogadajcie z MG o tym, że chcecie kupić, zamówić lub rozpocząć poszukiwania ostrza, które byłoby odpowiednie dla kogoś, kto ma odcięty palec wskazujący. Niech broń, którą wykute dla Was krasnoludzki kowal będzie specjalnie naznaczona, np. niech nigdy nie będzie jej można wytrącić z ręki, nawet kiedy już jesteście bardzo, ale to bardzo zmęczeni... Utrata miecza, który służył Waszemu bohaterowi przez wiele lat, był przez niego czyszczony, naprawiany może spowodować rozpoczęcie poszukiwań, które mogą się sprowokować wiele ciekawych i niespodziewanych sytuacji.

Przejdźmy zatem do kolejnego tematu: w jaki sposób Wasz bohater uczy się szermierki? Czy jest samoukiem, czy też odnalazł na swojej drodze odpowiedniego nauczyciela? Czy rozpoczynając grę nowym bohaterem przypisujemy mu pewne doświadczenie, czy też dopiero zacznie się czegośkolwiek uczyć. Postacie, które odnalazły na swojej drodze nauczycieli muszą pamiętać, że mistrzowie nie od razu nauczą wszystkiego. Nauka może trwać wiele lat. W takim wypadku bohater będzie wykorzystywał każdą „wolną chwilę” na spotkanie ze swoim mistrzem. Z kolei nauczyciel po pewnym czasie będzie pragnął przekazać swemu uczniowi nie tylko wiedzę z zakresu walki ale także pewną filozofię życia. Wyciśnie piętno na sposobie i walki i postępowania bohatera. Wasz wojownik będzie cytował swego mistrza i powoływał się na jego doświadczenie. Takie prowadzenie postaci nie będzie łatwe ale każda kolejna sesja może być pełna opowieści o tym, czego się uczyliście i w jaki sposób.

Sprawy dzisiaj poruszone w bardzo dużym stopniu wpływają na postać, którą tworzycie. Trudno będzie bowiem MG w czasie prowadzenia wcześniej przygotowanej gry zwolnić Waszego bohatera na trzymiesięczny trening, podczas gdy reszta drużyny wyrusza na daleką wyprawę. Aby uniknąć kłopotów proponuję abyście raz na jakiś czas rozgrywali krótkie scenariusze sam na sam.: Ty i Twój MG, w trakcie których będziecie się uczyć lub coś zdobywać. Na pewno sprawi Wam to większą radość niż:

- Słuchaj Jacek nie mogę grać w piątek. Wiesz, jak mnie nie będzie z ekipą to ja w tym czasie uczyć się walczyć dwoma mieczami.

- Tak? Gdzie?

- Jak to gdzie? Przecież podróżujemy po Imperium ja się odłączę i kogoś pewnie znajdę, kto będzie chciał mnie uczyć. I tak ciach, ciach w kolejny piątek nasz gracz będzie umiał walczyć dwoma mieczami (oczywiście jeśli wyda parę punktów doświadczenia). Chyba nie o to chodzi?

Na dzisiaj koniec rozważań o walce i broni. Dziś nie będzie walczących wojowników. Jedni trenują, drudzy poszukują dobrych rzemieślników chcąc zamówić lepszą broń, jeszcze inni słuchają rady swych mistrzów i odpoczywają. Walki na arenie rozpoczną się już niebawem. Nie czekajcie, przysyłajcie swoich wojowników i sprawdźcie, kto jest najlepszy.

Powyższy artykuł daliśmy do przeczytania jednemu z naszych przyjaciół - osobie, która ma zupełnie inne spojrzenie na walkę bronią białą. Nurglich - bo o nim mowa, osoba gardząca piruetami, błyskiem wirujących ostrzy i zelkimi innymi „fantasy” sprawami postanowił skomentować artykuł Bogusia i napisać kilka słów od siebie - powstało coś, co nazwał bym: „Arkana walki: Dark fantasy” - życzę miłej lektury i napiszcie, co sądzicie o takim dwugłosie - może chcecie częściej czytać podobne polemiki...

Pierwsze *primo*: broń na indywidualne zamówienie. Pomysł ciekawy, ale moim zdaniem do świadczonego wojownik raczej tego nie robi. Dlaczego? Bo wtedy staje się niewolnikiem własnego ostrza. Niestandardowa broń może dawać mu „jakąś tam” przewagę w walce z identycznie wyszkolonym przeciwnikiem, ale z każdym dniem, tygodniem, miesiącem, rokiem jej używania coraz bardziej się do niej przyzwyczaja - aż do „uzależnienia”. Jeżeli straci (zgubi, zniszczy) to ostrze - stanie się bezbronny, jak dziecko, niezdolny do skutecznej walki standardową bronią, jakiej używa reszta świata. Wojownik, używający normalnej broni (zwykły topór, miecz dwuręczny etc.) ma pewność, iż będzie mógł w każdej chwili zmienić ją na podobną, bez ograniczania jego zdolności bojowych. Jest to główny powód, dla którego nigdy nie posługiwałem się bronią o szczególnych właściwościach magicznych - chyba, że takich, jak przerażający wrzask przy cięciach, czy szczególna wytrzymałość: takich, które nie zmieniają specyfiki walki.

Drugie primo: broń zamawiana indywidualnie, może być po prostu bronią, zamawianą u dobrego kowala, takiego, który używa lepszej jakości stopu - np. jedyny kowal w królestwie, który zna technologię wyrobu broni z damastu (stal damasceńska, nie mająca nic wspólnego z Damaszkiem). Gracz ma pieniądze? Za tydzień może odebrać miecz. Nie ma? To tam są drzwi. I tyle...

Trzecie primo: większość światów fantasy jest na poziomie technologicznym ziemskiego średniowiecza. Wyrabiana dziś dla bractw rycerskich broń tak się ma do średniowiecznej, jak dzisiejsza kusza wojsk specjalnych, do kuszy z XIV wieku. Broń średniowieczna była wykonana ze strasznie kiepskiej stali, łatwo się gięła (czytałem opis wypadku, gdy wielmoża zdzielił chłama mieczem przez głowę, nie czyniąc mu większej krzywdy, bo miecz się na tej głowie złamał - a była to broń szlachecka). Żywotność bułgów wynosiła jakieś trzy miesiące, z intensywnie używanymi mieczami, było niewiele lepiej. Broń więc trzeba zmieniać stosunkowo często, a używanie jakiegoś wiekowego miecza znalezione na strychu jest pomysłem raczej bajkowym. Broń profesjonalisty - miecz, topór bojowy, cep etc. jest przy tym zastraszająco droga. Rezultat jest taki, że miecz - przynajmniej w „średnich wiekach średnich”



jest bronią elitarną, dostępną wojownikom zamożniejszym, lub regularnemu wojsku - drużynnikom jakiegoś feudała na przykład. Zwykłemu awanturnikowi raczej kij z osadzoną końską czaszką pasuje, lub pała w lesie znaleziona, względnie siekiera do rąbania drzewa. Oczywiście miecz przeżyje dłużej, jeżeli w pochwie odpoczywa, ale przecież trzeba nim trenować.

Gdy człowiek uczy się walki - na poziomie niezbędnym do przeżycia starcia jeden na jeden - powinien trenować jakieś sześć godzin w tygodniu - najlepiej dwa-trzy razy więcej. Po trzech miesiącach treningu może sobie pozwolić na opuszczenie tygodnia. Po roku może opuścić miesiąc. Ćwiczenie w przerwach między przygodami, wrywanie się do Mistrza, żeby trochę potrenować... tak się nie da. Szczególnie, że trening to nie słuchanie mistycznych bajd o jedności z mieczem, ale ciężka praca. Wykonywanie po sto razy tych samych ruchów i to wielokrotnie, żeby weszły w instynkt, zwalczanie naturalnych odruchów i nieustanna walka z partnerem - siniaki, rozcięcia, kontuzje. Tak wygląda pierwszy rok. Ktoś ze szczególnymi predyspozycjami może się zacząć uczyć sztuczek po pół roku.

Jeżeli ktoś już potrafi walczyć, musi ćwiczyć przynajmniej trzy godziny w tygodniu, żeby zachować formę. Nie ćwiczysz? Za dwa miesiące cham z pałą jest dla Ciebie poważnym zagrożeniem. Jak przedstawia się rozkład czasu podróżującego wojownika? Świt, godzina

szósta, trochę po. Umyć się, zrobić śniadanie, zmyć gary. Poszła w diabły godzina. Zwinąć namiot/posłanie, oporządzić konia - pół godziny. Na koń. Jest przed ósmą. Koń przez większość czasu idzie stępa, niewiele szybciej, niż nieobciążony piechur. Koło południa popas - mamy za sobą jakieś cztery godziny podróży. Rozsiodłać konie. Obiad - godzina. W czasie, gdy żarcie układa się w brzuchu, trzeba zająć się niezbędną konserwacją. Odrdzewianie i polerowanie broni. Dwadzieścia minut. Konserwacja zbroi. - następnie. Tu zeszyć skórę, tu coś zrobić, wody nabrać, kopyta koniom po czterogodzinnej jeździe sprawdzić - od obiadu minęła jakaś godzina. Oporządzić konie i w drogę. Jest druga. Zatrzymać się trzeba koło szóstej - niedługo zmrok. Rozsiodłać i wyczyścić konie. Poćwiczyć z kolegą walkę - godzina. Kolacja, rozstawić namiot, drzewa nazbierać, „wolne zajęcia” - jest już ciemno. Trochę rozmowy przy ognisku. Spać. W ciągu całego dnia jakieś osiem godzin przeznaczonych na podróż. „Jedziemy od świtu do zmroku” - akurat. Warto tu zwrócić uwagę na niezbędne elementy rozkładu dnia - konserwację broni i zbroi. Za drogo kosztują, żeby pozwolić im zniszczyć, trzeba poświęcać im uwagę codziennie. I to też jest część treningu, podobnie jak ta godzina walki wieczorem.

Tyle mojego mądrzenia się.

Nurglitch, czyli Piotr Smolański, drużynnik w Chorągwi Ziemi Górnoląskiej.

Arena

Zapraszamy Was do wzięcia udziału w turnieju dla najlepszych wojowników.

Przyślijcie na adres redakcji propozycje swoich bohaterów, wraz z opisem ich szczególnych akcji.

Boguś wraz z resztą członków redakcji co dwa miesiące będzie przeprowadzał turniej i wyłaniał najciekawszego, a zarazem najlepszego z nadesłanych wojowników.

Opisy najciekawszych bohaterów oraz najbardziej emocjonujące starcia zostaną opublikowane na łamach „Portalu”.

Na zwycięzców czekają atrakcyjne nagrody.
Czekamy na listy i do zobaczenia na:

Arenie



Sakwa Włóczykija

Boguś Dawiec

Wydaje się mi że jestem osobą doświadczoną w pieszych wędrówkach także o tak popularnym survivalu ma pojęcie. I dlatego wiem że zgubienie lub kradzież mojego plecaka nie chybnie spowodowałyby koniec takiej wędrówki. w czasie niejednej sesji utrata ekwipunku (przypominam, że jest to czasami cały życiowy dobytek bohatera) powoduje wzruszenie ramionami i słowa: -E tam! Zaopatrzę się w najbliższym mieście.. A do najbliższego miasta tydzień może dwa, pora jesienna, deszczowa, a nasz bohater ma tylko swój miecz i koszulę na grzbiecie i płonne nadzieje że jak cudownemu bohaterowi gier fabularnych uda się przeżyć.

- No dobra, Justynian, powiedz co zabierasz. Wyruszamy pojutrze i jest jeszcze czas zmienić co nieco.

- Ha! Tym razem podszedłem do tematu profesjonalnie. Jako że nie mam takiego doświadczenia w wędrówkach, jak ty przeszukałem twoją bibliotekę i znalazłem parę ciekawych wskazówek.

- No, no, zaczyna się robić interesująco - na twarzy Hieronima pojawił się złośliwy uśmiech - i coś takiego wyczytałeś w tych książkach?

- Dla przykładu, w księdze o dziwnie brzmiącym tytule „Warhammer” napisano, że początkujący we wszelkiego typu wędrówkach awanturnik powinien posiadać: kapelusz, płaszcz z kapturem i mocne buty. Do tego skórzaną torbę albo plecak, w której znajduje się K3 kocy - tego do końca nie rozumiem - hubkę i krzesiwo, mały kociołek i manierkę z wodą.

- Wiesz, chciałbym Cię zobaczyć z takim ekwipunkiem na jedenastotygodniowej wędrówce.

- Hej! Ale ja jeszcze nie skończyłem! Mnie także wydawało się, że to trochę mało i zacząłem szukać dalej. Znalazłem...

- Tak? Coś ty mógł znaleźć jeszcze ciekawszego od tych „dobrych rad”, o których opowiadałeś wcześniej?

- Hieronimie zaczynasz mnie zadziwiać, zawsze przecież miałeś duży szacunek dla wiedzy książkowej, a teraz słyszę w twoim głosie ironię...

- Nie we wszystkich sprawach teoria napisana przez grypiórków zgadza się z praktyką i zdobytym przeze mnie doświadczeniem. Ale kontynuuj.

- W wielkim dziele, o jeszcze dziwniej dla mnie brzmiącym tytule „Advanced Dungeons & Dragons: Podręcznik Gracza” znalazłem wspomniała...

- Hmm?

- Listę ekwipunku, w którym mogą wybierać podróżnicy. Dla przykładu znajdują się na niej: długi kaftan, bielizna, opończa, rękawice z jednym palcem, koc zimowy, lina 10m.

i wiele, wiele innych. Na podstawie tego spisu zrobiłem własną listę rzeczy potrzebnych w naszej wyprawie.

- Dobrze, sprawdzmy zatem twoje przygotowanie w praktyce - ty będziesz wymieniał, a ja będę układał na podłodze rzeczy, które chcesz ze sobą zabrać na wyprawę.

- Po kolei: przybory do mycia i golenia (tak, tak moi drodzy gracze Wasz bohater też musi czasami się myć i golić i nie tylko bazować na wysokości współczynnika oglądy czy

prezencji w zależności od systemu w który gracze), przybory do szycia (a co myśleliście, że jak coś Wam się popruje to klamerkami, których zresztą też prawdopodobnie posiadacie nie będziecie, naprawicie? parę sztuk bielizny i skarpet (jeśli takie dopuszcza MG kreujący przygodę; pamiętajcie, że wasi bohaterowie przemierzają świat na własnych nogach, a stopy się pocą, buty bywają mokre, a odciski i odparzenia tylko na to czekają), dodatkowo dwa kaftany i spodnie, dwa koce, ciepla opończa, kurta skórzana, kolczuga, dwadzieścia pięć metrów liny konopnej, żyłka, dwie lampy oliwne i pięciolitrowy bukłak z oliwą, cztery pochodnie, ostry nóż, siekierka, kociołek, racje żywności, manierka z wodą, butelka mocnej wódki, zioła, dwa bandaże... To chyba wszystko.

- Tak - odparł Hieronim patrząc

na stertę rzeczy leżących na środku pokoju - powinien być zadowolony, zgromadziłeś tu niemal wszystko, czego będziesz potrzebował. Powiedz mi jednak Justynianie, w jaki sposób będziesz to wszystko niósł? Czy jedzie z nami ktoś, o kim mi nie powiedziałeś?

- Nie, myślałem, że pojedziemy konno i zabierzemy naszą wyprawę luzaki, które będą niosły nasz ekwipunek.

- Nie mylisz się, będziemy jechać konno i nawet możemy zapakować cały ten bagaż na jeszcze jedną parę wierzchowców. Musisz jednak wiedzieć, że tam gdzie się udajemy konie nie przejadą, a poza tym na początku podróży wię-



szosć tego ekwipunku będzie bezużyteczna. Po co nam kociołek, zapasy żywności, ciepłe koce czy lina dwudziestopięciometrowa? Spójrz, jak wygląda taki zwój liny? Gdzie go włożysz? Pierwsze tygodnie upłyną nam w spokoju w drodze do miejsca, skąd dopiero rozpocznie się prawdziwa górska wędrówka. Do tego czasu prawie każdą noc spędzimy w karczmie, a jeśli nie, to przynajmniej w chłopskich chałupach. Dopiero u podnóża Samotnych Gór zakupimy całość sprzętu i wynajmiemy kogoś do pomocy. A nawet wtedy będziemy obładowani, jak woły tym, co zawsze powinniśmy mieć przy sobie. I najlepiej już teraz wbij sobie do głowy: jeśli pozwolisz, aby twój ekwipunek zginął - nigdy nie zdołasz wrócić cały z Gór. Tam będziesz musiał liczyć na to, co masz w głowie albo na plecach. Jeśli ekwipunek lub głowa zawiodą - zginiesz. A teraz wróćmy do ekwipunku, powiedz, w czym będziesz jadł? I czym?

- No przecież zabieramy kociołek.

- Justynianie znowu śpisz! Ja nie pytam w czym będziemy gotować tylko w czym będziemy jeść. Pomyślałeś może o jakiś talerzach? Łyżkach? A kubki? Z tego jednego twego kociołka będziemy jeść potrawkę z królika, pić kawę i gotować wodę do zaparzenia ziół?

- E, no, tego...

- Tak, może to dziwne, ale w czasie porannego i wieczornego posiłku będziemy gotować na dwóch kociołkach. Po twojej minie widzę, że chcesz spytać, po co nam dwa kociołki. Chodzi o czas przygotowania posiłku - będzie trwać dwa razy krócej. Poza tym ja lubię wypić kawę jeszcze przed śniadaniem i do śniadania, a mając jeden kociołek, wpięram nagotuję wody na kawę, następnie ją zaparzę, potem umyję kociołek zrobię jajecznicę, potem znów umyję kociołek i zaparzę...

- Dobrze, dobrze zrozumiałem

- To wspaniale.

- Jak już tam będziemy w tych górach i będziemy się wspinać i nasze życie będzie zależeć od tego, co zabierzemy, to powiedz mi, w jaki sposób będziemy to wszystko nieść?

- Najlepiej nieść cały ekwipunek na plecach, wtedy ma się wolne ręce, co w górach może być bardzo istotną sprawą. Oczywiście spakować to trzeba z głową, najniżej rzeczy, które będziesz używał tylko na nocnych postojach, wyżej te częściej używane. Warto abyś rzeczy małe miał poukładane w odpowiednich sakiewkach pozwoli to zaoszczędzić trochę czasu. Wiele rzeczy możesz przytwierdzić

za pomocą rzemieni do samego plecaka, wtedy bez zbędnych ceregieli w czasie marszu będziesz mógł je odwiązać i szybko użyć

- Ale to będzie nielichy ciężar.

- No cóż, chyba będzie...

*

Przysłuchując się i uczestnicząc w wielu sesjach RPG uświadomiłem sobie że 80% graczy i MG nie przywiązuje w ogóle żadnej wagi do ekwipunku. Jeżeli bohater posiada swoją broń i zbroję lub inne przedmioty istotne dla danej profesji to cała reszta już się nie liczy. Dopiero w sytuacjach, gdy coś jest potrzebne, zaczynamy o tym myśleć. I wtedy zazwyczaj następuje „cudowne odnalezienie 25 metrów liny w jednej z kieszeni sakwy”.

Większość z Was jeździła lub jeździ pod namioty lub na wędrówki w góry. Przypomnijcie sobie, jak wyglądają Wasze plecaki. Są ciężkie i duże, prawda? A przecież w większości przypadków posiłki jecie w różnego typu jadłodajniach, a nie gotujecie ich sami.

W światach RPG nie ma znaczenia, czy podróżujemy jeden dzień od karczmy do karczmy, czy cały miesiąc po pustkowiach w poszukiwaniu „czegoś tam” - ilość ekwipunku w większości przypadków jest zawsze taka sama

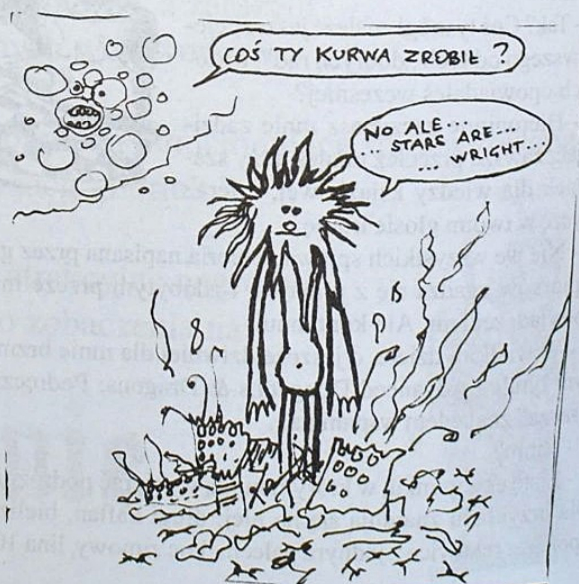
Ile macie zmian Waszego stroju. Kiedy je pierzecie, jak suszycie, gdzie je nosicie? Zastanówcie się nad tymi pytaniami. Niech postawi je Mistrz Gry, gdy po trzech tygodniach przebywania na bagnach wchodzicie do karczmy. Czy karczmarz Was przyjmie, czy raczej wyrzuci - brudnych, obszarpanych i śmierdzących... A cała reszta ekwipunku? Liny, kociołki, koce... Jak to jest spakowane? Czy Wasz dobytek jest właściwie zapakowany do plecaka, czy wszelkie „dźwięczne” elementy ekwipunku są tak zabezpieczone, że nie zdradzą Was podczas skradania się? Co się stanie, gdy bohaterowie utracą swój dobytek będąc w wysokich górach w porze późnej jesieni lub zimy? Myśleliście o tym? Wrogami graczy nie muszą być źli ludzie, potwory, demony ale także zimno, odciski i krwawe rany stóp, brak suchego ubrania. A co z prowiantem? Suchary suszone mięso, czasem coś, co zdobyliście czy upolowaliście? Gdzie prowiant jest ukryty - między jedną brudną skarpetą, a liną i artefaktem z Mrocznej Jaskini. Myślę, że taki zatłuszczony artefakt może nieoczekiwanie zmienić bieg życia gracza. No bo kto chciałby być na miejscu tego artefaktu?

Centrum Gier

PODRĘCZNIKI I DODATKI DO GIER FABULARNYCH
FIGURKI DO GIER BITEWNYCH FIRM
GAMES WORKSHOP ORAZ TARGET GAMES
GRY KARCJANE
KSIAŻKI ORAZ CZASOPISMA

UL. KAZIMIERZA WIELKIEGO 27

WROCLAW



Z archiwum Y

Andrzej Pilipiuk

Obite skórą drzwi gabinetu znanego amerykańskiego reżysera otworzyły się i do środka wślizgnął się biznesmen Paweł Skorliński. Reżyser na jego widok wstał i kordialnie uściśnął mu rękę.

- Proszę niech pan spocznie - wskazał głęboki fotel. - Przeczytałem pański list i jestem pod wrażeniem... Proszę zreferować...

- Mój kraj jest wymarzone miejsce dla kręcenia filmów - Skorliński wyjął z teczki grubą kopertę pełną fotografii. - Proszę spojrzeć na przykład na to...

- Wygląda jak porzucona baza wojskowa.

- Bo to jest porzucona baza wojskowa. Autentyczna. Ponieważ się tam wszystko. Czołgi, samoloty... Można to kupić po śmiesznie niskich cenach, właściwie taniej niż za złom, bo transport do huty nieopłacalny. Albo to.

- To miasteczko wygląda jakby przeszedł przez nie huragan.

- To Jarocin po kilkudniowej imprezie. A tu opuszczona fabryka, opuszczona stocznia, zamknięta kopalnia...

- Rozumiem że pańska firma...

- Jesteśmy w stanie dostarczyć dowolny plener. Oczywiście za obopólną korzyścią. Tu są przykładowe ceny pobytu w naszych hotelach. A tu ceny alkoholi.

Reżyser uśmiechnął się.

- Wobec tego przenoszę najbliższy plan zdjęciowy... Jak się nazywa pański kraj?

- Polska.

- To gdzieś w Europie? No właśnie. Potrzebuję niewielkiej wioski, walące się domy, watahy zdziczałych tubylców...

- Żaden problem - uśmiechnął się Skorliński. - Chyba znam okolicę dokładnie odpowiadającą temu opisowi.

Jakub Wędrowycz w zadumie wgapił się w stojący na barze telewizor. Właśnie leciał kolejny odcinek pewnego kultowego serialu.

- Kurde - powiedział w uznaniu. - Więc przylatują takie małe zielone sukinsyny i wszczepiają ludziom metalowe gówna do mózgu?

- To tylko takie ciemnoty do wciskania telewizorom - powiedział agent dolewając mu trochę do szklanki. - A słyszałeś, że na Majdanie mają film kręcić? To gdzieś koło ciebie.

- A na cholere? - zdziwił się Jakub. - Mało to filmów na różnych kanałach? Nakręcili zapas na lata, kto to będzie oglądał? Jeszcze dwa duże i będę leciał.

W tym momencie do gospody wszedł człowiek ubrany w garnitur. Wszyscy zamilkli i zapadła złowieszcza grobowo cisza. To nie był nikt ze stałych bywalców, a przecież na drzwiach napisano olejną farbą lojalne ostrzeżenie: „witamy w krainie, gdzie obcy zginie”.

Jakub popatrzył na gościa a potem w telewizor.

- Kurde - powiedział. - Z telewizora wylazł, czy ki czort?

- A kto to? - Semen oderwał wzrok od kufła z Perłą.

- To przecież agent Mundek z efbiaju - Jakub bezbłędnie zidentyfikował gościa. - Siadaj z nami - pchnął oszołomionego przybysza na krzesło. - Barman, daj litrową perłę.

Mężczyzna na widok kufła zagadał coś z zaniepokojeniem.

- Tu jest taki zwyczaj - wyjaśnił Jakub. - Żebyś był swój to musisz z nami wypić.

Aktor znowu coś zagadał.

- A po rosyjsku nie umiesz? - zagadnął Semen.

- FBI? - zapytał egzorcysta wskazując odznakę wpiętą w klapę przybysza.

Ten pokręcił głową przecząco.

- No FBI.

To zrozumieli.

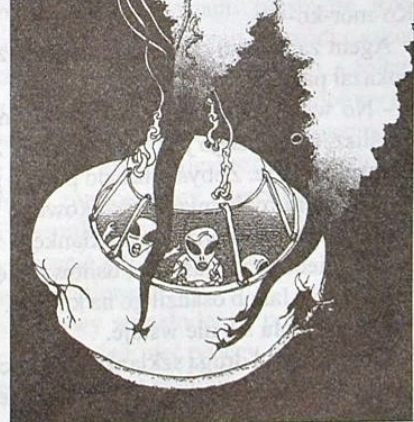
- Do kosmitów strzelacie, pif paf? - zagadnął barman.

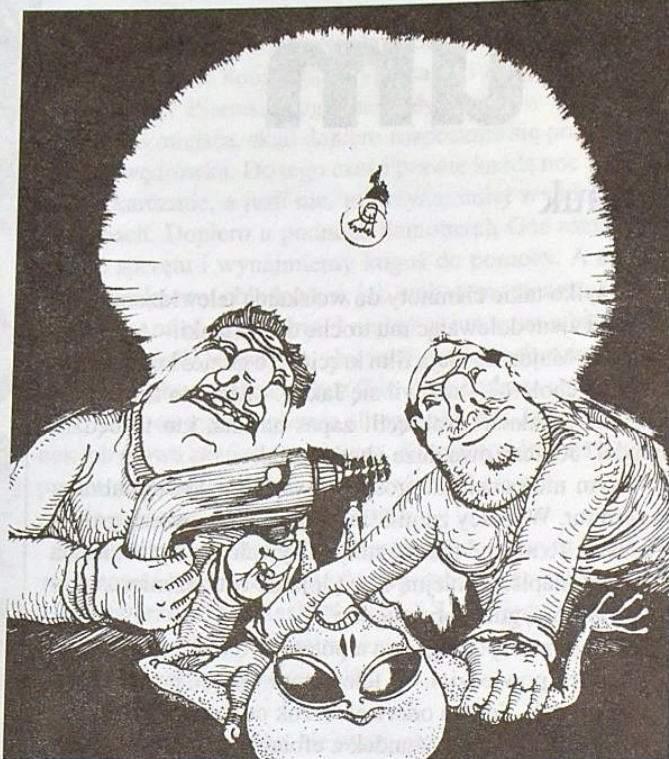
Gość bezradnie pokręcił głową i pogdakał.

- Cholera, to na nic - powiedział Wędrowycz. - Trza mu dać pół lita. Jak się odpowiednio narąbie to i po chińsku będzie gadał.

- A ty, Jakub, umiesz po chińsku? - zainteresował się któryś z bywalców

- Pewnie. Prosty język. Gadałem ostatnio z takim Chińczykiem co w Chełmie na bazarze spodnie sprzedaje. Żółty jak kanarek, oczy skośne, a ja wszystko rozumiałem.





Przybysz wstał i chyłkiem usiłował wymknąć się z baru.

- Siadaj - Jakub sprowadził go na krzesło. - Jeszcześmy nawet nie pogadali.

Barman postawił na stole szklankę z uszkiem i półlitrową flaszkę. Egzorcysta nalał gościowi hojną porcję.

- Za przyjaźń między narodami - powiedział i stuknął swoją szklanką o tamtą.

Gość wypił łyk, po czym zaczął się krztusić.

- Jakie te ludzie z Ameryki słabe - zauważył Jakub. - I oni chcieli z ruskimi trzecią światową wygrać?

W telewizorze pojawił się nowy kawałek filmu. Agent zupełnie taki, jak ten siedzący przy stoliku przedzierał się przez krzaki mówiąc coś do telefonu komórkowego.

- Ty, popatrz, a w telewizorze gada zupełnie po naszymu? - zdziwił się Semen. - Może jakby go nożykiem połaskotał...

- Uh ty, stary a durny. Tam w telewizji siedzi tłumacz i to, co oni gadają przekłada od razu na polski.

- A ja myślałem, że jak film ma iść na obcy język, to aktorzy się go uczą! - zdziwił się Semen.

Agent Mundek opróżnił szklankę. Barman postawił przed nim talerz ogórków.

- Ty, popatrz jak mu gębę wykrzywia - zauważył Jakub. - Ty, a masz przy sobie telefon komórkowy? Patrz mi na usta. Ko-mór-ko-wy.

Agent zagadkał coś, a potem rozpoznał się na ekranie i pokazał palcem.

- No widzimy, że to ty - wyjaśnił mu Wędrowycz. - A myślisz, że dlaczego jest poczęstunek? Żryj cholero i niech ci dupa wylizie. Żebyś tylko po polsku gadał.

- Za mało rozluźniacza językowego - zawyrokował Semen i nalał agentowi drugą szklankę.

Ten, nieco przestraszony, usiłował się podnieść.

- Siadaj - Jakub osadził go na krześle. - Póki flaszki nie są puste, od stołu się nie wstaje.

Gość osuszył drugą szklankę i nie chciał zakąsić. Barman postawił przed nim grzybki w occie. Te przypadły mu bardziej do gustu. Oczka mu zmętniały...

- A ty powiedz, dużo zarabiasz na tych filmach? - zapytał Semen. - Bo jakbyś chciał kupić sobie dom w tych stronach, to bardzo niedrogo.

Agent bez niczyjej pomocy nalał sobie trzecią szklankę i wypił pół za jednym zamachem.

- Brawo. Załapał, choć taki niekumaty - ucieszył się barman. - Zawołam syna, on się uczył angielskiego, to nam może coś przetłumaczy.

- A to zawołaj. - Jakub postawił przed gościem drugą szklankę.

Na ten widok Amerykanin nieśmiało zaprotestował.

- Pij, jak dają - zachęcił go Semen. - żebyś sobie odporność wyrabiał. Przyda ci się w Ameryce. Tam podobno jest tani kukurydziany spirytus.

- A może on właśnie do kukurydzianego przywykł i dlatego gębę wykręca? - błysnął pomysłem egzorcysta. - Spróbuję nastawiać bimbru na kukurydzy.

- Na długo do nas? - zapytał któryś z bywalców. Agent coś wymamrotał. Nadal nie można go było zrozumieć.

- Kurde i gadaj z takim - westchnął egzorcysta.

W tym momencie wszedł barman z synem.

- O rany - powiedział syn na widok gościa dostojnie chwiejącego się za stołem. - To przecież ON.

- Widzimy, agent Mundek z telewizora - uspokoił go Jakub - Zapytaj go, skąd przyjechał, albo inne takie, bo jakoś idiota nie kapuje po naszymu.

- Po co pytać skąd - zaniepokoił się chłopak. - Wiadom, że z Ameryki. Mogę go zapytać, jak się nazywa na ten przykład...

- Wiemy jak się nazywa - westchnął Semen. - Agent Mundek.

Gość podniósł głowę i popatrzył ciekawie, choć niezbyt już przytomnie.

- Tak, o tobie mówimy - Jakub wyszczerzył garnitur złotych zębów.

Syn barmana siadł naprzeciw gościa i pomachał dłonią by przyciągnąć jego uwagę.

- Inglisz? - zapytał.

Agent wyraźnie się ożywił.

- Yes.

- No, i co powiedział? - zagadnął zniecierpliwiony Jakub.

- Powiedział, że jest Anglikiem.

- Wot te na, i w amerykańskich filmach gra? - zdumiał się Semen. - Zapytaj go, czy ma żonę i dzieci.

W tym momencie agent nieoczekiwanie zaśpiewał kawałek i zwał się pod stół.

- Mięczak - skitował jego zachowanie egzorcysta. - I to ma być agent FBI? Nasi gliniarze są twardsi. Co on zaśpiewał?

- Zaraz, jak to szło. Jungle bears, jungle bears, jungle bears on the way? To po polsku będzie: Misie z dżungli, misie z dżungli, misie z dżungli na drodze. And one horse open sleiv - Czyli: i jeden koń otwarty niewolnik.

- Dziwne - powiedział Wędrowycz. - Z Animals Liberation Front się urwał, że śpiewa piosenkę o niewolnictwie koni? No diabła tam, niech sobie ściervo śpi pod stołem do rana, a my chłopaki chyba już pójdziemy?

- Idę z tobą - ocknął się Semen. - Przejdę się, a rano popatrzę na tych filmowców.

Dopili i poszli. Dochodzili już do jakubowej chałupy, gdy nieoczekiwanie po rozgwieżdżonym niebie przesunęło się

coś dziwnego. Coś leciało raczej wolno, ale światełka migwały bardzo kolorowo.

- Cholera - powiedział w zadumie Semen zadzierając głowę do góry - Chyba latający talerz.

- Taki jak z tego filmu? - zdziwił się Jakub. - Zobacz, ląduje zaraz za moją stodołą.

- Psia mać, ufoludki wytropili agenta Mundka i teraz go szukają, żeby mu wsadzić metalowe gówno w głowę! - zestresował się Semen.

- Ma szczęście, że jest dobrze schowany. Obrus do ziemi, to go nie wypatrzą nawet jak będą ślepili po oknach knajpy. A ufokami to się sami zajmijmy!

Ruszyli biegiem. Po chwili przez szpary pomiędzy deskami płotu obserwowali jak pojazd błyskając światłami ląduje na pobliskim wzgórzu.

- Cholera, zupełnie jak w filmie - egzorcysta pociągnął bimbru z litrowej pierśiówki, którą miał za pazuchą.

- O, a teraz łażą dookoła zwyczajni ludzie. Pewnie niewolnicy tych zielonych. Nawszczepiali im do mózgu implantów i teraz muszą wykonywać ich rozkazy.

- Kudre - powiedział Wędrowycz. - Szumowiny z kosmosu na mojej ziemi? Trzeba by z tym coś zrobić.

Przemknął się do stodoły. Wyciągnął z siana stare widły do obornika. Kumpel złapał za równie starą kosę.

- Weźmiemy jeszcze worki - zaproponował. - Może będą jakieś lupy?

Ruszyli cicho przez łan pszenicy. Gdy byli już dość blisko latający talerz zabuczał i wystartował.

- Cholera - zaklął Jakub. - Zmyli się, bydlaki.

- Ciekawe, czego tu szukali - mruknął stary kozak. - Może chcieli jakieś miny podłożyć, żeby się nadziali ci filmowcy, co tu będą kręcić? Filmują o nich, to się pewnie zielonym szczurkom nie podobuje...

- Nie pozwolimy wysadzać naszych - egzorcysta pociągnął z bidonku. - Trzeba odnaleźć ładunki i rozbroić.

Ruszyli przez zroszone trawy, gdy nieoczekiwanie za krzaczkiem natknęli się na małe zielone paskudztwo. Paskudztwo miało dwie nogi, dwie ręce i głowę z nieproporcjonalnie dużymi czarnymi ślepiami. Przez chwilę Jakub z kumpłem i ufoludkiem patrzyli na siebie ze zdziwieniem, a potem egzorcysta machnął workiem i wtoczywszy do środka zielonego, zręcznie zarzucił go sobie na plecy.

- Zwijamy się - rzucił do zaskoczonego kumpla, po czym obaj wycofali się pospiesznie. Zatrzymali się koło stodoły. Ufok w worku widocznie doszedł już do siebie, bo coś wrzeszczał.

- Jaka dziwna mowa - zauważył egzorcysta. - Zamknij się, bo wykastruję jak wieprzka!

- Dziwnie jakoś - powiedział Semen. - To ufoki porywały naszych, ale żeby nasi porwali zielonego, to jeszcze nie słyszałem.

- Zawsze musi być ten pierwszy raz - rzucił Jakub filozoficznie.

Ufok widocznie nie rozumiał, bo nadal się wydzierał. Dopiero, gdy Semen stuknął go w łeb butelką - umilkł. Nieprzytomnego rozciągnęli w stodole na stole, na którym Ja-



kub zazwyczaj rozbierał mięso po świniobiciu i dobrze przywiązała.

- No i co dalej? - zagadnął stary kozak pociągając długi tyk prosto ze stojącej w kącie jakubowej aparatury. - Jak wróca jego kumple to dadzą nam popalić!

- Spoko - uspokoił go Jakub. - Zanim wrócą to już z niego zostaną tylko wędliniki.

- Ty, co chcesz z nim zrobić?

- Teraz on zasmakuje, jak to miło nościć we łbie metalowe gówna - egzorcysta uniósł w jednej ręce wiertarkę, a w drugiej połówkę zardzewiałej podkowy.

- Czekaj, oni wszczepiają mikroprocesory, a nie kawałki podków.

- To co, nam nie wolno? Czekaj, no skoro taka galaktyczna tradycja, to da się i mikroprocesor.

W kącie wałyły się resztki radia turystycznego. Jakub podniósł garść oporników.

- Hy, kilka mu wsadzimy.

- No to do dzieła.

Wcisnął guzik wiertarki i zgasło światło.

- Cholera, korki wywaliło i to w takim

momencie!

- A może ufoki się zorientowali i kabel przecięli? Lepiej się zmyć.

- Z mojej stodoły mam się zmywać? Niedoczekanie zielonych pokurczy!

- Jakub, a ty pamiętasz co zrobili w dniu niepodległości z Białym Domem?

- Kurde i sądzisz, że moją stodołę też by mogli tak pyk w powietrze?

- Pewnie. Stodołę, chałupę całą gospodarę.

- O sukiny! Stawaj przy drzwiach i filuj, czy nie nadlatują.

W tym momencie włączono światło. Powietrze wypełnił skowyt kosmity. Wiercenie wiertarką nie podobało mu się.

- Ty, leca! - krzyknął Semen. - Zmywajmy się, bo zaraz zostaną z nas skwarki.

- Gówno! - Wędrowycz wyciągnął spod siana rusznicę przeciwpancerną. - Zaraz zobaczą co to znaczy zadziarać z mieszkańcami Wojsławic. Oślaniaj mnie ogniem! - wręczył kumpłowi pepesze...

Pan jest oszustem i naciągaczem - reżyser darł się na Skorlińskiego. - To miał być ten wymarzony plener?

W ciągu dwu dni zdjęciowych ukradli nam trzy samochody, jednego aktora omal nie zapili na śmierć. Rozumiesz, sterroryzowali biedaka i kazali mu pić wódkę szklanekami, dobrze, że chociaż w szpitalu go uratowali, a żółtaczkę to się w Ameryce wyleczy... Latający talerz zrobiony specjalnie do filmu podziurawili jak sito z broni maszynowej. Całe szczęście, że nikt nie zginął. I jeszcze jeden aktor, trepanacja czaszki. Jacyś zwyrodnialcy wiercili mu w głowie dziury wiertarką i oporniki wypychali! Związek zawodowy żąda ode mnie wypłacenia mu odszkodowania...

Skorliński wrzucił ramionami.

- Ja swoją część umowy wypełniłem - powiedział spokojnie. - Należy się dwadzieścia pięć tysięcy, czterysta osiemdziesiąt trzy dolary i piętnaście centów.

CIACH!

Bartek Świdorski

Batożenie psa, ukrzyżowanie gołębia i przepołowie nie żółwia otwieraczem do konserw jakoś uszły mi płazem. Dopiero kiedy wsadziłem swojego chomika do mikrofalówki, mama wysłała mnie na terapię. Ucieszyłem się. Przez pół roku nie musiałem chodzić do przedszkola. W ośrodku nie było źle. Poznałem sporo fajnych chłopaków i chętnie zostałbym tam dłużej, gdyby nie te głupie zajęcia. Strasznie poważna, tłusta pani Wandzia zadawała różne śmieszne pytania o naszych rodziców. Potem kazała rysować to, co nam przychodzi do głowy. Wieczorami ćwiczyliśmy różne dziwne wygibasy, a ona grała z całej siły na pianinie. Na koniec rozdała nam pacynki, które kazała nam wciągnąć na rękę, jak rękawiczkę. A potem musieliśmy rozmawiać z tymi pacynkami zmieniając głosy (tak mieliśmy robić zawsze, kiedy będziemy naprawdę wściekli). Ten dialog musieliśmy wszyscy wykuć na pamięć:

- Dlaczego jesteś zły, B.J.? To moje imię, każdy w tym miejscu wypowiadał swoje.

- Nienawidzę cię, rodziców i całego świata! Tu musieliśmy skrzeczeć i wymachiwać pacynką, jakby to ona mówiła.

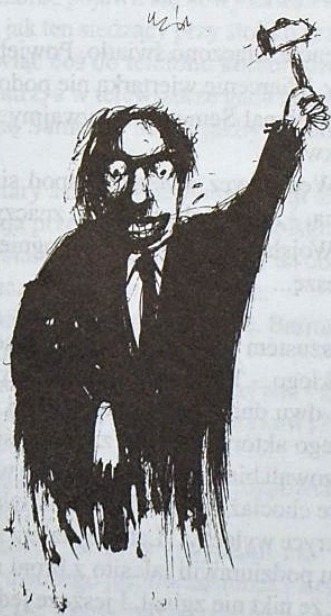
- A dlaczego ich nienawidzisz, B.J.?

- Bo jestem zły! Zły, zły, zły!!! W tym momencie trzeba było szarpać i tłuc pacynką na wszystkie strony. Moją ulubioną „stroną” byłaby twarz pani Wandy, ale nikomu o tym nie mówiłem.

- To masz za karę! Nie wolno być złym! Na koniec łapaliśmy linijkę i waliliśmy w wypchany łepkę pacynki, aż nam przeszło. Kiedy wróciłem do domu, tak strasznie się cieszyłem, że rodzice co chwilę musieli mi wkładać pacynkę. Stopniowo linijka przestała wystarczać i do lewej ręki dawali mi pałkę, kastet, a potem sam brałem tasak. Szatkowałem nią tę szmatę B.J. na wszystkie strony: ciach uszko! ciach nos! ciach rączka! Ale wiecie, kiedy się uspokoiłem i poczułem naprawdę hecnie? Kiedy wreszcie obciąłem jej cholerne nóżki.

KULMINACJA SPOŻYCIA albo jak kto woli afirmacja konsumpcji

Dawid Brykalski



Takie już moje zezowate szczęście, że gdzie nie pójde spotykam dziwacznych ludzi. Całkiem nie tak znów dawno natknąłem się na człowieka, który wyznał mi w największej tajemnicy (o której oczywiście nikomu miałem nie mówić), że od dziecka chciał być talerzem. Okrągłym, złotym i brzęczącym. Takim od perkusji.

Sądziłem, że już nic co ludzkie nie będzie mi obce i oto proszę, ledwo przyjechałem do stolicy, od razu życie dostarczyło niespodziankę.

Na zwyczajnie ruchliwą ulicę, przez którą przypadkiem wypadła moja trasa, wybiegł średniej postury mężczyzna. Włos stosownie rozwiany, wzrok dostatecznie szalony, marynarka nonszalancko rozpięta, w ręku młotek - na oko pięciokilowy. Typowy biznesmen na dorobku.

Wspomnianym wielofunkcyjnym narzędziem uderzył najbliższą osobę w czaszkę. Denat upadł, ludzie uprzejmie rozbiegli się, a dżentelmen wyjął łyżkę i zaczął dobierać się do mózgu ofiary. Kiedy zaś skończył, zakasał rękawy i dalejże na kolejnego zbaraniałego gapia. Nim ktoś przypomniał sobie, że telefony komórkowe służą nie tylko do noszenia przy pasku, zabił jeszcze trzy osoby. Każdej z równym apetytem wyjadł zawartość mózgowcaszki.

Policja osaczyła go w domu towarowym, dokładnie tak jak, pokazują w najlepszych amerykańskich filmach. Zdażył jednak zabić i uszczknąć co nieco mózgowicę jeszcze paru osób. Wzięli go żywcem, choć nie mogli sobie dawać ciężkiego poturbowania.

Pierwsze, co zrobiłem następnego dnia rano, to kupiłem gazetę. Artykuł o wczorajszym desperacie umieszczono na pierwszej stronie. Były też zeznania maniaka. Twierdził, że jest wybrańcem, który zje wszystkie rozumy świata.



Andrzej Pilipiuk: Młodym morze po kolana

LISTY NA KONIEC WIEKU

Jeden z moich pradziadków zwykł powtarzać że za cara było najlepiej. Dziadek twierdził że najlepiej było przed wojną. Ojciec twierdzi że nieźle było zaraz po wojnie. Ja lubię czasy współczesne...

Zastanówmy się nad tym zagadkowym zjawiskiem. Czy za cara mogło być najlepiej? Wyliczmy parę elementów ówczesnej cywilizacji. Ano po pierwsze cuchnące rynsztoki. Kible, najczęściej wspólne na podwórzach kamienic czynszowych. Na ulicach widać było w większości ludzi umundurowanych (wojskowi, uczniowie, studenci i urzędnicy państwowi musieli nosić mundury). Rosyjskie szyldy, stojkowi uzbrojeni w szable pilnujący porządku. Pluskwy w co drugim hotelu. Pchły i wszy w dorożkach. Zmęczeni ludzie, robotnicy w fabrykach, młode dziewczęta pracujące w sklepach po czternaście godzin. Bezrobocie prawie nie istniało, ale płace były na poziomie minimum egzystencjalnego. Robotnicy i tak pracowali u nas mniej niż na zachodzie. Ratowały ich liczne święta prawosławne i dni galowe - wolne od pracy rocznice urodzin członków carskiej rodziny. No policzmy. Car, caryca, czterech stryjów, cztery księżniczki i następca tronu, caryca - wdowa, dwaj bracia cara i chyba jedna siostra - razem około piętnastu dni wolnych! Toż to dwa tygodnie! Ale pracowało się w soboty. Życie prawie bez elektryczności, bez lodówek, bez samochodów i samolotów. Bez bieżącej wody, z kiblem na podwórzu, w każdym urzędzie - obowiązkowe spluwaczki... Czy możemy sobie wyobrazić ten świat z wszystkimi szczegółami? Nie... Gdybyśmy się w nim znaleźli poczulibyśmy się jak w koszmarze sennym. Ludzie pluący w urzędach do spluwaczek! Z drugiej strony mało kto pluł wtedy na ulicach. Czas dziadka, a więc dwudziestolecie międzywojenne. Bezrobocie, wielki kryzys lat trzydziestych, ciężka praca u kapitalistycznych „krwiopijców”, Zakupy na krechę w żydowskich sklepikach. Już trochę lżej się żyje. Elektryczność w wielu domach. Pierwsze proszki do prania, telefony znacznie bardziej dostępne. A jak ci się nie podoba to można wyjechać do USA lub Brazylii. Działa Polska Liga Morska i Kolonialna. Chcesz zakładać plantacje w Tunezji i Liberii. Chcesz, osiedlaj się nad Orinoko. Ale lepiej zostań u nas. Polskie filmy w kinach, wybory najpiękniejszej Polki, radio w co piątym domu! W miejsce słodkiego jak ulepek Sachar Maroż prawdziwe śmietankowe lody. I pracujesz tylko osiem godzin.

Czasy powojenne, lata czterdzieste i wczesne pięćdziesiąte... „Krwawy cień przyjaciół z za Buga”, „wyzyskiwacze i obszarnicy” wyrzucani z domów, powszechna nędza, elektryfikacja i władza rad. Ubrania z demobilu i łatanie wielokrotnie pamiętające jeszcze czasy przedwojenne garnitury. Niezniszczalne jesionki w jodelkę... Zrujnowane miasta odbudowywane przez przodowników pracy za marne stawki, wypłacane pieniędźmi których nie honorują nigdzie na świecie.

Zresztą jak wyjechać? Z raję się nie ucieka. Naród żyje w biedzie ale za to przyszłe pokolenia żyć będą w komunizmie... Chcesz telefon? Złóż podanie i czekaj dziesięć lat. Mieszkanie? Proszę bardzo. Przyjdzie twoja kolej, zasłużysz, dostaniesz. Chyba że wstąpisz do Partii albo UB, wtedy podanie będzie traktowane priorytetowo. Do kina, zapraszamy. Mamy ciekawy film o dzielnych komsomolcach budujących fabrykę w tajdze, albo drugi jeszcze lepszy, jak NKWD łapie wrażliwych szpionów... Mięso? Na kartki. Wódka? Na kartki. Jak to nie ma towaru? Octu na półkach pan nie widzi czy co?

Czy bylibyśmy w stanie odnaleźć się tej rzeczywistości? Raczej nie. Każdemu człowiekowi wydaje się że najlepiej czuł się w czasach gdy był młody, a otaczający go świat był mu znany a tym samym przewidywalny. Tempo przemian technicznych i kulturalnych jest obecnie bardzo wysokie. Mój dziadek nie może zrozumieć zasad działania internetu. Ojciec zdołał je pojąć, choć bawienie się komputerem odbiega od jego młodzieńczych zabaw trocylem i granatami... Pradziadek gdyby żył na widok telewizora mógłby się zainteresować jak udało się te krasnoludki złapać i wsadzić do akwarium.

A teraz pomyślmy. Za pięćdziesiąt lat nasi wnukowie posłuchają naszych wspominków i złapią się za głowę. Jak wy dziadkowie mogliście tak żyć? Skąd wiedzieliście dokąd macie iść, jeśli nie mieliście wczepionych w mózgi namierników satelitarnych? Pracować po osiem godzin? Nie mogliście wysłać zamiast siebie do pracy robotów? Pentium 400 tysięcy? Co, tylko czterysta?! Jak na tak przedpotopowym sprzęcie mogły działać programy virtual reality? A jednak mieliście! To jak wy oglądaliście tę rzeczywistość wirtualną? Przez gogle? A jak komputer generował efekty zapachowe, smakowe i dotykowe? Jak to nie generował? I naprawdę wkuwaliście języki obce bez elektrohipnozy? I dzieciaki musiały siedzieć w szkołach po siedem godzin dziennie zamiast podłączone do internetu wejściem bezpośrednim chłonać wiedzę na plażach tropikalnych atoli. Piliście etanol z wodą zamrażającą tabletki nałykać? Sami kierowaliście samochodami? Przecież to niebezpieczne. A tak, zapomniałem, przy stu kilometrach na godzinę to faktycznie nie można było. I gliniarze byli ludźmi a nie robotami? To jak im się udawało tropić przestępców po śladach. Psów tresowanych używali? Rany Julek co za średniowiecze! A teraz nauczysz się dziadku obsługiwać teleporter zeroprzestrzenny. W więc zakładasz opaskę na głowę i włączasz impulsem myślowych synchrofazator. Źle, znowu uruchomiłeś generator zmiennych nieciągłych. Dobrze. Lewa dłoń na dźwigni, prawa na cewce psychoinduktora. Nie, to cewka alternatora. Stłum myśli, za dużo myślisz i stąd to przeciążenie. Psia krew, rozsypało go na atomy!



Rafał A. Ziemkiewicz: Strzelanie do rzutków

Tylko raz w życiu - nie licząc pracy magisterskiej - pisałem o RPG. Dawno temu, jeszcze w czasach, gdy chciało mi się drukować w „Fantastyce”. Właściwie nie było to o samych RPG, tylko o graczach, wówczas stanowiących zupełnie nowe zjawisko na fanowskich zjazdach. Stwierdziłem w swoim felietonie - nazywało się to bodajże „W świecie kostek” - że za ich sprawą konwenty robią się bardziej ekologiczne. Młodzi ludzie, miast rozrabiać w alkoholowym upojeniu, tłuc szyby czy strącać gaśnice i kinkiety, siadali gdzieś bądź, rozkładali grube książki instrukcji i zaczęli w skupieniu turlać kostki, co trwało z reguły aż do momentu wyjazdu. Pozwoliłem sobie wówczas na żarcik, że kiedy gracz spotyka młodą graczkę, zapewne postępują podobnie - siadają naprzeciwko siebie i zaczynają turlać kostkami, a jeśli przypadkiem wyturlają trzy jedynki, graczka błędnie i łapie się za twarz, bo to oznacza, że wpadli.

Ten dowcip ściągnął na mnie burzę. Grająca młodzież nie kryła oburzenia, że tak ją spostonowałem, i po wizycie w pewnym klubie doszedłem do wniosku, że o ludziach obdarzonych takim poczuciem humoru lepiej będzie na przyszłość nie pisać nic. Zwłaszcza, gdy z okazanego przez nich dystansu do samych siebie wnosić można było, iż z grona tego wyjdzie w przyszłości niejeden polityk i poseł.

Mimo wszystko trudno było graczy nie obserwować. Z początku, przyznam, miałem wrażenie, że znam ich dość dobrze. Nie tych konkretnych, nie osobiście - chodziło mi o to, że znam ten typ człowieka, i że sama subkultura graczy, jeśli wolno tak powiedzieć, nie jest niczym nowym, istniała już wiele pokoleń przedtem. Choćby w postaci brydżystów - proszę sięgnąć sobie po felietony Kornela Makuszyńskiego, lub wygrzebać z zakamarków pamięci wspominki własnej babci. Istnieli kiedyś ludzie, sam się z takimi spotykałem, dla których szłem bez jednej czy trzecia dama pod impasem (nie wiem, czy nie pochrzanilem terminologii - memoria fragilis est, jak mawiają zwolennicy „Dzikich Pól”) były tematem do rozmów na wiele tygodni. Ludzie, którzy dla potrzeb swojej pasji stworzyli całą subkulturę odzywek, zwyczajów, brydżowych przesądów. I o których nie-gracze opowiadali kawały, choćby ten: facet licytuje szlema, po czym nagle łapie się za serce i schodzi na zawał; przy stoliku na chwilę zapanowuje konsternacja, wreszcie ktoś wyjmującemu karty z ręki, mówiąc: no, to zobaczmy, z czym też nieboszczyk chciał tego szlema ugrać...

Wiem coś o tym, bo byłem intensywnie w brydża wciągany przez matkę szkolnego kolegi, zresztą prze-sympatyczną panią, która przywykła przed laty w niezbyt wielkim mieście swej młodości do brydżowego kółka i bez niego po prostu się męczyła. Mimo całej cierpliwości, z jaką usiłowała nas wprowadzić w taj-

niki licytacji i wist, grałem zawsze z tłumioną wewnętrzną złością, walcząc, zwykle nieskutecznie, z chęcią, by rzucić na stół pierwszą z brzegu kartę, byle szybciej.

Granie bowiem, zawsze uważałem, i to granie w cokolwiek, ma w sobie coś głupiego. By grać dobrze, trzeba ćwiczyć. Trzeba poświęcić na to czas i wysiłek, dużo czasu i wysiłku. I co nam ten poświęcony grze czas i wysiłek daje? To, że umiemy lepiej grać. Jak w paragrafie 22: żołnierze po całych dniach strzelali do rzutków, dzięki czemu nabierali wielkiej wprawy w strzelaniu do rzutków. Nonsens. Może gdybym już wtedy znał Korwina i wiedział, że brydżem można nieźle zarobić na życie, to co innego - ale i taki argument nie wiem, czy by wystarczył.

Owoż subkultura graczy, gadających dziwnym slangiem i śmiejących się z jakichś zupełnie idiotycznych tekstów, wydała mi się współczesnym wcieleniem owych dawnych brydżów, opisywanych przez Makuszyńskiego i innych. Co przynajmniej z góry uodporniło mnie na emocjonalne schorzenie, jakie dotknęło wielu starszych kolegów - a mianowicie na irracjonalną wrogość wobec graczy. Że, mianowicie, zajmują się durnotami, odciągają młodzież od wartościowej fantastyki i tak dalej. Ciekawe, swoją drogą, że w tych oskarżeniach niemal dokładnie odwzorowuje się niegdysiejsze zachowanie głównonurtowców wobec SF. Zresztą potem obserwowałem, jak RPG-owcy w ten sam sposób traktowali karciarzy. Widać sztafeta uprzedzeń wobec tego, co inne, ciągnąć się musi z pokolenia na pokolenie i nie ma na to siły.

Trzymam się porównania z brydżem, ale po pewnym czasie, obserwując gry fantastyczne, stwierdziłem zasadniczą różnicę. To jednak nie jest strzelanie do rzutków. Dobrze rozegrana sesja stanowi przeżycie artystyczne, porównywalne z wizytą w teatrze lub przeczytaniem powieści. Gracze, chcą czy nie, muszą nabierać wiedzy o historii, mitologii - nawet, jeśli w większości wypadków przypomina ona wiedzę krzyżówkowiczów, to zawsze jest z niej jakiś pożytek. Choćby ten, że w jej poszukiwaniu muszą sięgać do książek. Zresztą bardzo charakterystyczny wydaje mi się kierunek rozwoju firmy MAG. Zaczęła ona od gier, a teraz, z czasem, idzie coraz bardziej w rzeczy adresowane do czytaczy. Wyda mi się, że w ten sposób podąża po prostu za rozwojem swoich klientów. Po paru latach prostych rozrywek przychodzi apetyt na coś bardziej wysublimowanego. A czy ktoś kiedyś słyszał o brydżystach czy szachiście, którego ulubione hobby przywiodło do zajęcia się wyższą matematyką czy logiką? He?

No, ale tak swoją drogą - z tym graczem i graczką to chyba jednak trafiłem? Co?



EuGeniusz Dębski:

Trendo i Vatta

TWARDE WODOWANIE

Kalendarz przyjacielem felietonisty jest. Gdy nie ma tematów, albo są, lecz nieperspektywiczne, zawsze można zerknąć do kalendarza - jakaś rocznica, jakieś święto, jakieś imieniny... W ogóle dobrze by było, byśmy przejęli, na mocy ustawy, w końcu już kilka głupich mamy, obowiązek świętowanie świąt naszych bezpośrednich sąsiadów - Czechów, Słowaków, Niemców, Rosjan, Litwinów, Ukraińców i Białorusinów. Żeby się, tak po ludzku - łączyć w radości! Otwarte granice, obniżka cen na piwo i pastę do zębów, czerwoną rtęć, fiesta blancarussina! Ole!

Ja tam jestem za. Za świętami, rzecz jasna.

Wracając do kalendarza. Zerknięcie nań dało asumpt, besumpt i cesump do przypomnienia sobie o Święcie Kobiet (które by było, gdybyśmy świętowali z sąsiadami). To uruchomiło ciąg skojarzeniowy - odeszliśmy od kochania kobiet na komendę, ale oho - przyjmujemy dzień zakochiwania się na rozkaz. Głupie to i nienaturalne. O ile każdy chłop jest stanie ciąglej gotowości do kochania - zapytajcie którego, kobiety i dziewczyny - to wcale nie każdy jest w stanie permanentnej gotowości do walentyństwa. Co innego kochanie - można i w garażu, i w pociągu, w przeciagu, na dragu, na sianeczku-sianie, a co innego zakochywanie się. Kto ma na to czas, komu pozwoli żona?

Jestem przeciw. Z dominacji jednego mocarstwa wpadamy w dominację drugiego. Przesada. Od Wale... wole wale!..

Ale nie o tym miałem. Widząc nieczerwoną kartkę w kalendarzu przypomniałem sobie słowa Macieja Parowskiego, który ma niezwykle wręcz dar pisanie o „swoich” autorach dobrze i oryginalnie, i smakowicie. Każdemu przypina coś innego, miłego, odkrywczego, a przy okazji wydrukowania którejś z naszych autorów napisał, że uprawia „fantastykę kobiecą”. To mi się właśnie przypomniało.

Nie, żebym miał coś przeciwko tym notkom, sam czekam z niecierpliwością na swoje i najczęściej się nie rozczarowuję. Ale - fantastyka kobieca?

Po pierwsze, straszna obsuwa w świetle political correctness, sztandaru demokracji, do której całą mocą przemy. Fantastyka kobieca, co to jest: dla kobiet czy od kobiet? I w jednym i drugim przypadku - nie jest to dla kobiet kwiatek. Ja wiem, że daleko nam jeszcze do amerykańskiej poprawności. Patrzcie: zespół Czarni Słupsk! Przecież (piszę to półgębkiem, żeby się ktoś z Unii nie dowiedział! Cśś!) od dawna nie mówi się o obywatelach czarnej karnacji skóry „czarni” tylko oględniej; nawet detektyw Sipowicz już tak nie mówi! (Aha, wiecie, że wiedziałem od roku, że Bobby umrze, tylko nie wiedziałem jak, i już mnie trochę wkurzył swoim nieumieraniem?!). Powinno się drużynę nazwać „Afropolacy” Słupsk albo „Polacy Pochodzenia Afrykańskiego” Słupsk, albo „Polacy Po-

chodzenia Afromerykańskiego” Słupsk, jeśli się działacze spodziewają napływu Afroamerykanów z USA.

Moja żona szła po Berlinie i nagle zobaczyła napis mnie więcej taki: „di garaże fiur di frauen”. Zapytała szybko przewodniego względem niej Jerzego, co to ma znaczyć. A on jej, że to specjalne boksy dla kobiet, szersze, dłuższe, że niby tak źle parkują... Że organizacje kobiece protestowały, i jaja są. Moja żona to tyknęła. Dopiero w domu okazało się, że niemal wszystko było prawdą, szczególnie to, że był to poziom garaży szczególnie dobrze oświetlony i starannie chroniony, dlatego dla „frau”, a boksy miały gabaryty normalne, męskie. Ale i tak jakieś organizacje kobiece miały migawy.

No to wracamy do fantastyki kobiecej. Co by to mogło być? Obrażające godność Kobiet romanse w przestrzeni i cyberprzestrzeni? Takie tytułowe „Trendo i Vatta”?

„Trendo weszła do virtualu i popatrzyła na śpiącego Vattę. Burza myśli przemknęła jej przez głowę. Czy on wie - myślała - że ich router przestanie lanować lada moment? Czy zdaje sobie sprawę, że już za chwilę, gdy tylko uruchomi protokoły FSTP nie przejdzie przez bramkę żadne uczucie większe od spakowanego ćwierćmega? Nie, skąd miał wiedzieć. Przez łzy, zalewające jej brzoskwiniową - chronioną neutralnie odczynowym kremem - skórę twarzy, widziała rzeźbione rysy twarzy kochanka, jego opalone ramiona, taki długi mięsień długi...”

No, dobre to jest i można by tak i można. Ale! Te panie, co czytają takie rzeczy, nie z fantastyki, nie czytają fantastyki, więc po cholerę dla nich pisać coś, czego normalna kobieta czytać nie będzie, a one, te panie, też czytać nie będą, bo czytają tylko „Magnoliowe szepty”.

Czyli to nie jest fantastyka kobieca. W skrócie „CTNJFK”.

To jak - „Liviana pobiegła boso przez łąkę, na skrót, do ruczaju. Ten szemrał jej pieśń magiczną, obiecującą... Pochyliła się nad perłście wartką wodą i popatrzyła na swoje odbicie. Woda, zauroczona jej urodą, wygładziła się, zmieniła w Zwierciadło, a w nim Liviana zobaczyła...”

Czy to jest fantastyka kobiece?.. Hm, nie wiem. To jest coś a la fantasy w najgorszym wydaniu, pierdoły o magii, Madzi, nektarze, koniu-śmoniu (konie nigdy nie szczą w fantasy. Co prawda w SF - też), mieczu, Mieciu i tak dalej. Owszem, jest kilka kobiet, co tak piszą, ale u nas ich mało, na szczęście. No i nie jest to fantastyka kobieca, o ile odrzucić płęć sprawcy.

Czyli to też nie jest fantastyka kobieca. W skrócie „CTTNJFK”.

No to w ogóle - jest? Jeśli pisze się zwiewną, rozmgłoną, łąkowo-polną, zadumaną i mglistą... i tak dalej... fantastykę, to to już jest kobieca? A jeśli napisze

tak mężczyzna, nawet niekoniecznie określonej orientacji, to co? A jak napisze kobieta ostrą, cyber-vaginalną, to jest męska czy żeńska? Że przypomnę tylko Jamesa Tiptree Jr i jego (jego?) „Houston, Houston...”.

A to na pewno nie jest fantastyka kobieca. W skrócie „ATNPNJFK”.

Popatrzmy też na sprawę jeszcze inaczej, mamy czas możemy sobie podywagować - ja już to napisałem, już się nie męczę. Wy - kupiliście, zainwestowaliście, coś z tym przedmiotem papierowym trzeba zrobić, a kupiliście, żeby czytać, więc - czytajcie dalej: popatrzmy na sprawę jeszcze inaczej, powiadam (a wierszówka leci!). Czy panie Białółeczka albo Brzezińska (przy okazji, chłopcy, patrzcie, jak kobiety zaczęły metodycznie opanowywać nasz świat - teraz lecą na „B”), piszą! Czy to jest „swoicie kobieca fantastyka”, takie ple-ple, gadu-gadu, firaneczki, ogródek i wiano? Nie, cokolwiek powiedzą, piszą pod męczyzn, pod męskie poglądy, pod męskie chęci przygód, pod męskie słownictwo; pokażcie mi Arlekinę, w którym Postać Kobieca użyje „kurwa”? No?

Czyli, kobiety, z jednej strony bronią swej kobiecości, odrębności i integralności, a z drugiej - zdają sobie sprawę, że nasz męski świat jest ciekawszy! Tu się pije, czka i żyje! Tu się używa słów na „ka”, na „cha” i „dupa”, tu lecą drzazgi i wióry, tu są miecze i blasty w pochwach, ładacznice, wiry przestrzenne i mroczne wieże.

TO TEŻ NIE JEST FANTASTYKA KOBIECA! W skrócie „TTNJFK”.

To jest po prostu fantastyka.

Czy „CyberJoly” Anny Liedtke była napisana dla kobiet? Nie. Sądząc z ilości kobiet na konwentach i tych kupujących fantastykę i pisma fantastyczne - gdyby komuś przyszła do głowy myśl pisania tylko dla tej

nielicznej grupy, byłaby to myśl stricte samobójcza. Ale nie taki był zamiar autorki. A czytelniczki, którym się ta rzecz szczególnie spodobała, tak zawzięcie opiewały walory opowiadania (ja - popieram, żeby nie było, że nie!), że aż zaczynałem się zastanawiać, czy nie rozumują one tak: „No, nareszcie ktoś tym bęcwałem pokazał, że my też potrafimy! I mocno, i elektronicznie, i punkowo, i cyberowo! Z piąchy!” Co by znaczyło, że żyją w stałym kompleksie.

Ja bym był za tym, żeby tak było.

Byłbym też za przywróceniem Święta Kobiet. One wtedy wszystkie były uśmiechnięte, wybaczące (spóźnione powroty z ak-kad-demi-ji... kochanie...), coś się wieczorem zjadło, coś wypilo i - do normalności.

Byłbym też za tym, żeby w pogoni za - jak to mówią Rosjanie - „krasnym słowcom”, co nie znaczy - „cytatem z podręcznika czerwonoarmisty” tylko „ładnym sformulowaniem” - nie przypisywać paniom, ani nikomu, niczego, czego nie zamierzał sam sobie przypisać. Bo mogłaby powstać wtedy fantastyka dla górników, fantastyka dla piosenkarzy, sekserek, maszynistek, zbrojarzy, milicjantów, odlewników, nauczycieli, biznesmenów, wydawców, emerytów, rencistek...

Boże, po co ja to robię!? Po co podpowiadam?! Jeszcze kto przeczyta i...

W każdym razie - jeśli ktoś wytłumaczy na czym polega męskość/kobiecość i dobitnie uzasadni płciowe różnice między, na przykład, „Ziemiomorzem” i „Żołnierzem z mgły”, to przez następne dziesięć minut będę go poił czymś, co sam pił będę.

Ani jedna rzecz, ani druga nie są fantastyką kobiecą.

„AJRADNSFK”.

Tomasz Z. Majkowski: Era WoDnika

niniejszy felieton został wcześniej opublikowany w magazynie internetowym Inkluz

Disklaimer: Poniższy tekst powstał w oparciu o dosyć powierzchowną znajomość Świata Mroku i obserwację z natury - nie jest moim zamiarem obrażanie kogokolwiek, a raczej próba przedstawienia pewnego zjawiska omalże socjologicznego. Poza tym, cytując za Witkacym: „A kto się za te wiersze obraża / Ten sam uważa się za gówniarza”

Po zakończeniu tegorocznego Krakonu miałem przyjemność spotkać się z dziennikarką z zupełnie nieważnej, krakowskiej gazety studenckiej, która nosiła się z zamiarem napisania artykułu o grach fabularnych. Przy herbacie opowiadałem jej o środowisku graczy i panujących w nim tendencjach, starając się jednocześnie budować pozytywny wizerunek ludzi pasjonujących się odgrywaniem ról. Zaprzeczałem jakoby byli en masse satanistami, schizofrenikami, sek-

ciarzami czy narkomanami. Następnie zacząłem omawiać poszczególne dostępne w Polsce systemy, trzymając się dłużej przy Świecie Mroku (World of Darkness, dalej jako WoD), który wytworzył najsilniejszą chyba wśród środowiskowych podkultur. I gdy tak rozwodziłem się zarówno nad konsekwencją, z jaką firma White Wolf prezentuje swoją wizję świata, jak i nad stosunkiem, jaki mają do niego jego miłośnicy (dalej WoDziarze), pani redaktor zauważyła przytomnie, jak wiele mają oni w sobie z tego właśnie negatywnego wizerunku, który tak mocno pragnęłam zburzyć. Po namyśle doszedłem do wniosku, że coś na rzeczy jest. Że nieumiejętnie dawkowane WoDziarstwo może szkodzić zdrowiu. I, że być może, trzeba by się nad tym chwilę zastanowić.

Linia produktów White Wolfa, mających WoD za tło, odniosła gigantyczny sukces dzięki kilku sprytnym

oszustwom, na które nie wiedzieć czemu wciąż nabierają się ludzie niegłupi. Oczywiście nie odmawiam żadnemu ze składających się na Świt Mroku systemów autentycznej wartości i ewolucyjnej roli w myśleniu o role playing, zdaję sobie również sprawę, że przedstawiana konsekwentnie i drobiazgowo wizja świata potrafi urzec, wciągnąć i zupełnie zaczarować. Nie zmienia to jednak faktu, że pierwsza i podstawowa fascynacja WoDem oraz najważniejszy powód, dla którego Światy Mroku stawia się często ponad innymi systemami role playing jest paskudnym oszustwem. Mówię oczywiście o storytellingu.

Opowiadanie historii, alias Narracja towarzyszy ludzkości odkąd zesłała z drzew, stanowi też podstawowy warunek istnienia gry role playing. Niestety, istniała na długo zanim Withe Wolf opatentował ją do swoich celów, by wszem i wobec głosić, że tylko produkowane przezeń produkty zasługują na prawdziwe miano „gry narracyjnej”. Ba, podstępnie tłumaczy we wstępie do każdego podręcznika CZYM w istocie jest narracja i dlaczego WoD różni się pod tym względem od innych dostępnych na rynku gier. A narracja to, rzecz jasna, tworzenie opowieści. W odniesieniu do gier - to magiczna czynność, która rozgrywa się pomiędzy graczami a ich Mistrzem (słowo to niezwykle do jego funkcji pasuje, aby prowadzić trzeba wszak niebagatelnych zdolności). Zaperzanie się, że „w innych grach to się turla, a w WoDzie najważniejsza jest opowieść” jest bezzasadne - gra bez opowieści nie istnieje, a WoD jest pełen turlania jak każda inna gra - turlania pozbyć się nie da. Poza tym stawiając na ten argument udowadniamy, że jedynymi grammi narracyjnymi jest „Amber” i „Baron Munhausen”, w których kostka nie toczy się ani razu. Storytelling pojawia się nawet w planszowej „Magii i Mieczu”, choć nikt tam nie opowiada, a na historię składają się opisy czytane na kartkach - narracyjności zaprzeczyc się jednak nie da. Gra role-playing bez elementu narracyjnego nazywa się „Chińczyk”. Gracz utożsamia się ze swoim pionem i tylko turla, turla, turla...

Sama wiara w możliwości storytellingu i jego wyjątkowość nie byłaby może taka zła, daje ona jednak WoDziarzom (przepraszam, niebezpiecznie jest generalizować) pretekst do pogardzania ludźmi NIE grającymi w systemy Withe Wolfa. Choć wydaje się to nie do uwierzenia, doświadczyłem tego na własnej skórze - ONI stanowią „klasę wyższą”, lepiej rozumieją gry fabularne, grając tworzą Sztukę (sic!), a cała reszta to czerń, motłoch, pospólstwo i matolki, które nie chcą podźwignąć się z nieoświecenia. Taka postawa zaczyna być niebezpieczna, nie dość, że wprowadza głupie podziały, to jeszcze rodzi fanatyzm. Stoi też u progu wewnętrznej konsolidacji WoDziarzy, którzy „trzymają się razem” i wprowadzają apartheid. Prowadzi to w konsekwencji do kolejnych dziwacznych wynaturzeń i, jako żywo, zaczyna przypominać sektę.

WoDziarz myśli po WoDziarsku. Może to i normalne, że jeśli ktoś jest pasjonatem, wszystkie jego myśli i skojarzenia obracają się wokół jego hobby - istnieją jednak chyba jakieś granice. Z czego wynika więc fakt sprowadzania wszystkich zjawisk obserwowanych w innych grach, w filmie, literaturze i życiu do

realiów WoDu? I nie chodzi bynajmniej o to, że jeśli ktoś czyta „Draculę”, to przekłada go na język swojej ulubionej gry - to by było normalne, jako że tematyka podobna. Jeśli jednak w obręb Świata Mroku wprowadza się, przykładowo, postaci Sienkiewicza czy fabuły dramatów Słowackiego, sytuacja robi się niepokojąca. Nie mówię tu oczywiście o twórczej adaptacji, świadomym wprowadzaniu pozaWoDziarskich wątków w obręb gry. Nietety, często ma miejsce sytuacja znacznie gorsza - automatyczne rozpisywanie postaci na kopki i poszukiwaniu śladów obecności znanych z WoDu motywów. Oczywiście można mi zarzucić, że to samo robią miłośnicy każdej gry - nigdzie jednak nie spotkałem się z taką skalą zjawiska. Niestety, WoD znajduje się NIEZMIERNIE blisko naszej rzeczywistości i ten przekład staje się najłatwiejszy, WoDziarska interpretacja nasuwa się sama i trzeba z nią bardzo uważać.

Z WoDziarskim myśleniem wiąże się dodatkowy problem - zubożenie języka. Teoretycznie ktoś, kto gra w „system narracyjny”, którego podstawą wydawałaby się być żywa mowa powinien systematycznie powiększać swój zasób leksykalny - w praktyce dzieje się jednak coś zupełnie przeciwnego. Jeśli osobom, było nie było, czytającym, świątym i inteligentnym w codziennej rozmowie wyrwywają się stwierdzenia odwołujące się bezpośrednio do mechaniki gry, to coś jest nie tak. Rozumiem - pasja, ale żeby opisywać cechy znanych „na kropkach”? Niestety, co bardziej ortodoksyjni WoDziarze nie potrafią powstrzymać tej maniery nawet, gdy rozmawiają z osobami, które o przedmiocie ich zainteresowań nie mają pojęcia.

Wraz z przedstawionymi powyżej niebezpiecznymi symptomami idzie nierzadko w parze śmiertelna powaga, zwłaszcza, gdy rozmawia się o Świecie Mroku. Spotkałem się z opinią, że sesja w WoDzie może być Sztuką. Podczas konwentowej dyskusji o wampirach uczestnicy zachowywali się, jakby naprawdę istnieli. Na łamach MiMa przeczytałem, że „Systemy narracyjne (...) sięgają daleko i dużo zmieniają”. Autor bardzo, skądinąd, zabawnej parodii WoDu musi tłumaczyć się, dlaczego potraktował go w taki sposób. A gdzie luz, dystans, zdrowe podejście? Być może przeszkadza głębi doznań, z którą mamy do czynienia podczas rozgrywki. Jeśli tak, to systemy Świata Mroku powinno się publicznie palić - gra ma być wszakże nieszkodliwą rozrywką, miłym sposobem spędzenia czasu a nie fabryką schizofreników, prawda?

Ktoś może powiedzieć „dobrze, dobrze, takie zarzuty stawiano już D&D, a ty jesteś człek wsteczny i na domiar złego zacierzwiony”. Nic podobnego. Niestety, nie spotkałem się z systemem, który byłby tak blisko nas i który wymagałby tak wielkiej ostrożności jak produkty Withe Wolfa. Wszakże produkują one określonych ludzi - czy też może określony ich typ WoDowi ulega - o bardzo konkretnych upodobaniach estetycznych, charakterystycznym sposobie ubierania (na każdym konwencie można przecież bez problemu odróżnić WoDziarza), zamiłowaniach... Jeśli nie zachowa się minimum dystansu, wdiera się w wiele sfer życia, zmienia człowieka, dopasowuje do pewnego modelu i zamyka drogę dla nie związanych

z nim oddziaływać. W efekcie wszelka aktywność dzieli się na dwie kategorie - „dobrą”, bo uświęconą przez Świat Mroku i „złą”, nie mającą z nim nic wspólnego. Oczywiście - zawsze należy zachowywać dystans. Withe Wolf promuje jednak branie jego produktów na poważnie. To podnosi sprzedawalność.

Gra fabularna daje zawsze pewien erzac emocji, fałszywe uczucia - być może popularność zjawiska wynika z konsumpcyjnego nastawienia współczesnego człowieka. Tylko WoD ma ambicje tworzenia uczuć prawdziwych - i to jest kolejne, wielkie oszustwo. Na okładce „Wampira” czytamy, że to mroczna gra, w której każda postać tkwi w prywatnym piekle i przeżywa swój „personal horror”, wynikający z klątwy Kaina. W praktyce ideał ten jest oczywiście nierealizowalny - odgrywany wampir, istota przeklęta, odczuwa tyle żalu, wysysając krew kolejnej bezbronnej ofiary ile przeciętny, nie odgrywany człowiek, zjadając hamburgera z bestialsko zamordowanej krowy. W grze nie ma miejsca na uczucia, którymi ta się chwali - przecież „Wampir: Maskarada” to zwyczajna gra płaszcza i sztyletu, zdrady i intrygi, która z powodzeniem mogłaby rozgrywać się na renesansowym, włoskim dworze, wzbogacona o „pomysł”. A pozostałe to już sprzedawanie tej samej czekoladki w innym złotku. „Wampir” będący ową „przerażającą introspekcją” kompletnie nie nadawałby się do grania. Szkoda tylko, że tak wielu WoDziarzy udaje, że jest inaczej.

„Grywalność” Świata Mroku jest oczywiście sprawą dyskusyjną, w omawianym kontekście ważniejsze wydaje się jednak nasycenie „systemów narracyjnych” motywami pochodzącymi z tradycji rozmaitych kultur - klasycznej, judeochrześcijańskiej, a nawet indiańskiej. W zamierzeniu miało to oczywiście podnieść atrakcyjność i „uprawdopodobnić” WoD, zbliżyć go jeszcze bardziej do rzeczywistości, którą znamy na codzień. Zamysł powiódł się oczywiście, miał jednak drugi, zgoła nieoczekiwany skutek. Pisałem już wcześniej o izolacjonizmie WoDziarzy, wynikającym z poczucia wyższości - quasi-erudycyjność Świata Mroku pogłębia jeszcze tę sztucznie przecież stworzoną przepaść.

Świadomość, że ulubiona gra sięga korzeniami w tradycje, z których wszyscy wyrastamy, że całkiem sprawnie operuje znanymi skądinąd toposami i że to odróżnia ją i stawia na wyższym poziomie niżli gry powstałe wcześniej, sprzyja oczywiście poczuciu własnej wartości WoDziarzy. Niestety, sądząc tak wpadają w kolejną sprytną pułapkę - Światy Mroku nie niosą z sobą takiego ładunku kalek, jakiego można by się spodziewać. Są przeznaczone dla złotej amerykańskiej młodzieży, której imponuje umieszczenie na początku rozdziału cytatu z Dantego czy Junga, którzy poziomem intelektualnym i sprawnością pióra dorównują niemal ich własnym wieszczom, równie obficie cytowanym (choć zamiast nazwiska twórców tekstów piosenek pod cytatem znajdujemy najczęściej miano wykonawcy).

Z konieczności więc - nie mnie bowiem wyrokować o obeznaniu z tradycją twórców gry - zamierzona początkowo postmodernistyczna powłoka staje się w miarę lektury coraz cieńsza i im bliżej końca podręcz-

nika, tym silniejsze odnosi się wrażenie, że poza rzetelną wiedzą biblijną, wyniesioną ze szkółki niedzielnej i właściwą protestantom, erudycja twórców gry ogranicza się do garści gładkich frazesów, zasłyszanych onegdaj w szkole czy przeczytanych przypadkiem w encyklopedii. Nie wymagam oczywiście od autorów gier, nawet gier „z ambicjami”, erudycji Borgea, nie uważam jednak, by świadomość uczestniczenia w zabawie mającej tak przygotowane „zaplecze” oznaczała osiągnięcie wyższego poziomu świadomości, co niektórzy zapaleńcy starają się udowodnić.

Oczywiście WoDziarz WoDzairzowi nie równy, środowisko jest więc - przynajmniej dla obserwatora z zewnątrz - wewnątrznie podzielone i wiecznie wadzi się ze sobą. Kością niezgody stają się najczęściej różnice doktrynalne - obserwując je chłodnym okiem rzec by można, że to znawcy Pisma i teologowie biorą się za łby różnie interpretując wersety Biblii i różne jej księgi włączając do kanonu. Wśród fanatyków Świata Mroku chodzi jednak najczęściej o prymat prywatnych gustów, na poparcie których przywołuje się podręczniki i materiały dostępne w sieci. Dla przeciętnego WoDziarza policzkiem jest bowiem, że ktoś inaczej interpretuje role jego ulubionego klanu w społeczeństwie Nieśmiertelnych czy waży się przedłożyć wizję świata zawartą w „Wilkołaku” nad przedstawioną w „Wampirze”. Stąd bardzo często przechodzi do czepiania się słówek i czepiania się w ogóle. WoDziarze zbierają się w grupach o podobnych poglądach i silni jednością pluja na wszystkich, których widzenie WoDu różni się w jakiś sposób od ich interpretacji, lub - o zgrozo - odstaje od materiałów zawartych w podręcznikach, dodatkach do podręczników, dodatkach do dodatków, trzeciej edycji erraty i wypowiedziach poszczególnych „Speców”.

Wewnętrzna spójność podkultury WoDziarzy, choć dyskusyjna, opiera się na słowie pisanym, w które ufają niczym ludzie średniowiecza. Otwarte odstępstwo od zawartej w nich doktryny potrafi spotkać się z bardzo ostrym sprzeciwem, a jego autor traci chlubną etykietkę WoDziarza, chyba, że poprze swoje dziwaczne pomysły publikacją w Internecie - choć, jako człowiek z zewnątrz, nie jestem w stanie dociec jakimi zasadami rządzi się uznanie sieciowych materiałów za kanon lub apokryf. Faktem jest jednak, że wprowadzenie WoDu na podstawie, dajmy na to, jednego podręcznika do jednej gry jest przez fanatyków uznane za obrazoburstwo - zwłaszcza, jeśli Mistrz stara się wypełnić miejsca niedookreślone podręcznika własnymi pomysłami, które z różnych przyczyn uzna za dobre. W ich oczach ingeruje w ten sposób w wewnętrzną spójność Świata Mroku, który poznaje się nie za sprawą własnych pomysłów, lecz dzięki tysiącom ukazujących się doń dodatków, opisujących taki czy owaki aspekt życia egzystujących w nim istot. Nic dziwnego, że właściciele Withe Wolfa zacierają ręce...

Arysoteles przypisywał najwyższemu z gatunków epickich, eposowi, funkcję naśladowania rzeczywistości i ją właśnie uważał za najważniejszą z ról epiki. Gry fabularne, które wszak w jakiś sposób do tej właśnie tradycji się odwołują, powinny korzystać ze swych możliwości mimetycznych w zupełnie inny sposób. O

ile bowiem literatura powinna wedle starożytnych nie tylko bawić lecz i wychowywać, stawiać wzory do naśladowania, tłumaczyć niepojęte mechanizmy rządzące światem i - nade wszystko - zawsze przedstawiać prawdę, o tyle podstawową i jedyną funkcją gier jest rozrywka, mniej lub bardziej poważna próba dokonywania fikcyjnych czynów w iluzji z założenia nieprawdziwego świata, w którym każdy ma szansę przeżycia czegoś, co w realnej rzeczywistości byłoby niemożliwe, nieprzyjemne i niebezpieczne. Choć rozrywka odbywa się często w nastroju poważnym, jej jedynym zadaniem jest zapewnienie nam dobrej zabawy. Aby zaś dobrze bawić się grami, trzeba wyrazić nie oddzielać je od życia. Gdzie przyjemność obcowania z fikcją, jeśli nie odróżniamy jej od prawdy?

Zbyt poważne traktowanie gier niszczy całą ich magiczną otoczkę, próba zaś wprowadzenia ich w obręb codziennego życia zupełnie już im nie służy. Przedstawiony powyżej wizerunek WoDziarza jest może nieco przesadzony, każda z zaobserwowanych przeze mnie niezdrowych skłonności ma jednak swój odpowiednik „w naturze”. Wolałbym, by człowiek, który stanowi ich kompilację nie zaszedł mi drogi w ciemnej uliczce - nie mógłbym być pewien, czy nie wbije mi zębów w szyję - lub zwyczajnie nie podbije oka za stawianie jemu i jemu podobnym takiej diagnozy. Nie odmawiam oczywiście subkulturze WoDziarzy, która z każdym dniem rośnie w siłę, prawa do odrębności i zachowań stadnych - wszak miłośnicy każdego systemu poszukują ludzi o podobnych zainteresowaniach, by wymienić poglądy. Przestrzegam jedynie, by traktowali swoją pasję niego bardziej na luzie i nie uważali jej za coś ważniejszego i lepszego od innego hobby - czy to grania w WFRP, czy wędkowania, które jest ze wszystkich tych zajęć być może najsłabsze.

Trudno mi wyrokować o przyczynie popularności Świata Mroku, nie wiem też, czemu niektórzy ludzie odnajdują w nim receptę na życie całe, inni zaś - ze wstrętem rzucają podręcznikami o ścianę. Być może istnienie WoDu jest reakcją na zbliżające się milennium, próbą przygotowania się do nowej, gorszej rzeczywistości. Być może powodzenie produktów Withe Wolfa opiera się na towarzyszącej im opinii najlepszych i najdojrzalszych z gier. Jasno widzę natomiast, że ludzkie podobieństwo WoDu do rzeczywistości powoduje, że łatwo zatracić konieczny dystans i skazać swoją wyobraźnię na wieczne potępienie wśród szkarad i upiórów, zamknąć się na inne sposoby widzenia świata - i to świata rzeczywistego, nie realiów gry - przyodziać w czarne fatalaszki, obwiesić się srebrem, wynieść nad innych, graczy i niegraczy, a w końcu zupełnie odseparować od wszystkiego, co WoDem nie jest. To już niestety jest nie tylko fanatyzm ale i sekciarstwo, poparte wiarą w coś, co grupa amerykańskich wymyśliła by napchać sobie kabzę. Od fana Świata Mroku do fanatycznego WoDziarza droga niedaleka. Przyjrzyj się więc sobie, Szanowny Czytelniku i najbliższym swoim znajomkom. Jeśli widzisz u siebie niepokojące symptomy, własne zdolności określając mianem Dyscyplin a ulubioną maskotkę zwiesz fetyszem, w dodatku twierdzisz, że sienkiewiczowski i historyczny przeor Augustyn Kordecki był magiem z Celestial Chorus, to radzę ci spojrzeć na ulubioną grę z większym dystansem. Jeżeli zaś nie uważasz wprawdzie, że przystajesz do przedstawionego wyżej stereotypu, lecz czytając takie bzdury gryziesz ze złości pomalowane na czarno paznokcie i nerwowo targasz łańcuszek od srebrnego Ankha, zdecydowanie powinieneś pozwolić sobie na nieco luzu, którego Tobie i wszystkim WoDziarzom życzę.

Fantastycznie!

<http://sf.magazyn.pl>

MAGAZYN.pl

NEWSy **koNKursy** (ciekawe nagrody)

reCeNzje (książka, film, www)

program TV, kino, video (zawsze aktualny)

koMiKsY (3xw tygodniu nowy odcinek)

publicySTyka

WEŹ NAS ODĘ ZŁEGO...

© by PROSIK

GROZNY
11:29



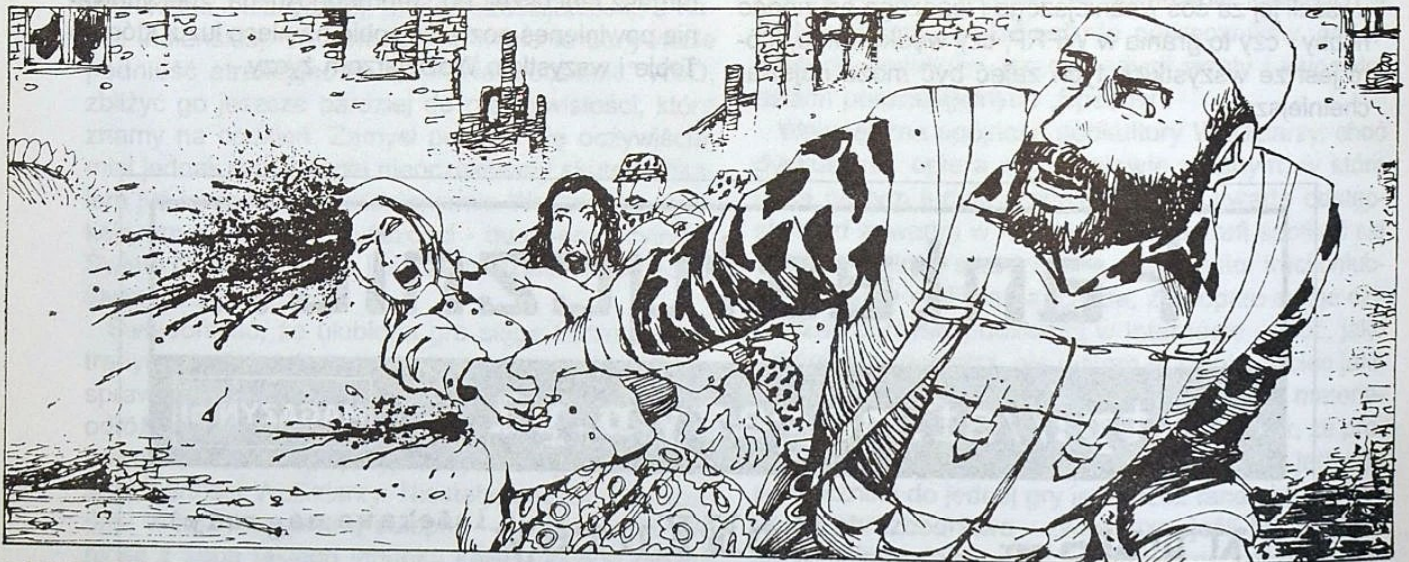
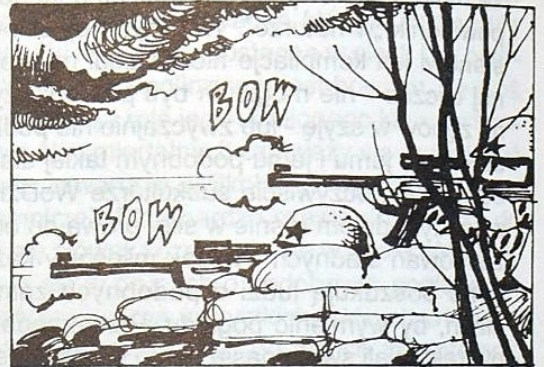
MOŻNA?



ГЧМАНІТАРНА!
ПОМОЦЬ ОУ
ДЕМОКРАТИЧЕСКОЙ
РОССИИ



ТАК. УВАЖАЙТЕ.
ПОСХЫЛЦЕ СІЯ
НИСКО. ТЕРАЗ!!!





KONIEC

Wieści

Magazyn informacyjny miłośników gier bitewnych

PAX UOBISCU!

Nareszcie, tak jak obiecywaliśmy od jakiegoś czasu, mamy osiem stron kolorowych! Znajdziecie je w innym miejscu, ale mam nadzieję, że nie będzie Wam to za bardzo przeszkadzało. W numerze czwartym Polygonu mamy dla Was coś specjalnego, zabawnego i snotlingowego - KARTĘ STUKACZA do SNECZA! Michał przygotował wspaniały projekt, dzięki któremu wyścigi snotlingów nabiorą nowego wymiaru. Na tym jednak rewelacji nie koniec. JAKO PIERWSI W POLSCE, powiem więcej NAWET PRZED White Dwarf'em publikujemy skrót zasad Warmstera - w dodatku przetłumaczony na język polski! Poza tym w bieżącym numerze znajdziecie scenariusz do Warzone, kolejny odcinek Warhammera Vasyła, rozwiązanie Konkursu Na Machinę Wojenną oraz recenzję Warmstera. Teraz chwila, na którą czeka zapewne wiele osób: ROZWIĄZANIE KONKURSÓW! W konkursie modelarskim zwyciężył Mikołaj Stawowy z Zegrza, w konkursie Warzone Łukasz Puchalski. Największą popularnością cieszył się konkurs Mordheim. Nagrodę główną, podstawkę ufundowaną przez księgarnię internetową MEKA (www.meka.pl) otrzymuje Karol Ziewacz z Wojkovic. Natomiast Anna Kałus z Bytomia i Rafał Bartosik z Tamowskich Gór otrzymują nagrody pocieszenia - zestawy figurek do Mordheim. Na tym będę kończył, ponieważ muszę wypełnić karty moich stukaczy. Zapraszam do czytania i czekam na Wasze opinie.

Dżungla jest ich domem

Pojawił się Codex: Catachan. Pomysł bardzo mi się spodobał. Dzięki temu kodeksowi będzie można stworzyć oddzielną armię Deathworld Veterans lub wzbogacić armię Gwardii Imperialnej o oddziały weteranów przystosowanych do walki w dżungli. Armia Deathworld Veterans nie ma sobie równiej jeśli idzie o pojedynki w dżungli, niestety słabo sobie radzi w innym terenie. Oprócz kilku nowych oddziałów (np. załogi z moździerzem, sentineli) w kodeksie znajdziecie opisy i koszty pułapek zakładanych w dżungli, zasady przeprowadzania zasadzek i walki w dżungli.

Samodzielny „Town Cryer”

Dział White Dwarfa poświęcony Mordheim stał się oddzielnym i samodzielnym pismem wydawanym przez Black Library. Kosztuje 2,75 funta i liczy sobie 48 stron. W egzemplarzu opatrzonym numerem 7 znajdziecie kilka nowych przedmiotów (m.in. rapier i pawęż), bardzo ciekawy artykuł o rozgrywaniu potyczek w kanałach oraz kilka wskazówek jak zrobić własne podziemne korytarze, scenariusz dla łowców czarownic, nową bandę zwierzolu i ciekawy artykuł o wspaniałej zabawie w Mordheim. Do ciekawostek należy nowy komiks rysowany przez Karla Kopinskiego.



III Otwarte Mistrzostwa Śląska o Puchar Nizioła w WFB

Impreza odbędzie się w Zabrze w dniach 12-14 maja 2000. Wstęp: 10 złotych. Podstawowy turniej WFB będzie rozgrywany (jak zwykle) na 2500 punktów. Dokładny program imprezy (dość bogaty), zasady turnieju oraz bliższe szczegóły można znaleźć pod adresem internetowym www.polsl.gliwice.pl/~nizioł. Będzie można je także znaleźć na naszej portalowej stronie www. Informacje można także uzyskać w klubie Nizioł pod numerem telefonu 032 2318950 codziennie od 10 do 15.

Ludzie w Warhammera grają

Oto kolejne notowanie sondażu dotyczącego popularności armii Warhammera w Polsce. Przypominam, że zagłosować możecie na stronie Vasyła d'Yah (<http://www.jotte.com.pl/wfb>). Liczba osób biorących udział w sondażu wzrosła do 192, zgłoszono 218 armii. Oto lista rankingowa:

1. Dwarfs (18%)
2. Chaos Warriors, Dark Elves, High Elves (11%)
3. Orcs&Goblins (9%)
4. Vampire Counts, Wood Elves (6%)
5. Bretonnia, Skaven, Empire, Undead (5%)
6. Lizardmen (4%)
7. Dogs of War, Chaos Beastmen, Daemons, Chaos Dwarfs (1%)

Średnia wielkość armii zmniejszyła się do 3035 pkt. Nowa największa armia - krasnoludy liczy sobie 16720 pkt. Średni wiek grających to 18,1 lat. Nadal najliczniejszą grupę stanowią gracze z Warszawy. Wśród zgłoszonych osób są tylko trzy niewiasty (oj szkoda).

Errata Mordheim

Za sprawą niecných poczyną bogów Chaosu do podręcznika Mordheim wkraśli się kilka błędów. Oto ich errata: Str. 69, prawa kolumna, liczba strzelców wyborowych (Marksman) w kompani nie może być większa niż 7 (a nie 5). Str. 93, lista umiejętności Skavenów, zmień „Warlock Engineer” na „Eshin Sorcerer”. Str. 134, zmień zdanie w pierwszej kolumnie „If you won your last game, you may re-roll any one dice...” na „If you won your last game, you may roll one extra dice”.

„I nie poznają nigdy strachu.”

Wcześniej niż zapowiadałem pojawił się nowy kodeks Kosmicznych Wilków. Okładkę zdobi ilustracja Davida Galaghery, natomiast za zawartość odpowiedzialni są Jervis Johnson, Andy Chambers i Gavin Thorpe. Te nazwiska mówią same za siebie, kodeks musi być rewelacyjny i tak właśnie jest. Space Wolves to zakon, który walczy agresywnie niczym stado rozwścieczonych wilków. Siła armii opiera się głównie na szybkim ataku (Krwawe Pazury przy szarży dostają dodatkowy atak, a Szarzy Łowcy i Długie Kły mogą strzelać bolterami jedną ręką, dzięki czemu w walce wręcz dostają dodatkowy atak). W armii będzie mogło się znaleźć do 20 Wilczych Strażników, bądź to jako oddzielne oddziały ochroniarzy dla postaci, bądź jako dowódcy innych jednostek. Jeden na trzech Wilczych Strażników w pancerzu terminatora będzie mógł mieć ciężką broń. Ciekawostką jest też, że Dreadnought może być dowódcą armii. Na zakończenie muszę jeszcze wspomnieć o wyglądzie podręcznika. Codex: Space Wolves jest chyba najlepiej wydany kodeks. Napchany jest po brzegi nowymi rewelacyjnymi ilustracjami, aż chce się go oglądać.

WH40K po polsku!

Przygotowywana jest polska edycja Warhammera 40K. Póki co nie możemy Wam zdradzić wszystkich szczegółów ale obiecujemy, że w przyszłym numerze Portalu zostaniecie poinformowani o tym niezwykle ważnym dla miłośników gier bitewnych wydarzeniu.

Inferno! po raz piętnasty

Zastanawiacie się czasem dlaczego gry Games Workshop są tak popularne? Dlaczego takie rzesze ludzi codziennie zasiadają za stołami zastawionymi figurkami, przez długie godziny rzucają kośćmi i przesuwają „ołowianych żołnierzyków”? Myślę, że jest to w dużej mierze spowodowane fantastycznym klimatem jaki towarzyszy tym grom. Dziesiątki opowiadań, powieści, komiksów, krótkie opowiadania, to dzięki temu wszystkiemu wciąż gramy w Warhammera. Piętnasty numer Inferno! odsłania nam kolejne fragmenty tego wspaniałego świata. Z „Black Gold” dowiemy się jak oddział Kosmicznych Marines z Zakonu Żelaznego Weża odbijał rafinerię opaloną przez kultystów Chaosu. W opowiadaniu „Hellbreak” przedstawiona jest historia Komisarza van Klasa, który trafił do miasta Mrocznych Eldarów. Fanów Warhammera zainteresuje zapewne „A Gentleman's War”, opowiadanie o rozczarowaniu młodego rycerza biorącego udział w granicznym konflikcie pomiędzy możnawładcami Bretonni i Imperium. Najlepsze jest jednak opowiadanie „The Judas Goat”, w którym Robert Earl przedstawia kapitana Mollensa i jego oddział rekrutów na patrolu ćwiczebnym w pobliskim lesie. Oprócz opowiadań w numerze piętnastym znajdziecie też kolejny odcinek komiksu „Obvious Tactics” oraz trzy wspaniałe plany rozbudowy twierdzy Kristheim.

Warmaster

recenzja najnowszej gry Games Workshop

Marcin Chałubiec

Nareszcie.

Nareszcie pojawiła się gra, w której horda goblinów liczy więcej niż trzydziestu zielonoskórych. Gra, w której las włóczy elfickiej piechoty bardziej przypomina las niż oazę. Gra w której pojedyncza istota nie znaczy nic, pośród olbrzymich mas wojska.

Warmaster.

Zacznijmy od początku. Rzecz dzieje się w dobrze znanym większości z nas świecie Warhammera. W grze dowodzimy armiami różnych żyjących w tym świecie ras, podobnie, jak to miało miejsce w Warhammer Fantasy Battle. Tyle podobieństw.

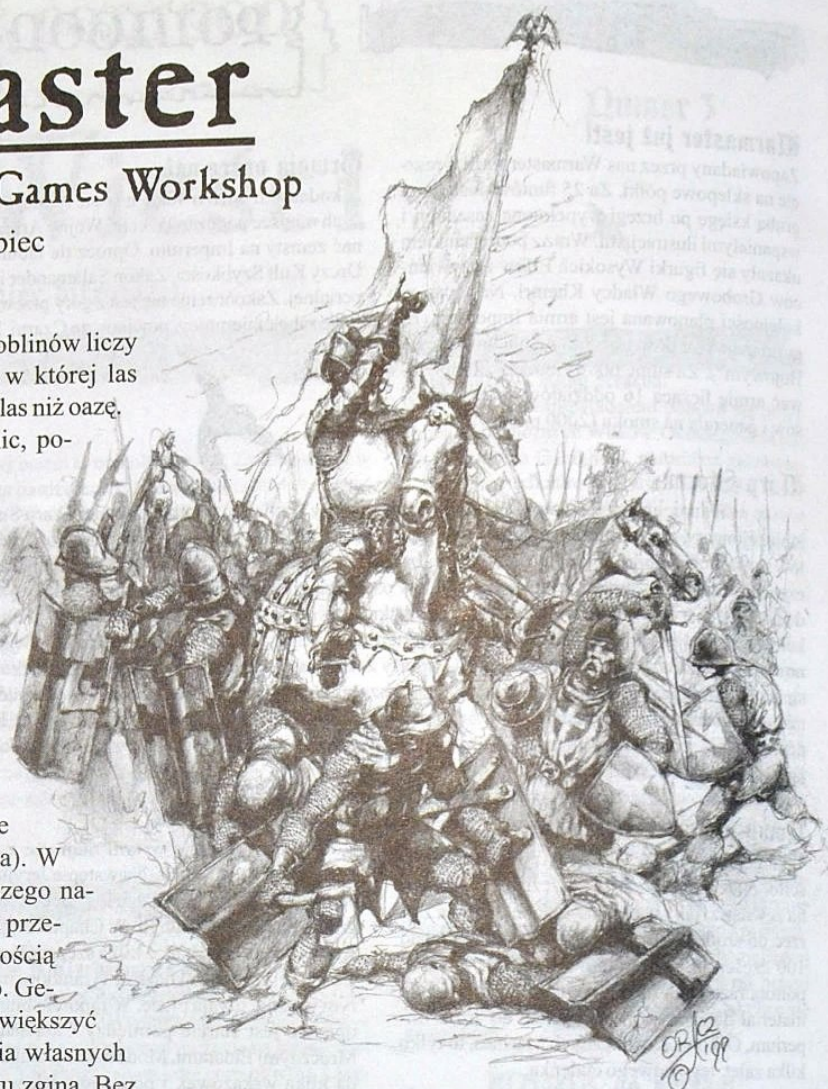
Bitwa w Warmasterze odzwierciedla starcie armii liczących kilka tysięcy żołnierzy - tak należy wnioskować z zasad. W najmniejszej, możliwej do wystawienia armii znajdzie się ponad 150 figurek (w tym jazda i artyleria). W tak dużej bitwie umiejętności bojowe najlepszego nawet wojownika nie mają wielkiego wpływu na przebieg działań. Magowie dysponują niewielką ilością czarów, które zresztą rzucają niezwykle rzadko. Generałowie i herosi mogą jedynie symbolicznie zwiększyć wartość bojową jakiejś jednostki, bez wsparcia własnych wojsk, dopadnięci przez przeciwnika po prostu zginą. Bez rzutów kośćmi.

A śmierć dowódcy kończy bitwę.

Walcę rozstrzygają masy szarej piechoty. Zadaniem generała na polu bitwy jest dowodzenie. I jest to ważne zadanie. Oddziały nie mogą poruszać się po polu walki z własnej inicjatywy (mogą jedynie szarżować lub uciekać). Aby wojsko ruszyło z miejsca, generał lub któryś z bohaterów musi wydać szereg rozkazów, a każdy z nich, to odpowiednio zmodyfikowany test dowodzenia. Czarne orki są wielkimi wojownikami. Ale czasem musi minąć trochę czasu, zanim zrozumieją polecenia swego szefa.

W podręczniku opisane są zasady gry, zasady kampanii oraz magia. Zawarto tam również rozdział dotyczący prowadzenia oblężeń oraz oczywiście opis armii. W podręczniku znajdziemy armie Chaosu, Elfów, Imperium, Krasnoludów, Nieumarłych (mumie) i Zielonoskórych. Nowością jest możliwość udziału w grze niewielkich jednostek pływających, które można sklasyfikować jako flotyllę rzeczną. Umożliwiają transport jednostek drogą wodną i niewielkie wsparcie (czyli ostrzał) z wody. Games Workshop obiecuje, że w przyszłości będą ukazywać się armie innych ras znanych ze świata Warhammera. Podobno gra ma szansę ukazać się w języku polskim. Co z tego wyjdzie, zobaczymy.

No dobrze, ale jak to wygląda w praktyce? Świetnie. Zasady, nieco dziwne, kiedy czytasz je pierwszy raz, po kilku grach stają się jasne i logiczne. I przede wszystkim: mają sens. Bitwa polega na przemieszczaniu mas wojska po polu walki. Podczas starcia widać zamieszanie powstające w ugru-



powaniu armii i rozpaczliwe próby dowódców, starających się łączyć dziury powstające w wyniku starć z przeciwnikiem. Źle dowodzona armia walczy na warunkach przeciwnika. W trakcie testów, zdarzył nam się przypadek, kiedy to trzon armii chaosu - rycerstwo - niemal całą bitwę stało za lasem z boku makiety terenu, a zrozpaczony dowódca nie mógł skłonić ich do ruszenia się z miejsca. Sama walka mimo dużego uproszczenia jest bardzo ciekawa i szybka.

Smok zabity przez wojowników chaosu.

Rycerze „odbijający się” od broniących wzgórz elfich łuczników, niszczeni potem flankującą szarżą elfiej jazdy.

Niewielki oddział wojowników chaosu przebijający się do środka ugrupowania przeciwnika i rozbijający niemal całą armię.

Znudziły mnie już bitwy w WFB, w których w bitwie uczestniczy wampir albo generał chaosu, a reszta jego oddziałów chowa się przed przeciwnikiem albo jest zbyt wolna, by dojść do walki, w krótkiej cztero, pięcio turowej bitwie. Znudziło mnie szukanie najlepszych zestawów magicznych przedmiotów dla generała. W Warmasterze mam Generała, który dowodzi i armię która walczy.

Na koniec wypada mi napisać choć jedną negatywną uwagę dotyczącą nowej gry. Jedyne jej poważnym brakiem, jaki zauważyłem jest mała różnorodność dostępnych jednostek. Więcej typów oddziałów dodałoby tej grze dużo klimatu, ale być może już wkrótce Games Workshop zacznie wydawać książki armii podobnie, jak poprzednio w przypadku WFB i ten problem zostanie rozwiązany.

Zobaczmy.

Warhammer Vasyla

ODCINEK 2

Vasyl d'Yah

Kiedy już z grubsza uzbiera się armia o sensownych rozmiarach punktowych, kiedy część figurek uda się nawet w jakiś akceptowalny przez najbliższe otoczenie sposób pomalować, wtedy przychodzi pora na refleksję - co zrobić, aby stół do gry nie straszył samotnymi regimentami na podstawkach i nie oszukiwał wzgór książkami przykrytymi starym kocem...

Kiedy w trudzie i znoju powstaną pierwsze makiety terenu, a wśród lasów, wzgórz bądź domków zaczną przeżywać nasi ulubieńcy w pogoni za zniechodzoną wrogiem, wcześniej czy później dojdzie do sytuacji, która może wyprowadzić z równowagi najbardziej opanowanego dowódcę - słowa przeciwnika, który pozwoli sobie na mniej więcej podobnie brzmiącą uwagę - no kurde, stary, przecież ty mnie w ogóle nie widzisz...! Zasady dotyczące pola widzenia są w Warhammerze Fantasy Battle nad wyraz oszczędne. Dla pojedynczej postaci podano kąt widzenia wynoszący 90 stopni, wyznaczony przez linie wychodzące z naroży podstawki. Przy odrobinie dobrej woli można się z tym zgodzić, jeśli ma się do czynienia ze swobodnie stojącą postacią, natomiast pojawiają się wątpliwości, kiedy ma się do czynienia z regimentem, gdzie pole widzenia jest wyznaczane tylko dla pierwszego szeregu, tak jakby postaci z szeregów kolejnych były ślepe... Ale mniejsza z tym. Za poważne uproszczenie w mechanice gry uważam zasadę ograniczania pola widzenia przez cokolwiek, co stoi na polu bitwy, niezależnie od wielkości i aktualnego położenia. Od biedy można przyjąć, że wieża jest niebosiężna i zasłania wszystko, ale trudniej przełknąć sytuację, kiedy czarownik siedzący na smoku nie może strzelić z różdżki, chociaż słomiana chatka sięga mu ledwo do podeszew butów. Przyjęcie stopniowania wysokości obiektów w rodzaju: powierzchnia gruntu - wzgórze jednopoziomowe - wzgórze dwupoziomowe itd., może być dobre w rozgrywkach turniejowych, ale nijak nie ma się do tzw. realizmu pola walki generowanego przez znajdujące się na nim rzeczywiste przeszkody terenowe, i dodatkowo zmniejsza możliwości sytuacyjne. Istnieje szereg systemów gier opracowanych przez GW, gdzie zastosowano zasadę „real view”. Dlaczego więc akurat w WFB jest od tego swoiste odstępstwo, Tzeentch jeden raczej wie.

Moim zdaniem przy określaniu pola widzenia na danym poziomie (grunt, wzgórze) należy posługiwać się nie tylko proponowanym przez obowiązujące zasady „rzutem poziomym” na powierzchnię stołu obrysów figurek i regimentów, lecz również uwzględniać realną wysokość figur oraz kształtu i rozmiarów przeszkód terenowych. W WFB są dwie klasy wielkości istot - postaci o wzroście uznanym za standardowy (choć nie zawsze porównywalnym), czyli orki, ludzie, gobliny, elfy, skaveny, halflingi itp., oraz duże potwory (large monsters), gdzie do jednego wiora wrzucono m.in. trolle ze smokami.

W ramach proponowania zasad alternatywnych do WFB chciałbym przedstawić następujący podział istot ze

Starego Świata, obowiązujący przy określaniu pola widzenia:

- istoty o wzroście standardowym na podstawkach 20x20 mm i 25x25 mm (gobliny, ludzie, elfy, krasnoludy, skaveny, orki, jaszczuroludzie i reszta), ponadto artyleria (działa wszelkiej maści i balisty),

- istoty wysokie na podstawkach 40x40 mm (ogry, trolle, dragon ogry, kroxingory oraz wszystko określane mianem kawalerii, niezależnie od faktu, czy jeździ na koniach, dzikach, wilkach czy pająkach), ponadto rydwany i maszyny specjalne (np. Orc Rock Lobber, Anvil of Doom itp.),

- istoty bardzo wysokie na podstawkach 50x50 mm (smoki, wyverny, giganci, gryfy i inne).

Rozwinięcie zasady ogólnej dotyczącej pola widzenia pozwala na widzenie nad niższymi oddziałami, które stoją na tym samym poziomie.

Przykładowo, jeśli stoją za sobą oddziały orków i goblinów, to gobliny zasłaniają orkom - figurki należą do tej samej grupy klasyfikacyjnej. W momencie, kiedy oddział ogarów stoi za oddziałem goblinów, wtedy gobliny nie zasłaniają ogarów, których pole widzenia jest swobodne, bowiem ogary są w drugiej grupie istot wysokich. Ogry oczywiście zasłaniają widok trollom oraz wszystkim istotom od nich niższym, za to nie stanowią żadnej przeszkody w obserwacji dla smoka lub jego jeźdźcy. Przyjęcie zasady rzeczywistego pola widzenia pozwala widzieć jeźdźcom na potworach swoich przeciwników ponad oddziałami zdefiniowanymi jako niższe, dając im np. możliwość szarży na cele stojące za niższymi oddziałami bądź umożliwiać oddziałom strzelców prowadzenie ostrzału ponad nimi. Druga modyfikacja zasad dotyczy pola widzenia postaci lub modeli poruszających się indywidualnie. W tym przypadku proponuję zastosowanie zasady rzeczywistego pola widzenia związanego z ograniczeniami powodowanymi przez przeszkody terenowe i oddziały, z zachowaniem podanych wcześniej reguł związanych z podziałem celów z punktu widzenia ich wysokości. Najprościej mówiąc - figurka widzi na polu bitwy to wszystko, co „realnie” widziałaby, gdybyśmy to my patrzyli jej oczami w jej aktualnym położeniu. Wbrew pozorom nie jest to zbyt trudne, a w większości przypadków będzie można jednoznacznie określić, czy cel jest widziany czy nie. Swoboda poruszania się postaciami indywidualnymi oraz związana z tym możliwość dokładnego ustawienia postaci pozwoli na precyzyjne określenie, czy będzie ona w stanie zobaczyć swój cel, bądź też czy sama uniknie potencjalnego zagrożenia. Przyjęcie takiego określania pola widzenia doprowadzi m.in. do sytuacji, w której czarownicy będą mogli rzucać czary wymagające „line of sight” nad oddziałami (swoimi lub wrogimi) w realnie widziane cele, zaś charakternicy dosiadający wierzchowców lub potworów będą w stanie w szerszym zakresie deklarować szarże. Sądząc, że taka poprawka w zasadach opisujących pole widzenia poprawi dynamikę oraz umożliwi stosowanie bardziej urozmaiconych rozwiązań taktycznych podczas gry.

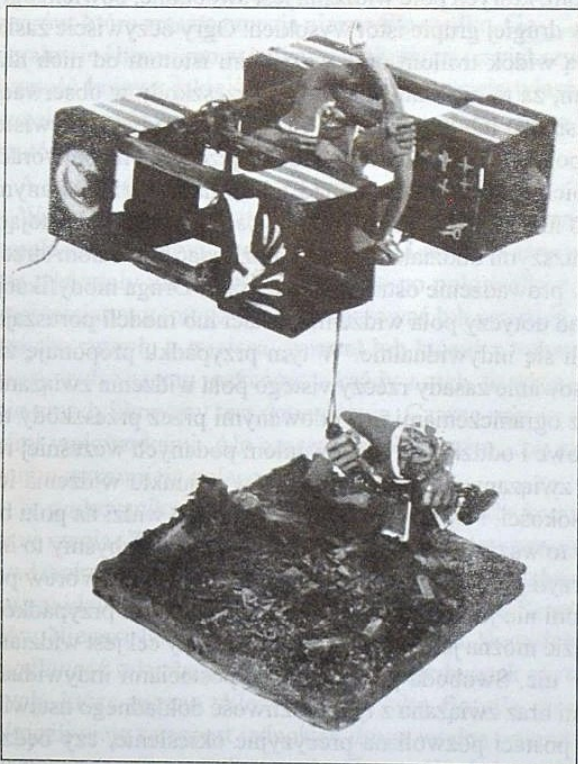
KONKURS NA MACHINE WOJENNA

Niniejszym mamy przyjemność ogłosić wyniki konkursu na projekt maszyny wojennej do gry Warhammer Fantasy Battle. Zwyciężył Goblinski Latawiec Bojowy - maszyna przebojem zdobyła serca redaktorów działu bitewnego - jest oryginalna, nie stanowi przeróbki jednej z maszyn już istniejących w świecie Warhammera, nie jest inną, kolejną wersją działu czy katapulty. Jest „klimatyczna”, nie burzy równowagi rozgrywki, ma fajną figurkę i proste zasady... Dlatego zwyciężyła. Serdecznie gratulujemy autorowi projektu: Andrzejowi Urbańskiemu ze Słupska i liczymy, że maszyna zyska wielu sympatyków i na polach bitew pojawi się choć kilka Bojowych Latawców.

Gobliński Latawiec Bojowy

Andrzej Urbański

Niebo pociemniało. Nad polem bitwy przesunął się złowrogi cień, wśród stojących u wzgórza elfów dał się słyszeć pomruk, wojownicy podnieśli głowy, niebo zasnuwał mroczny dywan - nad ich pozycję zbliżała się eskadra straszliwych Goblinski Lataczy Bojowych. Kilku elfów zemdlalo...



Koszt: 30 pkt.

Historia: Z opowiadań innych najemników można domyślić się, że ta formacja powstała w pierwszych dniach zimy w Kislevie. Wtedy to przez te tereny podróżował słynny kupiec z Norski: Zant Klause z towarami dla całego Imperium. Regiment goblinski złupił jego zaprzęg z maszynami dla słynnego naukowca i odkrywcy. Zielonoskórzy zafascynowani nową maszyną bojową, postanowili ruszyć w świat.

Palnik

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
4	2	3	4	3	1	4	1	6	

Lotnik

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
4	2	3	3	3	1	3	1	5	

Latawiec

M: 6

T: 6

W: 2

Broń i zbroja:

Palik ma lekką zbroję, nóż, młotek i kołek do wiązania linki, pilot ma krótki łuk i nóż.

Zasady specjalne:

Zapora: nie można szarżować z high fly na latawiec i palik oraz na maszyny bojowe i modele pojedyncze znajdujące się w odległości dwu cali od latawca.

Ostrzał: lotnik może strzelać ze swego łuku o 8 cali dalej (do 12 cali to zasięg bliski, od 12 do 24 cali to zasięg daleki); strzelać można tylko do palika jak do modelu pojedynczego.

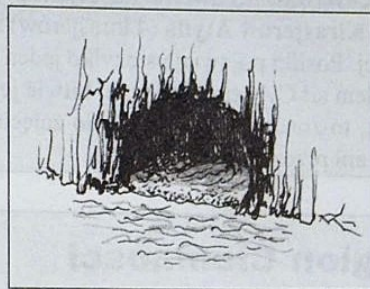
Zgon palika: w przypadku śmierci palika, latawiec urywa się z uwięzi i w najbliższej fazie ruchów wymuszonych leci 4k10 cali w kierunku losowym i uderza w ziemię. Umieszcza się tam kółko z trafieniem jak od katapulty. Każdy model zastaje automatycznie trafiony z S4 (no armour save) jeżeli zetknął się z kółkiem.

Drodzy miłośnicy gry Warzone - ze względu na znikome, jak do tej pory zainteresowanie materiałami do gry Warzone (udział w konkursach, wyniki ankiet, listy itp.) postanowiliśmy zrezygnować z prezentacji materiałów do tej gry, na rzecz artykułów do innych, popularniejszych gier. W tym numerze „Portalu” po raz ostatni opublikowaliśmy scenariusz do gry Warzone oraz po raz ostatni, na stronach kolorowych zaprezentowaliśmy figurki do Waszej ulubionej gry. Jest jednak dobra wiadomość - istnieje szansa, że Redaktor Naczelny zmieni swoją decyzję, a materiały do Warzona na powrót zagospodzą na naszych łamach. Musimy jednak wiedzieć, że zależy Wam na nich, i że chcecie, by w Portalu publikować scenariusze i rozwinięcia zasad do Warzona. Oto ultimatum Naczelnego: przyslijcie na adres redakcji kartki pocztowe z dopiskiem „Popieram Warzona” - jeśli otrzymamy ich mniej niż 250 - Warzone zniknie z naszych łamów - wszystko w Waszych rękach.

Jaskinia

scenariusz do gry Warzone

Marcin Chałubiec



Kelly prowadził nasłuch radiowy już ponad trzy godziny. Wkrótce kończył wartę. Wyszedł przed ziemiankę, aby rozprostować kości. Potężna, wypełniona wodą jaskinia, oświetlona słonecznym światłem doprowadzonym tu z powierzchni specjalnymi kanałami. W miejscu, gdzie okopał się ich pluton krzyżowały się wejścia do trzech tuneli. Jeden z nich prowadził do obszaru kontrolowanego przez Cybertronic. Kelly usłyszał pisk odbiornika i błyskawicznie znalazł się w ziemiance.

- NUY 248 tu Inkwizytor Dein Adler, potwierdź odbiór...

Kelly podniósł helmofoon komunikatora i wybrał kanał dowódcy

- Sir, tu radio, zgłasza się jakiś inkwizytor.

- Spytaj czego chce. Już tam idę.

Kelly uruchomił nadajnik.

- Tu placówka NUY 248. Odbiór.

- Spodziewamy się w tym rejonie dużych sił legionu. Mam rozkaz zabezpieczyć waszą placówkę. Przygotujcie się do natychmiastowego opuszczenia pozycji.

- On chyba jest chory - odezwał się za plecami Kelly'ego głos porucznika. - Powiedz mu, że nie ma...

- Beeeeeeep....Beeeeeep.....Beee

- Pieprzyć braciszka, do okopu!

Poniższy scenariusz przeznaczony jest dla trójki graczy. Jeden z nich będzie dowodził armią Cybertronicu, pozostali siłami Bractwa oraz Legionu Ciemności. W tekście scenariusza podałem siły jakimi dysponują gracze, opis miejsca, w którym toczy się bitwa, a także zasady desantu - dzięki nim, być może podczas bitwy, którą rozegracie dojdzie do scen rodem z filmu „Szeregowiec Ryan”.

Powodzenia.

I niech zwycięży najlepszy.

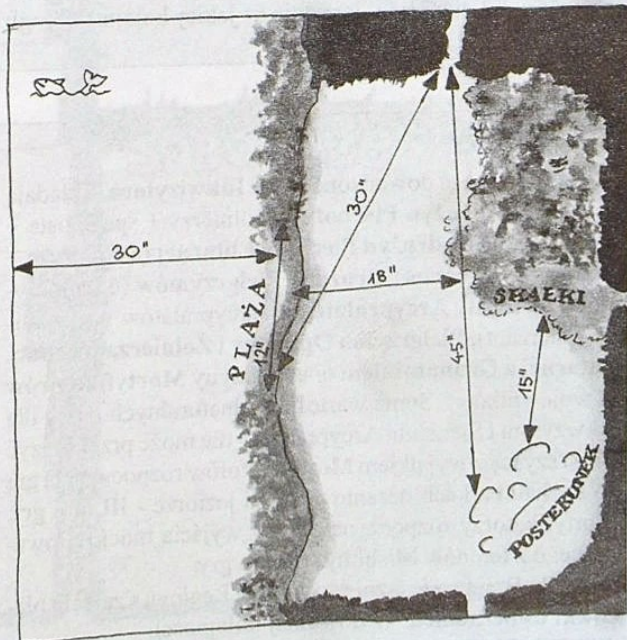
Pole bitwy

Pole bitwy znajduje się w niszy skalnej na brzegu wielkiego jeziora. Nisza jest w zasadzie dużą jaskinią (kilkaset metrów szerokości) i krzyżują się tu trzy trasy komunikacyjne. Jest to dość istotny punkt strategiczny.

* Posterunek Cybertronicu powinien być solidnie ufortyfikowany. Okopy, transeje, worki z piaskiem....

* Skalki przy północno wschodniej krawędzi jaskini powinny być niskie (najwyżej kilka elementów terenu wyższych od figurki), ale gęsto upakowane. Powinny spokojnie zapewniać twardą osłonę wszystkim członkom dziesięcioosobowej drużyny w całości znajdującej się w zasięgu dowodzenia. Teren skałek jest nierówny, poszarpany i zdardliwy. Modele poruszają się tam z połową cechy Ruch.

* Teren wokół plaży powinien być odkryty. Ciężki orzech do zgryzienia dla Inkwizytora.



Cybertronic

Placówka Cybertronicu jest broniona przez **dwie drużyny Szaserów** (8 szaserów + specjalista + sierżant), **bohatera Szaserów**, **Szaserów z Granatnikiem** i **Szaserów z Wyrzutnią Rakiet**.

Od piątej tury gry, do walki mogą wkroczyć posiłki Cybertronicu - jeżeli gracz wyrzuci więcej niż 13 na kostce dwudziestościennej. Nieudaną próbę można powtarzać w każdej następnej turze, aż do pierwszego sukcesu. W wyniku udanego rzutu, w wyjściu tunelu pojawia się **drużyna Szturmowców** (6 szturmowców + specjalista + sierżant) lub **drużyna Kirasjerów Atylla** (4 kirasjerów) z równą szansą dla każdej. Posiłki pojawiają się tylko jeden raz.

Celem sił Cybertronicu w tej bitwie jest utrzymać posterunek, to znaczy nie dopuścić do zajęcia go ani przez Legion, ani przez Bractwo.

Legion Ciemności

Celem sił Legionu Ciemności jest oczyścić rejon z sił ludzi. Wszystkich. W wypadku napotkania zbyt dużych sił przeciwnika, zająć ufortyfikowaną placówkę Cybertronicu i czekać na posiłki. Siły legionu zostały stworzone w oparciu o Tajne Kohorty. Oczywiście można łatwo wystawić podobną armię z sił któregoś apostoła i dla wszystkich chętnych mam garść porad. Unikajcie modeli z umiejętnością **Cicha Śmierć** i **Infiltracja**. W tym scenariuszu to nie działa. Odradzam jednostki z umiejętnością **Podkradanie Sie**, i zdecydowanie odradzam wystawianie dwu lub więcej takich jednostek. Proponuję nie wystawiać **Nefarytów**, ani żadnych innych modeli z **Nadnaturalnymi Mocami** większymi niż 2. Nie wystawiajcie też więcej niż Trzech modeli pojedynczych i żadnych potworów o Wielkości większej niż 3 (z wyjątkiem „niespodzianki”, ale o tym za chwilę). Oddziały kohorty prowadzi **Najwyższy Nekromag** (może wybrać moce dowolnego apostoła o wartości nie przekraczającej 50 punktów), wspomagany przez **Technomantę** i **Kosiarza Dusz**. Siły kohorty składają się **dwóch drużyn Akolitów** (8 akolitów + specjalista + nowicjusz), **dwóch drużyn Nowicjuszy** i po **jednej drużynie Zakrystian** i **Niszczycieli** (6 żołnierzy + ewentualny specjalista + dowódca). W każdej turze przez wyjście tunelu może wyjść maksimum 25 modeli. Gracz decyduje w jakiej kolejności jego siły zjawiają się na polu walki.

Bractwo

Siły Bractwa są dowodzone przez **Inkwizytora**. Składają się z **dwóch drużyn Piechoty** (8 żołnierzy + specjalista + sierżant), **dwóch drużyn Piechoty Elitarnej** (6 żołnierzy + specjalista + sierżant), **drużyny Pielgrzymów** (6 pielgrzymów), **drużyny Arcyprałatów** (6 arcyprałatów + specjalista + sierżant), **Pielgrzyma Oprawcy** i **Żołnierza piechoty Elitarnej z Granatnikiem** oraz **drużyny Mortyfikatorów** (2 wojowników). Suma wartości nadnaturalnych mocy dla Inkwizytora i Sierżanta Arcyprałatów nie może przekroczyć 60. Wszyscy z wyjątkiem Mortyfikatorów rozpoczynają grę na sześciu barkach desantowych na jeziorze - III tura gry. Mortyfikatory rozpoczynają grę z wyjścia tunelu prowadzącego z terenów Mishimy - II tura gry.

Celem Bractwa jest zniszczenie sił Legionu i zajęcie placówki Cybertronicu. W dowolnej kolejności.

Co jeszcze?

Plaża, na której mogą lądować jednostki Bractwa jest odkryta - niewykluczone, że rozegrają się tam sceny rodem z „Szeregowca Ryana”. Zwłaszcza, że w wodzie nieopodal plaży czeka na lądujących „niespodzianka” - Merkuriańska Ohyda. Gracz dowodzący siłami Legionu powinien przed bitwą narysować w miarę dokładnie pozycję ukrytej Ohydy. Może ona wyjść z ukrycia natychmiast po tym, jak pierwsza barka dotrze do brzegu. Lub w dowolnym momencie później. Zależy to od decyzji gracza. Ohyda wynurza się z wody i może wykonać wszystkie swoje akcje.

Jak powszechnie wiadomo Bractwo nie kocha Cybertronicu. Z wzajemnością. W obliczu bezpośredniego ataku sił Legionu te animozje zostaną odsunięte nieco na bok, ale niezbyt daleko. Jak daleko, zależy od graczy. Poszczególne strony tej bitwy mają swoje własne cele. I realizacja tego celu oznacza zwycięstwo. Niezależnie od strat. Bractwo musi zająć posterunek, a Cybertronic nie może do tego dopuścić. Dowódca sił korporacji oczywiście przeczyta ten artykuł i doskonale zdaje sobie sprawę z celów sił Bractwa (choć nie powinien), w związku z tym scenariusz ograniczają nieco swobodę jego decyzji. Obrońcy „fortu” nie mogą otworzyć ognia do żołnierzy Bractwa, jeżeli ci ostatni nie zbliżą się do posterunku na odległość mniejszą niż 5 cali, lub nie zaczną strzelać. Nic natomiast nie może ich zmusić do pomocy „braciszkom” masakrowanym na plaży...

W tym scenariuszu najbardziej agresywną stroną jest Legion. Jeżeli gracz będzie grał ofensywnie, to dobrze, ale można na przykład ograniczyć czas gry do dwudziestu tur. Można założyć, że w dwudziestej turze przybywają kolejne posiłki Cybertronicu (3-4 jednostki). Można wprowadzić do gry siły drugiej korporacji (gdzie dwu się bije...).

Barka Desantowa

PM	ŻW	R	P	W
3	4	5	12	5



Typ: Otwarty / Nawodny*

Lokacja Trafień:

1-10 pojazd, 11-20 członek desantu

Zdolności specjalne: Odporność na Bronie 5

Zasady Specjalne: Barka może przewozić desant 10 figur (wielkości 2)

* Pojazd Nawodny należy traktować jak kołowy (na przykład zasady dotyczące skręcania), ale porusza się tylko po powierzchni wody

Barka jest niewielką, płaskodenną, nieuzbrojoną łodzią z lekko opancerzonymi, niskimi burtami. Może występować w wielu wersjach, tak naprawdę nie różniących się od siebie i może być używana przez dowolną korporację lub armię. Kiedy barka przybija do brzegu, kończy ruch. Desant może opuścić barkę dopiero w następnej turze. Jedynie figurki siedzące na skraju barki mogą prowadzić ostrzał. Żołnierze strzelający z barki otrzymują modyfikator -4 do testu trafienia. Kierowca (sternik) nie może strzelać. Wyjątkiem jest ostrzał dużej figurki (Wielkość 6+, na przykład Merkuriańska Ohyda) na Zasięgu Bezpośrednim. Wszyscy z wyjątkiem sternika mogą otworzyć ogień do takiego przeciwnika. Na jednej krawędzi barki mieści się trzech żołnierzy. Jeżeli barka zostanie zniszczona, każdy członek desantu rzuca test 20 - Pancerz, aby utrzymać się na wodzie (próbowałście kiedyś pływać w pancerzu... albo sultannie). Test należy powtórzyć w każdej następnej turze, dopóki nie podpłyną do nich inna barka. „Rozbitkowie, którzy nie zmieszczą się na ratującej barce mogą być holowani przy burcie. Barka holująca „rozbitków” ma Ruch 2.

KARTA STUKACZA do gry SNECZ



**SNOT
WAGON**

WYTRZYMAŁOŚĆ
PRZODU

Miejsce NA COŚ SPECJALNEGO

WYTRZYMAŁOŚĆ
LEWEJ
BURTY

WYTRZYMAŁOŚĆ
PRAWOJ
BURTY

WYTRZYMAŁOŚĆ
POKŁADU

WYTRZYMAŁOŚĆ
TYŁU

STUKMISTRZ imię:



funkcja:
specjalne
informacje:

STUKI imię:



f:
s.i.:



imię:
f:
s.i.:



imię:
f:
s.i.:



imię:
f:
s.i.:



imię:
f:
s.i.:



imię:
f:
s.i.:



imię:
f:
s.i.:



imię:
f:
s.i.:



STUKOWYNAŁAZKI

SABOTAŻE

Opowieść ponad wszystko!

Maciej Szaleniec

Dziś prawdziwych Bajarzy już nie ma... Radio, telewizja, gry komputerowe i książki skutecznie wyparły ustną opowieść. Ludzie nie zbierają się przy kominku już, by słuchać długich opowieści Bardów i Bajarzy. Jedynie dzieci, które nie odkryły jeszcze czaru książki, ani nie zatoneły w powodzi kreskówkowych nonsensów, wciąż domagają się wieczornych opowieści. I tak to gdzieś tam w każdym zostaje, niczym wspomnienie z dzieciństwa, ta magia snującej się historii. Być może stąd również niewytłumaczalna popularność gier fabularnych, a przede wszystkim ich tzw. „storytellingowych” wcieleń.

Mówię „tak zwanych storytellingowych”, gdyż choć pewne systemy proponują odmienne mechaniki i systemy prowadzenia, nie mają one praktycznie nic wspólnego z prawdziwym „Snuciem Opowieści”.

Rzecz w tym, że to nie mechaniki i światy są mniej lub bardziej „storytellingowe”, a sposoby komponowania i prowadzenia przygody przez Mistrza. Tak więc, jeśli zgadzacie się z tytułowym hasłem, zapraszam was w krainę „Zaawansowanych Technik Prowadzenia Opowieści”...

Zacznijmy od tego, czym różni się opowieść od standardowej przygody? Przede wszystkim tym, że ma jakąś kompozycję, że akcja nie obejmuje całej fabuły i ponad wszystko, wydarzenia kreowane przez Bohaterów (tutaj graczy) nie są jedyną treścią opowieści. Gracze, choć nie uczestniczą we wszystkich przedstawianych przez Mistrza wydarzeniach, są świadkami całej historii.



Opowieść powinna charakteryzować się spójną kompozycją. Klasycznym rozwiązaniem jest kompozycja trójdzielna, składająca się z wstępu, rozwinięcia i zakończenia. Tutaj jednak napotykamy pewien problem. Scenariusze RPG mają zwykle zakończenie otwarte, uwzględniające nieprzewidywalność działań grających. Nie oznacza to jednak, że w czasie sesji Mistrz może pozwolić zakończeniu „rozejść się po kościach”. Kompozycja musi być symetryczna i wstęp nie może dominować nad zakończeniem.

Jakie techniki można wykorzystać w celu osiągnięcia takiego efektu? Po pierwsze można z góry zaplanować zakończenie. Być może działania graczy nie wpłyną na bieg zdarzeń w tak znaczącym stopniu, by przygotowane zakończenie historii było nieadekwatne. Możemy założyć jedno jedyne możliwe zakończenie, niezależnie od tego, co uczynią bohaterowie - jest to wariant podkreślający nieuchronność, fatum ciężące nad opowieścią. Po drugie, można przygotować kilka scenariuszy zakończenia przygody, starając się później dopasować przygotowany wcześniej model do zaistniałej sytuacji.

No tak, ale czy warto tyle się męczyć, przewidując możliwe posunięcia graczy, by później spotkać się z zarzutem, że wszystko zostało z góry ustalone? Czy warto wysilać cały swój kunszt, by subtelными machinacjami doprowadzić graczy do przewidzianego wcześniej finału?

Zacznijmy od tego, że prawdziwa opowieść nigdy nie kończy się, jak „nożem uciął”. Nie zawsze może to być bohaterski kowboj odjeżdżający w stronę zachodzącego słońca. Mając w scenariuszu przewidziane tylko zakończenie otwarte, skazujesz się na sytuację, w której po kilku męczących godzinach sesji, na szybko, gdyż gracze chcą jeszcze zdążyć na ostatni nocny autobus, musisz wymyślać zakończenie historii. A gdzie dramatyzm, kompozycja i epicki rozmach? Druga sprawa dotyczy wspomnianych już manipulacji graczami. Zakończenie powinno zostać tak przygotowane, abyś nie musiał naginać woli graczy. Innymi słowy, posługujemy się tutaj zabiegiem nagminnie stosowanym w „Z Archiwum X” czyli zakończeniem „niezależnym”.

Przychodzi mi tu do głowy przykład z jednej z moich sesji. Bohaterowie zostają wysłani na ratunek do nawiedzonej kopalni, by pomóc „oblężonym” przez tajemniczego stwora górnikom. W trakcie śledztwa okazuje się, że działania spowodowane są przez „zielonych” - druidów, którzy chroniąc przyrodę chcą wypędzić górników. Dodatkowo jednak w sprawę zamieszane są stwory Chaosu, które atakują kopalnię, chcąc ją przejąć. Do swoich celów zaś wykorzystują nieświadomych niczego druidów, którzy połowę roboty odrabiają za nich. Założmy, że gracze rozwiążą zagadkę. Jak powinna zakończyć się taka historia? Jeżeli ma być to wielka epicka opowieść, powinna odbyć się bitwa, w której zetną się wszystkie strony konfliktu - bohaterowie na

czelę górników, stwory Chaosu/Zła (niepotrzebne skreślić) i powiedzmy siły druidów. To świetny moment na bohater-skie czyny, bohaterskie poświęcenie i niezwykle, cudowne zdarzenia. A gdy ostatni Żli pierzchną z placu boju, niech nadciągnie ze spóźnioną odsieczą pod rozwianymi propor-cami kawaleria Imperium! Zapewniam, że efekt dramatycz-ny jest uderzający i wcale nie potrzeba graczy zmuszać do takiego zakończenia. Po prostu wątki zaplanowanego sce-nariusza same zbiegają się w logicznym rozwiązaniu akcji.

Jak jednak w praktyce pokazać graczom fantastycznie opracowaną kompozycję? Służą do tego „sceny niezależ-ne”, zaczerpnięte żywcem z techniki powieściowej. Są to fragmenty opowieści, kontrolowane w stu procentach przez Mistrza. Mogą w nich występować biorące udział w przy-godzie postacie bohaterów, lecz wyłącznie na zasadzie ak-torów odgrywających ustalone wcześniej role. Do takich scen niezależnych zaliczamy sceny prologu, epilogu oraz jak je nazywam, sceny z „drugiej strony”. W prologu przy-gotowujemy tło do opowieści. Mogą to być fragmenty hi-storii stanowiącej ośnowę dla głównych wątków przygody, bądź też przybliżające współczesne wydarzenia scenki rod-zajowe, realia świata bądź epoki, a nawet klimat opowie-ści. Dzięki scenom prologu programujemy naszych graczy tak, by „grali, jak im Mistrz zagra”. Po pierwsze, tło miejsca akcji - w krótkich scenkach można zobrazować klimat, jaki będzie dominował w opowieści. Ma to być opowieść w Świecie Mroku? Niech w prologu pojawi się scena z pędzą-cymi ulicami mrocznych, gothic-punkowych miast zwario-wanymi, ucharakteryzowanymi „na wampiry” motocyklo-wymi gangsterami. Albo niech pojawi się krótka scena, w której zmateri-alizowany upiór dokonuje brutalnej rzezi w metrze. Scenki mogą być kompletnie nie związane z fabułą opowieści. Ale nasi Gracze tego nie będą wiedzieć i być może w czasie przygody trybiki w ich głowach nie raz prze-mięlą ziarna, które wrzucimy im w tych scenkach. I dobrze - bo to doskonale oddaje realną sytuację, kiedy bohater po-strzega zdarzenia również spoza fabuły!

Drugim ważnym zastosowaniem prologu jest ekspozy-cja konfliktu. Scena taka musi być jednocześnie intrygują-ca i tajemnicza, by nie odsonić przed Graczami zbyt wielu tajemnic. Wracając do przykładu z kopalnią, doskonałą ilu-stracją jest scena prologu, w której ukazujemy zdewasto-wany płaskowyż, pokryty hałdami kopalnianymi, na któ-rych w niesamowitym, zielonkawym blasku księżycy ma-terializuje się przerażająca zjawia. Stwór, wyciągając swą szponiastą dłoń grozi odległym zabudowaniom kopalni. Sce-na pojawia się przed przygodą, a dopiero po jakimś czasie bohaterowie dowiadują się, że mają jechać do kopalni na inspekcję, bo przestały dochodzić transporty rudy. Bohate-rowie nic nie wiedzą o zagrożeniu i powinni podjąć intratne zlecenie bez żadnych sprzeciwów. Ale gracze skojarzą sce-nę z prologu i już ciarki będą chodzić im po plecach!

Na koniec ważna jest ekspozycja postaci. W sztuce te-atralnej mamy na to cały pierwszy akt. Jednak w opowieści nie kontrolujemy bohaterów, więc trudno od nich wyma-gać, by z własnej woli odgrywali oderwane scenki, które przybliżą wszystkim graczom, kim są ich bohaterowie. Tak więc to zadanie spoczywa na Tobie. I tu posłużę się filmo-wym przykładem - przypomnij sobie, jak zaczyna się każ-dy z „Jamesów Bondów” - dokończeniem jakiejś poprzed-niej szpiegowskiej misji. To zwykle kilka scenek, które mó-wią nam: „ten gość w eleganckim garniturze to właśnie 007,

lubi kobiety i spektakularne wybuchy”. Można również przedstawić scenki, w których zdradzamy wszystkim, dla-czego bohater wpłatał się w tę historię (oczywiście po wcze-śniejszym ustaleniu z graczem, czy zgadza się na ten wa-riant).

Z kolei sceny epilogu służą do przedstawienia graczom jak ich działania wpłynęły ostatecznie na rzeczywistość. Czy uratowana księżniczka żyła długo i szczęśliwie? A może „de-finitywnie” pokonany nekromanta ponownie się odrodził? To bardzo użyteczne narzędzie, którego często używam do stworzenia pełnego zakończenia historii. Co rozumiem przez pełne zakończenie? Otóż konstruując opowieść zwykle prze-suujemy punkt kulminacyjny właśnie na zakończenie - vide omawiana wcześniej finałowa bitwa. Później następuje zwy-kle kilka mniej ważnych scenek, w których bohaterowie na przykład dostają zapłatę. Taka kompozycja jest niepropor-cjonalna i pozostawia uczucie niedosytu - chciałoby się cze-goś „jeszcze”. A ponieważ dobry Mistrz nie daje się prosić, trzeba to „jeszcze” dostarczyć, a najlepiej mieć go z góry przygotowane. Epilogiem Mistrz rekapitułuje działania dru-żyny. Na przykład po pokonaniu stworów Chaosu i ponow-nym uruchomieniu kopalni, kiedy wszyscy przy kominku popijają wino i liczą wypełniające kabzę złocisz, w księży-cową noc z zielonego blasku unoszącego się nad pryzmami formuje się znana wszystkim zjawia, która z błyskiem w oczach ponownie zwraca się w kierunku kopalni. Innymi słowy, mimo zwycięstwa nic się nie zmieniło. A dlaczego? - to już pozostaje słodką tajemnicą Mistrza.

Epilog nie musi jednak gmatwać, wręcz przeciwnie, jest to doskonała okazja, by objaśniać i ukazywać genialny kunszt intrygi, którego gracze dojrzeć nie mogą i nie powin-ni (bo by za dużo na przyszłość wiedzieli). Można ukazać elementy opowieści, które tłumaczą dodatkowo wydarze-nia i będą ciekawe dla graczy, a zupełnie niezrozumiałe dla bohaterów. Na przykład dewastacja środowiska w kopalni była spowodowana tym, iż starożytni Slannowie - rasa o kosmicznym poziomie technologicznym - umieściła pod ziemią składowisko zniszczonych statków i ich napędów. Stąd duża zawartość niezwyklej metali i skażenie z reak-torów (w realiach Starego Świata jest to Spaczeń). Bohate-rowie jednak nie wiedzą nic o Slannach ani o czymś takim, jak „składowisko odpadów radioaktywnych”. Za to gracze tak, więc w epilogu ukazujemy im scenkę zawałania kory-tarza prowadzącego do niebezpiecznego pokładu. Na żel-betonowej ścianie, która otaczała składowisko, wciąż wid-nieje fragment napisu „...DOWISKO ODPA...”. W ten spo-sób odsłaniamy graczom dodatkową warstwę opowieści, do której ich bohaterowie nie mają szans dotrzeć. Cały trick polega na umiejętnej „grze z graczem”, w której postać-bohater nie jest jedynym łącznikiem ze światem przedsta-wionym. Gracz jest nadrzędny, ale nie może pozostawać w świecie realnym. Jeżeli ma to być prawdziwie doskonała opowieść, powinna wessać go w siebie, zaangażować całą jego percepcję, jak dobra książka czy gra komputerowa.

Wspomniałem również o scenach „z drugiej strony”. Tej techniki możesz używać, jeżeli masz, Mistrzu, naprawdę dobrych, dojrzałych graczy, którym zależy ponad wszyst-ko na odgrywaniu postaci i dobrej zabawie, a nie na „zwy-cięstwie” (chyba nad MG i przygodą). W takich scenach odsłaniamy wątki adwersarzy naszych bohaterów. Pozna-jąc motywy swoich wrogów, ich mactwa oraz intrygi, gra-jąc mają szansę w pełniejszym stopniu docenić walory hi-storii. Oczywiście scenki takie mogą pojawić się w opowie-

ści ex post - wtedy nikt z graczy nie wykorzysta zdobytej wiedzy do zmiany biegu wydarzeń, które miały już miejsce!

Tę technikę bardzo często wykorzystuję prowadząc Gwiezdne Wojny, gdzie mamy bardzo wyraźnie zarysowane strony. Zresztą, można powiedzieć, czerpię ze źródeł. O ileż wszak wzrasta dramatyzm opowieści, gdy nasi gracze w sposób dobitny zdają sobie sprawę z grożącego im niebezpieczeństwa. Na przykład wyobraźmy sobie, że nasi bohaterowie są w bazie na Hoth, tuż przed atakiem sił Imperium. Czyż można by pozbawić ich sceny holonetowej rozmowy Lorda Sith z Imperatorem? Przecież i tak atak jest nieuchronny - bohaterowie tego nie zmieniają - a na pewno nie chcemy ich unicestwić mało subtelnym obstrzałem orbitalnym czy też dywizją oddziału szturmowców. Ich historia potoczy się dalej, tak jakby dali się zaskoczyć atakowi Imperium, a dramatyzm opowieści wiele zyska.

Drugim sposobem jest odsłanianie scenek z drugiej strony zaraz po tym, jak wydarzyły się ich następstwa. Na przykład, gdy jeden z graczy zostaje uprowadzony, w czasie gdy statek wywiadu Imperium wiezie go do bazy, ukazujemy graczom scenę, w której były członek drużyny - zdrajca - rozmawia z Inkwizytorem Imperium na temat organizacji porwania. O ileż ciekawsza robi się historia, gdy gracze wiedzą, kto stoi za intrygą!

I tutaj dochodzimy do kolejnej techniki - są nią sceny retrospektywne. Odsłaniamy w nich wydarzenia, które miały już miejsce. Na przykład wspomniane już wcześniej mactwa nieprzyjaciół bohaterów, które doprowadziły do ich uwięzienia. Scenę wprowadzamy do opowieści w momencie, gdy bohaterowie od dawna zwiedzają już jakże przytulne lochy. Jest to technika szczególnie użyteczna przy „opowieści szkatułkowej”. Powieść szkatułkowa wywodzi się z baroku, ale większość z was z pewnością zetknęła się z nią czytając „Wieź Jaskółki” A. Sapkowskiego. Trick polega na tym, że zamykamy jedną opowieść w drugiej. Na przykład: ty, jako Mistrz, opowiadasz o bardzie, który opowiada w starej karczmie historię o naszych bohaterach. Bard narracyjnymi opisami okrasza fragmenty akcji odgrywane w „standardowy sposób”. Dodatkowo nasi gracze mogą zostać obsadzeni w podwójnych rolach - np. słuchaczy barda, którzy domagają się jakichś szczegółów na temat historii i oczywiście samych bohaterów. W czasie opowieści Mistrz przeplata płaszczyzny fabuły, raz wciela się w barda, a raz jest bezpośrednim narratorem akcji, tak samo jak gracze, którzy przeskakują z jednej roli w drugą.

Ten zabieg pozwala, prócz oczywiście zwiększenia finezności opowieści, w bardzo dobry sposób zdynamizować przygodę. Mistrz nie ma żadnych problemów w przechodzeniu do scen narracyjnych, które przenoszą bohaterów z jednego ciekawego miejsca opowieści do drugiego. Innymi słowy, koniec z dłużyznami, nudnymi podróżami i niekończącymi się zakupami! Jest jeszcze inna użyteczna scena takiego rozwiązania. Otóż można bardzo sprytnie manipulować czynami bohaterów, tak by czuli się dumni z takiego obrotu sprawy. Do warstwy narracyjnej można przechodzić również w dynamicznych momentach opowieści przez bogaty opis sytuacyjny (tak zwaną homerycką retardację) i opowiadanie o heroicznych czynach. Na przykład w czasie omawianej bitwy z istotami Chaosu gracze walczą ze stworami. Następuje nudny moment, w którym jest dużo rzucańa kośćmi i „wychodzi” mechanika gry. Można przeskoczyć do warstwy narracyjnej i opowiedzieć, jak to „...jeden

z bohaterów, przedarł się galopem przez najeżony spisami tłum wrogów i ruszył na ustawionego na wzgórzu wodza złych stworów. Niepomny na śmiercionośne strumienie zmiotaczy ognia, wpadł w ciżbę jego gwardii i, siekąc lśniącem mieczem na prawo i lewo, zatopił swą klingę w sercu bezlitosnego generała ciemności.” Być może żaden z Twoich graczy nie tak nierozsądnego by nie uczynił. Ale ty opowiadasz historię ustami barda! Taka wersja przeszła do legendy. A to, że akurat Tobie, Mistrzowi, było na rękę w tym miejscu uśmiercić wodza wroga, to już zupełnie inna historia...

Do tych wszystkich uwag chciałbym jeszcze dodać kilka komentarzy technicznych. Otóż przygotowując wcześniej wspomniane scenki z „drugiej strony”, sceny retrospekcyjne, prologi i epilogi powinniśmy się odpowiednio przygotować. Możemy więc mieć właściwą muzykę, która podkreśli nastrój sceny (typu marsz Imperialny w czasie omawianych scen z Gwiezdnymi Wojen), czy też strój, rekwizyty i układ choreograficzny. Pozwolę sobie tutaj posłużyć się przykładem prologu mojego znajomego. Otóż we wprowadzeniu jedna z bohaterek miała sen, w którym stowarzyszenie białych magów próbowało przestrzec ją przed praktykowaniem zakazanych arkanów sztuki magicznej. Mistrz kazał bohaterce przebrać się w długą suknię, zaś pozostałym graczom rozdał prześcieradła, by wyglądali jak zakutani w habity biali magowie. Ustawił ich w kręgu wokół świecy i poinstruiował, jak mają odegrać scenę widmowego sądu nad śniącą. Potem wprowadził przebraną czarodziejkę, którą poinstruiował uprzednio, że chyba śni. Wyobrażacie sobie, jaki efekt robi tak przygotowana scena? Oczywiście nie zawsze potrzeba aż tak wiele elementów. Czasem wystarczy, by Mistrz wstał z krzesła i odegrał scenkę całym swoim ciałem. Wszak kłęczący przed Inkwizytorem Imperium zdrajca, płaszcący się i proponujący w zamian za okazane łaski wydać drużynę jest o wiele bardziej sugestywny, niż sam opis tej samej sytuacji!

W prawdziwej bardowskiej sadze mniej jest miejsca na przypadek niż w normalnej sesji RPG. Dlatego nie można wrzucić byle jakich bohaterów w wir wydarzeń. Gdyby to była właśnie taka zwyczajna historyjka o przypadkowych ludziach, z pewnością nie opowiadałby jej tak doskonały Bajarz jak Ty? Wobec tego należy tak przygotowywać opowieść, aby każdy bohater miał w niej swój osobny, własny wątek. Pierwszym tego aspektem są zindywidualizowane motywacje. W końcu każda postać jest inna i inne będzie mieć powody do narażania swej skóry. Drugą sprawą są powiązania bohaterów z postaciami niezależnymi. W końcu od jakiegoś już czasu egzystują oni w swoim uniwersum. Może któryś z adwersarzy to dawny przyjaciel? A może pracodawca jest dawnym wrogiem rodziny? W ten sposób opowieść nabiera szerszego kontekstu, staje się barwniejsza, a bohaterowie są wystawieni na próbę przez sprzeczne powinności (na przykład powinność wobec drużyny i pracodawcy a rodowa wendetta).

I znowu do zobrazowania całej złożoności motywów powodujących drużyną wprowadzamy sceny, w których ukazują się owe motywacje. Wszystko należy przedstawić subtelnie, a niejednokrotnie enigmatycznie. Jeżeli któryś z bohaterów przyjął pieniądze za zdradę drużyny, niech jego twarz pozostaje w cieniu - w ten sposób dajemy do zrozumienia graczom (ale - uwaga - nie postaciom!), iż w drużynie jest szpieg, a nie zdrazca, kto nim jest. Jednocześnie cała scen-

ka może być zmyłką, gdyż tajemniczy zdrajca może być wrogiem zewnętrznym.

Na koniec sprawa oczywista dla większości dobrych Mistrzów - każdy bohater sagi jest ważny i choć czyni (głosy) niektórych mogą bardziej wybijać się w opowieści, nie można zaniedbywać żadnego z nich. Każdy osobisty wątek, starannie zapleciony we wprowadzeniu, powinien zostać wygrany jak najdokładniej - dzięki temu żaden z graczy nie będzie czuł się odsunięty czy niezauważany - wszak jego prywatna misja, cel przygody, została osiągnięta.

Na koniec bardzo użyteczna zasada, którą można stosować w klubach RPG, gdzie kilku Mistrzów prowadzi przygody w tym samym świecie. Jest to zasada „wspólnego uniwersum”. Wedle niej, mimo różnych Mistrzów, świat i postacie są te same. Nie mogą być jednocześnie w dwóch miejscach na raz, ani zginąć tylko u jednego z prowadzących. To oczywiście nakłada pewne ograniczenia, ale daje również wiele korzyści. Pierwszą z nich są opowieści, które idą w ślad za bohaterami, niezależnie od Mistrza. Przebyte przygody są wspólną dla każdej sesji przeszłością. Z czasem niezależnie od prowadzącego Mistrza, fama bohaterów będzie rosła i pojawią się opowieści o ich sławnych czynach. W ten sposób sławny w Altdorfie bohater, nie będzie u innego Mistrza nierozpoznany przekradać się w dzień targowy pomiędzy straganami! Poza tym Mistrzowie, utrzymując wspólne uniwersum, mogą zapożyczać motywy przewodnie swoich przygód. W poprzedniej przygodzie gracze przeciwstawiali się tajemnemu stowarzyszeniu Diamentowych Magów? Niech więc teraz i u mnie staną przeciwko nim - ukażą graczom zupełnie inne (bo moje) oblicze ich dawnych wrogów. No i w końcu, grając we wspólnym uniwersum Mistrzowie konstruują spójny świat, który prócz tej samej historii i geografii ma tych samych mieszkańców. Mieszkańców, którzy są bohaterami niezależnymi, o których się tylko słyszy, lub też takich, którzy stali się na poły

„BN-ami”, a kiedyś byli grającymi postaciami. Taki zabieg sprawdził się doskonale w naszym klubie. Ponieważ każda postać jest osadzona mocno w realiach świata, gdy prowadzę przygodę, moja postać często zleca wykonanie zadania drużynie. I nie ma w tym nic dziwnego, bo skoro jest realną osobą w uniwersum, to nie ma powodu, by nie mogła tego uczynić. Z kolei, gdy sam gram tą postacią u innego Mistrza, czasem umawia się on ze mną na temat pewnych spraw, po czym znów moja postać wynajmuje resztę drużyny do wykonania zadania.

Ciekawym efektem jest zazębianie się przygód. Jeżeli gracze posiadają kilka postaci, można odegrać kilka historii w tym samym czasie. I może się zdarzyć (przypadkowo), że akurat niezwykłym zbiegiem okoliczności bohaterowie pojawiają się w pobliżu tamtej, minionej już przygody. Z oddali dojrzą swoje drugie ja (którego np. jako bohaterowie nie znają, czego nie można oczywiście powiedzieć o graczach).

O różnych technikach opowiadania można by pisać jeszcze wiele. Ambitniejszym polecam książki o kompozycji powieści i filmu. Można zacząć od podstawowej: Michał Głowiński, Aleksandra Okopień-Sławińska, Janusz Sławiński „Zarys teorii literatury” i nie trzeba obawiać się uczonego tytułu, bo autorzy mówią tam często o rzeczach oczywistych. Mam nadzieję, że tych kilka uwag pomoże wam wciąż doskonalić warsztat Mistrza, czy też Narratora. Niech Wasze Opowieści snują się z dymem ognisk w pamięci Waszych Słuchaczy.

Wszystkie opisane przez Macieja sztuczki możecie przeciwżyć prowadząc przygodę „Katedra” opublikowaną w tym numerze „Portalu”. Scenariusz ten ma bardzo bogate tło, a za plecami bohaterów graczy rozgrywa się niezwykle interesująca historia, którą gracze poznają jedynie wtedy, gdy zastosujecie wszystkie powyższe sztuczki.

Powodzenia.



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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane



bitewne



RPG



planszowe



dla stałych klientów
koszty przesyłki GRATIS

Nasze sklepy: FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11
BARD - Centrum Gier - Bielsko Biała, tel. 0602 689 929

Sztuka jest Sztuka

Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Damian Hegenbarth

Witajcie w czwartym odcinku „Sztuki”. Przypominamy, że jest to cykl, w którym zdradzamy sztuczki doświadczonych MG. Młodzi, stawiający pierwsze kroki Mistrzowie nauczają się wielu nowych trików, ci z większą praktyką mogą je sobie przypomnieć i wykorzystać – bowiem nie jest sztuką wiedzę posiadać – sztuką jest umieć z niej korzystać. I tym porażającym akcentem przechodzimy do meritum:

Co zacz: sceny gadżetowe? Sceny gadżetowe to takie elementy scenariusza, kiedy zdarzenia mające miejsce w świecie gry zostają w szczególnie sposób podkreślone przez MG, np. opowiadasz o tym, że nagle trzaskają drzwi i równocześnie trzaskasz drzwiami w pokoju, w którym gracie. Proste?

Najprostszą i najbardziej popularną sceną gadżetową jest sytuacja, kiedy MG opisuje graczom, że ich bohaterowie wchodzi do ciemnego pomieszczenia i równocześnie zdmuchuje stojącą na stole świecę. Zaczyna prowadzić przygodę w kompletnych ciemnościach. Wariacją tego triku jest sytuacja, kiedy naszpikowana elektroniką drużyna cyberpunkowców wchodzi do jakichś ciemnych pomieszczeń i nagle MG gasi w pokoju światło, oznajmiając: „podczerwień siadła”. To naprawdę wywoła na graczach wrażenie – cyberpunk rozgrywany w ciemnym pokoju?! Idziemy dalej? Nagle w pomieszczeniach ktoś włącza światło, a Ty walisz w graczy potężną żarówką – są oślepieni, mrużą oczy, a Ty oznajmiasz, że ktoś zaczyna strzelać z karabinu... Albo tak – gracz zostaje zatrzymany przez policję, jest przesłuchiwany, gliniarze oślepiają go – MG razi gracza latarką i zadaje wnikliwe pytania – gracz będzie zdezorientowany – testowaliśmy to!

Czas na wskaźnik laserowy, który ostatnimi czasy stał się przedmiotem stosunkowo łatwo dostępnym. Jego wykorzystanie w systemach przyszłościowych nasuwa się samo – przejechanie takim laserem po ścianie, raz, i drugi, po to, by w końcu wskaźnik ruszył w kierunku jednego z graczy... Oto scena gadżetowa! Musicie zadbać o to, by gracze spodziewali się, że wykorzystacie taki przedmiot, powinni podejrzewać, że poluje na nich snajper – w przeciwnym razie może się zdarzyć, że gracze nie „załapią”, że laser jest „elementem” przygody i całkowicie go zignorują.

Skoro jesteśmy już przy CP2020 zajrzyjmy do dyskoteki. Bohaterowie przekraczają bramkę wejściową, a Ty włączasz na cały regulator magnetofon. Trochę mogą narzekać sąsiedzi i rodzina, cóż, to trik, który wykorzysta niewielu z Was, ale Ci, którzy tak robią nie będą żałować. Już nie trzeba tłumaczyć graczom, że gra głośna, ogluszająca muzyka, że nie niemal nie słyszą – nawet własnych myśli. Po włączeniu magnetofonu gracze poczuć to na własnej skórze. Co ważne nie będą słyszeli nawet Ciebie, co spotęguje efekt zagubienia i chaosu. Sam, prowadząc taką scenę krzychałem do graczy, machałem rękami, odgrywałem prawdziwą pantomimę pokazując, że wokół padają od strzałów kolejne osoby. Moi gracze tylko machali rękoma i pokazywali, że uciekają. Przeżyli tam piekło – uwierzcie.

Gdy chcesz zdezorientować graczy, może w mniejszym stopniu, lecz zarazem nie używając tak drastycznych środ-

ków – możesz rozkołysać lampę – szalone cienie, nieustające zmiany kierunku, z którego pada światło sprawią niezwykle wrażenie, gracze poczuć się, jak gdyby świat wokół nich zaczął się kołysać. Polecamy.

Jeden z moich przyjaciół swego czasu wpadł na pomysł wykorzystania w przygodzie lampy błyskowej. Opisywał szeregi scen retrospektywnych, czasami prekognicyjnych zawsze błyskając przy tym fleszem. Oślepieni błyskiem gracze słyszeli jego słowa, krótkie, rwane obrazy zupełnie nie związane z ich aktualną sytuacją w grze np. podobnie jak w serialu Milenium – gracze nagle doświadczają przepływu strumienia obrazów, *facet w skórzanej kurtce, nóż, kobieta, biegnie, ulica, samochód, światła samochodu, rejestracja NYC 2376, reflektor*, koniec i powrót do rzeczywistości. Uwierzcie – to niezwykle efekt.

Przejdźmy zatem do sceny tak prostej, że aż trudno ją opisać. Gracze wchodzi do jakiegoś pomieszczenia, na środku stoi biurko, na nim leżą jakieś papiery – prosta sprawa. Mógłbyś po prostu opisać graczom, że podchodzą do biurka i biorą papiery – można tak. Lecz można i tak: jak na zwolnionym filmie, zaczynasz dokładnie opisywać całe pomieszczenie, dokładnie opisujesz biurko, opowiadasz o tym, jak gracze wchodzi do pokoju, jak podchodzą do biurka, jak nachylają się, aby podnieść papiery... zwalniasz, mówisz coraz ciszej... i nagle z całych sił kopiesz w stół przy którym gracie. Wszyscy, podkreślam wszyscy dostają niemal zawału serca. Testowałem tą scenę wielokrotnie.

Żarcie. Hm, gracie już trzecią godzinę, ty zaczynasz opisywać, jak zmęczeni, zziębnięci, przemoczeni (*na tych przemoczonych nalegał Michał – przyp. Red. Nacz.*) bohaterowie trafiają do karczmy. Zamawiają udźce, gorącą zupę, siadają przy kominku, karczmarz przynosi coś do picia... nagle wychodzisz z pokoju, by po chwili wrócić z gorącą pizzą, lub choćby górą kanapek. To jest scena gadżetowa! Gracze od razu poczuć klimat gospody, zacząć zjadać kanapki i z chęcią odłożą na bok czysto „przygodowe” wątki na rzecz pogawędki z karczmarzem i między sobą.

I ostatni z dzisiejszych trików - wyciąganie zza pazuchy rekwizytów - począwszy od dokumentów, legitymacji policyjnych, rzucanie przez całą długość pokoju dyskietki, która wpada pod biurko, a Ty oznajmiasz „wpadła do studzienki ściekowej”, kończąc na wyciągnięciu pistoletu i przystawieniu go do głowy jednego z graczy - musisz jednak mieć świadomość, że taka scena musi być przeprowadzona płynnie, i zaraz po niej scenariusz ma lecieć dalej, swoim biegiem. Jest to jeden z Twoich środków wyrazu, po rzuceniu pod biurko dyskietki, nie bedziecie medytować z graczami i gapić się na nią - scenariusz będzie biegł dalej, a po chwili wszyscy już o niej zapomną.

Wszystkie opisane powyżej pomysły muszą być wykorzystywane z umiarem – prezentując je nie chcieliśmy, abyście zamieniali swoje sesje w *dramy* pełne scen odgrywanych na żywo – wręcz przeciwnie – chcemy, aby podczas sesji była jedna, może dwie sceny gadżetowe – tylko wtedy zadziałają z właściwą mocą.

Warsztaty

czyli jak pisać scenariusze

Ignacy Trzewiczek

Według statystyk, obliczeń i najprzeróżniejszych badań w Polsce jest około 50 tys. fanów RPG. Ten, wcale nie mały rynek obsługiwany jest przez dwa czasopisma i grupkę siedmiu, ośmiu stałych autorów. Andruszkiewicz, Kreczmar, Rzymkowski, Trzewiczek... Są jeszcze Mortka, Pogoda, Studniarek, ostatnio pojawili się Wieczorek, Mochocki i Oracz. Wynika z tego, że na jednego w miarę poprawnie piszącego autora wypada około 6 tys. nie potrafiących pisać. Czyli co... Parowski ma rację?

Polski rynek RPG jest prawdziwie polski, wszyscy niemalże narzekają i wieszają psy na „Magii...”, a pewnie niedługo, gdy spowszednieje formuła „Portalu” i jemu się dostanie. Że przygody nieciekawe, że artykuły nie wnoszą nic nowego, że Trzewiczek, nudzi, a inni jeszcze bardziej, że zły papier, lub że zbyt dobry...

Wśród nas znajdują się setki świetnych MG. Ludzi, którzy mogliby wykorzystać swoje doświadczenie, praktykę i wyobraźnię i zadziwić czytelników. Tworzą prawdziwie niezwykle przygody, które stają się legendami, w każdym większym mieście (a i w mniejszych zapewne podobnie) istnieją postacie kultowe, Mistrzowie Gry, którzy są powszechnie znani w danym środowisku; Gliwice mają swojego Remova, Kotlina Kłodzka ma Dżavora, Kraków ma Majkowskiego, Wrocław Cichego... Jednak miast dzielić się swymi doświadczeniami, miast zaprezentować światu swoje przygody, pomysły i rozwiązania zachowują się jak rasowi undergroundowcy, nie czytają polskich magazynów RPG, nie czytają publikowanych w prasie scenariuszy, w poważaniu mają prezentowane tam artykuły. Nie biorą udziału w konkursach - na ogłoszony na naszych łamach Konkurs na scenariusz pt. Katedra przyszło nieco ponad dziesięć odpowiedzi, na pożądanego reklamowanego Quentina przyszło jeszcze mniej prac... Potrafimy tylko narzekać, lecz aby samemu coś napisać... to kłopot.

Drogie Legendy! Jesteście leniwi? Nie macie czasu? Nie wiecie, jak się do tego zabrać? Boicie się, że po „spisaniu” Wasze scenariusze stracą swój urok i okażą się sztampowe i wcale nie niezwykle?

W numerze drugim opublikowałem tekst Remova pt. „Warhammer 1940”. Wybrałem go na Tekścior numeru. Teraz, gdy do redakcji dotarły listy od czytelników wiem, że się nie pomyliłem. „Warhammer 1940” podoba się bardzo. Gdyby nie moja prośba, gdyby nie przypominał Remowowi o tekście, gdyby nie przekonywał go do tego, że warto zasiąść do klawiatury, gdyby nie wydzwaniał do niego co trzy dni, gdyby nie czytał jego tekstu i co chwile nie kontrolował postępu w pracach... Artykuł nigdy by nie powstał. „Warhammer 1940” byłby poprowadzony kilka-

naście razy w klubie „Nizioł”, pokochałby go każdy gracz z Gliwic... i nikt inny. Niezwykle oryginalna wizja Starego Świata umarłaby śmiercią naturalną.

„WH1940” miał szczęście. Setki podobnych pomysłów go nie mają.

Drodzy czytelnicy, Mistrzowie Gry, legendy i wirtuosi - nie jestem w stanie pilnować Was tak, jak pilnowałem Remova, nie mogę dzwonić do każdego z Was i pytać, jak Wam idzie, i czy już skończyliście, nie mogę, każdego z Was poprosić o pisanie dla nas lub dla MiM tekstów. Mogę jednak Was obrazić, wkurzyć, zirytować... i przekazać kilka

porad związanych z pisanem scenariuszy. Posłuchajcie uważnie - nie chodzi o ich wymyślanie - tego mógłbym się uczyć od Was - chodzi o pisanie - opowiem o tym, jak genialny i wspaniały scenariusz spisać, tak, by nadawał się do opublikowania w ogólnopolskim czasopiśmie. Gotowi? Zatem od początku. Bierzymy nasze notatki i zaczynamy je przeglądać. Niezły młyn...

BG trafiają do twierdzy, jest źle, załamanie, świątynia rozwalona, wieczorem impreza. Księga odnajdują. Król dupek. Podziemia prowadzą do innej tam pomoc, na imprezie gracze się opijają, ale mają kumpli krasnoludów, w księdze wskazówki, król dupek pomoże, doradca...

Tak pewnie wyglądają, prawda? Piszemy, na bieżąco wpadamy na nowe pomysły, które szybko notujemy - powstają słowa klucze, które niestety dla czytelników „Portala” lub „Magii” absolutnie nic nie znaczą. Trzeba to wszystko poukładać, rozwinąć i przesiać.

Zacznijcie od fabuły. Dokładnie wyjaśnijcie, o co w przygodzie chodzi. Nie możecie sobie pozwolić na to, aby MG odczytywał wszystko pomiędzy wierszami. Nie chodzi tu o streszczenie przygody, a o wyjaśnienie motywacji pierwszoplanowych szwarzcharakterów - musicie wyjaśnić dlaczego w mieście jest źle - to pierwszy krok. I pamiętajcie - nie pieprzcie bez sensu - nikogo nie interesuje historia miasta na 300 lat wstecz, nikogo nie interesuje, jak miała na imię matka jednego z epizodów, a przeciętny MG ma w głębinie poważaniu informacje ile piętrowy ma pałac króla. Pałac króla jest duży - to normalne. I tyle, lećcie dalej - jeśli chcielibyście się zatrzymać nad każdym szczegółem to stworzycie powieść. Grubą i nudną. Wy natomiast piszecie scenariusz, opisujecie fabułę - macie pokazać, jak to należy prowadzić - to jest najważniejsze. Tak więc pierwszy rozdział to fabuła. Kilka zdań, które pozwolą MG, gdy będzie czytał dalszą część scenariusza zrozumieć motywację epizodów oraz zrozumieć po co opisujecie dane miejsca. Gdy już

macie opisaną fabułę zróbcie plan. O ile w przygodach takich, jak moje: liniowych nie jest on nawet potrzebny – po prostu opisujecie kolejne wydarzenia, o tyle w przygodach amorficznych, czyli wielotorowych (śledztwa, intrygi...) jest niezbędny. Musicie dokładnie zaplanować, w jakiej kolejności będziecie dawkować Mistrzowi Gry informacje – tak by się nie pogubił. Nie możecie opisywać, jak działa amulet, skoro jeszcze nie wyjaśniliście, co to za amulet i skąd go gracze wytrzasną. Na takie problemy natknąłem się pisząc „Pinokia” – wydarzenia w twierdzy mają miejsce teoretycznie równocześnie, gracze równie dobrze mogą udać się do pałacu Numenora, jak i na targ, czy do świątyni. Tu zaczyna się zabawa – gracze mieli zdobyć księgę wieczorem, lecz do świątyni mogli pójść już rano. Jednak przy opisie świątyni i kapłanów już musiałem wspomnieć, o tym, jak zareagują na to, że gracze są w posiadaniu księgi... To ciężki orzech do zgryzienia i układając plan scenariusza musicie się dobrze zastanowić nad kolejnością przedstawiania danych. A w trakcie pisania i tak wszystko się wywróci do góry nogami – możecie mi wierzyć.

Czytelnik zna już zarys fabuły, Wy przygotowaliście kolejność prezentacji poszczególnych elementów przygody, czas zatem przystąpić do opisu miejsc i bohaterów niezależnych. Opisując je (ich) nie skupiajcie się na ich wyglądzie, nie piszcie, że karczmarz jest przeciętnej postury, ubrany jest we flanelową koszulę, że ma przewieszony fartuch, jest rudy, a latem, w świetle słońca widać piegi... Czy to naprawdę jest ważne? Dla kogo? Opiszcie, jak należy go odgrywać – opis enpisa w scenariuszu powinien wyglądać tak:

...gospodarz jest jedynym BN'em występującym w tej przygodzie. Dlatego przyłóż się do odegrania jego roli. Opisz jego chatę, jego samego; zgarb się, mów niewyraźnie, gwarą, wymyśl jakiś tik lub gest, który będziesz odgrywał. Na lewe oko załóż sobie opaskę, pamiątkę po utraconym przez wieśniaka oku.

Wiecie, jak wygląda? Wiecie. A co najważniejsze wicie też, jak go odegrać. I jeszcze jeden przykład:

Ma krótką, rudą brodę, którą podczas rozmowy bezustannie skubie. Piotr – bo tak się nazywa – jest osobą bardzo miłą i rozmowną.

Pamiętajcie: facet, który będzie czytał Wasz scenariusz jest tak, jak i Wy Mistrzem Gry. W swoim życiu opisał już ze 400 karczmarzy i 500 gwardzystów. Traktujcie go, jak kumpla, któremu opowiadacie swoją przygodę – przekazujcie mu porady, jak ją poprowadzić, to jest dla niego najważniejsze i najbardziej przydatne. Przyjrzyjcie się pierwszemu ze scenariuszy, który opublikowałem na łamach MiM – „Opowieści o zemście”, która – według nadesłanych do redakcji ankiet - bardzo przypadła Wam do gustu. Czy ma niezwykłą fabułę? Nie, ot drużyna awanturników, ot zamek, ot hrabia... Przygoda jest równie oryginalna jak 100 tys. innych prowadzonych na całym świecie. Dlaczego Wam się spodobała? Bo potraktowałem Was, jak kumpli, którym opowiadam, jak ją poprowadzić. Nie opisywałem, jak wyglądają komnaty – doskonale wiedziałem, że sami potraficie je opisać – ja skoncentrowałem się na tym, by przekazać Wam, jakie emocje macie wywołać i jakich środków najlepiej użyć.

Nie pisałem, że enpis jest garbaty. Pisałem, żeby MG się zgarbił. To właśnie zadecydowało o jej sukcesie.

Na dziś to tyle, za dwa miesiące kolejny zbiór uwag i porad. Napiszę o opisie wydarzeń, które mają miejsce podczas trwania scenariusza i pewnie jeszcze o kilku innych ważnych przy pisaniu sprawach...

A póki co, liczę, że siądziecie przed klawiaturami i pokażecie lwi pazur. Czekam na Wasze przygody i artykuły...

...A jak nie, jak nie zaczniecie pisać ...to wciąż będziecie sam na sam z Trzewiczkiem. Trzewiczek w Warhammerze, w Cthulhu, w CP2020, wizja Świata Mroku Ignacego Trzewiczka, Dark SF, czyli Jesienna space opera...

Wybór należy do Was...

Warsztaty

Redakcja magazynu „Portal” ogłasza warsztaty dla autorów scenariuszy.

Wszystkich, którzy chcą opublikować na łamach Portalu swoje przygody lecz borykają się z różnymi problemami, nie wiedzą, czy ich scenariusze są warte uwagi, nie wiedzą, jak je napisać, by nadawały się do druku w ogólnopolskim magazynie zapraszamy do nadsyłania swoich prac na adres redakcji z dopiskiem „Warsztaty”.

Chcesz zadebiutować na łamach MiM lub Portalu - lecz czujesz, że potrzebujesz pomocy?

Chcesz poznać opinię kogoś „z zewnątrz” na temat Twoich przygód?

Piszesz do szuflady i zastanawiasz się, czy jest szansa, aby jedna z Twoich przygód została opublikowana w Portalu?

Chcesz zadebiutować, lecz potrzebujesz kilku porad i uwag?

Od przyszłego numeru w cyklu „Warsztaty” (na wzór Kresowego „Kącika złamanych piór”) będziemy przekazywali Wam rady, jak pisać scenariusze oraz będziemy oceniali te, które do nas nadesłacie. Jeśli chcesz otrzymać osobną odpowiedź - wraz z przygodą prześlij zaadresowaną do siebie kopertę wraz ze znaczkiem - odpowiemy na każdy list, przeczytamy i recenzujemy każdą przygodę.

Nadszedł czas zmian.

Nadszedł czas zmiany warty.

Nadszedł czas debiutów.

SKLEP MODELARSKI ISKRA

*GRY FABULARNE

*GRY BITEWNE

*ARTYKUŁY MODELARSKIE

POMOCNE PRZY BUDOWIE MAKIET

UL. MISZEWSKIEGO 16
GDAŃSK

SKRZYNIKA NARZĘDZIOWA

Cthulputer czyli zastosowanie komputera w Zew Cthulhu

Adam Wieczorek

W artykule „Sztuka jest sztuka” Ignacy i Michał napisali dlaczego Mistrz Gry musi ciąć gazety. Osobiście uważam, że mając komputer klasy PC zdolny do obsługi Windows 95/98 (co za straszne słowa) może z powodzeniem produkować własne wycinki z gazet. Jak to zrobić?

Służy do tego najlepszy chyba program do edycji postaci (i nie tylko) nazywający się **Byakhee**. Program jest dostępny dla każdego w wersji freeware i dość często ukazują się do niego liczne dodatki. Jednym z najciekawszych dołączonych do niego skryptów jest ten produkujący wycinki z gazet. W środek wstawiamy interesujący nas artykuł (np. zeskanowany z jakiejś gazety), a po bokach wpisujemy dowolne inne teksty. Program elegancko drukuje spreparowany artykuł otoczony „wyciętymi” kawałkami pozostałych. Efekt jest piorunujący. Nie koniec jednak na tym. Jeden wycinek to czasem mało. Co nam szkodzi zastosować profesjonalny program do DTP? Już słyszę głosy, że to kosztuje pieniądze itp, itd. Przecież na prawie każdej płycie rozprowadzanej przez pisma komputerowe, można znaleźć wersje próbne tego typu programów. To fakt, że mają często wyłączone wiele opcji, jednak do naszych celów w zupełności wystarczą. W takim programie za pomocą ramek możemy zmontować nawet całą gotową stronę gazety. Posiadacze lepszych drukarek mogą się też pokusić o drukowanie zdjęć.

Przejdźmy teraz do muzyki. Często w czasie sesji zdarzało mi się z pewnością żałować, że nie macie pod ręką konkretnego utworu muzycznego. Cóż z tego, że posiadacie pełną kolekcję płyt CD, kiedy Wasza wieża mieści maksimum 3. Tu z pomocą idzie komputer z plikami MP3. Przed sesją montujesz sobie konkretny repertuar i zapisujesz na dysku pod konkretnymi nazwami, potem to już tylko kwestia jednego kliku (*jak mawiał mój przyjaciel jednego „dwumlasku”* - przyp. Red. Nacz.).

Dla osób, które chciałyby pomajstrować trochę z dźwiękiem idealnym rozwiązaniem jest zakup Sound Blastera Live. Nie mówię o najdroższym dostępnym modelu, ale o tym najtańszym (razem z mikrofonem można się zmieścić

w 300 zł). Wtedy droga do raju stoi otworem. Ta karta potrafi zrobić z dźwiękiem prawie wszystko. Niech wspomnę tylko o takich drobiazgach jak odtwarzanie kilku plików muzycznych jednocześnie. Bierzymy płytę Portala i wrzucamy na przykład pociąg. A co nam szkodzi, zgrać plik z deszczem, wyciszyć go i włączyć jako tło dla pociągu? Z tą kartą jest to możliwe. Modulacja głosu, nie ma sprawy. Wiem, że brzmi to jak reklama, ale mój znajomy nie zajmujący się RPG powiedział, że wreszcie znalazłem to, co było mi potrzebne. Jedyny problem, którego nie zdołałem jeszcze ominąć to zapis dźwięku z efektami na dysk. Na szczęście zawsze można podpiąć magnetofon i zgrać spreparowane kawałki na kasetę (mówię o wypadku, gdy prowadzimy grę z dala od naszego kochanego komputera).

Dla wszystkich, którzy marzyli o robieniu zdjęć satelitarnych, bądź wygenerowaniu Gór Szaleństwa istnieje idealne, a co najważniejsze darmowe, rozwiązanie. Małutki programik nazywający się Terragen potrafi w ciągu kilkunastu minut wyrenderować wspaniałe zdjęcie satelitarne wymyślonego przez nas terenu. Program jest zrobiony bardzo prosto, wręcz intuicyjnie, tak więc nikt nie powinien mieć problemów z jego obsługą. Dla bardziej zaawansowanych opcji przydałaby się znajomość języka angielskiego na 20% (*znajomość angielskiego na 20%, tak? Wolicie, czy Ty nie grasz zbyt dużo w ZC? - przyp. Red. Nacz.*). Generowany przez program teren wygląda doskonale i nadaje się idealnie do zrobienia np. zdjęć poprzedniej ekspedycji w niezbadane góry. Dla wszystkich bojących się o wymagania sprzętowe informuję, że działa już od P233 z 32MB RAM w górę.

To tyle moich przemyśleń na temat zastosowania komputera w Cthulhu. Sam korzystam z wymienionych powyżej metod z bardzo pozytywnymi rezultatami („ty skąd masz zdjęcia z gór szaleństwa”), czego i Wam życzę.

P.S. Opisywane w artykule programy można ściągnąć z naszej strony internetowej: www.rpg-portal.pl



Psychopata

Michał Oracz



Słyszeliście pewnie o grach RPG, w których jeden gracz kieruje kilkoma postaciami naraz. A czy znacie przypadki odwrotne, gdzie kilku graczy kieruje jedną postacią? Nie? Zabawmy się więc w coś naprawdę szalonego! Oto jeden z najmniejszych systemów RPG na świecie!

Wyobraźcie sobie taką sytuację: MG zapowiedział krótką i dziwną sesję. Ludzie się zeszli, rozesiedli się wygodnie, skupili... i czekają. Ciekawe, co to będzie? Gracze nie mają ze sobą żadnych kart, nie wiedzą nawet w jakim systemie osadzona będzie gra. MG rozdaje graczom przygotowane przed sesją kartki z opisanymi pokrótce postaciami – najważniejsze cechy, charakter, opis psychiki. Każdy gracz dostaje swoją kartkę, przy czym MG mówi, żeby zachowali informacje o swoich postaciach w tajemnicy przed sobą nawzajem. Na razie. Każdy gracz ma teraz chwilę na zapoznanie się z treścią swej kartki, ważne jest więc, by informacji nie było zbyt wiele, by zamieścić tam tylko to co najważniejsze.

Gracz pierwszy czyta: Placyd Jaśko; wzrost: 183 cm; waga: 85 kg; wygląd: brzydki; wykształcenie: podstawowe; siła: 4; sprawność: 4; percepcja: 4; spryt: 3; opanowanie: 3; zimna krew: 3; charyzma: 3; itd.

Gracz drugi: Placyd Jaśko; NAWIEDZONY; wzrost: 183 cm; waga: 85 kg; ... (tu leżą współczynniki); świat wygląda jak podczas dni Sądu Ostatecznego; ludzie dzielą się na zbawionych i potępionych; po ulicach chodzą diabły i aniołowie; przypomnij sobie obrazy Breugla i Boscha, lub serial „Millenium”;

Gracz trzeci: Placyd Jaśko; CHAM; wzrost: 183 cm; waga: 85 kg; wykształcenie: podstawowe; (...) gbur, oprych, nałogowiec, bywalec knajp; wszyscy coś od niego chcą, zaczepiają i szukają guza – sukinsyny; w ogóle to jakoś słabo z pamięcią;

Gracz czwarty: Placyd Jaśko; ZABÓJCA; wzrost: 183 cm; waga: 85 kg; (...) zupełny świr; wszyscy ludzie to dla niego robaki godne pogardy i nienawiści, zabijając ich okazuje im łaskę;

Tak, teraz nadszedł odpowiedni moment na to, by wyjaśnić graczom sedno gry. MG mówi: *Wszyscy razem jesteście Placydem Jaśko, szaleńcem ze zwielokrotnioną osobowością. Kierujecie nim razem, a w chwili gdy powstanie między wami rozbieżność zdań co do działania waszej wspólnej postaci (co stanie się prawdopodobnie dość szyb-*

ko), sprawdźcie, kto i na jak długo zdobędzie nad nim kontrolę. Zwróć uwagę, żeby współczynniki na poszczególnych kartach postaci różniły się nieco między sobą – każda osobowość Placyda Jaśko wyzwała inny potencjał, przez co CHAM jest silniejszy lecz mniej sprytny, a np. ZABÓJCA ma zadziwiająco wysoki poziom zimnej krwi, i zadziwiająco niski – opanowania.

Tutaj MG zaznajamia graczy z nieskomplikowanymi regułami walki o kontrolę nad postacią. Oto przykład takich reguł: każdy gracz rzuca przed grą jedną kością sześcienną i dostaje tyle żetonów, ile oczek wypadło. Kontrolę nad Placydem sprawdzamy również rzutem kostką: gracz, który wyrzucił najwięcej opanowuje postać na tak długo, dopóki inny gracz znowu nie zechce przejąć Placyda dla siebie, nie krócej jednak, niż ilość minut odpowiadająca liczbie oczek wyrzuconych na kostce ostatniego zwycięzcy. Poświęcenie żetonu pozwala pomnożyć wynik swojego rzutu razy dwa. To tylko przykład reguł, prostych, a jednocześnie dynamicznych.

I już można zaczynać!

19 marca 2000-ego roku. Powoli zbliża się nowe milenium. Katowice, ulica Kościuszki 17. Czwarte piętro kamienicy. Godzina 19.13. Placyd Jaśko zamyka drzwi swojego domu na klucz. W kieszeni wyświechtanej kurtki spoczywa krótki nożyk. Pod kurtką, w drugiej, wewnętrznej kieszeni drugi nóż – kuchenny. Wysoki kołnierz zasłania ciemną twarz, tylko szalone oczy błyszczą spod naciągniętej głęboko czapki. Schodzi na dół. Ciemna klatka schodowa, niedopałki papierosów, śmierdzi odchodami. Wydrapany napis na ścianie: głupi jaśko. Ciężko otwierające się na sprężynie drzwi. Powiew wieczornego miasta, skapanego w deszczu. Ciemno. Latarnie nadają ulicy święteczny klimat. Na przystanku tramwajowym dreptają i czekają ludzie. Tramwaj, szyny, kałuże...

Cóż, osobiście na swoją grę przygotowałem graczom scenariusz, ale okazał się zupełnie zbędny, bo graczom na tyle spodobało się wrywanie sobie postaci, że wrzawa skończyła się w dwadzieścia minut później, gdy martwy Placyd leżał w kałuży krwi i w migoczącym blasku policyjnej syreny, za rozbitym oknem baru, a na ulicy, niedaleko pozostało dwóch przechodniów i policjant. Wszystko to jakieś sto metrów od domu...

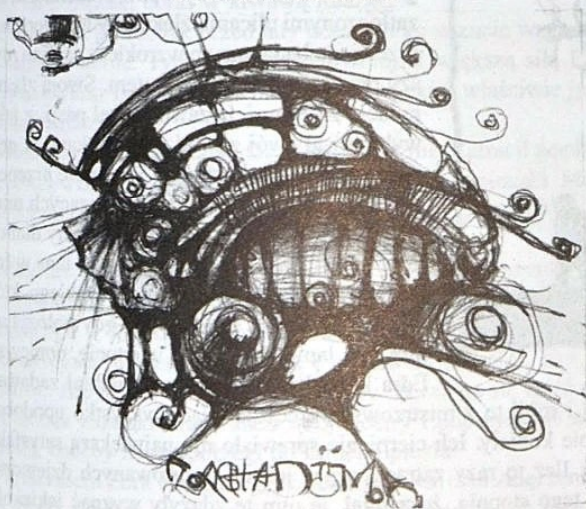
Najważniejsze, to dobrze opisać świat oglądany oczami wariata. Niech każda z osobowości żyje we własnym, innym świecie. Niech wszyscy gracze słuchają tego, co opisujesz akurat jednemu z nich – kontrolującemu w tej chwili Placyda. I niech ich zaskakują przejścia, gdy w wyniku przejęcia kontroli przez innego gracza wyzwoli się inna osobowość i inne szaleństwo, inny świat. Np. Placyd ucieka przed wozem policyjnym, słyszy zbliżające się syreny... i nagle Placyd (NAWIEDZONY) skręca za róg, w ostatniej chwili uskakując przed głodną bestią sunącą za nim jak sama czeluść piekła, ale już potwór wyhamował i wyciąga po Placyda swoje macki... i Placyd (CHAM) rozbija okno mijanego akurat baru, widząc przez ramię jak z „suki” sypią się gliniarze, i wyciągają pały... Łapiesz?

Specyfika gry wymaga, by scenki prowadzić bardzo dokładnie, w zwolnionym tempie, niemal pedantycznie, bowiem tutaj liczy się każda klatka schodowa, każdy konkretny przechodzień, każdy kosz na śmieci i każdy przedmiot. Nie możemy więc sobie pozwolić na uogólnienia i opisy li tylko atmosfery miejsca czy zarysu sytuacji. Ważne jest, by cały czas w pełni kontrolować grę.

Na koniec podam jeszcze kilka pomysłów na sesję „Psychopaty”. Możemy zagrać szalonym dziadkiem. Naszym szaleńcem może być nie wzbudzający dotąd podejrzeń przykładny mąż i ojciec. Albo jakaś znana, publiczna osoba. Oficer, polityk. Albo super zabójca, ukryta osobowość wyzwalająca niespotykane, nadludzkie możliwości. Możemy także zagrać jakimiś diabełkami i duchami, którym udało się opętać swoją ofiarę. Możemy zmodyfikować sobie reguły tak, by np. szaleństwo objawiało się bardzo rzadko – i by można tą postacią grać prawie normalnie w innych systemach (a szaloną osobowością kierować będzie zjawiający się rzadko na sesjach znajomy MG). Jako wariację – możemy także stworzyć sobie np. we dwójkę z kumplem taką postać do jakiegokolwiek systemu, i prze-konać MG, że chcemy dla zabawy zagrać jednym psychopatą o dwóch osobowościach (i gracze podczas gry nie-ustannie by ją sobie wyrwali). Z pewnością byłaby to niezapomniana sesja i najbarwniejsza z postaci!

Heavy metal to rzeczywiście „piekielna” muzyka

Joe Abracadabra



Gracz rzuca gazetę na stół. Wszyscy spoglądają to na niego, to na gazetę. W końcu jeden z nich się odzywa.

- Czy to...

- Tak. Trzecia strona. Pierwszy artykuł.

Spoconymi dłońmi przewraca kartki. Jest.

„Wczoraj wieczorem miał miejsce tragiczny wypadek. Prywatny samolot rockowej gwiazdy, Briana „Befsztka” Messiah, wokalisty zespołu Razor Mouth, rozbił się w okolicach Nowej Anglii. Jakkolwiek nie potwierdzono jeszcze znalezienia jakichkolwiek ciał, wiadomo iż Messiah był na jego pokładzie. Fachowcy zapewniają iż nikt nie miał prawa tego przeżyć. Śmierć idola nastolatków nieszczęśliwie zbiegła się z premierą jego nowego albumu. I, co jest oczywiste w tego typu sytuacjach, sprzedaż nowego krążka wzrosła kilkakrotnie.”

Brian „Befszyk” Messiah jest gwiazdą w gatunku Alice’a Coopera. Szokującym idolem młodzieży. Jak do tej pory,

jego dwa albumy okazały się strzałem w dziesiątkę. Makabryczny image i ostra muzyka od razu przekonała do siebie długowłosych metalowców. Na wkładkach do jego płyt, koncertach czy wideoklipach często pojawiały się czaszki, pentagramy i inne gadżety, które efektownie podkreślały stylistykę zespołu i przyciągały nowe rzesze fanów. Często pisało się o czarnych mszach z udziałem muzyków tego zespołu, o zbrodniach podobno popełnionych przez wokalistę i innych tego typu historyjkach.

Pewnego dnia w drzwiach mieszkania jednego z BG pojawia się Messiah. Dobrze by było, by gracze mieli już kilka spotkań z Mitami za sobą i kojarzenie ich postaci z takimi nazwami jak Cthulhu czy RI’yech nie było dla nikogo niespodzianką. Wygląd samego Messiah’a powinien zaniepokoić bohaterów. Fakt, na teledyskach często wyglądał o wiele gorzej, ale tamto zważyć można było na make’up czy efekty specjalne. To co przed nimi stało było jak najbardziej rzeczywiste. Podkrążone, rozbiegane i przekrwione oczy, kilkutygodniowy zarost na twarzy, waga około 40 kg, śmierdzący potem i Bóg wie czym jeszcze, z brudnymi paznokciami sporej długości... Krótko mówiąc prawdziwy idol nastolatków. Drżącym i chwilami jakającym się głosem zaczyna opowiadać (pisownia oryginalna... cóż... gwiazda ma prawo do trochę niezrozumiałych wypowiedzi): „*Wiecie... te wszystkie rzeczy które podobno robiłem... czarna magia... rytualne gwałty i rozróby... to zwykła podpucha. Wiecie. Kit... Ja nie jestem taki... To znaczy nie byłem. To znaczy... Chryste. Już sam dokładnie nie wiem. Nie pamiętam... Miesiąc temu... Tak, to musiało być miesiąc temu. Tak więc właśnie wtedy to się zaczęło. Dziwne rzeczy... Na początku myślałem, że to po prostu złe tripy. Prochy z defektem czy coś takiego. Więc przestałem brać... chwilowo... To jednak dalej się działo. Transy. Coś jak lunatykowanie, tyle tylko, że jesteś wszystkiego świadom. Najpierw były sny... Czarne, pieprzone, śluzowate sny. Nie mogłem oddychać. Wszystko przypominałem sobie rano. Zacząłem wiedzieć różne rzeczy. Znać to wszystko... Cthulhu... RI’yech... i reszta podobnego bełkotu. To coś tam w dole chciało, bym podporządkował się jego woli. Byłem u psychiatry. Wiecie, co mi powiedział?!!!! Że to wina mojego trybu bycia i efekt narkotyków. Ale on gówno wie. To nie były prochy. To było prawdziwe!!! Nawet następnego dnia czulem na sobie ten śluz. I znowu zacząłem brać. Chciałem o wszystkim zapomnieć. Dopóki nie zasypiałem, działo się. Ale później... Chryste! Zacząłem się budzić w studiu nagraniowym. Zacząłem rozumieć. To coś chciało bym nagrał album. Specjalny album. Próbowano... Próbuje mnie złamać... zniewolić... Bronię się. Przynajmniej próbuję. Ale tydzień temu okazało się, że mam już pół godziny gotowego materiału!!! A ja nic nie pamiętam!!! Zaczynam się łamać. Czuję to. Boję się, że długo nie wytrzymam. Wiem, że znacie się na tym temacie. Mówią, że macie z tym coś wspólnego. Proszę Was... Błagam! Pomóżcie mi...”*

I tak pokrótce to wszystko wygląda. Co zrobią Gracze? Co wymyśli MG? Nie mam pojęcia. Można też udać się do Kairu po spe-cjalny artefakt (wszystko wina tego dziwnego menadżera, który z okazji osiągnięcia platyny przez pierwszy album, подарował Befszykowi dziwne zawiniątko? Możliwości jest wiele.

Niniejszym mamy przyjemność ogłosić zwycięzców w ogłoszonym w numerze pierwszym „Portalu” konkursie pt. „Katedra”. Pierwsze miejsce i główną nagrodę zgarnął Krzysztof Wołk-Lewanowicz z Zielonej Góry. Poniżej prezentujemy zwycięską przygodę - mroczną, barwną i co ważne, mającą bogate tło. Krzysztof otrzyma podręczniki do Cyberpunka, Warhammera, Earthdowna, książki fantastyczne, naszą płytę z muzyką do RPG, półroczną prenumeratę „Portalu” oraz oczywiście honorarium autorskie. Na konkurs przyszło czternaście scenariuszy, z których postanowiliśmy wyróżnić jeszcze dwie prace. Ich autorami są: Bartosza Fibaszewskiego oraz Przemysław Amanowicz - przygody zaprezentujemy w kolejnych numerach. Ich autorzy oprócz honorarium autorskiego zostali nagrodzeni półroczną prenumeratą „Portalu” oraz książkami i dodatkami do erpegów (nieco mniej licznymi niż zwycięzca). Serdecznie gratulujemy i zapraszamy do udziału w kolejnych konkursach!

Zwycięski scenariusz w konkursie pt.:

KAT

Krzysztof Wołk - Lewanowicz



EDRA

Leżałem w pokoju zastanawiając się, jak będzie wyglądał mój scenariusz pt. „KATEDRA”. Zegar wybił północ, a ja wciąż obmyślałem intrygę. Snułem plany potężnej, okrytej złą sławą budowli. Nagle wyczułem w pobliżu czyjąś obecność. Znać pewnie te chwile, w których zaczyna się Wam wydawać, że coś Tu jest nie tak. Jakiś niezrozumiały paniczny lęk, że ktoś Was obserwuje, choć w rzeczywistości tak nie jest. Tym razem, jednak tak właśnie było. Ujrzałem Go. Lekko pochylona zwalista postać. Twarz ukryta za kapturem. Stał nie dalej, niż dwa metry od mojego łóżka podpierając się na jakimś kij... chyba lasce. Strach obezwładnił mnie zupełnie.

- Spokojnie chłopcze - jego tubalny głos wypełnił moją skołatana głowę - gdybym tego pragnął już byś nie żył. Nie o to mi chodzi. Jestem tu w zupełnie innym celu. Zamierzam opowiedzieć ci pewną historię. Spiszysz ją chłopcze i rozpowszechnisz, ku przestrodze innym katom.

„jakim katem? To jakiś totalny świr...” - pomyślałem, a na głos zapiszczałem.

- Kim pan jest i jak pan się tu dostał?

- Cóż, chłopcze, ktoś otworzył PORTAL więc przeszedłem przez niego, a ty usilnie mnie wzywałeś więc jestem. Milcz zatem i słuchaj, gdyż nie mam wiele czasu. Jestem Edra... Kat Edra.

Kij na którym się wspierał nie był laską. Opierał się na trzonku zakrwawionego topora. Chyba oszalałem. Palce kurczowo zaciśnąłem na prześcieradle i wezwałem Boga... nadaremnie.

Zgrzeszyłem.

Nie zabił mnie. Zaczął opowieść. Coraz spokojniejszy począłem wsłuchiwać się w głos mego nocnego gościa...

*

Księżyc ledwo rozświetlał drogę, która coraz gwałtowniej pięła się w górę. Wędrowiec przystanął na chwilę, lecz nie po to, by zorientować się w terenie. Drogę znał jak własną kieszeń. Przystanął, ponieważ im bliżej był celu swej wędrówki, tym bardziej bał się spotkania z przeszłością. Wiedział, że gdy dotrze na szczyt wzniesienia droga lekko opadając w dolinę doprowadzi go do bram miasta. Miasta, które stało się przekleństwem jego życia. Za dawnych dni... ile to już czasu upłynęło? Rok... pięć lat... wiek? Nie, tego nie był pewien. Kiedyś słyszał, że szczęśliwi czasu nie liczą. Teraz wiedział, że cierpiący również gubią się w tej rachubie.



No, więc za dawnych dni był w tym mieście kimś ważnym. Tak, zdecydowanie był figurą. Gdy dumny niczym paw przechadzał się zatłoczonymi ulicami, zlekniiony lud pierzchał przed jego badawczym wzrokiem niczym myszy przed wygłodniałym kotem. Swoją złą reputację z pewnością zawdzięczał pasji, z jaką wykonywał swój zawód. Zawód kata, w pełnym tego słowa znaczeniu. Szczęście przepełniało mu serce, gdy słyszał szepczących między sobą ludzi: „Ten Edra to wcielony diabeł. Strach pomyśleć, co on wyprawia tam w lochu, ale podobno nie było jeszcze takiego, który nie przyznałby się do winy, gdy położył na nim swe łapy.” I tak było w istocie, ponieważ Edra kochał swój zawód. Uwielbiał zadawać

ból i robił to z mistrzowską precyzją. Nade wszystko upodobał sobie kobiety. Ich cierpienie sprawiło mu największą satysfakcję. Ileż to razy zatracił się w jękach torturowanych dziewcząt do tego stopnia, że zabijał, je nim te zdążyły wyznać jakiegokolwiek winy. Takie „wypadki” tuszowano, ponieważ nawet władca miasta czuł lęk przed swym szalonym podwładnym. Nagle okazywało się, że kobieta, która właśnie zginęła z rąk kata praktykowała czarną magię i czciła diabła. Była zwykłą wiedźmą, ot, co i niechaj nikt nie waży się jej wspominać. Sława Edry rozniósła się po świecie i przylgnął do niego przydomek łowcy czarownic.

Pewnego dnia przesłuchiwał kobietę inną, niż wszystkie. Od początku czuł, że coś jest nie tak. Jej uroda rozpraszała go i w końcu nie wytrzymał. Po raz pierwszy w życiu posiadał kobietę na sali tortur. Sprawili mu to tak wielką rozkosz, że postanowił ocalić jej życie. Mało tego, w niedalekiej przyszłości pojął ją za żonę i spłodził z nią dwie córki. Dziwili się nieco ludzie, skąd u Edry taka chęć zakładania rodziny, lecz nikt o to nie pytał... bo niby kogo?

Przeklinał te czasy. Przeklinał tę kobietę. Nie chciał pamiętać jej imienia.

To prawda, była piękna. Zbyt piękna... Była ładacznicą Nakrył ją, tylko raz, gdy baraszkowała z pewnym wąsatym smolarzem o spojrzeniu krety. Było to w kilka dni po tym, jak urodziła ich drugą córeczkę: Kamile. To, w jaki sposób Edra rozprawił się ze swoją żoną i jej bajecznym kochankiem na długo zapadło w pamięci mieszkańców miasta.

Wtedy po raz pierwszy doznał poczucia wstrętu i wzdrydy do siebie. Odrzucił te przykre myśli i jeszcze bardziej poświęcił się pracy. To był błąd. Powinien zająć się wychowaniem córek. Nie przewidział, że niedaleko pada jabłko od jabłoni. Pozostawił, więc córki samym sobie utrzymując je jedynie, lecz nie tracąc czasu, by się im baczej przyglądać. A one rosły. Rosły i rozwijały się, a krew matki gotowała się w ich żyłach.

Pewnego dnia przechadzając się ulicami miasta wyczuł, że coś jest nie w porządku. Ludzie nie uciekali przed jego badawczym wzrokiem. Ich szydercze uśmieszki i kpiarskie spojrzenia uderzały w niego niczym sztylety. Czym prędzej ruszył do swego lochu i poczuł się nad tym zastanawiać. Cóż mogło się wydarzyć, że ludzie przestali się go bać? Co zachwiało jego reputację? Czyżby ostatnio opuścił się w swych obowiązkach? Nonsens. Pracował równie intensywnie jak wcześniej. Nie mógł tego pojąć, więc rozpoczął przesłuchania. Na miasto padł blady strach. Edra szalał w swym lochu i nikt nie był pewien, kiedy i pod jakimi zarzutami zostanie aresztowany.

Kat zbierał informacje i kipiał z gniewu. Wiedział już, że jego piękne córki dostarczały seksualnych atrakcji połowie miasta. Uprawiany przez nie proceder był przyczyną wzdrydy, jakiej doznał. Gdy nasycił się już krwią mieszczań, ruszył, aby ukarać kłamne córki. Miasto opustoszało. Wystraszeni ludzie pochowali się w swych domostwach. Kroczył trzymając w ręku swój topór i czuł, że cały gniew, który w nim wezbrał, za chwilę znajdzie swe ujście. Śmierć grała swój hymn, gdy dopadł tą starszą - Elizę. Zabił ją. Ile razy? Wiele. Zabijał ją bez końca, aż zmienił ciałą swej pięknej córki w krwawą miazgę.

Coś w nim pękło. Jak przed laty uderzyło go uczucie wzdrydy do samego siebie. Tym razem gwałtowniej, z większą siłą. Patrzył na zwłoki swojej córki i nie mógł pojąć, kim właściwie jest i dokąd zmierza.

Wtedy to kat Edra oszalał. Oszalał ostatecznie. Zatracił poczucie rzeczywistości. Zapragnął tylko jednej rzeczy - ucieczki. Musiał uciec z tego domu, z tego miasta, z tego życia. Zaczął biec...

Młodsza z córek, Kamila, która skryła się przed gniewem ojca na stryszku nie mogła uwierzyć swemu szczęściu, gdy ujrzała go biegnącego w kierunku bram miasta. Była przekonana, że jej szalony ojciec prowadzi jakąś grę i niebawem powróci, aby ją zgładzić. Ale on nie wrócił. Gdy w końcu odważyła się zejść na dół ujrzała zmasakrowane ciało swej siostry i poprzysięgła mu zemstę, choćby nawet pobiegł do samego piekła.

Tymczasem Edra wciąż biegł przed siebie. Nie czuł zmęczenia, ani głodu. Czuł za to obecność setek dusz, które z takim uwielbieniem sprowadzał na tamten świat. Oblepiały go niczym pajęczyna, wdzierając się w jego oszalały umysł. Oddawały mu wszystkie cierpienia, jakie sprawił im za życia. Oddawały mu z nawiązką. W końcu kat padł na cichej leśnej polanie z głodu i wyczerpania. Tam dokonał swego żywota, a jego dusza spadła do miejsca, które było mu przeznaczone. Cierpienia, jakich doznał podczas swego szaleńczego biegu były niczym w porównaniu z tym, co spotkało go teraz, ponieważ w piekle z utęsknieniem oczekuje się takich jak on. Przeszedł męki, które wypaliły go do końca, a to, co kiedyś, na ziemi, drzemało w nim głęboko uśpione, to, co mogło go zbawić, zniknęło bezpowrotnie. Utracił sumienie i na powrót stał się katem. Piekelnym katem. Teraz stał się najprawdziwszym diabłem...

*

- Edra - potężny, oślizgły wąż przesunął się po majestatycznym tronie, który oplatał swym cielskiem. - Mój wierny sługo...

- Tak, panie - zwalisty mężczyzna z twarzą ukrytą pod kapturem spojrzął w kierunku tronu.

- Zapragnąłem nieco się rozerwać

- Rozumiem, że mam w tej rozrywce pomóc, panie.

Waż spojrzął badawczo w kierunku kata.

- Tak, Edra. Zrobimy to tak, jak zwykle. Ruszysz na ziemię i przygotujesz grunt pod me przybycie. Rozpuść plotki i wykonaj

jakiś wydumany rytuał mego przyjścia. Wymyśl coś. Może z tymi szóstkami... ci idioci to uwielbiają. Popuść krwi, Edra. Pragnę krwi...

- Dobrze, panie - kat stał niewzruszony - Czego pragniesz dokonać wśród śmiertelnych?

Waż spojrzął lubieżnie.

- Mam ochotę na szalony seks.

- W które miejsce miałbym ruszyć?

Król fałszu uśmiechnął się do kata.

- Edra? W którym to mieście urzędowałaś za życia, jako kat?

Złowroga cisza wypełniła komnatę.

- Nie pamiętam... mój panie... - Kat poruszył się nerwowo.

- No to sobie przypomnij! Szaleńczy śmiech tysięcy diabłów wypełnił piekielne komnaty.

Kat skłonił się nisko i opuścił salę tronową. Wąż udał, że zasypia.

*

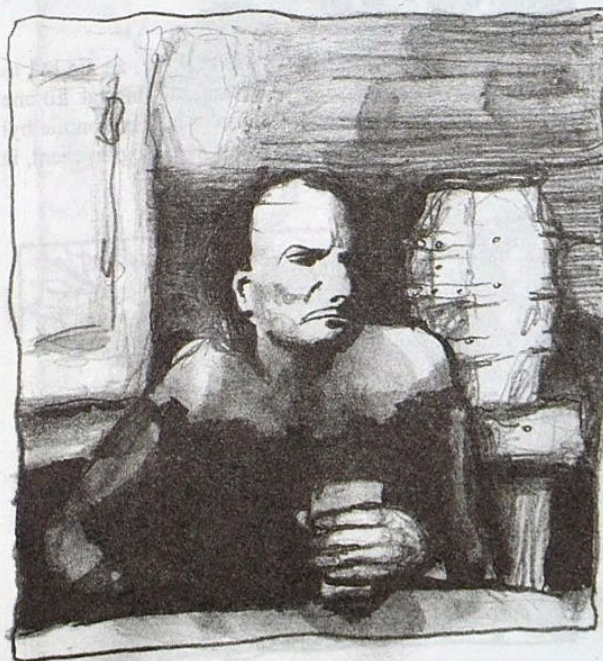
Nie mógł, już dłużej zwlekać. Musiał stawiać czoła koszmom przeszłości. Przez chwilę zastanawiał się dlaczego, Pan wybrał to miejsce. Nieważne. Był mądry i wiedział co czyni. On nie będzie zgłębiał myśli swego władcy. On jest tylko narzędziem.

Gdy już miał ruszać w dalszą drogę, poczuł duszny zapach bagien i... coś jeszcze. O istnieniu bagien wiedział, lecz ten drugi zapach napełnił go radością. Sabat. Pan żąda seksu, więc będzie go miał. Postara się o to, by czarownice otrzymały jego sygnał. Szykowała się wspaniała zabawa. Spokojnym krokiem ruszył w stronę palisady miasta.

*

Noc była chłodna. Kamila szczelnie otuliła się szarym płaszczem i spojrziała w kierunku ogniska, przy którym jej siostry rozmawiały ściszonymi głosami. Wzgórze wśród bagien, na którym tkwiły już od tygodnia, miało w sobie jakiś magiczny urok. W każdym jego miejscu czuła tę szaloną aurę zła, która napełniła ją energią. Mimowolnie dotknęła swej twarzy. Wiedziała, że jest piękna. Iluż to mężczyzn zatraciło się w tych błękitnych oczach, blond lokach i wręcz idealnym ciele. Nieważne. Wielu. Wszyscy zginęli, ponieważ była wiedźmą. Była pożądaniem i śmiercią...

Brzoza. Tak brzmiało jej imię, od kiedy odnalazła nową drogę życia. Jeśli tylko będzie sprytna to życie może trwać w nieskończoność. Niektóre z jej siostr, żyły już po kilkaset lat i wciąż wyglądały młodo i pięknie. Magia sprawia cuda.



- Cicho siostry - Głos Jodły wyrwał ją z zamyślenia - Gałązka ma wizję...

Kamila zerwała się na równe nogi i podbiegła do ogniska. Cztery pozostałe wiedźmy otaczały już ciało tarzającej się po ziemi Gałązki. Kamila zamknęła krąg. Gałązka była blada. Jej ciało wyginało się w hipnotycznym tańcu, a z ust toczyła się piana. Siostry zaczęły intonować pieśń, która miała ją wspomóc. Po chwili opadła spokojnie na ziemię i zaczęła powracać do świata żywych.

- Jagodo, podaj kubek krwi koguta. - syknęła Jodła - Niechaj przywróci jej siły.

Jagoda, czym prędzej przystawiła naczynie do rozdygotanych ust Gałązki.

- Widziałam go ! - Wykrzyknęła gdy już zaspokoili pragnienie - Mroczny Władca przybędzie do nas, drogie siostry...

- Ha ! - Twarz Jodły rozpoznała się - Więc jednak nie myliłam się zwołując Sabat w tym miejscu. Czy wiesz siostry kiedy to nastąpi ?

- Nie, tego nie wiem. Widziałam piekielnego posłańca. Czulałam siarkę. Myślę, że to ktoś ważny. Pewnie odprawi rytuał.

Jodła zamyśliła się. Wiedźmy spoglądały w jej stronę w oczekiwaniu.

- Wicie moje drogie, że jestem z was najstarsza i niejedno już w życiu widziałam, jednakże raz tylko miałam zaszczyt brać udział w sabacie, na który przybył Zły. To wspaniały kochanek i nie możemy zaprzepaścić takiej okazji !

Wiedźmy wybuchły piekielnym wyciem. Trwało to jakiś czas, a gdy skończyły, Jodła rzekła:

- Cicho nie skończyłam jeszcze. Zły jest wspaniałym kochankiem, ale Pierwszych kilka kobiet, które posiadzie, zawsze płaci za tę miłość życiem. To furia. Trzeba więc należycie przygotować się do tego spotkania. Mój plan jest prosty. Porwiemy kilka ładnych panien z miasta. Gdy Pan nasyci się tymi głupiutkimi gaskami, wtedy my wkroczymy do akcji. Co wy no to siostrzyczki?

- Na łowy ! - wykrzyknęła gałązka.

- Na łowy ! Na łowy, siostrzyczki ! - Pochwyciły inne.

Po chwili, sześć sów poderwało się do lotu. Ich złowieszcze kształty na tle księżyca widział tylko pewien młody leśnik, który zapomniany przez wiedźmy spoczywał na wzgórzu. Siostry ujęły go przedwcześniej i były pewne, że już nie żyje. On jednak żył i słyszał o czym prawią. Teraz musiał tylko znaleźć w sobie siły, by dotrzeć do miasta i ostrzec mieszkańców. Czy jednak uda mu się ta sztuka? Nie wiadomo. Podobno chodzenie po bagnach wciąga...

Dziad śnił. Zanim się przebudził, wiedział już, że nie był to zwykły sen. To była jedna z wizji, które czasami miewał. To one sprawiły, że w mieście uważano go za szaleńca. Lecz on nie był szaleńcem. Posiadał dar. Szkoda, że ludzie są tak ograniczeni, iż nie potrafią tego pojąć.



Dziad ocknął się z transu. Pamiętał każdy szczegół kosmaru. Zadrzał ze strachu i wyrzwał przez okno. Ulicę spowijały ciemności. Ciepłe światło snujące się przez uchylone okiennice, znajdującej się po drugiej stronie ulicy karczmy „U Gerarda”, napelniło go otuchą. Chyba nie było jeszcze tak późno. Musiał iść do gospody. Wiedział, że znajdujący się w niej goście wyśmieją go, lecz musiał spróbować ich ostrzec. Dziad o spojrzeniu szaleńca wyszedł z rudery, którą zamieszkiwał i ruszył w kierunku gospody. Edra właśnie przedostał się przez palisadę otaczającą miasto i miękko zeskoczył na opustoszałą uliczkę. Sześć sów przeleciało bagna i niebawem miało rozpocząć łowy.

Tymczasem do miasta zbliżali się podróżnicy o czystych sercach. Jeszcze o tym nie wiedzieli, lecz następnej nocy zetrą się z Edrą i wiedźmami. Być może uda im się wyjść z tego cało... być może...

Bajdały Dziada:

„Topór na was spada. Wszystkim w mieście biada...”

„Słuchać wszyscy dziada. Dziad coś opowiada.”

Karczmarz to krzyknawszy rychło palcem wskazał Na siwego starca, co pod nosem gadał.

Siedział przygarbiony i wsparty na stole,

Goście otoczyli go szerokim kołem.

Jeden z nich zapytał: „Cóż wy tam gadacie?”

Drugi odpowiedział: „Coś bredzi o kacie...”

„O jakim znów kacie?” „W mieście nie ma kata!”

Starzec podniósł głowę: „Już minęły lata,

Wy nie pamiętacie, lecz Edra pamięta.

Powróci niebawem zabrać niemowlęta,

Porwie ich sześcioro do swych niecznych celów,

Proście zatem Bogów, królów, bohaterów...

Proście kogokolwiek - szukajcie pomocy,

Edra jest już blisko. Być może tej nocy

Powróci, by pierwsze odebrać ofiary.

Widzę, nie wierzycie?

Tak, jam już człek stary

Wiem. Trudno dać mi wiarę. Mam dar proroczy

Edry nie widziałem lecz wiem, że już kroczy...

„Bzdury, mamrotanie - Edra już nie żyje!”

Widziałem węża oplatał mu szyję,

Wydawał rozkazy - Edra jemu służy.

„Więc zamknijmy bramy!” Wszystkie mury zburzy

To prawda, nie żyje - słusznie powiadacie,

Lecz jeszcze nie koniec historii o kacie.

Wspomnijcie wszyscy Edry sprawiedliwość:

On rządził tym miastem - nim rządziła chciwość

Ona i nienawiść, dwie córki szatana

W duszy zmarłego znalazły kompana.

Edra zatem w piekle ze śmiercią tańcuje

A kto gorący ten ciepła nie czuje...”

„Koniec z tym ludziska. Przegnajmy starucha

Kolejną nam snuje bajdałę o duchach...”

„Ej! Chyżo, Karczmarzu wyrzućmy stąd dziada niechaj na ulicy swe głupoty gada...”

Spojrzałem na zegar. Wciąż była północ. Dziwne. Edra zamilkł, by po chwili podjąć opowieść. Nie słuchałem zbyt uważnie. W mojej głowie zaczął rodzić się projekt scenariusza...

Do miasta przybywa grupa strudzonych podróżników. Wchodzą do karczmy w chwilę po tym, jak opuszcza ją wzgardzony przez biesiadników dziad. Wędrowcy siadają za stołem. Tego wieczora obsługuje ich Klara. Piękna córka gospodarza. Dziewczyna jest miła, wręcz ujmująca. Zaczyna z nimi rozmowę i chętnie słucha opowieści o szerokim świecie. Jej urok sprawia, że muszą ją polubić. Później żegna się i idzie na spoczynek. Podróżnicy, również muszą się przespać. Jeden z nich ma sen. Widzi

w nim Edrę wysłanego przez węża do miasta. Poza tym noc mija spokojnie.

Poranek zaskakuje podróżników. Miasto wyglądało na spokojne, a tymczasem w nocy ginie bez wieści sześcioro niemowląt i kilkanaście urodziwych panien. Niestety, jedną z nich okazuje się być Klara. Zdrutgotany gospodarz rozpacza po utracie ukochanej córki.

Bohaterowie graczy zapewne postanawiają rozpocząć prywatne śledztwo. Ruszają w miasto, by zbadać miejsca, w których nocowały zaginione osoby. W miejscach, gdzie uprowadzono niemowlęta czuć lekki zapach siarki. Natomiast tam, gdzie nocowały zaginione dziewczyny można odnaleźć pęki sowych piór. To właściwie jedyne tropy, gdyż nikt nie słyszał tej nocy żadnych podejrzanych hałasów. Nikt też nie widział tajemniczych porywaczy. Lekko zdezorientowani BG wracają do gospody. Po drodze spotykają dziada. Ten opowiada im historię piekielnego kata i obarcza go winą za nocne wypadki.

A co tak naprawdę wydarzyło się tej nocy? Otóż dziad nie myli się zbyt w swych przypuszczeniach. Niemowlęta rzeczywiście zostały porwane przez Edrę. Dziad nie wie jednak o istnieniu czarownicy, a to właśnie one odpowiedzialne są za zniknięcie kobiet.

W czasie tej nocy dochodzi do spotkania Edry z Kamilą. Ich ścieżki przecinają się po raz pierwszy od wielu lat. Widzą się z daleka i to zaledwie przez kilka chwil. Kamila momentalnie rozpoznaje okrytego złą sławą ojca i przeszywa ją paniczny lęk. Z drugiej strony cieszy się z tego spotkania. Zemsta, którą mu po-przysięgła będzie mogła się w końcu dokonać.

Wiedźmy uprowadzają dziewczyny na swoje wzgórze pośród bagien. Tam spozstrzegają ucieczkę młodego leśnika Helmy, którego uważały za zmarłego. Nie mają jednak czasu, by go szukać. Trapi je inny problem, a mianowicie obawa przed piekielnym katem. Dochodzą do wniosku, iż może sprawić sporo kłopotów w czasie próby uwodzenia Mrocznego Władcy. Postanawiają wydobyc od kata sekret rytuału, który ma odprawić, a następnie wyeliminować go z dalszej gry. Oczywiście do tego zadania ochotczo zgłasza się Kamila i jeszcze przed świtem dociera do swego dawnego domu, który ze względu na sławę byłego właściciela, wciąż stoi opuszczony. Tam czeka na swego ojca. Wie, że kat musi tu powrócić.

Tymczasem Edra od momentu przybycia do miasta czuje się coraz dziwniej. Rzeczywistość miesza się z obrazami z przeszłości. Znowu przeżywa dzieciństwo. Jego ojciec, który też był katem nie szczędzi mu razów, często zupełnie bez powodu. Powoli dociera do jego świadomości, że nie zawsze był złym człowiekiem. Zaczyna pojmować, że ciężkie dzieciństwo, a właściwie jego brak, spowodowało, że stał się potworem. Te myśli kielkują, lecz nie są jeszcze na tyle silne, by mógł odwrócić się od Piekielnego Władcy. Uprowadzone niemowlęta przenosi na jedno ze wzgórz na bagnach. Tam zamierza następnej nocy odprawić rytuał. Wie, gdzie urzędują wiedźmy i wybiera wzgórze oddalone zaledwie o kilkaset metrów od ich miejsca pobytu. Wtedy przypomina sobie zdarzenie, które wziął za jeden z omamów dręczących go w mieście. Wydało mu się, że na jednej z ulic dostrzegł swoją żonę. Biedny Edra nie wie o tym, że jego córka Kamila stała się wierną kopia matki. Myśl, że jego żona jakimś dziwnym trafem wciąż żyje nie daje mu spokoju. Pragnienie trzymania jej znowu w ramionach staje się wręcz obsesyjne. W jego umyśle ukazuje się Mroczny Władca pod postacią węża. Wmawia Edrze, że jeśli tylko tego pragnie, może to być jego nagrodą za lata ciężkiej służby na piekielnym dworze. Kat daje mu wiarę i rusza do swego dawnego domostwa, by tam spotkać się z ukochaną. Jednak nie zastaje jej tam. Chwilę wcześniej Kamila opuszcza dom, by poczynić odpowiednie przygotowania do spotkania z ojcem. Przeczucie mówi jej, że dojdzie do niego równo o północy. Rusza zatem w poszukiwaniu śmiarków, którzy mieliby jej pomóc...

Głos Edry wyrwał mnie z zamyślenia:

- Czy ty mnie w ogóle słuchasz chłopcze?

Zdałem sobie sprawę, że choć podświadomie wiem o czym opowiada mój gość, to przez jakiś czas, zajęty własnymi myślami przestałem go słuchać. - Ależ, oczywiście... jakże mógłbym pana nie słuchać...

Edra spojrzał na mnie przeciągle i rozpoczął ostatnią część opowieści...

Było późne popołudnie. Młodzieniec wyszedł z gospody „U Gerarda” by pozbierać myśli. Nie był pewien, czy to, co opowiedział im ten dziwny starzec było prawdą, czy tylko bełkotem głodnego szaleńca. Tajemnicze zniknięcia kobiet i niemowląt przemawiały za tym, iż staruch nie kłamał. Z drugiej strony ciężko było dać wiarę, że sprawcą tych wydarzeń mógł być kat, który zaginął bez wieści wiele lat temu. Spojrzał na opustoszałe uliczki miasta. Gdy przybyli tu wczoraj wieczorem, tętniły życie. Teraz ludzie pochowali się w swych domach, bojąc się tego co przyniesie im noc. Niektórzy mówili coś o nadejściu Złego. Jeśli to prawda może lepiej było stąd odjechać? Dawno temu, pewien mądry człowiek powiedział mu, że przed przeznaczeniem nie można uciec. Nie mogli opuścić miasta. Musieli stawić czoła temu co gotował im los.

Zamierzał wrócić do gospody. Obrócił się gwałtownie i... wpadł na nią. Przewrócił się na plecy, a on przykrył ją swym ciałem. Spojrzał w te oczy i zatonął w nich. Jej twarz była piękna, wręcz idealna. Krew uderzyła do głowy, nogi zrobiły się słabe. Poczł uklucie w sercu i już wiedział, że to Ona. To jej poszukiwał przez całe życie.

- Przepraszam panią... - Zaczął, niezdarnie wstając - Nie mam pojęcia, jak do tego doszło. Pomogę pani wstać. Czy coś się stało?

- Nie, wszystko w porządku. - Ten słodki głos dobił go do końca. Stał się Jej niewolnikiem.

- Jak, Ci na imię, pani? - Zdobył się na śmiałość, gdy już oboje stali na nogach.

- Jestem Kamila - Jej wzrok zaszczutego zwierzątka poruszył go do głębi.

- Czy coś ci grozi, Kamilo? Wyglądasz na przestraszoną. Może mógłbym pomóc?



Opuściła kształtną główkę. Chyba się zamyśliła. Przez chwilę zapanowała krępująca cisza. No, tak - wygłupił się. Był pewien, że teraz go wyśmieje, lecz ona podniosła wzrok i przełaziła zaufanie i miłość wprost do jego serca. To był czar. Już nie był dzielnym wojem. Był zakochanym chłopcem.

- Jeśli moglibyśmy porozmawiać na osobności, w jakimś bezpiecznym miejscu, to powiem ci co mi grozi. Zastanów się jednak, czy chcesz to usłyszeć, ponieważ udzielenie mi pomocy może równać się śmierci...

- Dla ciebie, choćby w ogień piekielny. Mam wynajęty pokój w tej gospodzie. Zapraszam. Jego przyjaciele skupieni przy oblepionym stole zastanawiali się, gdzie mógł poznać tak piękną kobietę. Idąc po schodach prowadzących na piętro, cieszyli się wraz z nim, bo wiedzieli, że jest szczęśliwy... a powinni zapłakać...

Ubierała się powoli prężąc przy tym swe kształtne ciało. Wiedziała, że już dawno zdobyła serce młodzieńca, lecz wciąż go kusiła. To sprawiło satysfakcję jej mrocznej duszy. Bawiło ją. Odpęzła. Jej duże, jędrne piersi zafalowały tuż przed jego ustami po raz ostatni i skryły się pod zwiewną sukienką.

On wciąż nagi leżał na pryczy i patrzył półprzytomnym wzrokiem w jej kierunku. Załedwie chwilę po tym, jak posiadał ją po raz kolejny tego wieczoru, znów pragnął jej ciała. Nie mógł myśleć o niczym innym. Pożądanie rozpalało go do granic ludzkiej wytrzymałości. Wiedziała o tym i postanowiła opuścić go w takim właśnie stanie. Nie chciała ryzykować. Zaspokojony mógłby nie stawić się na spotkanie. Mógł wyrzucić ją do kosza jak śmieć. Na to nie mogła sobie pozwolić.

- Muszę już iść, kochany - Była pewna, że zaprotestuje. Pomyliła się.

- Rozumiem. Czy jesteś pewna, że twój ojciec zjawi się o północy?

- Tak. Wiem to. A czy ty jesteś pewien, że twoi przyjaciele zechcą ci pomóc?

- Nie martw się Kamilo. Znam ich od lat. Nie zawiedziemy cię.

- Trafisz?

- Trafę.

- Do zobaczenia, mój miły. Pamiętaj, za dwie godziny.

- Do zobaczenia Kamilo. Za dwie godziny. Wyszła. Ubrał się i szybko zbiegł do sali jadalnej.

Przyjaciele nie zawiedli go. Rozpoczęli przygotowania.

Była podniecona. Była pewna siebie. Wszystko układało się po jej myśli. Ci chłopcy wyglądali na sprawnych. Powinni poradzić sobie z jej ojcem, gdy nadejdzie czas. Zbliżyła się do drzwi

swego domu. Szczęście, które ją rozpięło przyćmiło zmysły. Nie zauważyła mrocznej luny rzuconej przez księżyc. Nie wyчуła intensywnego zapachu siarki. Szkoda. Błąd. Energicznie otworzyła drzwi i weszła do ciemnej izby. Zrobiła kilka szybkich kroków i zamarła. Stał już przy łóżku. Zwalista, ciemna sylwetka oparta na toporze. Od lat taki sam. Niezmienny. Przyglądał się jej przez kilka chwil. Potem uniósł głowę i wyszeptał:

- Dziękuję, panie...

Ponownie spojrzał w jej kierunku.

- Wybacz kochanie. Byłem głupcem. - Jego głos sprawił, że zaczęła drżeć na całym ciele. - Nie bój się. Nie zrobię ci krzywdy. Nigdy więcej. Chodź do mnie. Znów możemy być szczęśliwi.

Nogi same zaprowadziły ją w objęcia ojca. Poczwała gorące usta zaciskające się na jej własnych. Sukienka spadła z drżących ramion. Strach sparaliżował ją zupełnie. Stała się bezwładną ofiarą w silnych ramionach kata. Stała się przeklętą na wieki.

Szli główną ulicą. Noc. Ciemność. Pełnia księżyca. Cisza. Uwaga napięta do granic możliwości. Gotowi na wszystko. Taką mieli nadzieję. Piekielny kat. Coś więcej niż moczymorda w tawernie. Jeszcze można wrócić. Jeszcze można uciec. Jeszcze jest szansa. Do diabła z tym! Przed przeznaczeniem nie uciekniesz.

Już nie daleko. Za tamtym rogiem. Coś leży z lewej strony. Ciało. Pijak? Trzeba sprawdzić. Chyba trup... Nie! Oddycha. Zakrwawione, wymęczone ciało. Otwiera oczy.

- Dajcie mi łyk wina.

Grymas bólu przy przełykaniu. Szept.

- Wiedźmy... - Głos słabnie, zanika. - Sabat... na bagnach. One chcą wezwać...

Śmierć. Koniec. Wiedźmy? O co mu chodziło? Zaraz północ. Nie ma czasu. Kamila. Trzeba iść. Trzeba jej pomóc.

Leżała na łożu. Zdruzgotana. Spaczona. Brudna. Słyszała jego głos. Miała ochotę go zabić, lecz brakowało jej na to sił. Zaraz północ. Oni zaraz nadejdą, a wtedy rozprawią się z tym przeklętym draniem.

Musiała uciekać. Właśnie przed chwilą zdradził jej sekret rytuału. Wcześniej, jednak sprawi mu ból. Niech cierpi tak, jak ona. Przeklęta na wieki. Wstała i spojrzała w uśmiechniętą twarz leżącego kata. Słyszała ich kroki na ulicy. Już czas.

- Czy coś się stało, żono? - Edra przestał się uśmiechać.

- Nic wielkiego - Jej usta wykrzywiły się w szyderczym grymasie - Nic ponad to, że nie jestem twoją żoną, ty idioto! Pamiętasz może swoją córeczkę, Kamile? Żegnam.

Wyszeptała zaklęcie. Potężna sowa wyfrunęła przez uchylone okno. Edra zerwał się z posłania. Zawył ze wściekłości. Potem zawył z bólu. Zrozumiał sens jej słów. Pojął wszystko w jednej chwili. Oszukał go. Wąz zniszczył go po raz kolejny. Będziesz za to cierpieć diable! Nie oszukuje się Edry bezkarnie. Piekielny kat ukrył twarz w dłoniach i zaczął szlochać.

Przyczaili się po obu stronach drzwi. Jaki był plan? Prosty. Wpaść do środka i roztrzaskać piekielnika zanim wykona jakikolwiek ruch. Dobry plan. Najlepszy, jaki mieli. Potężne uderzenie skrzydeł o powietrze wytrąciły ich z równowagi. Przeklęta sowa. Skąd się tu u diabła wzięła? Chyba wyfrunęła z domu. Zły znak. Omen.

W końcu ktoś się przemógł. Silne kopnięcie wywaliło drzwi z zawiasów. Wpadli do środka gotowi na wszystko. No, prawie na wszystko.

Potężna postać siedziała na pryczy, cichutko płacząc. Stanęli jak wryci. Nawet najlepszy plan czasami pada.

- Cholera, ki diabeł? Miał być szaleniec wywijający zakrwawionym toporem, a ten tutaj siedzi i popłakuje, jak niemowlak.

MASTER

PEŁEN ASORTYMENT RPG,
GIER BITEWNYCH ORAZ KARCJANYCH

NIE WIERZYSZ?

SPRAWDŹ

UL. GRUNWALDZKA 99/101; GDAŃSK
(galeria nad kawiarnią Newska)

Stali zbici z pantalyku wytrzeszczając oczy na kata, a ten po-
woli uniósł głowę.

- Widzę, że zadbała o wszystko, parszywa suka. Panowie tru-
dzili się pewnie, by mnie zabić? Cóż, sztuka może okazać się
niełatwa, a skóra niewarta wyprawki. Jest jednak inna ewentual-
ność. Panowie spokojnie usiądą, a ja postaram się wyjaśnić co
się tu dzieje i naświetlić swój własny wpływ na zaistniałe wypad-
ki. Później możemy dokończyć pojedynek, lub wspólnie ocalić
to przekłete miasto.

Spojrzeni po sobie i powoli opuścili broń. Potem wygodnie
rozsiadli się na ziemi i wysłuchali słów Edry.

*

Duszne opary bagien, słaba widoczność i nieznanomość terenu
zamieniły tę nocną wyprawę w ciągłą walkę z własnymi słabo-
ściami.

- Kiedyś nasłuchiwałem się dziwnych opowieści o tym miejscu -
Mówił Edra idąc trochę z przodu - Ludzie gadali, że to diabelskie
bagna, że niby czart tu z ludźmi igra. No i proszę, wykrakali,
wróżbici zasrani.

Zamilkł na chwilę i obejrzał się na swoich niedoszłych katów.

- Pospieszcie się. Nie mamy stu lat. Najwyższy czas, by na
bagnach czart z czartem poigrał.

- Edra, jeśli nas zwodisz...

- Nie, tym razem, chłopcze. Nie tym razem.

*

- Ta z lewej, ta z rudymi kudłami to Jodła. -
Szeptał Edra. - Wiedźma najwyższego kręgu.
Taka ich Księżna Pani. Persona znana w piekle.
Przygotowaliśmy dla niej specjalny kociołek.
Strzeżcie się suki. Bez niej ta reszta, to wszawy
motłoch. Musicie ją zabić.

Stali schowani za krzakami obserwując sza-
loną orgię na wzgórzu. To co widzieli wydawa-
ło się być sennym koszmarem. Wiedźmy zdą-
żyły już odprawić rytuał. Pozarzynane niczym
prosięta ciała sześciu niemowląt, przyprawiały
ich o mdłości. Mroczny Władca stał po środku
polany. Przybrał postać kozła. Kobiety oblega-
ły jego ciało domagając się, by je posiadał. Kilka
z nich leżało bez ruchu na ziemi. Chyba nie żyły.
Najgorsze było to, że one naprawdę pragnęły
Władcy Piekieł. Było to widać w ich namięt-
nych twarzach, w ich oczach proszących o ła-
skę. Właśnie teraz kozioł brał córkę karczma-
rza. Wyła z rozkoszy. Wiedźmy stały nieco na
uboczu śliniąc się z podniecenia. Czerwona poświata unosząca
się nad wzgórzem, silny zapach siarki i wypatroszonych wnętrz-
ności, dopełniały całości tego chorego obrazu. Nie mogli już na
to patrzeć. Musieli to przerwać.

- Ten topór z piekła rodem powinien wyrządzić mu sporą
krzywdę. - Odezwał się Edra, spoglądając w kierunku diabła. -
Taką przynajmniej mam nadzieję. Gdy dopadnę czarta, ruszajcie.
Nie oszczędzajcie nikogo. Nie warto. Do zobaczenia w... Módl-
cie się za mną.

Ujrzeni jeszcze łzę płynącą mu po policzku, a później ruszył z
uniesionym toporem w kierunku środka polany. Padli na kolana
i wzniesli modły czekając, aż topór Edry spadnie na kark kozła.
Trwało to całą wieczność.

*

Młodzieniec stał spoglądając na pobojuwisko. Przesuwał wzrok
z ciała na ciało. Oczy zapiekły go od zbierających się łzy, gdy
zatrzymywał je na przesytej strzałą sowie. Kochał ją, ale... mu-
siał strzelać. Czy miał inne wyjście? Nie. Nie uciekniesz przed
przeznaczeniem.

Szkoda mu było Edry. Kat po prostu rozpułnął się w powie-
trzu, gdy ściał łeb kozła. Wierzył, że Edra nie trafił do piekła.
Miał nadzieję, że swym ostatnim czynem zasłużył na inny los.
Wciąż modlił się o to i będzie to robił po kres swoich dni.

Ta, którą mieli zabić, umknęła jako jedyna. Wiedział, że Jodła
nie wybaczy im tego pogromu. Od dziś musieli być bardzo czuj-
ni.

Obrócił się i szybko ruszył za swymi towarzyszami. Nie chciał
zostać tu sam. Na pewno nie chciał.

*

Cisza. Spojrzałem w kierunku, gdzie jeszcze przed chwilą stał
kat Edra. Zniknął, a może wcale go tu nie było. Może najwyższy
czas, by wybrać się do lekarza. Tak na wszelki wypadek będę
musiał to jutro spisać. Zdaje się, że o to chodziło temu typowi.
Gotów jeszcze tu wrócić. Tego bym nie chciał. Miał być „KA-
TEDRA”, będzie „KAT EDRA”. Cóż począć? Taki życie.

Spojrzałem na zegar. Wciąż północ. Jutro czekają mnie dwie
wizyty. Najpierw doktor, później zegarmistrz. Może odwrotnie.
Nie ważne. Czas iść spać. Leżałem jeszcze chwilę... i dokonało
się.

To nie był przyjemny sen.

*

Potęźny wąż leżał na swym majestatycz-
nym tronie i spoglądał tępych wzrokiem w ni-
cość. Jak głosiła plotka, Pan doznał sromotnej
porażki i był wściekły. Przeto sala tronowa była
dziś zupełnie pusta. Nikt nie chciał się nara-
żać.

Aradel, piekielny błazen powstrzymał falę
mdłości, gdy stanął przed tronem.

- Czego chcesz, Aradelu? - Wąż był wście-
kły.

- Chciałem cię pocieszyć, panie. W koń-
cu jestem błaznem. Słyszałem o twej porażce.
Myślałem, że będziesz chciał o tym porozma-
wiać, władco.

- Masz rację Aradelu, jesteś błaznem. Ja
nie doznałem porażki, lecz osiągnąłem naj-
większy sukces od wielu lat. Czy myślisz Ara-
delu, że Edra stał się szlachetnym i dobrym
człowiekiem tylko przez to, że uniósł na mnie
swój topór? Nie, głupcze. On wciąż jest zły.
Jest jeszcze gorszy, niż kiedyś. Czy, mimo to,
widzisz go tutaj? Nie. Nie ma go w piekle, po-
nieważ przebaczone mu wszystkie grzechy.

Nasz wróg wziął go do siebie. Zasadził chwast we własnym ogo-
rodzie. Nawet nie wiesz, ile razy próbowałem wprowadzić tam
swego szpiega.

Wąż spojrzał badawczo na swego błazna.

- Tak drogi Aradelu, Edra będzie moim szpiegiem. Ty wiesz
najlepiej o co chodzi. A teraz idź już Aradelu i nie nachodź mnie
więcej.

Błazen poczuł, że zimny pot zalewa mu plecy. Obrócił się i
czym prędzej opuścił salę tronową. Szybkim krokiem ruszył przez
piekielne korytarze. Piekło było dziś ciche i spokojne. Dziwne.
Złowieszcze.

„...szpiegiem. Ty wiesz najlepiej o co chodzi”.

Słowa węża mogły oznaczać tylko jedno. Władca Piekieł roz-
szyfrował podwójną naturę Aradela. Tak, Aradel od lat szpiego-
wał piekło dla sił, które kochał. Dla sił, którym poświęcił swoją
duszę, dla których od tak dawna znosił ból i upokorzenie. Teraz
musiał się z nimi skontaktować. Musiał stąd uciekać póki jesz-
cze mógł. Błazen wpadł do swej celi. Padł na kolana i poczuł się
modlić. Biedny Aradel nie wiedział, że czarty już przygotowały
smole.





odkupie

Marek Noga
nie

*„I odpuść nam nasze winy, jako i my odpuszczamy
naszym winowajcom”*
modlitwa Pańska

Jedno miasto. Jeden demon. Jeden niedokona-
ny lincz. Jedna uratowana czarownica. Jedna proś-
ba. Jedno śledztwo. Trzech czarodziei pragnących
odkupić swe winy. Grupa śmiałków, która weźmie
w swe ręce ster okrętu przeznaczenia i wpłynie na
skały. Tragedia wielu ludzi.

Tak pokrótce można opisać niniejszy scenariusz.
Porusza on moralny aspekt działań graczy, zachę-
ca ich do głębszego przemyślenia swych postęp-
ków, jak i sensu poszukiwania przygód. Tego wie-
czoru gracze będą obiektem twojej, drogi Mistrzu,
manipulacji. Ty będziesz znał prawdę, oni - tylko
to, co im przekażesz. Przygoda składa się z dwóch
niezależnych historii, które jednak razem spletają
się w mieszkankę o niespotykanej mocy.

Wprowadzenie

Gracze przyjeżdżają właśnie do miasta. Dowolnego, niewielkie-
go miasta w Imperium. Jest schyłek lata, tuż po żniwach - mizer-

nych tego roku. Nasilająca się, w ostatnich miesiącach korupcja,
przestępczość i nędza pchnęły miasto i jego mieszkańców na gra-
nice rozpacz i opętania. Wskutek niedbalstwa i nieudolności
odpady z miejskich garbarni i rzeźni zatruty wodę. Zapchane
kanały ściekowe, od lat nie remontowane, są wylęgarnią wszel-
kich chorób. Jeśli by tego było mało, wilgotna wiosna i ciepłe
lato tego roku sprzyjało rozwojowi grzybów sporyszu na kło-
sach żyta. Zatruta w ten sposób mąka nie tylko powoduje zatra-
cia pokarmowe lecz także halucynacje. W wielu miejscach mia-
sta widziano demony kroczące ulicami, ludzie zaczęli ginąć. Grun-
burg jest zatruty, duszny i opętany. Pamiętaj o tym, gdy zajmę się
opisem wydarzeń mających miejsce w mieście.

Młody i ambitny kapłan Sigmara, Ernst Rauke, pełen sił, wia-
ry i ufności objął niedawno przewodnictwo nad lokalnym ko-
ściołem i zabrał się za tepienie wiedźm i demonów. Jego plo-
mienne przemowy poruszyły lud. Jego słowa pełne mocy i wia-
ry trafiły na podatny grunt. Jego nakaz walki ze złem i oczysz-
czenia miasta został podchwycony w lot.

Miasto ogarnęła histeria. Zaczęły się łowy na czarownice.

W tym momencie do miasta trafiają gracze - pionki przeznaczenia gotowe spełnić jego wyroki. Trafiają na lincz. Zgroma-
dzeni przed stojącą na rynku, opodal ratusza, szubienicą tłum

właśnie skazuje na śmierć Anethe - „czarownicę” jak krzyczą ludzie - młodą zielarkę, aptekarkę i znachorkę. Oczywiście jest ona niewinna, lecz dla nich nie ma to znaczenia - od początku była podejrzewana - wystarczyło, by ktoś puścił plotkę, że widziano z nią diabły i demony. Straż nie znalazła żadnych dowodów winy, co rozjuszyło tłum.

Nie oceniaj ich źle, to po prostu biedni, na wpół opętani ludzkie. Opisz tę scenę dokładnie. Mów o strażnikach stojących na uboczu w większych grupach, wyraźnie przestraszonych. Nie dawniej jak przedwcześniej doszło do poważnych zamieszek, gdy tłum zlincozował elfiego minstrela, a interweniująca straż została pobita. Mów o głowach w okolicznych oknach biernie obserwujących całe zajście. Mów o dwóch sylwetkach w otwartym ratuszowym oknie. O gestykującym żywo starszym człowieku i jego towarzyszu, pokornie skulonym. Zasugeruj, że tylko gracze mogą jeszcze coś zrobić i uratować tę dziewczynę. Pozwól im zaczepić jednego ze strażników. Niech ten, swym drżącym głosem przeklina sierzanta za to, że kazał mu tu stać - bezbronemu, pomimo gorączkowo ściskanej oburącz halabardy. Pozwól im dostrzec drżenie rąk weterana. Nakłoń ich do tego, by wzięli przeznaczenie w swoje ręce. Pozwól im pomimo tłoku dostać się na podwyższenie. Gdy będą już odcinać sznur skonfrontuj ich z ojcem Rauke, tak, kapłanem Sigmara, który nagle wyjdzie z tłumu. Zmusz ich do jak najszybszego odwrotu. Niech zauważą grupę strażników, nagle ożywionych przez ich działania, torujących im drogę do ratusza. Pozwól jednak na chwilę dyskusji z kapłanem, pozwól posłuchać im części z jego przemowy o oczyszczeniu. Pozwól im zorientować się w jego poglądach, wyrobić sobie o nim zdanie. Po czym każ im uciekać. Chwilę później będą zabarykadowani w ratuszu. Powita ich burmistrz i namiestnik, Josef von Aecken, tak, ten starszy człowiek tak żywo gestykujący w oknie jeszcze chwilę temu. Podziękuj im za dokonanie tego, czego jego własna straż bała się dokonać i poprosi o pomoc. Będzie tłumaczył ludzi za „ciężkie czasy”, ludowe zabobony, „niefortunne” kazania w świątyni Sigmara. Poprosi graczy o pomoc w wyjaśnieniu spraw poprzednich dni, zniszczeniu zła, które zaległo w mieście, wygnaniu demonów chodzących ulicami. Wyjaśni, że straż miejska nie jest w stanie nawet zaprowadzić porządku, nie mówiąc o przeprowadzeniu jakiegokolwiek śledztwa. Stojący obok kapitan straży skrzywi się na te słowa, lecz nie zaprzeczy. Gdy gracze się zgodzą otrzymają zakwaterowanie, uprawnienia strażników miejskich, obietnicę sowitego wynagrodzenia, załagodzenia konfliktu z kapłanem i kościołem. W międzyczasie herold ogłosi, że odbędzie się śledztwo w sprawie zatrzymanej i dopiero sąd zadecyduje, o jej winie i ewentualnej karze. Jednak już nikt nie słucha obietnic skorumpowanej władzy, niezadowolony tłum stopniowo się rozproszy i rozejdzie. Jeśli początkowo gracze byli zdezorientowani i niepewni to teraz mają cel. Widzą przed sobą jasną i jednoznaczną misję.

Historie

W tym miejscu jestem Ci winien trochę wyjaśnień. Wszystkie wątki spletają się wokół czworga postaci: dwóch czarodziejek i dwóch czarodziejek, przyjaciół z młodości. Wokół ludzi, którzy razem stawiali pierwsze kroki w sztukach tajemnych. Ich dalsze losy potoczyły się w sposób bardzo różny. Podejmowali oni różne decyzje, dobre i złe, lecz przeznaczenie spłótkło ich losy ze sobą w sposób niezwykle mocny. Teraz, dwadzieścia lat później cała czwórka znowu przebywa w miejscu z którego wyszli. Zbliża się koniec ich historii.

Swe opowieści zaczne od Ludwika Weissborna. Ten, niegdyś przystojny młodzian, zdobywał jedno po drugim serca okolicznych dziewcząt. Nie dziwi więc, że obie jego towarzyski nauki, Dominique i Anna, szybko zakochały się w nim bez pamięci. Ta miłość zniszczyła przyjaźń tych dwóch nierozłącznych przyjaciółek i zamieniła ją w nienawiść. Dominique jako najzdolniejsza

z całej czwórki otrzymała stypendium Middenheimskiej Akademii. Nie mogła nie wykorzystać takiej szansy. Długie, namiętne listy od pozostawionego daleko kochanka pomagały jej zwalczyć samotność w pępym Mieście Białego Wilka. W czasie jej nieobecności uczucie pomiędzy pozostałą dwójką rozwinęło się. Ludwik ożenił się z Anną, lecz nie był w stanie przyznać się do tego przed Dominique. Gdy zdradzona kochanka wróciła, była zaszokowana i wściekła. W swej złości wypowiedziała o jedno słowo za dużo. Przekleła Annę wzywając imion sił piekielnych. Była to klątwa jaką każdy z nas rzuca w gniewie. Gdyby Dominique była zwykłą kobietą nie by się wielkiego nie stało. Jednak siły tamtego świata z uwagą słuchają tych, którzy władają mocą. „Nie prosz bowiem twa prośba może się spełnić” - jak mawiają czarodzieje. Więc stało się. Klątwa była okrutna. Sprowadzała na ofiarę chorobę powodującą powstawanie ropiejących wrzodów na całym ciele. Choroba nie zabijała, lecz powodowała niekończące się cierpienia. Teraz Anna to chuda postać przykuta do łóżka, jej, kiedyś piękna i gładka skóra jest teraz twarda, chropowata skorupą nawarstwiających się wrzodów. Jej mąż próbując ją uleczyć stopniowo popadał w rozpacz. Gdy zawiodła medycyna, gdy lekarze odmawiali nawet oględzin chorej - może ze strachu, może z obrzydzenia, Ludwik postanowił spróbować desperackich środków. W czasie długich poszukiwań w bibliotekach odkrył magiczną naturę choroby, to, że jest ona skutkiem rzadkiej demonicznej klątwy. Na wpół oszalały z rozpacz zaczął wertować głęboko ukryte księgi zawierające wiedzę o potęgach tamtego świata. Przywołał demona i zawiązał z nim pakt. Obiecał mu wszystko, czego zapragnie w zamian za uleczenie Anny. Demon zażądał jego duszy. Przez ostatni rok Ludwik poznawał tajniki nauk demonologicznych przygotowując się do rytuału. Jest już bliski końca. Demon zdradził mu wszystkie niezbędne sekrety, lecz powiedział mu coś ponadto. Powiedział, kto jest odpowiedzialny za rzućenie klątwy. Ludwik powstrzymał swój gniew, postanawiając, że najpierw klątwę odczytni, a dopiero później ukarze niegodziwą. Demon, pozostawiony bez ścisłego nadzoru pozyskał pełną swobodę działania, co wykorzystał do czynienia chaosu w mieście. To właśnie on jest odpowiedzialny za wynikłą sytuację.

Głównym bohaterem drugiej historii jest czwarty, najmłodszy czarodziej. Wolf Kurtzmann, bo o nim mowa, zawsze był w cieńnię swoich starszych kolegów. Gdy oni dostępowali najwyższych zaszczytów, on pozostawał tym „małym głupim Wolfem”. Zwykły człowiek by odpuścił, poszukał innego zajęcia, lecz nie on - ambitny perfekcjonista. Zapragnął znaleźć drogę do potęgi przewyższającej swoich starszych kolegów. Zapragnął im pokazać, że też ma zdolności, że też jest czegoś wart. Te pragnienia zaprowadziły go na kręte ścieżki demonologii, lecz zakazana sztuka była tylko środkiem na drodze do celu. Wtedy też przywołał swojego pierwszego demona, a w zasadzie demonicę Slanesha. Nie wybiegał wtedy myślą zbyt daleko w przód, za obietnicę potęgi i chwały lekkomyślnie oddał swoją duszę Chaosowi. Gdy umrze, jego duch zasili orszak Pana Przyjemności, lecz póki żyje demonica ma go chronić i przekazywać mu sekrety wiedzy. Umowa zostałaby rozwiązana, gdyby siły Slanesha zrobiły cokolwiek, by pomóc mu w przeniesieniu się na tamten świat. Uczył się szybko. Zapragnął przywołać większego demona. Zgubiło go nadmierne zamiłowanie do poetyckich metafor, a może to sam Los postanowił dać mu jeszcze jedną szansę. Wolf przywoływał demona, o którym wiadomo był jedynie, że zabił legendarnego łowcę demonów Hergarda Rudobrodego. I tak w inkantacji przywołującej zawarł słowa: „O demonie, Ty, który przeprowadziłeś na drugi świat wielkiego Hergarda Rudobrodego przybądź i stań mi się posłuszny!!!”. Wielkie było jego zaskoczenie, gdy zamiast potężnego Strażnika Tajemnic jego oczom ukazała się niepozorna kobieca postać - Przewodniczka Ostatniej Drogi, demon służyący Morrowi, którego zadaniem jest przeprowadzanie dusz zmarłych z zaświatów do królestwa zmarłych. No i Wolf miał kłopot. Przywołał dwa demony o sprzecznych etosach, na dodatek z

oboma podpisał pakt na duszę, którą każdy ma przecież jedną. Te siły trzeba było jakoś rozstrząsać. Został podpisany nowy pakt. Dusza Wolfa należała się Slaaneshowi, mógł jednak trafić do królestwa Morra jeśli 33 dusze innych ludzi zawrócił ze ścieżki chaosu. Jeśli umrze wcześniej zostanie potępiony. Czarodziej postanowił spróbować. Akurat w tym czasie zmarł jego wuj, właściciel karczmy w Grunburgu i pozostawił mu w spadku ten lokal. Dziś karczma nazywa się „Odkupienie”, często goszczą w niej poszukiwacze przygód i wędrowcy z całego Starego Świata. W momencie gdy zaczynasz tę przygodę Wolfowi brakuje jedynie dwóch ocalonych dusz do zbawienia. Demonica Slaanasha oczywiście mu przeszkadza, Morra pomaga, lecz żaden z dwóch demonów nie może bezpośrednio działać w sprawie Wolfa. Tak mówi Pakt.

Tropy, miejsca, postacie

Nim przejdę do opisu poszczególnych „lokacji” chciałbym Ci przypomnieć - opisując miasto zwracaj uwagę na brudne, zaniedbane ulice, na przestraszonych ludzi nie skorych do rozmowy, na przekupki, które, spiesząc się, nie plotkują na targu godzinami, lecz jak najszybciej załatwiają swoje sprawy. Zwróć uwagę na szczególnie pozamykane nocą okiennice, na przerażone twarze, biernie wyglądające z okien w ciągu dnia.

Miejski Ratusz

Jest okazałym budynkiem. Swe siedziby mają tutaj wszystkie ważniejsze miejskie komisje i urzędy. Posadzki wyłożone są marmurowymi płytami, na ścianach widać dobrze utrzymane freski. Jest to miejsce ciche i spokojne, grube mury tłumią większość hałasów z zewnątrz. Szerokimi korytarzami bezustannie krążą skrybowie, urzędnicy i kurierzy, jakby nie wielkiego się nie działo. Praca przebiega jak w zwykły roboczy dzień. Dwoma najważniejszymi osobami, które gracze spotkają w ratuszu są: burmistrz Josef von Aecken oraz Martin Baumann, kapitan straży.

Burmistrz, a właściwie Cesarski Namiestnik Grunburga, Josef von Aecken, był niegdyś energicznym człowiekiem. Swoje obecne stanowisko piastuje już od trzydziestu lat. Kiedyś był duszą i sercem miasta przyczyniając się do jego szybkiego rozwoju. Dziś jednak jest człowiekiem starym i nie kontroluje już swego dominium żelazną ręką. Co prawda nie stracił bystrości umysłu, lecz pokłada zbyt wiele ufności w swoich współpracownikach. Kiedyś osobiście kontrolował niemal wszystkich swych podwładnych, wszędzie było go pełno. Wiedział, że kluczem do dobrego rządzenia są zdolni i lojalni współpracownicy. Lata biegle, wykształcił swoich ludzi, nauczył ich wszystkiego, co sam umiał, szybko też przekonał się o ich wartości, zaufa im i przestał ich kontrolować. W mieście zaczęło dziać się gorzej, lecz burmistrz tego nie dostrzegał. Jego współpracownicy, by nie łamać jego zaufania i wiary, zaczęli fałszować raporty. Wpierw zatuszowano drobny błąd, potem działo się coraz gorzej. A namiestnik cieszył się w duchu, że wszystko idzie dobrze i może zajmować się niezrealizowanym marzeniem swej młodości - literaturą. Wobec wydarzeń ostatnich dni zaczął się jednak wahać w swych przekonaniach. Martin Baumann jest jednym z „cudownych dzieci” namiestnika. Był lojalny i energicznym oficerem, świetnym organizatorem, wymarzoną kapitanem straży. Gdy jednak namiestnik przestał się interesować działaniami straży, sprawy uległy stopniowej zmianie. Dogadał się z kilkoma bandami przemytników, przymknął oko na transfer funduszy przeznaczonych na remonty kanałów do urzędniczych kieszeni, mógł przecież zagarnąć fundusz istniejącej już tylko na papierze straży kanałowej. Jest raczej lubiany wśród podwładnych, przede wszystkim dlatego, że nigdy nie powierza im trudnych i niebezpiecznych zadań. Uważa bowiem, że w niektórych sprawach lepiej jest dojść do porozumienia. Tak więc korupcja w mieście rozwijała się dobrze, a kapitan był jednym z jej ogniw. Teraz, gdy w mieście wybuchły zamieszki, spokój Marina został zmałowany. Namiestnik

nie jest w stanie nie zauważyć prawdy i wymaga szybkich zdecydowanych działań. Nieprzygotowana i niezdyscyplinowana straż w walce z tłumem poniosła dotkliwą porażkę. Teraz strażnicy odmawiają walki, a burmistrz domaga się zdecydowanych działań. Martin przeżył ciężkie chwile w czasie linczu, stojąc w oknie u boku namiestnika, słuchając jego oskarżeń i niewykonalnych rozkazów. Teraz wiele zawdzięcza drużynie, gdyby nie jej działania musiałby siłą rozpędzić tłum idący na czele niezdyscyplinowanych żołnierzy, co byłoby czystym samobójstwem. Nie daje tego po sobie poznać, na drużynę będzie patrzył z pogardą, będzie wysłuchiwał ironicznym uwag namiestnika o straży, lecz nie poprosi o pomoc. Nie będzie jednak piętzyć przed nimi trudności, chętnie porozmawia i będzie służył wszelką pomocą. Gracze zapewne będą chcieli udać się do garnizonu straży, by dowiedzieć się czegoś o ostatnich zniknięciach ludzi, czy o niedoszłej ofierze linczu. Siedziba Straży mieści się w solidnym kamiennym budynku niedaleko południowej bramy. Wewnątrz panuje nerwowa krzątanina, wszyscy biegają w kółko bez widocznego celu. Strażnicy są wyraźnie podenerwowani, większość nerwowo czyści broń i pancerze. Przez dłuższy okres czasu nikt nie zajmie się graczami, dopiero po kilkunastu minutach jeden z oficerów łaskawie wpuści ich do archiwum. Dostarczy im tylko raporty związane ze sprawą i będzie uważnie patrzył im na ręce, gdyż niedobrze by było gdyby coś nieodpowiedniego doszło do uszu burmistrza. W sumie gracze zbyt wiele informacji nie uzyskają, śledztwa w tych sprawach były bowiem robione niedbale i pobieżnie. W jednym z raportów znajduje się nawet wniosek o wezwanie inkwizytora, odrzucony przez kapitana straży. Gdy zapytają o to Baumann, ten odpowie, że było to dość dawno temu, a zeznania świadków przypominały bredzenie szaleńca, więc obawiał się kompromitacji przed inkwizycją, która nie lubi być wzywana do trywialnych spraw. Teraz już jednak nie jest o tym przekonany. Z podobnych powodów przepadły konsultacje z Dominiquem Marcaux, miejscową czarodziejką. Po dłuższej analizie raportów i wzięciu poprawek na przesadzone relacje, można uzyskać jednak w miarę dokładny rysopis demona, który powtarza się najczęściej: wzrost niskiego człowieka, twarz o ludzkich rysach, czerwone ślepie, dwa długie, kręcone rogi, żółta skóra, brązowa sierść, koźle kopyta i skrzydła. Widziano też i inne demony: latające po dachach, chodzące normalnie ulicami, jarzące się ślepie wyglądające z krat kanalizacyjnych i tym podobne. Świadcami są w większości nędzarze i ubodzy robotnicy ze starszych części miasta. Jak pewnie się domyślasz, drogi Mistrzu, opis najczęściej pojawiającego się demona odpowiada jednemu prawdziwemu demonowi - temu, którego wezwał Weisshorn. Szczegóły opisów demonów nie są istotne, muszą być jednak na tyle intrygujące, by gracze w nie uwierzyli.

Przesłuchanie samej ofiary linczu też nie da żadnych efektów. Dziewczyna przeżyła bardzo poważny szok i musi minąć dużo czasu nim wróci do rzeczywistości. Odgrywając, mów niewiele, bez ładu i składu, drżącym głosem. Pokaż graczom, jak wielkie spustoszenie w umyśle dziewczyny poczyniły ostatnie zajścia.

Świątynia Sigmara

To wysoki okazały budynek stojący po przeciwnej do ratusza stronie rynku. W ciągu ostatnich dni ilość wiernych uczestniczących w nabożeństwach uległa drastycznemu zwiększeniu. Zapewne gracze zechcą się spotkać z ojcem Rauke, utrudniaj to spotkanie. Zwierzchnik miejscowego kościoła jest wiecznemi zajęty i nie ma dla nich czasu. Gracze oczywiście mogą zostać na nabożeństwie i wysłuchać kazania. Ojciec Rauke używa słów pełnych siły i mocy, jest urodzonym przywódcą. W swej mowie wzywa do porzucenia biernego postawy przyglądania się złu. Wzywa do aktywnych działań, do oczyszczenia. Apeluje o ukaranie winnych, o sprawiedliwość, dopuszcza też działanie poza prawem ze względu na korupcję wśród władzy. Pragnie zniszczenia zła, niezależnie od tego, ile niewinnych ofiar zagarnie oczyszczający płomień.

Świątynia Morra

Niewielka kaplica położona niedaleko wschodniego muru, tuż przy furcie prowadzącej do leżącego poza miastem cmentarza. Niewiele światła dostaje się do środka powodując subtelną grę cieni na licznych zgromadzonych wewnątrz rzeźbach. Autorem większości jest właściciel „Odkupienia” – Wolf Kurtzmann. Nie sposób nie zachować powagi i ciszy wewnątrz tych grubych, dostojnych murów. Jurgen Stark, kapłan opiekujący się świątynią, to starszy człowiek. Niegdyś energiczny i oddany swemu bogu kapłan, dożywa tu swojej starości. Często przebywa poza świątynią, w „Odkupieniu”, bardzo bowiem lubi długie dyskusje ze swym przyjacielem, Wolfem Kurtzmannem. Tam też jest go łatwiej spotkać niż w świątyni, gdzie zastępuje go Andreas, nowicjusz i asystent. Zapewne gracze zechcą dowiedzieć się czegoś o umierających ludziach. W świątyni Morra nie ma większego ruchu niż zwykle, bowiem zawsze umierali jacyś bezimienni biedacy i jakoś nikt się tym nie przejmował. Teraz jednak codziennie znajduje się zmasakrowane zwłoki. Wiele ciał ma zamienione w miazgę twarze, rozprute podbrzusza, kilka było też pozbawionych serc jak i innych organów wewnętrznych. Obaj kapłani mogliby jeszcze długo wymieniać podobne przypadki. Robią to jednak niechętnie, gdyż zmarłym należy się szacunek.

Gracze prędzej czy później zechcą się skontaktować z jakimś doświadczonym czarodziejem. Każda drużyna wie, że do przywołania demona potrzebny jest odpowiednio wyszkolony czarodziej. Zapewne zechcą się poradzić któregoś z miejscowych magów.

Jest ich troje. Żadne z nich nie jest bez winy. Opowiem Ci teraz trochę o miejscach, w których przebywają, a także o ich samych. Są to najważniejsze postacie przygody, więc dokładnie przygotuj się do ich odgrywania.

Najłatwiej znaleźć pierwszą z nich: Dominique Marceaux, jest ona bowiem najlepiej znana społeczności miasta i większość jego mieszkańców zna drogę do jej rezydencji. Trudno ją spotkać gdziekolwiek poza jej własnym domem i pracownią. Leży on na północnych obrzeżach miasta. Jest to duży, dobrze utrzymany dwupiętrowy budynek. Gdy ktoś spróbuje użyć wykrywania magii, spostrzeże, że cała budowla jest otoczona stałą aurą magiczną pochodzącą od facho-wo założonego ekranu zabezpieczającego. Wszystkie dalsze próby magicznego sondowania spełzną na niczym.

Gości przyjmuje Anna, służąca czarodziejki, niewysoka małomówna dziewczyna. Bardzo dba o spokój swej pani, która „prowadzi ważne badania”. Anna zaprosi gości do salonu, po czym pójdzie poradzić się Pani. Jeśli powód wizyty był sensowny to chwilę po tym po schodach zejdzie sama Dominique. Jest ona poważną, dystygowaną kobietą o nienagannych manierach. Odzywa się z rzadka, mówi konkretnie, bez zbędnych ozdobników, potrafi słuchać. Zapytana czym się zajmuje, odpowie, że jej specjalnością jest zamykanie magii w przedmiotach materialnych, czyli wytwarzanie eliksirów, pergaminów jak i bardziej zaawansowanych magicznych przedmiotów. Jej dom i pra-

cownia są chronione potrójnym ekranem magicznym, o czym wspomni otwarcie, głównie ze względów bezpieczeństwa. Chodzi o to, że wszelkie eksperymenty z zamykaniem magii są niebezpieczne przede wszystkim z powodu fluktuacji zewnętrznego pola magicznego, przed czym w pewnym stopniu chronią ekrany. Dominique jest osobą bardzo zajęta. Nie wyczuła obecności demonów w okolicy, lecz tłumaczy się tym, że ekrany jej to uniemożliwiają, poza tym nie jest specjalistką od wykrywania. Poradzi graczom by porozmawiali o całej sprawie z jej przyjacielem z czasów młodości, Ludwikiem Weisshornem, mieszkającym w mieście, który swego czasu był ekspertem w tej dziedzinie. Powie im, jak do niego trafić. Zaznaczy, że Ludwik od czasu, gdy jego żona poważnie zachorowała rzadko przyjmuje gości. W ten oto sposób gracze dowiedzą się o drugim czarodzieju. Gdyby pytali Dominique o innych magów, to wspomni o Wolfie Kurtzmannie, też znajomym z młodości, który jednak przestał praktykować i w tej chwili prowadzi jedną z miejskich gospod „Odkupienie”. Sama Dominique była tam kilka razy i uważa to miejsce za godne polecenia każdemu, kto przychodzi do karczmy nie tylko po to by popić.

W rozmowach z graczami Dominique będzie się zachowywała swobodnie, z pewną wyższością, a nawet arogancją, jednak co bardziej wnikliwi psycholodzy dostrzegą cień paranoi w jej zachowaniu. Jakkolwiek mówi powoli, starannie dobierając słowa, to czasem zdarzają się jej przestoje, jakby myślami była gdzieś indziej. Będzie się tłumaczyła trudnym eksperymentem, lecz jak zinterpretować jej drżące, spocone dłonie i rozbiegane spojrzenie? Tak, Dominique się boi. Ona wie, że Ludwik już się dowiedział o jej roli w rzuceniu klątwy. Teraz szuka się do obrony. Jej dom to teraz prawdziwa twierdza. Wzmocniła i rozbudowała stare ekrany stabilizujące pole magiczne. Zbudowała szczerłą trzystopniową barierę mającą ją chronić przed każdym atakiem magicznym i fizycznym z zewnątrz. Doświadczony czarodziej bez problemu wyczuje siłę tych barier. To nie badania powodują, że Dominique nie wychodzi z domu, lecz właśnie ta paranoja i strach. Czarodziejka jest przekonana, że Ludwik jej nigdy nie wybaczy i lada dzień zechce się zemścić.

Ludwik Weisshorn mieszka na obrzeżach miasta, tuż przy wschodnim murze. Jego dom był kiedyś piękną dwupiętrową willą z ogrodem, teraz to zaniedbana rudera. Zewsząd widać zniszczenie i zgniliznę. Opisując ten budynek przypomnij sobie ponure miejskie blokowisko - te same szare mury, od patrzenia na które odczuwa się żal. W niegdyś wspaniałym ogrodzie pozostały tylko kikuty drzewek, zamiast trawy jałowa ziemia. Na wszystkich oknach, z wyjątkiem jednego na piętrze, są szczelnie zamknięte okiennice. Po dłuższym dobijaniu się do drzwi z okna na piętrze wyjrzy czterdziestoletni nieogolony i zaniedbany mężczyzna - gospodarz. Zapyta intruzów czego chcą, po czym zejdzie na dół otworzyć drzwi. Wpuści graczy do środka i poprowadzi przez przedpokój na schody i ugości w zasłanym książkami gabinecie. W czasie wędrówki przez dom gracze odczują zapach wszechobecnego kurzu. W jednych z otwartych drzwi na dole widać dawny pokój dzienny, w którym wszystkie meble zakryte są płachtami, a w powietrzu rozpięte są nie-



zliczone pajęczyny. Gdy Ludwik wygospodaruje miejsce dla graczy w swoim gabinecie, zapyta czy nie zechcieliby herbaty. Prosi ich za bałagan, tłumacząc, że od choroby żony musi sam zajmować się wszystkim. Mówi cichym, lekko stłumionym głosem, wyraźnie sprawia wrazenie człowieka bardzo ciężko doświadczanego przez los. Nieustannie się garbi i spuszcza wzrok, nie dba o nic. Czasem jednak pojawiają się przebłyski jego dawnej formy i zaskoczy graczy jakąś cyniczną lub ironiczną odzywką. Gdy robi porządki w gabinecie niechlujnie, niedbale przetrzuca bezcenne książki. Jest osobą ufną i okaże szczerą chęć pomocy graczom. Może nawet pożyczyć im którąś ze swoich ksiąg opisujących demony? Jego świadomość nie dopuszcza faktu, że śledztwo graczy może mu w jakikolwiek sposób zaszkodzić, nie zrobił przecież nic złego. Nie wykrył on obecności żadnych demonicznych sił w okolicy i będzie zmartwiony, że nie może pomóc drużynie. W czasie rozmowy będzie więc udawał zainteresowanie, lecz myślami będzie przebywać zupełnie gdzie indziej. Tak, przy chorej żonie. Nie chce o tym mówić, powie tylko, że choruje ona na bardzo rzadką chorobę na którą nikt nie zna lekarstwa. Przyzna się też, że zrujnował się opłacając medyków, którzy nic nie mogli wskórać. Porozmawia z bohaterami jeszcze przez chwilę, po czym wyprosi ich tłumacząc się czekającą go pracą.

Karczma „Odkupienie”

Jest ostatnim z miejsc do których na pewno trafią gracze. Jest to niewielki lokal położony na obrzeżach miasta, opodal świątyni Morra. Karczma leży na parterze kamienicy, na piętrze są mieszkania gospodarza i obsługi. Z daleka widać sztyl gospody zawieszony na wystającej ponad drzwiami poprzeczce, na której jak na szubienicy wisi ludzki szkielet. Po przekroczeniu drzwi wchodzimy do podłużnej, wąskiej sali z dwoma rzędami stolków: jednym przy ścianie - zimnym kamiennym murze, drugim przy wąskich gotyckich oknach. Niezależnie od pory dnia i nocy panuje tu półmrok rozświetlany jedynie nikłym blaskiem świec. Na przeciwległej do wejścia ścianie umieszczono bar i kominek. Ten ostatni jest charakterystycznym meblem. Nad paleniskiem umieszczona jest rzeźba przedstawiająca klęczącego anioła, ze spuszczoną głową, łzami spływającymi po policzkach i krwią na rękach. Nie jest to jedyna rzeźba wewnątrz. Zarówno ściany, jak i drewniane filary są ozdobione rzeźbionymi gargulcami, maskarami, demonami. Kolejnym ważnym elementem „Odkupienia” jest obsługa. Dwie kelnerki, Anastazja i Beatrycze to postaci wyjątkowe.

Czy kiedyś Twoi gracze mieli okazję wypić piwo z demonem i pogadać? Teraz mają szansę, lecz nie będą sobie z tego zdawać sprawy, dla nich będą to zwykłe dziewczyny. Oczywiście później dowiedzą się prawdy. Beatrycze to demonica Slaanesha, Anastazja - Morra. Dobrze się przygotuj do odegrania tych postaci. Niezłą frajdą dla Twoich graczy będzie rozgryzanie, kim są dwie kelnerki, więc spraw, by ich poglądy, jak i zdawkowe uwagi pozwoliły im trafić na właściwy trop. Są to trudne role, więc mam dla Ciebie kilka wskazówek.

„Czy jesteście siostrami? Można powiedzieć, że jesteście spokrewnione.” - Beatrycze. Z sylwetki obie demonice są do siebie bardzo podobne: identyczny wzrost, identyczna budowa, jakby obie były odlane z tej samej formy. Anastazja, służebnica Morra to „lodowa piękność”: długie rozpuszczone blond włosy, blada cera, głębokie, matowe, jasnobłękitne, zamyślane oczy. Jej głos jest niski, aksamitny, lecz mówi niewiele, jakby wołała słuchać. Gdy zabiera głos, wypowiada się w sposób tajemniczy, jakby wiedziała bardzo wiele o swoich rozmówcach, jak i o samym życiu. Jej filozoficzne, krótkie wypowiedzi często ucinają dyskusję, dają jednak dużo do myślenia i zapadają w pamięć. Oczywiście Anastazja będzie w rozmowach prezentowała poglądy zgodne z doktrynami Morra. Nie zrób z niej jednak poważnej pani filozof, nie zapominaj, że Morr jest także patronem snów. W tej postaci będzie też trochę niesamowitości i szaleństwa. Po-

lecam poczytać także o filozofii stoickiej. Beatrycze pod wieloma względami jest przeciwieństwem Anastazji. W trzech słowach można o niej powiedzieć: ognista, zmysłowa, ruda. Jej długie kręcone włosy mają rudy, prawie czerwony kolor, cerę ma raczej rumianą, jej duże, roześmiane, skrzące się zielone oczy sprawiają, że w jej obecności nie sposób się nie uśmiechać. Mówi szybko i wiele, jej głos ma w sobie coś takiego, że chętnie się jej słucha. Przez to, gdy już raz zaczniesz z nią rozmawiać, to nieprędko poczujesz upływ czasu. Często to ona wita gości i zabawia ich rozmową. Tak też ją należy odgrywać: kilka uśmiechów dla graczy, krótki flirt. Nie ma dokoła niej takiej ciężkiej atmosfery jaką roztacza Anastazja. Nie przesadzaj w jej przypadku w gorliwym głoszeniu ideologii Pana Przyjemności, raczej rzucaj luźne uwagi o prawach człowieka do szczęścia, o indywidualizacji jednostki, o porzuceniu trosk, bo one nic dobrego do życia nie wnoszą. ... Poczytaj także nieco o filozofii Epikura, na pewno nie zaszkodzi. Obie niewiele mówią o swojej historii, traktując ją jako coś nieistotnego. W „Odkupieniu” pracują od zawsze, lubią swoją pracę oraz gospodarza.

Wolf Kurtzmann, to spokojny melancholijny człowiek. Mówi wolno niskim, miękkim głosem. Używa bogatego języka, wręcz lubuje się w używaniu metafor, słów-kluczy, jego wypowiedzi mają podwójne dno. Jest po prostu natchnionym artystą, mówiącym w kółko o sztuce, o jej znaczeniu i celu. Wedle słów Wolfa obowiązkiem sztuki jest dawanie zajęcia chorem umysłem ludziom, rozgrzeszenie ich. Sztuka ma dawać oczyszczenie pozwalające człowiekowi wytrzymać okrucieństwo i zarość tego świata. Jego poglądy są raczej kontrowersyjne i „nowoczesne”. Gdy któryś z graczy dokładniej mu się przyjrzy, odkryje, że jest to człowiek wielce zatroskany i zmęczony. Świetnie się jednak kamufluje przybierając maskę spokojnego melancholika. Co bardziej wnikliwi obserwatorzy zauważą też szaleńczy błysk w oku. Ot, człowiek żyjący pod wielką presją. Człowiek, który ma dość, który chciałby przestać, ale nie jest w stanie. Jest bardzo zdolnym rzeźbiarzem, a także poetą. Jego dzieła zdobią i „Odkupienie” i świątynię Morra. Wykonał także niemało pomników nagrobnych. Oczywiście zajmuje się też bardziej konwencjonalną sztuką, w ratuszu można między innymi obejrzeć wykonane przez niego popiersie przedstawiające aktualnego namiestnika. Jego rzeźby można łatwo rozpoznać, mają w sobie to Coś, co powoduje, że zapadają głęboko w pamięć. Są wyjątkowo realistyczne. Wręcz urzekają świetnie utrwalonego wyrazem twarzy, gestem i pozom oddającym też stan ducha rzeźbionej postaci. Przez to popiersia wojowników emanują mocą, potępieńców żalem, a maskary są prawdziwie przerażające.

Na piętrze, ponad „Odkupieniem”, znajdują się pokoje obsługi i gospodarza. Niestety nie ma w Odkupieniu sypialni dla gości, budynek jest na to za mały. Pokoje są niewielkie, korytarze wąskie i kręte, drewniane podłogi skrzypią przy każdym kroku. Z wyjątkiem pracowni wszelkie ściany są idealnie wybielone. Mieszkanie sprawia wrażenie czystego i zadbanego. Największym pomieszczeniem jest magiczna pracownia Wolfa. Pokój jest ciemny, pozbawiony okien i stałego oświetlenia, lecz rozświetlany przez nikłą poświatę magii. Na wymalowanych na ciemnym granat ścianach widnieją mapy nieba, świecą i pulsują liczne magiczne symbole, liczne półki i pulpity zasłane są magicznymi księgami. Całości dopełniają dwa rozrysowane pentagramy na podłodze we wnętrzu których pulsują magiczne wzory. Dobrze opisz graczom to pomieszczenie, bowiem prędzej czy później tu trafią. Spraw by scena, która niedługo tu się rozegra na długo zapadła im w pamięć.

Rozwiązania

Dobrze, powiem Ci teraz jak te historie się kończą. Na początek musisz sprawić by zarówno Ludwik Weissborn, jak i Wolf Kurtzmann zginęli z rąk graczy. Te zdarzenia spowodują dalszą lawinę wydarzeń. Dla zachowania porządku obie historie prezentuje oddzielnie. To, którą rozegrasz pierwszą, zależy od tylko od Cie-

bie i graczy, a przede wszystkim od tego, którego z czarodziej będą bardziej podejrzewać. Najprawdopodobniej pierwszy na liście będzie Weisshorn. Gracze albo spróbują go przycisnąć, albo dokonać szybkiego przeszukania jego domu. Włamanie nie będzie łatwe, choćby z powodu zamkniętych okiennic, ale od czego są świetliki w dachu? Szybka rewizja w pracowni pozwoli jednoznacznie stwierdzić, że pracujący tam czarodziej jest demonologiem. Może nawet BG spotkają w niej demona odpowiadającego rysopisom świadków? Możliwe też, że gracze postanowią rozmawiać z Ludwikiem i wyciągnąć z niego zeznania. W czasie którejś z kolejnych wizyt u Weissshorna, gdy uznasz, że sytuacja dojrzała już do rozwiązania pokaż im jego pracownię. Niech jedne z zawsze zamkniętych drzwi na piętrze pozostaną zapraszająco otwarte. Niech BG wykorzystają chwilę, gdy gospodarz pójdzie zaparzyć herbatę. A może Ludwik przez roztargnienie pozostawi na stole otwarty jakiś demoniczny Grimuar? W każdym razie wszystkie ścieżki kończą się w pracowni czarodzieja. Gdy już gracze zlustrować pomieszczenie i przekonają się kim jest Ludwik, gdy potwierdzą swe przypuszczenia lub przeżyją pierwszy szok zaskoczenia, sam Ludwik wejdzie do pracowni. Postanowi się bronić. Wie, że żadne tłumaczenia nic nie dadzą. Postanowi drogo sprzedać skórę. Na szczęście dla drużyny, będzie zbyt zdenerwowany i wyczerpany, by działać skutecznie - nie pozwoli mu przeżyć. Długo opisuj im jego ruchy i gesty. Mów, jak przywołuje moc nieznaną potęg, spraw, by jego słaby i chwiejący się głos zabrzmiał z wyraźną nutą desperacji i zdecydowania. Zmusz graczy do działania, nie pozwól na deklaracje typu „ogłuszam”. Niech gracze wiedzą, że albo On albo Oni.

Po walce, gdy Weisshorn zginiebohaterowie odnajdą Annę. Długo i uporczywie opisuj im jej wygląd. Może zdecydują się skrócić jej cierpienia, może też poczują się zobowiązani do opieki nad nią, może się o to pokłóć? W pracowni, wśród różnorodnych ksiąg magicznych traktujących zarówno o magii zakazanej, jak i tej dozwolonej przez prawo, znajduje się dziennik Ludwika. Pozwól graczom znaleźć go i przeczytać, niech poznają historię, rozterki i poświęcenie czarodzieja.

Bohaterowie zapewne pójdą z wizytą do Dominique. Nie będą chcieli jej zabić, lecz dokonają tego. Po rozmowie, gdy czarodziejka pozna całą historię, wyjdzie na moment do swoich komnat. Już nie wróci. Awanturnicy znajdą ją w jej komnacie, z podciętymi żyłami.

Gdy załamani powrócą do domu Weissshorna spotka ich jeszcze jeden cios. W czasie nieobecności graczy Anna wyzdrowiała - to dlatego, że demon mógł wziąć dusze Ludwika dopiero po uleczeniu jego żony. Bohaterowie znajdą ją powieszoną w sypialni.

Na tym kończy się pierwsza historia.

W drugiej opowieści zginie Wolf Kurtzmann. W pewnym momencie gracze zapewne zechcą ponownie odwiedzić „Odkupienie” i porozmawiać z jego gospodarzem. Wolfa nie będzie w gospodarstwie, zostanie w swoich komnatach na górze. Beatrycze wprowadzi graczy do jego mieszkania i posadziwszy w miękkich fotelach salonu, pójdzie poszukać gospodarza. Na nieszczęście drzwi z salonu do pracowni będą uchylone i gracze na pewno zauważą niepokojące lśnienie pulsującego magicznego światła widoczne wewnątrz. Pobudź ich ciekawość i niepokój, spraw, by we-

szli do środka i zaznajomili się z sekretami pracowni. Gdy będą wewnątrz pojawi się Wolf. Stanie jak wryty, wpatrzony w graczy, jego ręce zaczną się wyraźnie trząść. W jego oczach pojawią się łzy, przerażony zacznie krzyczeć: „nie możecie tego zrobić, nie teraz, gdy jestem tak blisko...”. Stopniowo jego ochrypli, drżący głos nabierze mocy, zdecydowania i desperacji. Wzniesie wysoko ręce i zacznie tkać magię, by zetrzeć intruzów na proch. Zmusz graczy do szybkiej reakcji, potem opisuj, jak na ich oczach marnieje i ginie. Gdy już padnie na ziemię i wyzionie ducha do pokoju wejdzie Beatrycze. Uśmiechnie się, powie: „Dzięki wam znów jestem wolna, Dziękuję”. Podejdzie do martwego Wolfa, uklęknie, po czym wstanie i wyjdzie. Jedną wybraną przez Ciebie, drogi Mistrzu postać, najlepiej z wykrywaniem istot magicznych, dostrzeże, jak duch Wolfa wstaje. Beatrycze bierze go za rękę i wyprowadza z pokoju. Duch odwróci się w progu i popatrzy się z wyrzutem na graczy. Potem Wolf i Beatrycze znikną za drzwiami i rozplyną się w powietrzu. Weź gracza na stronę i długo, z namaszczeniem opisuj mu każdy ruch ducha, długo opisuj mu jego pełen żalu i potępienia wzrok. Niech zapamięta tę scenę na długo. Podobnie jak to miało miejsce w pierwszej historii gracze znajdą dziennik Wolfa. Wykorzystaj ten fakt i opowiedz im jego historię - jest czego słuchać. Mów im o jego rozterkach, jego nadziei i walce. Mów o przemianie jaka się w nim dokonała, mów o jego żalu. Uświadom im, jak niewiele brakowało mu do osiągnięcia przebaczenia. Niech gracze poznają wagę swego czynu. Niech zrozumieją prawdziwe znaczenie tego prostego „Dziękuję” demonicy Slanesha. Po chwili poczują swąd dymu - budynek zaczyna się palić. Zmusz ich do szybkiej ewakuacji, trochę ich postrasż, lecz nie daj uratować budynku. Popioły i ruiny będą niezbędne do finałowej sceny.

Mam jeszcze dla Ciebie „wydarzenie poganiające”. Gdy akcja zaczyna zwalniać, a gracze za długo już myślą, są już blisko odkrycia prawdy, gdy są skłonni wybaczyć winowajcom, należy ich trochę pogonić.

Nie można pozwolić na rozgryzanie na zimno całej intrygi. Czas by akcja nabrała tempa.

Gdy nadejdzie ten moment, daj im pięć minut na dyskusję, po czym sprowadź ich (przez posłańca) do ratusza. Goniec będzie wyraźnie przestraszony, powie tylko drżącym głosem, że namiestnik chce ich natychmiast widzieć w swym gabinecie. Opisz im, jak bardzo zmieniła się atmosfera wewnątrz ratusza, jak rozstępują się przed nimi poszarżali ze strachu skrybowie. Niech wiedzą, że coś nie gra, że coś się szykuje. Mów cicho i powoli, wprowadź graczy do gabinetu namiestnika. Opisz im, jak stoi do nich tyłem wpatrzony w okno. Po chwili burmistrz odwróci się i kompletnie zbeszta graczy za nieudolność i nieróbstwo. W pokoju, w którym gracie posadzą graczy na stołkach, tak by zdecydowanie górować nad nimi wzrostem. Wyjdź na środek, uderz krzesłem o podłogę, narób trochę hałasu. Spraw by aż dygotali ze strachu w czasie wykryczanej przez Ciebie przemowy burmistrza. Pokaż im całą wściekłość starego człowieka, w którym odrodził się od dawna już śpiący lew. Powód wzburzenia namiestnika jest prosty. Dosłownie przed chwilą znaleziono zmasakrowane zwłoki Franza, jego jedyne, ukochanego syna. Gracze staną się ofiarami beznadziejnego gniewu starego człowieka, jego bezsilnej furii. Burmistrz



bardzo nisko oceni dotychczasowe osiągnięcia graczy i pogoni ich do jak najszybszego rozwiązania sprawy. Od tego momentu gracze muszą czuć na swoich karkach gniew namiestnika. Muszą działać szybko i zdecydowanie, bez czasu na zastanawianie się. Kolejne wydarzenia nastąpią z szybkością lawiny. W garnizonie efekty gniewu namiestnika są widoczne aż nazbyt wyraźnie. Wszyscy biegają w kółko, krzycząc i klnąc przy okazji. W kominku płoną jakieś dokumenty. Tylko czekać, aż namiestnik przybędzie tu osobiście dokonać szczegółowej kontroli i ukarać winnych. W ratuszu już posypały się głowy. Kapitan jest wyraźnie zaszepiony i nieskory do rozmów. Na wszelkie pytania drużyny odpowiada, że już za kilka chwil nie będzie kapitanem straży, więc niech mu nie zwracają głowy. Straż jako zorganizowana organizacja przestała istnieć. Nic tu po graczach. Szalone miasto jeszcze bardziej pogrąża się w chaosie.

Preludium

Zanim bohaterowie opuszczą miasto, w ostatnim momencie złapie ich posłaniec z ratusza. Namiestnik ma dla nich ostatnią wiadomość.

Ratusz jest cichy i pusty. Jeden ze strażników bez słowa wprowadzi graczy do gabinetu burmistrza. Ten ostatni będzie stał w milczeniu odwrócony tyłem, wpatrzony w okno. Gdy gracze wejdą do środka niemym gestem wskaże im plik kart pergaminu leżących na jego stole. Jest to raport świątyni Shally w sprawie ostatnich wypadków. Autor, młody i utalentowany medyk i kapłan, omawia w nim wyniki swoich badań. Wynika z nich jednoznacznie, że żadnych demonów nie było, a za wszystko odpowiedzialne są halucynacje powodowane zatrutą sporyszem mąką i zanieczyszczeniami z miejskich garbarni. Halucynacje dotyczyły głównie biedniejszych obywateli miasta, bowiem to oni żywił się chlebem żytnim i żyli w brudniejszych częściach miasta. Bogatszych obywateli, stać było na droższy i lepszy chleb pszen-

ny, a na kłosach pszenicy grzyb sporyszu się nie rozwija. Okazuje się także, że syna namiestnika, Frantza zabili zdesperowani biedacy, którzy myśleli, że wreszcie złapali jednego z demonów. Jego ciało był zamienione w miazgę przez ciosy pałek, łomów, noży i rohatyn. Raport jednoznacznie wyjaśnia sytuację w mieście i nie pozostawia złudzeń, że działania graczy nie było potrzebne, a śmierć tych wszystkich ludzi nie miała żadnego związku ze sprawą. W czasie opisywania zawartości raportu powinien używać suchego, beznamiętnego, sprawozdawczego języka. W ten sposób przekazany raport powinien jeszcze bardziej przyniesie graczy i przygotować ich do finałowej sceny.

Wielki Finał

Zapada zmrok, zaczyna padać deszcz. Zdruzgotani przez ostatnie wydarzenia wędrowcy blakają się bez celu ulicami miasta. W końcu docierają w miejsce, które nie tak dawno nosiło nazwę „Odkupienie”. Wśród popiołów i ruin został jedynie cudem niektóry posąg anioła, który płacze nie mogąc uwierzyć w swoją winę. Jakże on teraz jest podobny do nich, nic nie wartych pionków przeznaczenia, któremu usiłowali stawić czoło, z którym usiłowali walczyć. Głupcy! Pragnęli czynić dobro, naprawiać świat, myśleli, że są lepsi od innych ludzi. Myśleli, że są wolni od skazy zła, myśleli, że nie są skazani na bycie przyczyną cierpień innym. Oni naprawdę myśleli, że są panami własnego losu. Okazało się, że są tacy jak inni, przekleci, pogardzani przez bogów. Ba, oni są nawet gorsi, z ich hipokryzją, z ich przekonaniem, że czynią dobrze, gdy skazują innych na wieczne potępienie. Może właśnie Ci skazani zasługiwali na życie, a nie włóczędzy, którzy śmieją wyzywać przeznaczenie? Teraz oni są też zbrukani, niech idą poszukać swojego odkupienia. Może będą mieli szczęście i łaska bogów znów ich weźmie pod swą opiekę. Może jednak ktoś inny przetnie nici ich żywotów tuż przed upragnionym przebaczeniem? Może oni też przegrają swe dusze przez ambicję i złudzenia innych idealistów? Niech lepiej pójść poszukać swego Odkupienia.

Pada deszcz, ciężkie krople dżdżu padają na wiszącego kościotrupa, jedyną pozostałość po szyldzie spalonej gospody. Woda spływa po jego kościach, napieniając puste oczodoły, w rytmie kołysania się szkieletu na wietrze przelewa się i spływa po kościach policzkowych. Jakby sama śmierć płakała po tych, którzy nigdy nie trafili do jej królestwa. Lecz nie będzie płakać po tych, co śmieją uważać się za żywych.

Kilka słów na koniec

Jak widzisz jest to nietypowa przygoda. Nie ma tu liniowej akcji, jest tylko kilka scen, które powinny się wydarzyć. Reszta jest tylko przydługim wstępem, preludium wielkiego finału. W czasie tych kilku godzin gry musisz tak przygotować graczy, by jak najsilniej przeżyli końcówkę. Niestety nie mogę przekazać Ci dokładnej recepty na sukces. To, co udało mi się zmieścić na tych kilku stronach to jedynie zarys wydarzeń i postaci. Pozostawiłem Ci wiele pobocznych wątków: może gracze zechcą włożyć się po karczmach, może odkryją zatkane kanały... Pomysły graczy są nieprzewidywalne. Chciałbym, abyś w czasie swoich przygotowań wybiegł poza ten szkic i sprawił, by miasto i bohaterowie ożyli. Stwórz niepowtarzalny nastrój szalonego miasta. Przemyśl tą przygodę, odkryj znaczenie szczegółów, nie bowiem nie dzieje się bez przyczyny. Możliwych wariantów rozgrywki jest wiele, Twoim zadaniem jest wybrać ten, który najsilniej podziała na Twoją drużynę. Ty przecież znasz ich najlepiej. Nie bój się więc eksperymentować. Liczy się bowiem tylko końcowy efekt: niezapomniane wrażenia graczy i Twoja satysfakcja. Powodzenia. Aha, zapewne zapytasz też o doświadczenie. Cóż, czy Twoi gracze naprawdę chcą dostać punkty doświadczenia za tę przygodę? Nie sądzę.



ROANOKE

1590

Michał Mochocki

Podziękowania dla Rafała Charłampowicza za udostępnienie Internetu i wiele cennych uwag oraz dla Sławomira Marczyńskiego za pomoc w edycji mapy.

Scenariusz ów zrodził się z fascynacji prawdziwą, niewyjaśnioną zagadką historii nowożytnej. Znajac powszechną do historii niechęć, skrót niezbędnych informacji postaram się zmieścić poniżej. Dokładną i szczegółową historię Roanoke znajdziecie na stronie internetowej Portalu, na którą serdecznie zapraszam. Jeżeli chcecie na poważnie zagrać w tę przygodę, naprawdę warto tam zajrzeć. Mistrzom gry znającym język angielski polecam dłuższe poszperanie w Internecie - wstukując hasło *lost colony of Roanoke* znajdziecie mnóstwo ciekawych linków (za najlepsze źródło uważam Fort Raleigh National Historic Site).

1. Historia kolonii Roanoke

Początki

Pierwsze dwie próby założenia angielskiej kolonii w Ameryce zakończyły się fiaskiem, a Sir Humphrey Gilbert, *spiritus movens* obu wypraw, utonął w drodze powrotnej. Walter Raleigh, znany i wpływowy dworzanin, polityk, korsarz, awanturnik i poeta (przez pewien czas również faworyt królowej) jako przyrodni brat zmarłego w 1584 r. przejął jego pełnomocnictwa, czyli w praktyce władzę nad całym obszarem zdobytym w imieniu królowej. W tym samym roku jego wyprawa dotarła do wysp Outer Banks w dzisiejszej Karolinie Północnej. Wingina, wódz Indian Roanoke niezwykle serdecznie ugościł białych na kwitnącej wyspie, której Anglicy nadali imię tegoż szczepu. Lud Roanoke zamieszkiwał także osadę Dasamonquepeuc położoną na kontynencie. Sama wyspa obfitowała w winogrona, ryby, ptactwo i zwierzyne, cenne drzewa cedrowe i rozmaite naturalne bogactwa, których widok zachwycił przybyszów. Było to w lipcu, zatem goście zapamiętali kraj żyzny, bogaty i wymarzony dla osadnictwa, z tubylcami skorymi do wszelkiej pomocy. Dwaj Indianie zgodzili się nawet popłynąć do Europy, a jeden z nich, imieniem Manteo (z wyspy i szczepu Croatoan), w przyszłości odda białym nieocenione usługi.

Nowo objęte w posiadanie terytorium otrzymało w 1584 nazwę Virginia, na cześć dziewiczej królowej Elżbiety. Autorem tego pomysłu był zapewne sam Raleigh. Dopiero po latach, po wstąpieniu na tron króla Karola przemianowano ów kraj na Karolinę.

TRASA: W tych czasach podróżowano okrężną drogą: z Anglii na południe do Wysp Kanaryjskich, stamtąd na zachód do hiszpańskiej części Indii Zachodnich (tak zwano dzisiejsze Wielkie i Małe Antyle oraz Wyspy Bahama, ówczesny raj dla piratów i korsarzy), wreszcie wzdłuż brzegów Ameryki Płn. na północ.

Kolonia Ralph Lane'a

W 1585 kuzyn Raleigha, Sir Richard Grenville, powiódł na Roanoke 108 białych (m.in. rysownika Johna White'a i naukowca Thomasa Hariota), odwożąc też obu Indian, ogłodzonych i mó-

wiących po angielsku. Podróż nie obyła się bez łupienia hiszpańskich okrętów, gdyż między z pozoru pogodzonymi krajami panował praktycznie stan zimnej wojny. Syci grabieży Anglicy beczelnie zawitali na Hiszpanię, gdzie zakupili bydło, konie i świeżą żywność (sól zrabowali po drodze). W czerwcu dotarli do Ameryki i zbadali spory szmat wybrzeża, w lipcu wylądowali na Roanoke. Na północnym skraju wyspy wzniesli osadę i fort, a Grenville ruszył do Anglii po bardzo potrzebne zapasy, obiecując wrócić przed Wielkanocą. Gubernatorem kolonii został Ralph Lane, jego zastępca i prawa ręka.

Pora roku była zbyt późna by zasiać pola, więc biali całkowicie uzależnili się od pomocy Indian, sami zajmując się szukaniem pereł i złota. Dopóki tubylcy mieli żywności pod dostatkiem, bezinteresownie karmili całą kolonię. Jednak z nadejściem zimy nie mogli już sobie na to pozwolić i wzajemne stosunki uległy pogorszeniu. Początko kraść i niszczyć sobie nawzajem pułapki na zwierzyne, z czasem doszło do utarczek. By odsunąć widmo głodu, Lane porzucił małe oddziały na niezamieszkałe wyspy, kładąc im żywć się ostrygami i małżami. Spora grupa udała się na Croatoan, rodzinną wyspę Manteo. Ów zawsze pozostawał wierny Anglikom, a że miał silną pozycję jako syn królowej plemienia, utrzymywał swych ludzi w przyjaźni dla białych.

Udało się przetrwać zimą, lecz w dalszym ciągu z trudem zdobywano pożywienie. Tymczasem ospa i odra przyniesione przez białych nastawiły wrogo okoliczne szczepy. Umarł ostatni poza Manteo znaczący przyjaciel Anglików, stary wódz Ensinore (ojciec Winginy) ze szczepu Roanoke. Regularna wojna wisiła na włosku, więc Lane zaatakował pierwszy. Wchodząc niby przyjaźnie do Dasamonquepeuc, na wymowne hasło „Christ our victory” biali otworzyli ogień. Wioskę spalono, a zabitemu wodzowi Pemisapanowi (który przed dwoma laty gościnnie podejmował Anglików pod imieniem Wingina) obcięto głowę.

Teraz dopiero osadnicy mieli przechłapanie, a Grenville z zapasami nie pojawiał się. Szczęściem w kwietniu 1586 nadpłynęła flota słynnego Francisza Drake'a, 23 okręty wracające z łupieżczej wyprawy na posiadłości hiszpańskie. Zniechęceni koloniści wrócili wraz z Drake'em do domu. Ironia losu sprawiła, że kilka dni potem w okolice dotarł okręt Raleigha z zaopatrzeniem, lecz nie znalazłszy nikogo, zawrócił. Aby było jeszcze śmieszniej, dwa tygodnie po ewakuacji kolonii zjawił się Grenville z trzema okrętami pełnymi zapasów i 400 nowych kolonistów. Zastawszy kolonię opuszczoną, zostawił w forcie jedynie 15 marynarzy i wrócił z niczym.

Kolonia Johna White'a

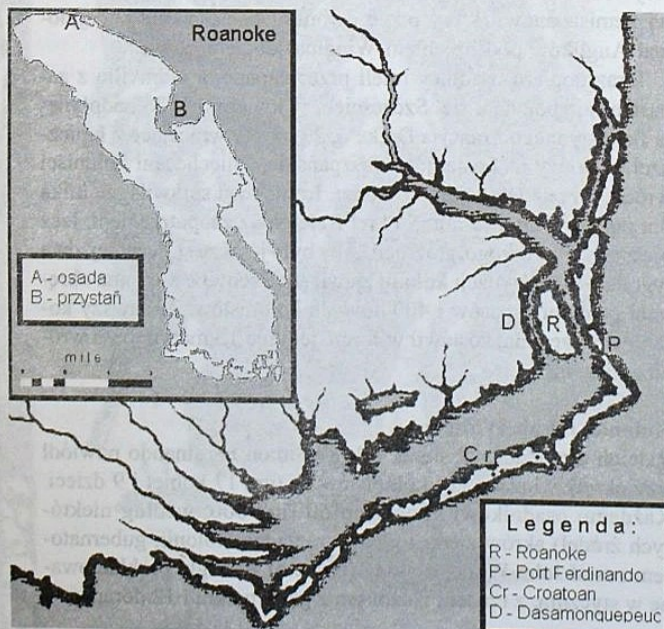
Raleigh nie poddawał się. 8.V 1587 Simon Ferdinando powiódł trzy okręty wiozące 117 kolonistów, w tym 17 kobiet i 9 dzieci. Każdemu osadnikowi przyznano 50 (lub 500, według niektórych źródeł) akrów ziemi i głos w zarządzie kolonii, gubernatorem został John White, a osada (Cittie of Raleigh, proklamowana w styczniu, z rządem złożonym z gubernatora i 12 doradców)

powstać miała w zatoce Chesapeake, 130 mil na północ od Roanoke (lepsze warunki dla osadnictwa i przystań odpowiednia dla dużych statków). Trasa była ta sama, co dwa lata temu, lecz w obliczu narastającego konfliktu z Hiszpanią nie udało się dokonać zakupów na Hiszpanii. Warto podkreślić, że podczas gdy pierwsza kolonia miała charakter placówki militarno-badawczej, to druga była już właściwą wyprawą kolonizacyjną, co potwierdza obecność kobiet i dzieci.

Po drodze White udał się łodzią na Roanoke by spotkać się z 15 ludźmi Grenville'a. Odnalazł tylko szkielet jednego z nich. A kiedy zamierzał wrócić na statek, wiosłarze nie chcieli przewieźć z powrotem ani gubernatora, ani jego towarzyszy. Zakazał im tego dowódca eskadry Simon Ferdinando, z którym White był w konflikcie od początku podróży. Teraz Simon odmówił przewiezienia kolonistów do Chesapeake pod pretekstem późnej, sztormowej pory roku (późny lipiec). White został zmuszony do reaktywacji osady na Roanoke. (Stwierdził później, że Simonem powodowała nie obawa przed złą pogodą - śpieszył łupić hiszpańskie okręty, choć z niewiadomych przyczyn ościagał się jeszcze miesiąc.)

Wkrótce zaatakowali Indianie Roanoke i śmierć poniósł towarzyszący kraby George Howe, jeden z 12 doradców. Przy pomocy Manteo, biali odnowili kontakty z Croatoan, od których usłyszeli, jakoby zaginionych 15 marynarzy miało być zamordowanych właśnie przez niedobitki szczepu Roanoke, nadal mieszkające w Dasamonquepeuc. White przygotował ekspedycję karną i 8.VIII zaatakował Dasamonquepeuc, raniąc wielu i zabijając jednego z Indian - nie tych jednak, których zamierzał! Okazało się, że Roanoke po zabiciu Howe'a uciekli, a poszkodowani należeli do przyjaznych Croatoan, którzy przyszli zobaczyć, czy Roanoke nie zostawili czegoś co warto by było zabrać. Dzięki nieocenionemu Manteo pomyłka została wyjaśniona, a Indianie wielkodusznie wybaczyli Anglikom, choć stosunki wyraźnie ochłodziły. 13.VIII, w uznaniu zasług, Manteo został ochrzczony i mianowany lordem wyspy Roanoke i Dasamonquepeuc, a 18.VIII Eleanor Dare, córka White'a, powiła córkę Virginie - pierwsze angielskie dziecko urodzone w Ameryce.

W obliczu znikomych zasobów, braku towarów z Hiszpanii i nikłej tylko pomocy Croatoan, White uległ prośbom osadników i zgodził się wrócić do Anglii aby kołatać o zaopatrzenie. Jako, że rozważano przeniesienie kolonii jakieś 50 mil w głąb kontynentu, White umówił się z osadnikami, że w takim wypadku zostawią wyraźną wskazówkę co do nowego miejsca pobytu. Jeśli zostaną zmuszeni do ucieczki przed jakimś niebezpieczeństwem, wiadomość oznaczona będzie dodatkowo krzyżem maltańskim. Dokonawszy koniecznych ustaleń, pod koniec sierpnia gubernator pożeglował z odpływającym Ferdinando do Europy.



Nieudane próby

Na wiosnę 1588 z pomocą Raleigha i Grenville'a White powstała nowa eskadra. Niestety, w tym roku na Anglię ruszyła hiszpańska Niezwyciężona Armada i rząd królowej zarekwirował okręty na potrzeby wojenne. Jedynie dwa najmniejsze otrzymały pozwolenie na rejs na Roanoke, lecz kapitanowie woleli po drodze rabować hiszpańskie jednostki, skutkiem czego najpierw potrzaskany *Brave*, a potem i *Roe* zawróciły do Anglii.

W 1588 ukazał się też *A Briefe And True Report of the new found land of Virginia, of the commodities and of the nature and manners of the naturall inhabitants* pióra Thomasa Hariota, w małym nakładzie, skierowany do wpływowych i bogatych osób (kompletny tekst znajdziecie w Sieci). Hariot opisał bogactwa naturalne (owoce, zwierzę, rudy żelaza, perły, miedź i srebro na kontynencie, doskonałą glinę na cegły, drzewa na budulec itp.) oraz pokojowych i niegroźnych Indian, ukazując Virginie jako krainę mlekiem i miodem płynącą. Sporo uwagi poświęcił podważaniu wiarygodności tych osadników, którzy po powrocie z Drake'em mieli na temat kolonii jak najgorsze zdanie. Niepowodzenie pierwszych kolonistów tłumaczył Hariot małodusznością, lenistwem i wygodnictwem. Być może właśnie dzięki tej broszurze BG zainteresowali się kolonią?

W marcu 1590 zawarto układ z właścicielem okrętu korsarskiego Hopewell Johnem Wattensem, który tkwił w Anglii czekając na zezwolenie na rejs do Indii Zachodnich. Raleigh użył swych wpływów na dworze i załatwił flocie Wattesa stosowny patent, w zamian za co Watters obiecał przewieźć nowych osadników i towary na Roanoke - lecz w ostatniej chwili zmienił zdanie. Zgodził się jedynie zabrać samego White'a, jako zwykłego pasażera.

Flota wypłynęła z Plymouth 20.III 1590 i tam właśnie znajdą się BG:

Hopewell, zwany też *Harry&John* - statek flagowy, na którym płynął White, 150 tuns (kapitan Abraham Cooke)

Little John - 120 tuns (Christopher Newport)

Moonlight - 80 tuns (Edward Spicer)

Conclude (Joseph Harris) i *John Evangelist* (William Lane) - pinki ok. 20-30 tuns

Pinki to dwumasztowce o ożaglowaniu rejowym, często z pokładem wiosłowym. Co do reszty statków, brak dokładnych danych, ale typowe duże angielskie jednostki miały po trzy maszty o żaglach kwadratowych (trzeci żagiel, bezan, często był trójkątny). Pojemność ładowni w ówczesnym angielskim tunnage. 1 tun = 252 galony; 1 galon = 4,546 l

2. Bohaterowie

...no właśnie. Nieznane tło i realia, co począć? Cóż, kolonia zamorska będzie tak samo obca dla postaci, jak i dla graczy, ale przed stworzeniem bohaterów warto zajrzeć do książek - polecam „Życie codzienne w Anglii elżbietańskiej” Muriel St. Clare Byrne oraz odpowiedni rozdział z dowolnej historii Anglii. Nasi BG to zapewne szlachetnie urodzeni (lub bardzo zamożni) członkowie Church of England, którzy dla własnych celów wyruszą z White'em na Roanoke, zachęcani barwnymi opowieściami lub książką Hariota opisującą dziesiątki sposobów wzbogacenia się tamże. Zwykłych osadników zostawiono na lodzie, więc BG będą musieli użyć swej pozycji (i/lub pieniędzy) by skłonić Wattesa do wzięcia ich na pokład. Nie powinni jednak być zbyt wpływowi - lord czy biskup podróżowałby z całym zastępem służących i pochlebców, a tego nie chcemy. (Ostatecznie, jeden z graczy może być lordem, a reszta jego świtą.) Konkretnie typy i motywacje - do waszego uznania. Postacie z niższych klas, pozbawione istotnych wpływów - artysta, żołnierz, sługa itp, podobnie kobiety - również mogą wziąć udział w wyprawie, ale pod warunkiem, że będą związane z BG o odpowiednim statusie.

Kilka przykładów:

1. Naukowiec, a może grupa naukowców z Oxfordu lub Cambridge. (Królewskie Towarzystwo Naukowe jeszcze nie istnieje.) Pamiętajcie, że ludzie nauki nie cenili wówczas specjalizacji,

- lecz wszechstronność. Sam Hariot był historykiem, matematykiem, lingwistą, poetą, pierwszym etnografem, astronomem i wynalazcą teleskopu, a kapitanowie uczyli się od niego nawigacji.
2. Młody, bogaty poszukiwacz przygód i mocnych wrażeń.
 3. Prześladowany katolik, niewypłacalny dłużnik lub przestępca, szukający spokojnego schronienia.
 4. Krewny któregoś z kolonistów.
 5. Wysłannik kompanii handlowej, mający naocznie ocenić opłacalność inwestycji w kolonię.

Typowym szlacheckim strojem był wówczas kaftan, zwykle grubo watowany, z krezą wokół szyi i małymi krezami przy mankietach, do tego peleryna, krótkie spodnie (pumpy albo pludry), pończochy i buty. Jako bielizny używano koszul i niekiedy płóciennych „kalesonów”. Przed zimnem chroniono się ubierając kilka warstw takiej odzieży. Jako oręż w kraju noszono rapiery i sztylety, lecz koloniści i żołnierze preferowali proste miecze. Broń palna to najczęściej arkebuz z zamkiem lontowym, rzadziej hiszpańskie muszkiety (nowość!!!). Pistolety z reguły miały zamki kołowe, broń skałkowa była rzadkością. W walkach morskich (i do obrony fortów) powszechna była broń drzewcowa (halabardy, partyzany, długie piki). Jako broje noszono twarde skórzane kurty, grubo pikowane kaftany (niekiedy obszyte stalowymi płytkami), wreszcie kolczugi. Niektórzy wciąż używali ciężkich stalowych zbroi chroniących szyję, tors i częściowo uda (zwanych corselets). Głowy osłaniano morionami.

Ciekawym wariantem jest włączenie BG do gry na ich własnym, osobnym okręcie (jeden z nich może być kapitanem statku korsarskiego). Wówczas trzeba dogadać się z Watesem o podział łupów i podporządkować rozkazom dowódcy floty. (Nie wiem, niestety, czy to Wates był admirałem, czy też został w Londynie. W spisie osób związanych z rejssem z 1590 figuruje tylko jako właściciel Hopewell, więc najprawdopodobniej siedział w domu, ale nie można być pewnym.) White i udziałowcy będą nalegać, by BG zabrali kolonistów i towary, ale Wates zdecydowanie się sprzeciwi: przeciążony, mało zwrotny okręt będzie tylko zawadzał - albo BG płyną na statku przydatnym w walce, albo wcale. Niestety, pozwolenie na wyjazd ma tylko flota Watesa. Na własną rękę BG ruszyć nie mogą, jeśli zamierzają wrócić kiedyś do kraju.

Podróż

Pierwsza część scenariusza żywą i prostą akcją zbliża się do przygód barwnego, morskiego, korsarskiego Warhammera - grzmot dział, kłęby czarnego dymu, płonące żagle, stłoczony tłum walczący na śliskim od krwi pokładzie i orzeźwiający podmuchy bryzy. Jeśli BG są pasażerami, wystarczy przygotować kilka opisów sztormów, pościgów i starć morskich i pozwolić im raz czy drugi odczuć niebezpieczeństwo na własnej skórze. Jeśli zaś mają własny statek, musisz dokładnie zaplanować poszczególne bitwy z uwzględnieniem działań BG i ich okrętu - dlatego ten wariant polecam tylko tym mistrzom gry, którzy mają jako takie pojęcie o nawigacji i potrafią poprowadzić bitwy morskie.

Flota Watesa operowała wzorem niezrównanego Drake'a wśród wysp Indii Zachodnich, zdobywając jednostki: Buen Jesus (300-350 tons), Trinidad (60 tons) i dwie małe fregaty (10-15 tons). Strat własnych nie było, oprócz dwóch holowanych szalup utraconych tuż po wypłynięciu z Plymouth (rozegraj to jako zły omen).

Podczas rejsu konieczne należy wprowadzić dwa elementy.

Po pierwsze, rozmowy z White'em. (Gdy BG mają swój okręt, White płynie z nimi, jeśli nie - wszyscy są na Hopewell.) Wśród marynarzy i żołnierzy tylko BG są odpowiednim towarzystwem dla gubernatora, a że zna on świetnie całą historię kolonii, gracie mogą się wiele dowiedzieć. Zważ, że rozmowy powinny być często przerywane (deszcz, obiad, żagle z czerwonymi krzyżami na horyzoncie), wątki gubione i zaczynane od nowa - jeśli White zrobi długi, jednorazowy wykład od 1578 począwszy, gracie szybko się znudzą. Odgrywając go pamiętaj, że w ludzkich wspo-

mnieniach najważniejsze wydarzenia ustępują nieraz miejsca drobnym, osobistym sprawom i White więcej uwagi poświęci narodzinom wnuczki czy podłości Simona Ferdinando niż kwestiom „służbowym”. Niektóre fakty BG muszą sami z niego wyciągnąć. Niech nie będzie chodzącą kroniką, tylko żywym człowiekiem - stronniczym, trochę zrozumiiałym i głęboko osobście zaangażowanym.

Po drugie, XVI wiek to czas, kiedy żeglarze opowiadali niestworzone historie. Parę historyjek o stworach rzekomo napotykanym w Nowym Świecie może zasiać w sercach graczy pewien niepokój. Może pomyśla, że prawdziwa przygoda rozegra się jeszcze na statku, z jakimś morskim potworem? (O żyjących w Etiopii oswojonych i żywionych jajkami smokach pisano całkiem poważnie i cenione w Anglii traktaty naukowe.) Pijany marynarz spróbuje któregoś dnia naciągnąć BG na flaszkę albo szylinga twierdząc, że był przed trzema laty na Roanoke i może im co nieco powiedzieć, byle go nie zdradzili przed nikim, a zwłaszcza przed White'em. Żeglarz ten przyjdzie kilka razy (tylko po pijaku, trzeźwy nie chce rozmawiać), odchodząc do roboty zawsze, gdy pojawi się gubernator. Opowie m.in., jak to White często naradzał się z „tym czerwonym diabłem” Manteo, a kiedyś zabrał 20 ludzi i popłynął gdzieś nocą, a żaden z tych ludzi nie wrócił. Podobne bzdury winny osłabić zaufanie BG wobec gubernatora. Może ujrzą w nim przyszłego przeciwnika?

Plan podróży pozostawiam MG, z zastrzeżeniem: jeśli BG płyną na własnym okręcie, zatop go. Od początku winien być słany na najniebezpieczniejsze pozycje, więc będzie nieźle potrząskany. Niech mają frajdę do samego końca, ale w ostatniej bitwie ich statek powinien pójść na dno, by ostatecznie trafił z White'em na Hopewell.

UWAGA: Nie wiadomo, ile dokładnie okrętów zakotwiczyło przy Roanoke. Nigdzie nie podano, by flota się rozdzieliła, lecz niekoniecznie wszyscy musieli płynąć aż tak daleko. Diariusz White'a wspomina tam tylko o Hopewell i Moonlight, ale to też nie znaczy, że innych jednostek nie było. Najrozsądniej byłoby założyć, że dwóm wymienionym towarzyszyła przynajmniej Conclude, zaś zdobyczne przy w eskorcie pozostałych okrętów wyprowadzono do Anglii.

Roanoke (same fakty, elementy dodane przeze mnie są podkreślone)

Gubernator dotarł na wybrzeże Nowego Świata w nocy 12.VIII 1590. Tonący w mroku brzeg White zidentyfikował jako wyspę Croatoan. Już niedaleko. 13.VIII wysłano szalupy z sondami do pomiaru głębokości, po południu flota ruszyła na północ. Wieczorem 15.VIII rzucono kotwice w odległości 9 mil od długiego łańcucha bezimiennych wysp, za których barierą kryła się Roanoke. Nieznana była głębokość oceanu, zatem ciężkimi okrętami nie ryzykowano bliższego podejścia. W szerokim przesmyku między wyspami widniała w oddali (prawie 20 mil) Roanoke, a z niej wznosił się ku niebu wielki słup dymu. White nie wątpił już, że jego ludzie żyją i czekają na niego.

O świcie 16.VIII spuszczone na wodę dwie szalupy pod wodzą kpt. Spicera i kpt. Cooke. Płynęły powoli, sondując głębokość, a za nimi trzykrotnie, w równych odstępach czasu, huknęły armaty na znak dla kolonistów. Pomiar wynosił 9-7 fathoms (1 fathom = 1,8 m), czyli zadowalająco - flota kotwiczyła na 9 metrach. Aż tu w połowie drogi dostrzeżono kolejną wstęgę dymu, buchającą z długiej, sporej wyspy osłaniającej Roanoke od półn-wschodu. Postanowiono zbadać ją najpierw, więc gdy tylko skończono pomiary - ok. 1 mili przed łańcuchem wysp dno podnosiło się niebezpiecznie - szalupy zmieniły kierunek, żeglując wzdłuż owego łańcucha na północ.

Ogień płonął gdzieś w głębi wyspy, w odległości znacznie większej niż sądzono po wyładowaniu, toteż podróżnicy dotarli na miejsce zupełnie wyczerpani (upał, brak wody i marsz przez gęstwinę). Cały wysiłek okazał się daremny - płonął las porastający wydmy, lecz nie odkryto niczych śladów. Pozostało wrócić tą samą drogą na brzeg (gdzie marynarze dokopali się wreszcie

wody i zaspokoili pragnienie) i płynąć z powrotem. Dzień zmar-nowany.

17. VIII flota przysunęła się o 7 mil bliżej do pasma wysp i ok. 10.00 łódzie ruszyły wreszcie na Roanoke. Kpt. Spicer (który stał wprawdzie szalupę po wodę na brzeg) ruszył z opóźnieniem, gdy White (i BG?) byli w pół drogi do przesmyku między wy-spami. Pogoda wietrzna, a po obu stronach kanału fale rozbijały się o skały, łamały i kotłowały. (Przygotuj graczy na chwilę strachu.) Przejście szerokie, ale niezbyt bezpieczne przy silnym wie-trze. Kpt. Cooke sam ujął stery, prowadząc łódź z wielką ostroż-nością. Fala krótka, łódź skacze w górę i w dół, aż nagle masa zielonej wody wlewa się przez burłę... toniemy! Lecz nie, kapitan kontruje sterem, dziobem do następnej fali i oto łódka mo-zolnie dźwiga się na szczyt. Do czerpaków! Jeszcze parę chwil i groźne skały bo bokach uciekają w obie strony, ocean się uspo-kaja. Przeszliśmy. Kpt. Cooke kieruje łódź do brzegu, nieco da-lej od groźnego kanału, by wylać wodę i wysuszyć ładunek.

Gdy wciągano szalupę na piach, wiatr dmuchnął od łądu bu-rząc w przesmyku potężną falę, którą pchnął wprost na ocean. Szalupa Spicera weszła w przesmyk pod żaglem, pod wiatr i wobec wzbierającej fali przypląwu. Szarpnęło nią raz i drugi, lecz bosman Ralph Skinner utrzymał kurs... do czasu. W poło-wie kanału wielka fala przevaliła się przez szalupę i przewróciła ją, a następna cisnęła o skały. Zadbaj o dramatyzm: Kpt. Cooke i 4 żeglarzy natychmiast spycha pierwszą szalupę i wiosłuje na ratunek, krzyci tonących, jedni czepiają się burt, inni w wodzie po pas próbują dobrać na brzeg, lecz kotłujące się morze obala ich i porywa ze sobą; łódź trzykrotnie przewraca się dnem do góry, to wydzwigając uciepionych jej ludzi, to pograżając na nowo w odmętach. Jeszcze tylko 4 utrzymało się na powierzchni, na głębszej wodzie, z dala od wirów szalejących pośród skał. Wy-trwali, póki Cooke nie nadpłynął z pomocą. Kpt. Spicera i 6 żeglarzy połknął ocean, ich łódź ocalała.

Po tragedii marynarze odmówili udziału w dalszych poszuki-waniach. White i kpt. Cooke przekonali ich z trudem, lecz za-mieszanie trwało tak długo, że szalupy ruszyły dopiero przed zmierzchem. W ciemnościach zboczyli o ćwierć mili na połu-dnie; szczęściem z prawej burty dostrzegli blask ognia między drzewami. Nie ryzykując nocnego lądowania, zakotwiczyli na-przeciw owej „latarni”. Wszelkie nawoływania pozostały bez od-powiedzi, podobnie dźwięk trąbki i angielskie piosenki, które podjęli marynarze. Cała noc zesłała w niewygodnych łódkach u brzegu milczącej wyspy (zadbaj o nastrój). Cichy plusk obok burty, zgrzyt czegoś o dno i szepecząca, przerażona załoga doda-dzą scenie więcej klimatu.

Dopiero o brzasku 18. VIII White z 18 ludzi postawił stopę na Roanoke. W lesie dopalały się resztki traw i spróchniałych drzew, przy ognisku żadnych śladów. White poprowadził na zachód, na przeciwległy brzeg, skąd widać było olbrzymią masę kontynen-tu. (Dokładnie na zachód w głębi łądu leży Dasamonquepeuc, jak może wskazać.) Wzdłuż plaży powędrowali na północ, po drodze znajdując świeże (nocne) ślady kilku par bosych stóp. Nie napotykając nikogo dotarli do północnego krańca wyspy. Tam, na stoku piaszczystego wzgórza, ujrzeni zagadkowy znak: obdartą korę na jednym z drzew i wyrzeżane litery: C R O. Po-spieszywszy dalej, zobaczyli wkrótce (ku zdumieniu gubernato-ra) obszerną palisadę, wzmocnioną drewnianymi bastionami i strzelnicami. Obok widniały resztki fortu Lane'a z 1585. Tereny uprawne wokół zniszczyła susza, pobliskie źródło wysychało. Na okorowanym słupie wspierającym ziejącą otworem bramę widniał wryty napis: CROATOAN.

Maltańskiego krzyża brakowało. Czyżby odeszli nie niepoko-jeni? Wewnątrz częstokołu, gdzie niegdyś tętniło życiem spore osiedle, nie było ani jednego domu. Wszystkie zniknęły. Nie znisz-czone, lecz jakby zmiecione z powierzchni ziemi - a może po prostu rozebrane? Tu i ówdzie, zardzewiałe, obrosnięte zielskiem, wały się żelazne sztaby, ołowiane rury, parę większych dział, itp. ciężkie przedmioty. Żadnych narzędzi, naczyń ani lżejszej bro-ni. Bez gruntownych poszukiwań White powiódł część kompa-nii (część rozeszła się po okolicy) wschodnim brzegiem wyspy

na południe, do zatoczki, w której koloniści trzymali łódzie. Daw-niej od źródła przy osadzie biegł do zatoki bystry strumień, teraz Anglicy szli wzdłuż strużki pełzającej mozolnie po bagnistym grun-cie. Przystań była niegdyś chroniona przez kilka falkonetów i nasyp ziemny - teraz po łodziach i działach nie było śladu.

Tymczasem paru żeglarzy myszkując nieopodal odkryło w sta-rej fosie pięć kufrów, ukrytych niegdyś w ziemi, a później wy-kopanych i rozbitych na kawałki. Wracający z zatoki White w trzech z nich rozpoznał swoją własność. Jego książki, mapy i ilustracje wały się na ziemi podarte i zniszczone przez wilgoć, przedziewiała zbroja (corselet) murszała w piachu, szkło potra-zskano. Wszystko, co nie mogło się przydać Indianom zostało zniszczone. Lecz White nie załamał się ruiną swego dobytku, bo oto miał dowód, że koloniści opuścili wyspę spokojnie, a India-nie przyszli dopiero po ich odejściu. Odtąd był pewien, że od-najdzie córkę i wnuczkę wśród przyjaznych Croatoan.

Poszukiwania przerwała pogoda. Wiatr przybierał na sile, a morze burzyło się coraz silniej. (Po żmudnej wędrówce tempo nagle rośnie: forsowny marsz do pozostawionych szalup, po-spieszne zajmowanie miejsc, i gwałtowne zamachy wiosł, by zdążyć przed nadchodzącym szkwalem.) Przeprawa przez cie-śninę była trudna, ale pomyślna. Tymczasem zbliżał się sztorm, groźba zerwania kotwic i rzucenia okrętów na mieliznę i skały. A 6 ludzi przebywało na najbliższej wyspie, wysłani tam po świeżą wodę, więc kpt. Cooke wysłał szalupę z załogą dobrych pływa-ków, którzy szczęśliwie dostarczyli całą szóstkę na pokład. Beczki z wodą musiały zostać, bo przy tak niespokojnym morzu łatwo było utracić i beczki i łódzie i życie. Nocą przewalił się sztorm, okręt chwiał się i trzeszczał, ale kotwica wytrzymała do rana.

Rankiem 19. VIII kpt. Cooke zgodził się płynąć na Croatoan. White i BG winni przesiąść się na małą Conclude, która jako jedyna ma zbliżyć się do wyspy. Był akurat przychylny wiatr, więc po beczki nie wracano, planując nabrać wody na miejscu. Zły omen zdarzył się już na początku - gdy podciągano okręt na kotwicy, pękła lina i zaczęło znosić Hopewell w kierunku łądu. Rzucono drugą kotwicę, która złapała grunt tak szybko, że okręt siedział niemalże na mieliznie. Szczęściem tuż przy wyspie był pas głębszej wody, chociaż żeby dostać się nań, trzeba było po-puścić liny i odciąć kotwicę. Została już tylko jedna. Pogoda znowu się pogarszała, do tego brak wody i żywności sprawił, że Cooke posłał łódź po White'a (samego!) i oznajmił mu, że zre-zygnował z podejścia do Croatoan. Miast tego postanowiono wrócić do Indii Zachodnich by uzupełnić zapasy, zimą powtó-rzyć tam korsarskie wyczyny, potem zaś ruszyć raz jeszcze na Croatoan. Nie zgodziła się tylko załoga Moonlight, wobec złego stanu jednostki. Przy niebezpiecznej, sztormowej pogodzie flota podniosła żagle. Nocą Moonlight odłączył się i samotnie skiero-wał do Anglii. Wkrótce przygnała następna burza, pchając okrę-ty na południe, tam gdzie chcieli. Ku Indiom Zachodnim. Na Trynidad. Morze jest zbyt burzliwe, by się przesiadać na inny statek - White został na Hopewell, BG na Conclude. I o to cho-dzi. Przez dwa dni flota trzymała kurs. Jednak od łądu znów zerwał się wicher, z każdą chwilą przybierając na sile. Wizje po-przednich sztormów zbladły, gdy rozszał się huragan, porywa-jąc statki na pełne morze.

W mocy żywiołu

W rzeczywistości White cały czas przebywał na Hopewell, jed-nak Badacze muszą zacząć działać samodzielnie (dlatego guber-nator opuszcza Conclude sam). Potężny podmuch porywa okręt i w nagle zapadłych ciemnościach BG tracą z oczu pozostałe jed-nostki. To najgroźniejsza chwila w całym scenariuszu - warto, by gracze poczulili ów dreszczyk. Włącz żywą muzykę i popro-wadź tę scenę z 10 minut. Zwróć uwagę na detale: nie umocowa-ne przedmioty latają przy przechyłach, beczki turlają się, woda wdiera przez szczeliny kadłuba, a ryczące fale co chwilę prze-walają przez pokład. Zapędź BG do pomp lub uszczelniania de-sek, niech pracują w wodzie po kolana, rąbią maszt czy tną ża-gle. Gdy jednak zobaczysz, że się nudzą i nie przemawia do nich groza położenia, daj sobie spokój.

Minie wiele, wiele godzin nim rejs zakończy się gwałtownym szarpnięciem które zbije wszystkich z nóg. Podłoga unosi się pod ostrym kątem przy wtórze jęku pękającego drewna. Ocean wdziera się do ładowni. Z pokładu widać czarną masę ładu odległą o niecałe 100 jardów. Okaleczony statek drga, obracając się dziobem ku bijącym weń grzywaczom. Każda fala to kilka cali w tył, a zepchnięcie z mielizny znaczy śmierć w odmętach. Lecz niebiosa są łaskawe i okręt nieruchomieje wbity głęboko w piach. Mocno nachylony pokład raz po raz obmywają fale, jednak ci, co przeżyli, wytrwają. Wycieńczeni żeglarze przeczekają do świtu, aż bosman zagoni ich do nowego wysiłku. Trzeba uwiązać linę kotwiczną do najmocniejszego drzewa na brzegu i z pierwszym przypływem brać się do kabestanu. Badaczom bosman też nie przepuści: przewiezieni na brzeg (obie łódki ocalały) będą wraz z resztą marynarzy ciągnąć cumy. Na szczęście dziura w kadłubie nie jest duża i przy wspólnym wysiłku okręt uda się wciągnąć na brzeg. Naprawa potrwa co najmniej kilka dni.

Na własną rękę

BG raczej nie przydadzą się przy pracy. Mogą za to poprowadzić garstkę żeglarzy na rekonesans. I jakież będzie ich zaskoczenie, gdy idąc na zachód ujrzą wkrótce widok dość znajomy: przed sobą szeroką wstęgę wody dzielącą ich od olbrzymiej połaci ładu, z prawej i lewej łańcuch lesistego brzegu ciągnący się od ich plaży hen, w obie strony, a wreszcie - na północy - samotną wyspę pomiędzy owym pasmem a łądem... Gdy pomaszczą na północ (właściwie półn-zachód, jak zakręca brzeg) i dotrą do krańca wyspy, w przesmyku oddzielającym ich od kolejnej wysepki rozpoznają Port Ferdinando. Owa samotna wyspa, widoczna teraz na półn-zachodzie, to Roanoke. BG są na wyspie w kształcie litery L, której szpic sterczy ku otwartemu morzu (i jest najdalej wysuniętym na wschód punktem wybrzeża), ramiona zaś biegną ku kontynentowi. Wyspa ta sąsiaduje od północy z Portem, od południa zaś z tajemniczą Croatoan.

Kpt. Harris pozwoli wziąć jedną z łodzi i 4 marynarzy, ale nie ma zamiaru zostawać w tej przeklętej krainie ani dnia dłużej niż to konieczne. Po ukończeniu naprawy da znać wystrzałem z działa i jeśli BG nie wrócą w ciągu 12 godzin, statek odpłynie bez nich.

Jeśli zechcą znów płynąć na Roanoke, nie broń im. Lecz będzie to tylko strata czasu.

Teraz oczekujemy ich na Croatoan.

Rzućmy nieco światła

Aby prowadzić dalej, musisz sam poznać rozwiązanie zagadki. Nie oczekuj ludożerczych indiańskich kultystów składających krwawe ofiary ohydному Croatoanowi. Tak naprawdę nie stało się nic strasznego, jedynie w oczach współczesnych przybrało przerażającą postać.

Życie kolonistów po odpłynięciu White'a było krańcowo ciężkie. Pierwsza kolonia żyła dzięki pomocy Indian - druga musiała się przed nimi bronić. Wzniesiono potężną palisadę. Zdobywanie pożywienia było coraz trudniejsze, a wskutek suszy jeły zanikać źródła wody pitnej. Wśród nieszczęśników marzących o lepszym świecie znalazł się jeden obdarzony niezwykłym darem: Marzyciel. Śniący. Nikt na miarę Randolpha Cartera czy króla Kuranesa, lecz dość uzdolniony, by jego sny stały się rzeczywistością...

Którejś nocy strażnicy ujrzeli jasne światło wynurzające się spod wody na wschodzie. Dzwon alarmowy postawił kolonię na nogi. Oczom wyrwanych ze snu ukazał się wielki okręt oświetlony tuzinem lampionów. Śnieżnobiałe żagle i także burty promieniały blaskiem. Na falach nadpłynęła urzekająca, cudowna, nieziemiska muzyka, czarowne dźwięki sięgające samego dna duszy. Gdy okręt zatrzymał się przy brzegu, ludzie w pięknym północy wylegli na plażę, lecz nie zatrzymali się, tylko wkroczyli w chłodne fale i szli, szli jak urzeczeni, ku wiszącej u burty drabince utkanej z księżycowego światła... Żagle wydeły się same, gdy na pokład wsta-

pił ostatni z nich i świetlisty galeon powiódł udręczonych ludzi przez mgły i oceany do prawdziwie nowego świata...

Na brzegu pozostał głuchoniemy cieśla okrętowy, jedyny, który nie uległ zwodzącej muzyce. On jeden dostrzegł, że nie był to zwyczajny okręt, że jakaś diabelska siła porwała wszystkich jego towarzyszy. Starał się ich zatrzymać, lecz zdołał obezwładnić tylko jednego, który leżał teraz u jego stóp.

Rankiem dołączyła doń grupka tych, których nie było nocą w osadzie (polowanie, zwiad itp.). Z ust mężczyzny ogłuszonego przez cieślę poznali przebieg wydarzeń. Tak więc zostało ich siedmiu, nie licząc obłąkanego zamkniętego w osadzie. Na samodzielne przetrwanie szans nie mieli. Jedyne, co mogli zrobić, to prosić o pomoc ostatni przyjazny szczer: Croatoan. Zabrawszy więc wszystko, co się dało (rozebrali nawet domy, by wykorzystać gwoździe, zawiasy i odpowiednio przycięte belki), przenieśli się na nowe miejsce. To właśnie oni wyryli napis na palisadzie.

Szczer Croatoan przyjął białych gości. Przy jednej z trzech leżących na wyspie wiosek Anglicy wzniesli sobie dwie chaty. Część narzędzi i broni stracili podczas transportu, część rozdali Indianom, którzy chętnie uczyli się nimi posługiwać. Szczególnie fascynowały ich stalowe miecze i broń palna, oręż umożliwiający zdominowanie sąsiednich plemion. Nim jednak Croatoan rozpoczęli podboje, wydarzyła się tragedia, która zniszczyła całe plemię.

Jeden z osadników wyłowił z oceanu ciężką, okutą skrzynię. Znalazł w niej stos hiszpańskich strojów, które z zyskiem sprzedał. Pech jednak chciał, że kufer krył w sobie śmiertelne zagrożenie... Dżuma w krótkim czasie zdziesiątkowała mieszkańców wyspy, zaś nieszczęśnikowi, który otworzył skrzynię, zarażeni rodacy postawili szubienicę. Ze szczepu przeżyli nieliczni, którzy poszukali ucieczki na lądzie.

Kiedy BG przybywają do Virginii, niedobitki Croatoan zamieszkują w Dasamonquepeuc. Pośród nich wciąż żyje dwóch białych, głuchoniemy i szaleniec. Uciekinierzy zachowali tylko tyle narzędzi i broni, ile zdążyli zabrać, bo żaden z nich nie postawił więcej stopy na „chorej” wyspie. Tabu zostało złamane dopiero wówczas, gdy dostrzeżono płynącą tamże szalupę BG.

Kapitan Myllet i Pete

Czas przyjrzeć się dwóm ocalałym kolonistom.

Michael Myllet jest na pozór normalnym człowiekiem - w rzeczywistości cierpi na niebezpieczną schizofrenię. Wydaje mu się, iż jest słynnym holenderskim piratem, którego pełen łupów okręt rozbił się przy Port Ferdinando, a on sam wpław dotarł na Roanoke, gdzie podał się za kapitana angielskiego statku handlowego. Dzięki zmyślanym historyjkom z kupieckiego żywota, koloniści poznali, że Bóg pomieszał Mylletowi rozum, lecz póki dźwigał z nimi ciężar osadniczego żywota, dawali mu spokój. Jednak umysł Mylleta od czasu do czasu rozpoznawał w jakiejś rzeczy część swej zatopionej zdobyczy, którą według niego fale musiały wyrzucić na brzeg. Zwykle były to kamienie, kawałki drewna czy owoce, lecz czasem rościł sobie prawo do cudzej



własności. Nieraz dawano mu, czego chciał, kiedy indziej kradł. I gdy któregoś razu trzech okradzionych przyszło odebrać swoje rzeczy, urojona piracka osobowość wyszła na jaw. Ogłosiwszy swą „prawdziwą” tożsamość Myllet poranił kilku ludzi, nim go obezwładniono. Od tej pory przebywał w zamknięciu. Po zniknięciu kolonii ocalała siódemka zabrała go ze sobą. (W tajemnicy, biały okręt szalenie nie uwierzył - podejrzewa, że jego towarzysze zabili nocą resztę osadników by zagarnąć ich mienie.) Na Croatoan, pilnowany przez Indian, zachowywał się poprawnie, nie licząc dwukrotnej próby samotnej wyprawy na Roanoke, po kolejne wyrzucone przez morze skarby. Po zarazie, zewsząd otoczony dzikimi, zrezygnował i z tego. (Indianie traktują go z szacunkiem i wyrozumiałością, lecz na morze nie puszczają.) Odnalazłszy zaś głuchoniemego w Dasamonquepeuc, uznał go za swego ex-pierwszego oficera Pete'a, którego okaleczyło uderzenie w głowę przez spadającą reję (pochodzenie kalektwa zgodne jest z prawdą). Jako jedyny posiada kilkanaście sztuk broni palnej. Indianie pozbyli się swojej z braku prochu, lecz Myllet, nie chodzący na polowania, zachował aż trzy baryłki.

Głuchoniemy nie może opisać tego, co przeżył, chociaż pamięć ma dobrą. Jego prosty umysł jednoznacznie kojarzy magiczny okręt z siłą nieczystą, której należy się lękać. Swój wypadek podczas rejsu, epidemii oraz suszę również przypisuje mocom diabelskim. Przybycie BG to dla niego szansa powrotu z tej przeklętej ziemi do rodzinnej Anglii. U Indian wie o nim dobrze. Choć jest nieco niedołężny, wykonuje wszelkie prace, którym jeszcze podoła. Nie wie, że jego kompan jest obłąkany. Owszem, widział go w pętach, ale sądzi, że to kara za kradzież i bójkę - tyle wynioskował z tego, co zobaczył. Potem Myllet nie sprawiał już kłopotów, więc ufny „Pete” Ignie do niego jako do rodaka i towarzysza niedoli, podporządkowując się nieraz władcemu charakterowi.

Croatoan (zakładamy, że BG zaczynają zwiedzanie od północnego krańca)

Ciężka zasłona żywej i uschłej roślinności skrywa koszmar. Pośród zniszczonych przez deszcze i wichury chatami (i wewnątrz, na posłaniach) leżą bezładnie indiańskie szczątki, rozwłócone przez padlinożerców. Brak śladów przemocy, a ilości zardzewiałych żelaznych narzędzi, zniszczonych strzelb, łuków, kościanych i metalowych ozdób świadczą, że osada nie była rabowana. A zginęła tu co najmniej setka Indian. Wyschnięte pola wskazują, że susza dotarła i tutaj.

Pośrodku wyspy drzemie kolejny grobowiec. Otoczona palisadą wioska była niemal dwukrotnie większa od poprzedniej. I coś zabiło w niej o tyleż więcej ludzi. Tu jednak stoją dwa kryte strzechą angielskie domy, a między nimi szubienica, na której kotłuje się urwany sznur. Poniżej, z pętlą na szyi, leżą zwłoki białego człowieka. Jeśli BG przyjrzą się innym ciałom, odkryją, iż dwa z nich także należą do rasy białej. Małe i średnie armaty spoczywają na leżach, obok nich stosy kul i przegniłe beczki. Jeden z domów, prócz zwykłych angielskich sprzętów, niewątpliwie zabranych z Roanoke, kryje na półce małą figurkę. Materiał przypomina kość słoniową, a rzeźba przedstawia siedzącego w kucki nagięgo humanoida o głowie małpy lub niedźwiadka.

Na wyspie jest jeszcze jedna wymarła osada, podobna do pierwszej. Poza tym na Croatoan nie ma nic do znalezienia. A kiedy BG dojdą do tego wniosku i zawrócą...

Spotkanie

Spomiędzy drzew wyłania się miedzianokóra postać uzbrojona w łuk i długi, stalowy miecz. Obok niej staje kilka następnych, spoglądając ku białym w milczeniu. Z orężem w pogotowiu (jeden nie ma broni) ruszają w kierunku Anglików. Na pierwszą oznakę wrogości ze strony BG Indianie stają, prócz nieuzbrojonego, który wyskakuje naprzód, machając rękami i wydając dziwne dźwięki. Teraz dopiero BG dostrzegą, iż mają przed sobą białego, choć w tubylczym stroju i o spalonej na brąz skórze. Gestykulując i popiskując, „Pete” stara się skłonić wszystkich do opuszczenia broni. Gdy to się uda, ze łzami wzruszenia obejmie

najdostojniejszego z BG pod kolana, po czym prowadzić chce białych w kierunku, z którego przyszedł (jeśli chcesz, jeden z tubylców może znać kilka słów po angielsku). Po zachodniej stronie Croatoan czekają dwie łodzie. Głuchoniemy zaprasza do nich gestami i wskazuje na kontynent.

Jeśli BG nie dadzą się namówić, Indianie odpłyną, niemowa zaś przyczepi się na dobre. Co jakiś czas będzie ciągnąć któregoś za rękaw, pokazując na zachód i składając błagalnie ręce. Polezie za nimi i do szalupy. Jeśli wyrzucą go za burtę, będzie płynął za nimi, póki nie utonie.

Znacząca scena nastąpi, gdy niemowa ujrzy Conclude, na widok której jęknie przeraźliwie i skuli się na dnie łodzi. Swe zachowanie będzie mógł wytłumaczyć jedynie opisanym niżej rysunkiem.

Dasamonquepeuc

Na brzegu kontynentu czeka kilku Indian. Jeden z nich wita BG łamaną, nieskładną, acz zrozumiałą angielszczyzną, jako wysłannik „króla” zapraszając do „miasta”.

Rozmiary Dasamonquepeuc, sądząc po resztkach spalonego ostrokołu, dorównywały stolicy Croatoan, lecz liczba odbudowanych domów jest niewielka. Indian obojga płci, którzy tłumnie wylegli obejrzeć przybyszów, jest niecała setka. A gdy BG wkraczają między zabudowania, w tłumie wyrwa się biały, brodaty mężczyzna, głośno i radośnie witając ich w bezbłędym angielskim, choć z twardym akcentem (skutek urojonej holenderskiej osobowości).

Myllet powtórzy bajkę o rozbitym statku handlowym, zamilczy jednak o „skarbach”. Jego informacje o zdarzeniach na Roanoke będą fałszywe. (Chce ukryć swój pobyt w zamknięciu, a zresztą sam nie wie, co się zdarzyło.) Opowie, jak to żył pośród osadników, dopóki na Roanoke (!) nie wybuchła zaraza. Wtedy on i 7 innych uciekło na Croatoan, reszta rozpieczęta się po okolicy. Gdy chciał ich potem odszukać, nie pozwolono mu wziąć łodzi. Zapytany, bez trudu wyjaśnić może jedną zagadkę: tajemnicza figurka z rogu nosorożca to czyjaś pamiątka z Afryki. Epidemii na Croatoan (według niego druga) przedstawi zgodnie z faktami. W Dasamonquepeuc odnalazł Pete'a. Teraz zaś, gdy spotkał rodaków, chce powrócić do Anglii. Ale najpierw niech zawiozą go na Roanoke, gdyż zostawił tam pewne osobiste a cenne dlań rzeczy. Gdy zauważy, że BG nie całkiem dowierzają jego słowom, a zależy im na odkryciu prawdy o Roanoke, zasugeruje, że wie coś więcej, a klucz do tajemnicy wciąż znajduje się na wyspie. Radzi wziąć narzędzia do kopania - i broń.

„Pete” bardzo chce przekazać BG wszystko, co wie, lecz prócz gestów jedyna dostępna dlań forma kontaktu to nieporadne rysunki na piasku. Narysuje zatem brzeg morza, tłum ludzi i okręt, po czym wskazując na okręt przeżegna się kilkakrotnie, by zobrazować diabelską siłę. Lecz znak krzyża może równie dobrze oznaczać Hiszpanów! Pamiętaj, że to człowiek niezbyt rozgarnięty i jego obrazki nie będą najlepiej dobrane. Dodatkową przeszkodą będą interwencje Mylleta. Przy pierwszej próbie szkicowania Myllet odepchnie cięśle do tyłu i zadepcze rysunki twierdząc, iż od czasu wypadku „Pete” jest nieco stuknięty i bazgrze bzdury na piachu, chociaż jako pierwszy oficer doskonale umiał czytać i pisać. Gdy BG ponownie każą niemu rysować, Myllet wciąż będzie próbował ich zniechęcić do tych „bazgrołów starego durnia”. Myllet boi się, że kaleka przekaze BG informacje o jego skarbach.

Bezcenny Manteo nie żyje, ale kilku Indian zna nieco angielski. Z pewnym trudem BG upewnić się mogą o prawdziwości słów Mylleta na temat zarazy na Croatoan, lecz usłyszą również, że rzekomego ex-kapitana „rani zły duch”, a „jego głowa jest złamana”. Pytanie o los reszty kolonistów przyniesie odpowiedź w stylu „biali mówią nam: wielki biały morski zły duch bierze ich łódź w morze”. Na ile język Indian będzie zrozumiały, zależy od ciebie. Myllet oczywiście wyśmiewa „pogańskie zabobony”, jak i nieskładną indiańską mowę. (Swoją uwagę, jeśli ktoś zwróci uwagę, złoży właśnie na karb pobytu wśród dzikich, z którymi mówił w ich własnym języku.)

Roanoke raz jeszcze

Namówieni przez Mylleta, BG winni ponownie odwiedzić tajemniczą wyspę. Pierwszy wyskoczy Myllet, uzbrojony w muszkiet, trzy pistolety i kordelas (nie licząc łopaty). Pelen energii, o lśniących radością oczach, gotów prowadzić do siebie tylko znanego celu. Jeśli BG zostawią kogoś przy łodzi, Myllet powie, że dla bezpieczeństwa winni pójść wszyscy (lecz nie będzie się upierał). Iść każe ostrożnie i cicho, ale nie zdradzi, czego się lęka. Co najwyżej mruknie, że Indianie tylko na pozór są głupi i bezbronni - w rzeczywistości władają sztukami nieznanymi białemu człowiekowi i są śmiertelnie groźni... Wyraż jego ustami kilka podobnych ogólników, niech gracze oczekują służowatych potworów przyzwanych z bezgwiezdnych otchłani.

Tak więc przewodnik powiedzie BG i wiosłarzy do lasu. Iść będzie na czele, co jakiś czas zatrzymując drużynę i wybiegając do przodu na zwiady. Aż znika na dobre...

Plan Mylleta jest następujący: wyprowadzić Anglików w gąszcz i czmychnąć przy byle okazji. Nieopodal osady ma zakopane dwie skrzynki ze „skarbami” zebranymi jeszcze przed uwięzieniem. Ma nadzieję przenieść je do łodzi zanim BG z pomocą Pete'a znajdą drogę powrotną. Jeżeli przy łodzi będą strażnicy, bez skrpułów sięgnie po broń. Gdy BG zdążą przed nim, cofnie się w las i da ognia, mając nadzieję odciągnąć ich od brzegu, a gdy to nie poskutkuje, ostrzela całą grupę. Szalupą popłynie wprost do miejsca, gdzie spoczęła uszkodzona Conclude. Tam zamierza zrzucić maskę i porwawszy za sobą załogę sławę swego pirackiego imienia, przejąć władzę na statku. Jakież będzie jego zdumienie, gdy płomienna, buńczuczna przemowa wywoła wprawdzie głębokie zdumienie, potem zaś salwę śmiechu. Zwycięski dotychczas pirat mimo wściekłego oporu zostanie pojmany i zakuty w żelazo. Wątpliwości co do jego szaleństwa rozwiążą się ostatecznie, gdy żeglarze ujrzą „pirackie skarby”. Kapitanowi pozostanie tylko posłać łódź po BG i odprawić sąd nad Myllemtem. Okręt został już załatany i podczas przyprawy zepchnięty na wodę.

Tak oto Myllet winien zostać schwytany, a jego szaleństwo odkryte. Dzień, w którym to nastąpi, jest ostatnim, jaki BG mieli do dyspozycji. Kapitan da jasno do zrozumienia, że nazajutrz z poranną bryzą każe podnosić kotwicę. Czy BG ponieśli porażkę, nie wyjaśniliśmy nurtującej ich zagadki? Pozwól im samym to ocenić, aranżując na przykład wieczorną rozmowę z ciekawskim oficerem. Przed nimi jeszcze jedna scena...

Widmo

Sen zmorzył zrezygnowanych Badaczy przy gasnących ogniskach, wśród żeglarzy leżących pokodem na ziemi. Noc była ciepła. Zarys okrętu czerniał na tle morza, a po pokładzie snuł się samotny wartownik.

Hałas, który wyrwał ich ze snu, był gwarem dziesiątek głosów zmieszanych ze szmerem stóp i łomotem przewracanych sprzętów. Cały obóz ożył nagle, w bladym świetle gwiazd niewyraźne postacie pomykały ku czarnym falom oceanu, wypatrując czegoś na wschodzie.

Z początku było tylko światło na linii horyzontu. Rosło z każdą chwilą, nadchodząc szybciej niż jakikolwiek okręt. A jednak był to okręt, co wkrótce dostrzec mogli wszyscy.

Nadszedł czas, by pokazać BG rozwiązanie zagadki. Pokazać, ale nie wyjaśnić. Tak to jest z Mitami - każda odpowiedź przynosi si jedynie nowe pytania... Opisz graczom czarodziejski statek nie mający na pokładzie żadnego człowieka, płynący pod pełnymi żaglami, wbrew wiatrom, poprzez płycizny i ostre skały. Żeglarze szepczą trwożliwie, czyniąc znaki mające odpędzać złe moce. Rozsiewając wkoło łunę blasku, galeon ukaże się w całej okazałości, zmierzając jakby do Port Ferdinando. Zbrojna załoga ruszy wzdłuż plaży na północ. Ze skraju Portu ujrzą jednak, że statek wpływa do następnego, bezimiennego przesmyku. Przez chwilę widać będzie jeszcze lśniące maszty, później tylko poświatę. Tłum ruszy na drugą stronę wyspy. Gdy i BG dotrą na zachodni brzeg, ujrzą biały galeon sunący ku ciemniejszej w oddali Roanoke. Mimo odległości widać wszystko jak na dłoni.

Przy znanej BG zatoczce - bez zmiany ustawienia żagli - statek skręci, płynnie wytraci prędkość, a płótna w jednej chwili zwiną w łopocie.

Południowy dotychczas wiatr wionie nagle od lądu, przynosząc ze sobą odległe dźwięki kojące lęk, ból i zmęczenie, napalniające ożywczym tchnieniem, słodyczą i spokojem... lecz tylko na chwilę. Muzyka zniknie, uniesiona silniejszym podmuchem z południa, a okręt po chwili postoju drgnie i żagle wypełnią się wiatrem. Statek ruszy z powrotem po ścieżce z księżycowego blasku...

Niedługo świt. Bardzo trudno będzie przekonać kapitana, by pozwolił raz jeszcze płynąć na Roanoke. A nawet, gdy BG dostaną szalupę, żaden z żeglarzy za darmo nie siądzie do wiosł.

A na wyspie tymczasem nic się nie zmieniło. W mokrym piasku na brzegu zatoczki BG znajdą tylko przepiękną, opalizującą tęczę barw konchę o niespotykanych kształtach. Ten, kto przyłoży ją do ucha, prócz zwykłego szumu fal usłyszeć może czasem cichą, słodką melodię...

Koniec

To wszystko. Jeśli twoi gracze potrzebują prostego i jasnego rozwiązania, możesz zesłać któremuś z BG proroczy sen - wizję szczęśliwego (lub nie) życia kolonistów w baśniowej krainie. Albo niech który wyśni Ananiasa Dare czy samego Marzyciela, który opowie całą prawdę i przekaze słówko dla White'a. Niech tam! Świetlisty galeon może dogonić Conclude następnej nocy i wessać wszystkich do Krainy Snów, jeśli sobie tego życzysz.

Ale ja poprzestałbym na poprzednim rozdziale.

Trochę publicystyki

Mistrzom gry nie przypadnie do gustu naszpikowany faktami artykuł, przez który trzeba przebrnąć na początku, ale trudno. Prowadząc w realiach historycznych, trzeba je poznać.

Oto przygoda w stylu nowym dla mnie samego, oparta na odmiennych niż zwykle założeniach. Wspomnijcie, co pisałem o Mitach w rozdziale Widmo. Badacze nie powinni mieć szansy poznania całej prawdy. Mity są nieskończone i niepojęte, a śmiertelnicy mogą ogarnąć rozumem tylko drobną część tego, co widzą. To hasło często się powtarza, ale nic z niego nie wynika. Znane mi przygody w konwencji horroru są zwykle w pełni wytłumaczalne i jeśli badacze nie odkrywają wszystkich aspektów tajemnicy, to dlatego, że spaprali śledztwo, a nie dlatego, że stykają się z wiedzą zupełnie obcą ich umysłom. Ja proponuję coś innego: w zasadzie BG odkryli, w jaki sposób zniknęła kolonia - lecz wcale nie są przez to mądrzejsi, bo nie wiedzą, czego świad-



kami byli. Nawet po skończonej przygodzie nie powiedziałbym graczom, o co naprawdę chodziło - nie od razu.

Ciekaw byłbym waszych opinii. Nie twierdę, jakoby wszystkie scenariusze miały kończyć się niewiadomymi, bo jeśli gracze mieliby z góry wiedzieć, że i tak niczego nie wyjaśnią, to nie ma zabawy. Ale od czasu do czasu warto pamiętać o tym podstawowym, a często zaniedbywanym założeniu Lovecrafta.

Na zakończenie sztuczka, którą gorąco polecam wszystkim mistrzom gry: gdy przechodzicie z dialogu do narracji, używajcie czasu narracyjnego, czyli przeszłego - jak w prawdziwej literaturze. I tego samego wymagajcie od graczy. Ja sam od bodaj dwóch lat ani razu nie postępowałem inaczej i kiedy słyszę od mistrza „i widzicie, że...” albo „podchodzi do was...”, to wręcz mnie odrzuca. Do czasu terazniejszego wracam niekiedy przy gwałtownej, dynamicznej akcji, ale i to niekoniecznie. Kilkakrotnie lepszy klimat gwarantowany. Obszerniej pisałem o tym w numerze grudiowym.

Dodatek 1 - Tubylcy

Spółczesność indiańskie przypominało poniekąd ówczesne struktury europejskie. Istniał podział na rody poślednie i „szlachetne”, zaś w rodzinie wodza władza była dziedziczna. Osobną grupę stanowili kapłani. Wódz szczepu władał niekiedy kilkoma osadami; Hariot podaje, że pewne plemię na kontynencie zamieszkiwało aż 18 wiosek i mogło wystawić 800 wojowników. Ubierano się w przepaski biodrowe i obszerne płaszcze ze skór jelenich. Noszono ozdoby z muszli, kości oraz miedzi (miedziane bransolety, kolczyki itp. kupowano od plemion z głębi kontynentu). Niekiedy malowano włosy i twarze, farbowano odzież i różne sprzęty (najbardziej dostępne barwniki to czerni i czerwieni w różnych odcieniach). Spożywano mięso (m.in. jeleni, zając, niedźwiedzi i wiewiórek), ptactwo, ryby i owoce morza (kraby, ostrygi, małże, żółwie) oraz różne gatunki zbóż i fasoli. Z ziaren i strąków wypiekano „chleb”, gotowano je w całości lub ugniecione na papkę. Suszone liście tytoniu ucierano na proszek i palono w glinianych fajkach. (Anglicy chętnie przyjmowali ten zwyczaj, przekonani o jego leczniczych właściwościach.)

Dodatek 2 - Indiańska osada

Osady Indian z Virginii liczyły od 10 do 30 chat, tzw. długich domów, przy których uprawiano zazwyczaj małe poletka i kopano doły-magazyny żywności. Niektóre wioski otaczano palisadami. Longhouse budowano na szkielecie z pni młodych drzewek. Wyginano je w pałąk, związując oba końce i wkopując w ziemię. Szkielet pokrywano płacami kory lub matami plecionymi z trzciny i traw, osobną matę przeznaczając na osłonięcie otworu wejściowego. Długość chaty co najmniej dwukrotnie przewyższała szerokość. Kształt był owalny. Długość wahała się od ok. 50 do ponad 100 stóp, a liczba mieszkańców od 6 nawet do 20. Na środku zawsze umieszczano palenisko, na którym ciągle płonął ogień. Nad paleniskiem był otwór dymny. Okien nie było, lecz w razie potrzeby zwijano część ścian. Spano na krytych matami podwyższeniach, nakrywając się skórami.

Dodatek 4 - Rzemiosło, gotowanie i spożywanie posiłków.

Uprawą roli, budową domów i produkcją narzędzi zwykle zajmowały się kobiety. Wyrabiały naczynia z gliny i olbrzymie łyżki z drewna lub rogu, tkwały, wyprawiały skóry, wyplatały koszyki i maty. Pożywienie gotowano w glinianych garnkach (rozniecając duży ogień wokół naczynia), pieczono na drewnianym ruszcie, wędzono w dymie i opiekano nad ogniem. Przy posiłkach i niektórych pracach siadano na matach. Ucztowano przy wielkim wspólnym ogniu na świeżym powietrzu (niektóre wioski miały place specjalnie przeznaczone na wielkie uroczystości). Podczas uczt myto ręce w drewnianych misach i wycierano piórami lub świeżymi liśćmi. Podawano na drewnianych i glinianych talerzach. Stałych posiłków nie uznawano. W miarę możliwości, jadano często i obficie.

Dodatek 5 - Broń i sztuka wojenna

Podstawowym orężem był łuk i strzały o grotach z ostrych muszli, kamieni, kości lub zębów. W walce wręcz stosowano rozmaite kije, a przede wszystkim coś w rodzaju drewnianego miecza. Była to około palka długości około jarda, o płaskiej i wąskiej krawędzi. Prócz tego używano kamiennych noży. Krótkie włócznie wykorzystywano tylko do polowań, głównie na ryby. Niektórzy stosowali ponadto osłony ciała w postaci „zbroi” z ciasno związanych gałązek oraz „tarczy” zrobionej z kory. Taktyka walki opierała się na zasadzkach i fortelach, przy maksymalnym wykorzystaniu terenu i zaskoczenia przeciwnika. Walnych bitew unikano.

Dodatek 6 - Religia

Na początku był jeden Bóg, który stworzył wodę, niebo, ziemię, słońce i gwiazdy. Stworzył też wielu mniejszych bogów (zwanych Mantoac), których rękami powołał do życia wszelkie widzialne i niewidzialne istoty. Pierwszym człowiekiem była kobieta, od której dzieci pochodzą wszyscy Indianie. Dusza jest nieśmiertelna - po śmierci ciała udaje się, wedle zasług, do pięknej krainy zamieszkałej przez bogów, lub też do otchłani na najdalszym zachodzie, gdzie palące słońce co dzień zadaje okropne męczarnie. W każdej wiosce był kapłan, mieszkający najczęściej w osobnym domu, w którym przebywały rzeźbione wizerunki bogów zwane Kewasowok (l.poj.: Kewas). Wszystkie miały kształty ludzkie. Tam też chowano zmarłych wodzów - innych poważanych Indian grzebano zwykle na uboczu wsi (wewnątrz palisady), a mniej znacznych poza nią, niekiedy we wspólnych grobach. Modły i ofiary składano we wspomnianej świątyni lub na placu otoczonym kręgiem świętych rzeźbionych słupów. Do ceremoniału należały śpiewy, tańce i dary składane bożkom, którzy specjalnie lubili sobie tytoń. Ku czci bogom palono go więc w ogniu, rzucano w wodę i powietrze, sypano na ziemię - zależy, do jakiego boga akurat się zwracano. Mimo dość rozwiniętej kultury religijnej, Indianie nie byli zbyt przywiązani do swych wierzeń. Jak relacjonuje Thomas Hariot, nawet szamani chętnie słuchali nauki chrześcijańskiej, bywali na nabożeństwach i stanowili łatwy materiał do nawracania.

Dodatek 7 - Fort

Anglicy wznosili forty według ustalonego planu. Na Roanoke dodatkowym atutem była lokalizacja na wąskim cyplu, szeroko otwartym tylko od południa. (W przypadku walk z tubylcami nie miało to większego znaczenia, lecz pamiętajmy, że właściwy przeciwnik angielskich kolonii to Hiszpania.) Kształt fortu był kwadratowy, z trzema trójkątnymi bastionami umieszczonymi nie na rogach, lecz na bokach budowli. (Szpice trójkątów sterczały na zewnątrz, podstawy przylegały do ścian fortu.) Ośmiokątny bastion osłaniał bramę wbudowaną w ścianę południową. Był to fort ziemno-drewniany: tuż za fosą usypano wał ziemny, a na jego szczycie umieszczono palisadę. W centralnym miejscu stał obszerny budynek-magazyn (być może dwa). Ze względu na stosunkowo niewielkie rozmiary fortu (50 stóp kw.), siedziby kolonistów musiały znajdować się na zewnątrz. Najprawdopodobniej zbudowano je wzdłuż drogi biegnącej od bramy na południe.

Dodatek 8 - Mapa

Mapa wybrzeża daleka jest od dokładności, gdyż pochodzi z pierwszej połowy XVII wieku. Jednakże w ciągu stuleci ukształtowanie terenu bardzo się zmieniło i mapy dzisiejsze byłyby dla nas bezużyteczne. Łańcuch wysp okalających Roanoke wciąż istnieje, lecz jest poprzerywany przesmykami w zupełnie innych miejscach. Niektóre wyspy połączyły się, inne uległy podziałowi na części, a stało się tak m.in. z Croatoan, która obecnie stanowi część wyspy Hatteras. Mapa samej Roanoke jest współczesna. Wymiary podane przez Hariota to 12 mil długości i 5-6 szerokości, więc nie odbiegają zbyt od dzisiejszych. Zarówno kontynent, jak i bariera wysp oddzielone są od Roanoke głębinami o szerokości niecałych 10 mil.



Pamiętam, iż gdy zaczynałem bawić się RPG, byłem zafascynowany kolorowymi okładkami, wymyślnymi tytułami, których nie potrafiłem dokładnie i poprawnie wymówić, wspinałymi światami, które za „niewielką” opłatą mogły znaleźć się w moim domu.

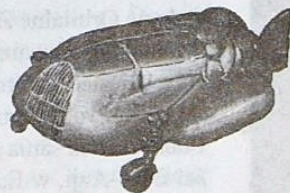
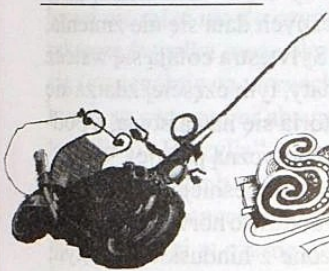
Z czasem fascynacja trochę minęła, choć i dzisiaj z zacięciem przyglądam się nowym systemom pojawiającym się na rynku. Ale za każdym razem stwierdzam, że w kupionym świecie czegoś brakuje, a to nie podoba mi się mechanika, a to twórcy przegapili jakąś ciekawą drogę rozwoju. Chyba każdej osobie bawiącej się grami fabularnymi w pewnej chwili przyszła do głowy myśl „Dlaczego ja nie mogę stworzyć systemu?”. Wymyślić świata, który będzie różny od dostępnych na rynku, czasem bazujący na jakiejś wspinałej książce, na filmie, lub komiksie, lub powstałym w wyniku licznych dyskusji nad piwem. Do świata chcecie dodać system, który będzie spełniał wszelkie kryteria, by być przyjazny użytkownikowi. Wiele z takich projektów okupuje dno szuflad, albo zapomniane miejsca twardych dysków. Do zakończenia pracy zabrakło paru danych, utknęliście na jakimś istotnym szczególe, problemie, którego w żaden sposób nie potraficie rozwiązać, czasem po prostu nie dysponujecie odpowiednią wiedzą, czy nie potraficie znaleźć materiałów pomocnych do zakończenia aktu kre-

acji systemu. Albo już napisaliście system, chcecie się podzielić z innymi waszą grą, poddać je sprawdzeniu, weryfikacji, nie wiecie na ile sprawdzi się jakiś pomysł, czy takie przedstawienie mechaniki rzeczywiście ma sens.

Żyjemy w epoce Internetu, szybkiego dostępu do informacji, łatwo wymienić się potrzebnymi danymi. Właśnie w sieci powstała lista dyskusyjna skupiająca twórców gier fabularnych. Są to ludzie, którzy wymyślili, albo właśnie teraz wymyślają nowe gry. W ich szalonych głowach kłębią się niezliczone pomysły, dziwne idee. (Ktoś z nich nawet... zapeklował ocean) Ale wiadomo, że nowe rozwiązania muszą podlegać weryfikacji, dlatego na liście stale wrze dyskusja. Z konfrontacji różnych wizji i punktów widzenia wyłaniają się nowe pomysły. Każdy z uczestników dyskusji ma okazję zaprezentować się, a jednocześnie posłuchać wnikliwej analizy swojego świata. Być może w przyszłości na listę trafi (lub już się przysłuchuje) Poważny Wydawca, który dla Wybrańca otworzy drogę prowadzącą do sławy.

Aby zapisać się na listę trzeba wysłać list pod adres rpg-sys-subscribe@eGroups.com. Gdy już jest się zapisanym to adres do korespondencji to - rpg-sys@eGroups.com. Aby dowiedzieć się czegoś więcej o liście i jej założycielach i stałych uczestnikach, a także by poczytać krótkie charakterystyki kilku systemów można zajrzeć na stronę aktywnego członka grupy - Albiego rainbow.mimuw.edu.pl/~kj560/psa.html.

Jednocześnie Wydawnictwo PORTAL z zainteresowaniem przygląda się działaniom listy i prawdopodobnie już wkrótce opublikuje opisy pojawiających się tam systemów.



*Stalks of light grow from the ground
When I cry there isn't a sound
All my feelings cannot behold
I'm happy in my new strange world
Iron Maiden „Strange World”*

ŚWIAT RETRO

...Gdy na zewnątrz już zapadły ciemności i gdy większość normalnych ludzi uznała, że pora już ułożyć się do snu, włączyć telewizor, czy wyjść do knajpy, grupka Twoich przyjaciół wraz z Tobą zebrała się w niewielkim pokoiku wokół stołu ozdobionego przedmiotami z innego świata i przy dźwiękach tajemniczej muzyki o czymś sobie nawzajem opowiada. O czym? Hmm... Atmosfera się zagęszcza, ściany i umeblowanie znikają, a w ich miejsce pojawia się noc i ulica jakiegoś dziwnego miasta, rozświetlona latarniami i kolorowymi neonowymi szyldami. Nad Waszymi głowami górują niebotyczne kamienice ginące w kłębach mrocznego nieba. Ponad chmurami powoli obracają się różnobarwne planety umieszczone w kosmicznym mechanizmie łożysk i olbrzymich metalowych konstrukcji. Wielobarwny tłum przelewa się pomiędzy rzeźbionymi kolumnami, ścianami z czerwonej cegły, oknami, bramami i rozle-

głymi balkonami pełnymi własnego życia. W powietrzu terkocząc przelatuje groteskowy pojazd kierowany przez ciemną sylwetkę w wysokim kapeluszu. Jeszcze wyżej sunie ogromny, prawie w całości drewniany sterowiec. W kłębach dymu wznosi się czerwona barka powietrzna z górniczymi znakami i hałdą węgla. Chrząc, skrzypiąc i roztrzaskając przechodniów na boki wybiega z wąskiej ulicy zwalista maszyna policyjna omal nie wpadając na przeciskającą się powoli wśród ludzi lśniącą czarną limuzynę...

Czy pamiętasz wydawane w Polsce czasopisma „Alfa”? Czy widziałeś drukowane kiedyś w „Fantastyce” prace A. Robidy, pełne cylindrycznych rakiet, fantastycznych sterowców i futurystycznych miast w wizjach XIX-wiecznego fantasty? Albo wydane w galerii „NF” okładki starych magazynów retrofantastycznych? Czy miałeś w rękach jakieś numery „Amazing Stories”? Czy lubisz stare serie SF lub filmy takie jak „Wehiuł czasu”, „Zemsta z kosmosu”, „Flash Gordon”, czy też „Blade Runner”, „Brazylia”, „Miasto zaginionych dzieci”? A może lubisz Wellsa, Burroughsa, Verne’a, czy „Fatalne jaja” Bułhakowa, a do tego P.K. Dicka i H.P. Lovecrafta? Czy grałeś może w „Noctropolis”, komputerowy horror osadzony w tajemniczej metropolii wiecz-

nej nocy? Tak? To idziemy dalej. Czy miewałeś barwne sny pełne obrazów jakby wyciągniętych z naszych ulubionych książek?

To wszystko składa się na szkielet świata „Samotnych w Ciemnościach”.

NIEBO

Na początek spójrzmy na ten świat ze sporego dystansu: pośród barwnego i mrocznego kosmosu unosi się olbrzymia metalowa konstrukcja - Układ Słoneczny, złożony z planet połączonych Gałęziami Orbitalnymi. Gałęzie te pozwalają na mozolne wędrówki po układzie, czasem gęsto zamieszkanym (jak np. niektóre z niezliczonych światów Pasa Asteroidów), czasem pustym i jałowym. Wewnątrz konstrukcji, w ścianach ciągnie się po kilkadziesiąt sztywów windowych (wiele z nich jest jeszcze sprawnych na niektórych odcinkach), a między nimi miliony kabli aż od samego Słońca. Słońce uwiecznione jest w dwóch potężnych łożyskach w środku układu. Kto i kiedy zbudował całą tę machinerię? To pytanie dla archeologów lub kapłanów. Mechanizm układu trwa w jednostajnym ruchu, czasem tylko zakłócanym jakimś zgrzytem lub drżeniem (np. w Nowy Rok). Co pewien czas planety przechodzą w niewielkiej odległości od siebie, co ułatwia podróż międzyplanetarną.

Najbliżej Ziemi znajduje się Księżyc. Ten tajemniczy glob osadzony jest w ramionach orbitalnych na stałe, bez łożysk, w wyniku czego nie obraca się on wokół własnej osi i jest do Ziemi zwrócony zawsze tą samą stroną. Jest prawdopodobnie zamieszkanym przez obce rasy, żyjące głównie pod powierzchnią, a jego rozrzedzona atmosfera nie służy ludziom.

ZIEMIA

Gałęzie Orbitalne Ziemi osadzone są na dwóch łożyskach zwanych Biegunami Ziemi. Na powierzchni oceanów unosi się dziesięć kontynentów: dwie Ameryki, Euro-Azja, Afryka, Atlantyda, Lemuria, Antarktyda, Grenlandia, Lanka i Eden. Jednak sama gra toczy się głównie w zachodniej części Euro-Azji, w Europie lat trzydziestych XX wieku, pełnej nałożonych na siebie wielkich i małych krajów, jak np. Polska, Gotlandia, Państwo Kościelne, Rzesza, Rosja, Tracja, Zaporozże, Frygia etc., rządzących się własnymi prawami (niemal odrębne rzeczywistości), a granice między nimi to znikają, to przenikają się tworząc nałożone na siebie państwa, to znów przybierają wygląd groźnych linii frontu w toczących się wojnach. Daje to w efekcie dziesiątki gęsto ściśniętych na mapie nazw, znanych nam z przeróżnych epok historycznych, od antyku do dziś.

I tak np. ciężkie pancerne sterowce Rzeszy prują przestrzeń obok polskich pijanych przemytników, nowocześnie kosmolotów z Ameryki, australijskich promów wypoczynkowych, bojowych myśliwców izraelskich, jednostek Watykanu, czy chińskiego latającego złomu i powietrznych drewnianych dzonek. Podobnie wygląda sytuacja w Bliskim Kosmosie (sferze otaczającej Ziemię w odległości jednej dziesiątej drogi na Księżyc). Irlandzcy bojownicy terroryzują bazy orbitalne a faszyzm z Adolfem II na czele, jak głosi legenda, pomknął w kosmos walczyć z rasową nieczystością.

POLSKA

Wróćmy jednak na Ziemię i skupmy się na Polsce, bowiem

reszta świata jest jedynie tłem naszych przygód. Czasem tylko wybierzemy się na eskapadę w kosmos z szalonym naukowcem, w awanturczą podróż do niezbadanych jeszcze terenów naszych lądów, zanurzymy się w mroczne niedostępne głębiny, lub np. odwiedzimy skrytą w wiecznym mroku pośród gór Rumunię, by poznać jej mroźną krew w żyłach tajemnice.

Mimo pozorów świat „ŚwC” nie jest śmieszną groteską czy parodią. To raczej symbol, kocioł barwnych scenerii potraktowanych w efekcie dosyć poważnie. Jest tłem dla przygód. Spytaś: - Czy to ma wyglądać jak sen? Dokładnie. To jest sen. Elementy tego świata są określane w podręczniku jako „nokrotyczne”.

Polska dzieli się na kilka obszarów: słoneczne zachodnie Pola z miastami: Mgłowiec, Kwiatowice, Ciemniki, Końcówki; centralną część skrytą w wiecznym mroku, czyli Smog, z miastami: Szarów, Trybowice, Mrokowice, Pyszkowar i stolicą we Wieżycach; północne Moczary i: Porostok, Suchobór, Mchownik, Brudnice, oraz góry południa czyli Mur i miasta: Ściańsk i Kanałowiec. Miasta połączone są liniami kolejowymi a inne, mniejsze, leżące dalej od owych linii, uznać można za odcięte od świata. Część zachodu znajduje się pod okupacją Rzeszy a część wschodu pod okupacją Rosji.

NOWA EPOKA

W roku 1911 w Europie wybuchła Wielka Wojna, która do dnia dzisiejszego się nie skończyła, choć od roku 1919 nasilenie działań wojennych wyraźnie osłabło. Okres ten został nazwany Nową Epoką. Gra toczy się w roku 1926, przy czym w kalendarzach nokrotycznych data się nie zmienia, za to daty historyczne każdego Sylwestra cofają się wstecz (nie wszystkie; im odleglejsze daty, tym częściej zdarza się ich nie przesuwac, przez co historia się nawarstwia, a podręczniki historii przypominają chaotyczną poezję).

W architekturze występują style wcześniejsze, jak: przepyszne, bogato i gęsto rzeźbione budowle horwatyckie, przywodzące na myśl dzielnice złożone z hinduskich świątyń; postgotyckie koronkowe kurtyny ścian i rusztowania kolumn, tarasów, strzeliste wieże katedr skryte w kaskadach pnącej roślinności, często stojące w ruinie, zapuszczone i ziejące pustką lub też odnowione, pełne światła, życia i gości, zamieszkane przez rodziny z wyższych sfer, z neonowymi szyldami herbowymi, do tego gotyckie wieżowce i kamienice o dziesiątkach pięter; epoka XIX-XX z labiryntami wielkich czerwonych domów, kamienic z zawilgłymi kompozycjami ceglanych budowli, wystającymi kominami, małymi oknami poddaszy, chwiejącymi się drewnianymi przybudówkami, pomostami czy brudnymi ścianami z grubego szkła, przypominającymi fabryki czy huty; a także style nowe: czyste oszklone biurowce, osiedla szarych bloków, betonowe puste przestrzenie, drapacze chmur, metal i plastik; i styl Nowej Epoki – wszechobecne wielkie ściany drewnianych slumsów pokrywające jak grzyb spore fragmenty betonowych budowli.

Miasta Nowej Epoki są przeludnione, zanieczyszczone, pełne przestępczości. Centra największych miast pękają w szwach od stłoczonej wielowarstwowej zabudowy, ulicami przypominającymi wąwozy toczą się ciężkie rozklekotane piętrowe tramwaje. W dzielnicach centralnych miasto rozwija się wgłąb ziemi. Zaś uliczny tłum to jakby zbieranina dziwaków i indywiduów z różnych epok, głównie w klima-

cie oscylującym między XIX-ym a XXI-ym wiekiem.

Na realia tego świata oprócz elementów fantastycznych składają się trzy epoki, zrośnięte w jedną: XIX wiek z klimatem spotkań towarzyskich w salonach, awanturniczych przygód podróżników, dziwacznych wynalazków, estetyki retro, kodeksem dżentelmena; wiek XX z falą wojny, szarością czasów okupacji i propagandy, rozwojem przemysłu, techniki, z całą naszą codziennością; oraz wiek XXI z mikroelektroniką i elektroniką, komputerami (choć w otocze retro), wyprawami badawczymi w kosmos i wieloma elementami z pogranicza SF i space opery.

Obok architektury klimat świata tworzony jest w dużej mierze przez pojazdy. Poświęcona im jest spora część „Księgi Reguł”. Pościgi, walki powietrzne i manewry to jedna z najbardziej efektownych stron mechaniki gry. Postaci poruszają się głównie pojazdami latającymi jak balony, sterowce, roweroloty, lokomobile, lotnie, spalinowe barki powietrzne, ciężaroloty, podniebne gondole lub zupełnie małe kajaki i sterowniki. Jest też oczywiście wiele pojazdów naziemnych jak np. gotyckie samochody czy piętrowe limuzyny.

W Nowej Epoce występują obok siebie różne wyznania, odrodzone stare religie, powróciła wiara w mity i legendy. W miastach można napotkać wiele różnorodnych sekt i kultów. Zaś naukowcy wierzą w perpetuum mobile, kamień filozoficzny, tajemnica życia, mikstury zmieniające ludzki potencjał, poszukują drogi do wnętrza Ziemi i wypatrują śladów obcych ras z kosmosu.

Osobnymi tematami określającymi swoisty klimat Polski w Nowej Epoce są prawo, biurokracja i milicja. Z prawem lepiej nie mieć nic do czynienia. Zwykle wezwanie w charakterze świadka może skończyć się niewyjaśnioną śmiercią (szczególnie na terenach okupowanych). Prawo i biurokracja są wytworami absurdu, chaosu i szaleństwa. Znamy to z filmu „Brazylia”, z Kafki lub po prostu z lat komunizmu. Na usługach tych szalonych sfer znajduje się milicja, uzbrojone i opancerzone anonimowe oddziały interwencyjne lub odziani w czarne prochowce i kapelusze szpiedzy i inspektorzy.

NOKTROZA

Wspomnę o jeszcze jednym aspekcie upodabniającym ten świat do snu. Są to wszystkie zjawiska składające się na tzw. „noktrozę rzeczywistości”, czyli m.in. bramy infinidrimiczne, chmury apokalipsy, osobliwości i uciążliwości, wymiar wgłębnny, zjawiska noktrotyczne i natężenie noktrozy.

Poziom natężenia noktrozy można porównać do pogody w naszym świecie. Zmienia się nieustannie i płynnie; gdy poziom ten rośnie, rzeczywistość staje się coraz bardziej szalona, senna, wizyjna; gdy poziom ten spada do zera (prawie nigdy się to nie zdarza), świat ten prawie niczym nie różni się od naszego.

Do zjawisk noktrotycznych można zaliczyć opady deszczów mutagennych, ognistych, zarazę technologiczną, barwne zjawiska na niebie, przenikanie się miejsc, przemiany i mutacje miejsc i osób, plagi, zalew monochromatycznego światła, zmiany odbioru rzeczywistości (np. widok z góry, z oddalenia, widzenie siebie z boku, rzeczywistość jak film), samoprzemiany, powiększanie się lub pomniejszanie miejsc i wiele innych.

Istnienie wymiaru wgłębnego, jakby czwartego wymiaru, pozwala np. na zagłębianie się w pozornie niewielkiej

budowli we wciąż nowe odnogi, korytarze czy sale.

Uciążliwości i osobliwości to chwilowe lub stałe cechy wyróżniające postać, a ich nasilenie jest zależne od aktualnego poziomu noktrozy. Przykładowo postać może posiadać cechy wampirze, może się wspinać po ścianach jak pająk, czy też wciskać się w otwory wentylacyjne i pełzać w bardzo wąskich rurach kanalizacyjnych, albo też wydłużać swoje kończyny, latać ponad miastem, przenosić swą świadomość do ciał innych ludzi i kontrolować ich. Zaś uciążliwości to np.: nieporadna walka, utrata głosu, gumowe nogi, niechciane przeniesienia, zagubienie, spowolnienie, przesładowanie, koszmary i wiele innych. Lista takich cech, umiejętności itd. obejmuje ponad setkę przykładów znanych nam wszystkim ze snów.

Chmury apokalipsy to zjawiska spadające na wybrane miejsca (osiedla, dzielnice, bloki) i zmieniające na pewien czas taki obszar w prawdziwy koszmar, czy to za sprawą trzęsienia ziemi, czy inwazji obcych, powstania zmarłych z grobów, szkodliwych mutacji, zarazy czy morderczego szaleństwa.

Zaś bramy infinidrimiczne to albo zjawiska albo stałe miejsca pozwalające przenosić się w przeróżne inne światy i rzeczywistości; niektóre z nich dzięki stałemu występowaniu mogą zostać dobrze poznane i traktowane jako szczególnie rodzaju miejsca świata noktrotycznego.

No dobrze, mamy już świat. Ale co dalej? W co zagramy?

SCENARIUSZE

Bohaterowie graczy są członkami towarzystwa spotykającego się wieczorami w salonach, by przy kominku opowiadać sobie tajemnicze historie, dzielić się swoimi odkryciami czy chwalić nowymi dziełami lub aby razem rozwiązywać zagadki gęsto występujące w miastach świata nocy. Do grona tego należą naukowcy, lekarze, odkrywcy, reporterzy, okultyści, psychologowie, duchowni, artyści, pisarze, podróżnicy, filozofowie, itd.

Scenariusze rzucają bohaterów w różne klimaty, od horroru (Noc Żywych Trupów, Dracula), przez awanturnicze przygody (Indiana Jones, Kapitan Nemo), SF (Księżycowa Pułapka), apokaliptyczne (Wojna Światów), detektywistyczne (Kuba Rozpruwacz), po przygody w realiach snów (Wojna Szczurów). Pamiętajmy, że historie te, skądinąd znane, zanurzone są w realiach świata „SwC”. Np. do Transylwanii polecimy aerobilem, z przytroczoną do pleców wyrzucniaczką czosnku.

Niektóre scenariusze są krótkimi zwartymi historiami, inne są rozciągnięte i tworzą raczej tło dla tych pierwszych.

CO JESZCZE?

W krótkiej formie w „Księdze Scen i Przygód” mieści się ponad 250 scenariuszy, tam też znajduje się zestaw lokacji, map, postaci, scen, itd. W „Księdze Świata” znajdują się tematyczne opisy poszczególnych aspektów świata, mapa Układu Słonecznego, Świata, Europy i Polski. W „Podręczniku Mechaniki Gry” dodatkowo obok reguł zapisują różne triki przydatne przy prowadzeniu gry, tematyczne generatory oraz obszerny generator do tworzenia rodziny i domu. Zaś w „Katalogu” znajdują się rysunki sprzętów retro-fantastycznych, pojazdów, miejsc, budowli itd.

W realia świata wprowadza kilka opowiadań i seria ilustracji.



Pięć asów w talii

Dawid Brykalski

Róża bez kolców

Zbiór opowiadań jest potwierdzeniem bądź zaprzeczeniem klasy pisarza, który musi umieć sprzedąć się formie krótkiej. Pierwsze opowiadanie „Furie” to stary dobry Żelazny i jego piekielna zdolność do pętania intryg. „Cmentarzysko serca” odbieram jako potwierdzenie tezy, że muzyka jest bliska literaturze. Kolejne teksty przynoszą kolejne czytelnice zaskoczenia. Wyróżnione Nebulką „Bramy jego twarzy, lampy jego ust” to prawdziwy pisarski majstersztyk, choć i tak faworytem czy też raczej faworytą pozostaje „Ta śmiertelna góra”.

„Róża...” sprawiła, że postanowiłem powtórzyć lekturę z poprzednich tomów opowiadań Żelaznego: „Wariant Jednoróżca” i „Ostatniego obrońcy Camelotu”.

Róża dla Eklezjastesa Roger Żelazny Rebis, 1998

Szukajcie a znajdziecie

„Jestem zawodowym pisarzem, co oznacza, że najbardziej interesujące rzeczy, które mnie spotkały, przydarzyły mi się w marzeniach.” Nieźle powiedziane. Spokojnie, to tylko mój faworyt. Tym razem wygrzebałem dla Was i z nieskrywaną przyjemnością odświeżyłem w pamięci megaesej Kinga na temat horroru, straszenia i w ogóle. Książka to jednocześnie popis obdarzonego niezwykłą wyobraźnią erudyty, kopalnia inspirujących wątków, fascynująca opowieść, wiodąca nas przez mroczne zakamarki kultury popularnej przepełnionej grozą. Rys historyczny nakreślony przez fana, ale wcale nie pozbawiony dystansu. Książka nie miała wznowień, trzeba będzie trochę poszukać. Okazuje się, że horror i groza mają wiele oblicz. Stephen wydaje się facetem, który coś na ten temat wie. A, że książka grubachna to nic, czytanie, przysięgam, jeszcze nikomu nie zaszkodziło.

Danse Macabre Stephen King Prószyński i S-ka, 1995

Bardzo prawdziwa historia

Wierzcie bądź nie, ale wersji mitów arturiańskich trochę się w życiu przeczytało. I oto nie znana w środowisku (i dobrze) pisarka pisze ten mit na nowo, i pisze fajnie. Nie jest to łatwe, gdyż większość wątków była rozgrywana na wiele rozmaitych sposobów. Kwiatkowska odarła powszechnie znanych bohaterów z ich idealnych wizerunków. Tak powstał człowiek pełnię pasji, nienawiści, wątpliwości i namietności. Innymi słowy król Artur i jego drużyna jako żywi. Stareńka opowieść nabrała nowych kolorów. Dość sensacyjnych. I żeby nie było, że jestem wrednym naciągaczem. Mrs. Kwiatkowska pisze i wydaje też wiersze. (To w kontekście recenzji Cave z poprzedniego numeru). Jak widać poezja, fantasy i dobra literatura wcale się nie wykluczają. *Prawdziwa historia Morgan La Fay i rycerzy okrągłego stołu Krystyna Kwiatkowska Prószyński i S-ka, 1999*

Zadzwońcie po milicję!

Terry Pratchett w najlepszej formie od czasu „Piramid”! Od samego początku nie sposób czuć sympatii do trójki nie-

udaczników: Kapitana Vimesa oraz jego podwładnych Colona i Nobbsa. Pełnią zaszczytną funkcję Strażników Miasta Ankh-Morpork. Niezmiennie mój podziw wzbudza postawa społeczności tej miejsciny. Wiwatuje, ucieka, solidaryzuje się w łupiestwie bądź w brudnych interesach, wykazując niebywały zbiorowy instynkt samozachowawczy. Do wspomnianej trójki dołącza krasnolud Marchewa, który wcale krasnoludem nie jest. W finale aresztuje on smoka(!), który z kolei okaże się smoczycą(!!). Jest jeszcze pewna Lady, Tajne Stowarzyszenie, Patrycjusz i licentia poetica - troll jako knajpiany rozgniatają(!!!). Nie zabrakło, wspomnianego smoka, wiecie taka duża jaszczurka, co zionie ogniem i powinna być zgładzona dopiero na koniec. Wszak to fantasy. A w fantasy w wydaniu spółki Terry & Pratchett oznacza, że wszystkie chwytły dozwolone. Te poniżej pasa są najbardziej pożądane. Książki T.P. (nie mam na myśli pewnego monopolisty w dziedzinie telekomunikacji) docierają do nas ze strasznym opóźnieniem. W Anglii średnio co pół roku ukazuje się nowy tytuł. Nasze tyły są więc dość spore. Autor pytany skąd to się bierze, odpowiedział: „Wszystko z winy tego leniwego tłumacza”.¹

Straż! Straż! Terry Pratchett Prószyński i S-ka, 1999

Święto śmiechu

Mój 1-szo Majowy (czyli prawdziwe święto śmiechu) transparent głosiłby dumnie „Dobrych zbiorów dobrych opowiadań nigdy za dużo”. Takie podejście chyba wyjaśnia moją łapczywość, z jaką rzuciłem się na „Czarnoksiężników...”. Uznałem bowiem, że druga taka gratka nie nadarzy się szybko. Przejdźmy zatem do faktów. Zebrano tu 24 opowiadania, nazwiska znakomite, teksty co najmniej wysmiejniete, redaktor podzielił książeczkę na części trzy: dobrą, lepszą i bardzo dobrą. Szczególnie wyróżniłbym opowiadanie R. Blocha „Dobra rycerska robota”, oraz D. Adamsa (wydawniczy rarytasik!) „Młody Zaphod...” i mego ulubieńca K. Vonneguta. Nie sposób zapomnieć U.K. LeGuina i jej „Prawa imion”, no a Terry Pratchett z „Teatrem okrucieństwa”, wiecie, on rozśmiesza. Muszę zaprzestać, bo mam okropną chętkę wymienić wszystkie opowiadania, a tu niestety wymogi redakcyjne i takie tam, naciskają. Po za tym, to w zasadzie nieuczciwie wyróżnić jednych, by dla innych zabrakło miejsca. Podsumowując więc w zdaniach trzech. „Czarnoksiężnicy” to koncepcyjna antologia, prezentująca przekrój przez tzw. fantastykę rozrywkową. Dotychczas takiego zbioru w RP nie było i szkoda. Chociaż nie, tym większa radość z tego, co jest i co się czyta.

Czarnoksiężnicy z dziwnego grodu Antologia pod redakcją Petera Hainiga Zysk i S-ka, 1999

1. Nic nie stoi na przeszkodzie bym pozdrowił serdecznie Piotrkę Cholewę i życzył mu 150 lat życia w doskonałym zdrowiu. Jeszcze wiele tomów szalonych dziejów Świata Dysku przed nami.



Niechętny czytelnik

EuGeniusz Dębski

Kilka razy pisałem już rozdzierające listy do Mike'a Resnicka, błagając, by przestał pisać, a przynajmniej nie pozwalał publikować tego, co spłodził w wyraźnym dołku. On i kilku innych „gigantów” fantastyki światowej każą mi myśleć, że Polska powinna stać się nieustającym laureatem Huga, Nebuli i reszty amerykańskich nagród. Za co? Za ciągłe wspieranie wypalonych i skończonych amerykańskich autorów. Działa to tak: wydawca myśli - „Książka słaba, ale autor u nas nieźle notowany, to wydam, te głupie sznurki kupią”. Sznurek - to czytelnik. Pod słowo sznurki podstawcie sobie co chcecie, byle maksymalnie obraźliwego. No, do Resnicka - wydał JEDNĄ sensowną rzecz, „Polowanie na jednorożca”, a potem męczyłem się z bełkotami o Rosevelcie, na koniec coś bluma o Kilimandżaro i okolicach. Kompletnie niczego nie odkrywa, ani nie zamierza odkryć - takie ple-ple i bla-bla jak tysiące razy wcześniej, tyle że w okolicy pustynno-sawannowej i z dzidami w domu. Co za rozpacz.

No i Egzekutor... Pierwszy tom - koszmar. Drugi - syf. (Mike Resnick, „Powrót egzekutora”, Prószyński i S-ka 1999; cena: 24 pln). Mamy herosa, a przygoda się znajduje. Kogo obchodzi, że autor proponuje przygody dla słabych umysłowo, ale ci - na szczęście dla siebie - nie potrafią najczęściej czytać. Kto by pomyślał, że analfabetyzm może stać się dobrodziejstwem?!? No więc, wracając do Egzekutora i jego powrotu... A niby właściwie - po co mamy wracać! Won stąd! Zapomnijmy o tej katastrofie...

Orson Scott Card „Okrutne cuda” (Amber) - też cieniżna, ale jakże wyższa! Cieniżna to, ale już bym się zastanowił, gdybym chciał zanegować tę książkę. Przynajmniej każe myśleć, że znajdzie się kilkadziesiąt osób, którym przypadnie do gustu, a to jest najwyższy i jedyny autorytet (nie przeczę tu sobie - to, że JA coś chwale, czy ganię nie nie znaczy, rozstrzygnięcie o wartości - jakiegokolwiek wartości dzieła - sami. Może za jakiś czas ustalicie czy nasze gusta są zbieżne czy zezowate, na razie - weryfikujmy się). W każdym razie - ani się nie ubawiłem, ani nie byłem zaskoczony, ani zniesmaczony, ani wstrząśnięty. Przyznam, że nie byłem też tym, który dobiegł do samego końca, ale... to tylko między nami. Może wam pomoże informacja, że „Grę Endera” uważam za idiotyzm, ale kolejne książki cyklu za wspinał...

Terry Pratchett „Ciemna strona słońca” (przeł. Jarosław Kotarski, Dom Wydawniczy REBIS 2000, cena: 20 pln) O! Warto. W pierwszej chwili, gdy zerknąłem na datę wydania amerykańskiego trochę się wystraszyłem, ale - nie, pełna kultura i uczciwa robota, taka, co sprawia przyjemność Autorowi i nie pozbawia Czytelnika przyjemności czytania. Dziwaczny i egzotyczny świat, fajny i smakowity... Warto. Przeczytajcie takie zdanie: „... sam pokój... był puśty. Nie czuło się tego jednak - Joan I miała wypróbowany od lat sposób wypełniania pustej przestrzeni swoją obecnością.” No? W deche!

A potem dopadł mnie Stephen King swoim „Bastionem” (przeł. Robert Lipski, Zysk i ska, 1336 stron, cena: 45 złotych). No, tu mam problem... Gdybym nie postawił przed

sobą ambitnego zadania czytania czy przynajmniej przeglądania każdej wydanej książki, to może bym ją i pochwalił. (Tu należy się Czytelnikowi małe wyjaśnienie - w czasach, kiedy wydawano 11 do 14 książek rocznie, uwaga, powtarzam: ROCZNIE, złożyłem ślub: „Dobry Panie, spraw, żeby był dostatek książek, a ja obiecuję przestrzegać postu w co czwarty piątek i czytać je wszystkie”. Strona Wyższa dotrzymała umowy, ja - też muszę, przynajmniej w kwestii czytania, skoro w tej drugiej...). Tak więc, gdybym siedział na wsi (na wyspie, w sanatorium, na wczasach dla emerytek, w szpitalu) i nie miał nic innego do roboty - OK. Ale dla faceta, który ma sześć książek do przejrzenia w tygodniu, 1336 stron - to dużo, to kilkanaście dni czytania. I co mamy - losy dziesiątków ludzi, przesadnie szczegółowo opisane, z rozbiciem na sekundy, cale i mile. Nie ma dwóch zdań - King jest wielki w realizmie, tym małym, amerykańskim, używanym dla potrzeb fantastyki czy thrillera. Ale ileż można - książka aż ocieka opisami tablic rejestracyjnych, opakowań batonów, oktanów paliwa, bieżników opon, betonu murów i asfaltu ulicy, sklepów, banków, pomieszczeń, namiotów... Dziesiątki sloganów reklamowych, nazw sklepów, tytułów płyt i cytatów z tekstów, niemal zapisy nutowe... Byłyby, gdyby King nauczył się solfeżu, bo wygląda, że czego chce to otrzymuje. Sądzę, po pierwsze, że Stephen ma ogromne grubaśne teczki z gotowcami życiorysów, a teraz postanowił je odkurzyć i zużyć, żeby móc napisać nowe. Poprzeplatał je więc, poszatkował i lu! Stąd te kilkadziesiąt biogramów, życie ofiar sprzed katastrofy, w czasie i po. Niektórym z wyraźnym żalem obciął...

Po drugie, „Bastion” pyszniący się informacją: wersja pełna, zalecana czy też preferowana przez Autora, widocznie zażywała cię w innych wydaniach światowych (nie dziw, nie dziw!), a Autora to bolało, bo jednak - napisał. Może też dochodzi wierszówka, nie wiem. W każdym razie niemal pewne jest, że King połączył niedokończoną powieść o grypie z inną, jakby już kiedyś przez samego siebie napisaną - Murzynka-anioł kontra biały-Diabeł. Niespecjalnie wyrafinowane, prawda? No więc tak: wybucha epidemia grypy, Ameryka w szale umierania, apokalipsa i Dagor Dagorlad na sto fajerek - miliony szczegółów, a potem wplata się powieść druga, przechodzimy, proszę państwa, na drugą stronę ulicy i zmierzamy w stronę napisu „Koniec”. Jak mówię, jeśli ktoś chce za 45 złotych ponapawać się Kingiem, rzetelnym, starym Kingiem, przez tydzień-dwa, nie rozczaruje się. Ale nie jest to King największy, najlepszy, nie King ze „Śmętarza dla zwierzaków” czy „Zielonej mili”. Cóż, tylko pozazdrościć, i jemu i innym, że im wydają wszystko, cokolwiek zdołają odtworzyć „uneraserem” z omszałych i zakurzonych dyskieta 5 1/2 cala, ale lepiej by zrobili, gdyby zrobili z nich osłony dla oczu na okazję najbliższego zaćmienia słońca. Albo nie, niech nie trzymają tego tak długo, bo jeszcze się skuszą i wydadzą.

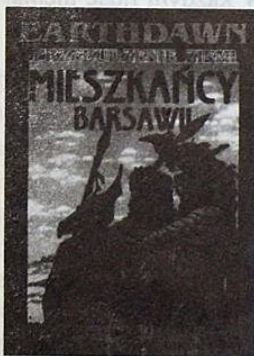
Z nowości, jakie wpadły mi w ręce w ostatnim czasie pewien kłopot, nie - bądźmy szczerzy: wielki kłopot sprawił mi Robert Shekley ze swoim „Królestwem Bogów” (przeł. Adam Bukojemski, Amber). Darzę go wielką sympatią, osadzoną po przeczytaniu lata temu opowiadań tegoż. Potem

było różnie, opowiadania nadal lubię, w powieściach - nie za bardzo się sprawdza (moim, podkreślam, zdaniem!). Podobnie jest z tą książką. Chwilami wydaje się ramotą, wtedy wracam do strony tytułowej i szukam daty premiery, ale stoi tam jak byk - 1999, więc świeża. Czytam - przez kilka stron bawię się niezłe, potem nuży. Odkładam, wracam - może być. Ale po pół godzinie - męczy. Nie wiem, co z nią jest. Współczesna Ameryka, główna persona - niedorajda i abnegat, którego osaczają różnego autoramentu bogowie. Są bogami małych i zapomnianych religii, peryferyjne było ich oddziaływanie, ale chcą to zmienić. Jak to bogowie - brudni, brzydki, chciwi, żarłocznicy - ucieleśnienie wszystkich naszych przywar, błędów i grzechów. Tyle, że im to uchodzi, nam - nie. No i ci bogowie... Stop! Nie będę psuł ewentualnej przyjemności czytania. Zapewne ma Robert S. zagorzałych wielbicieli, zasłużył na to, choć ja po przeczytaniu powieści nie czuję się strauumatyzowany.

Na koniec, w ramach eksperymentu, informacja o powieści jeszcze nie wydanej, ale mającej spore szanse na ukazanie się w chwili, kiedy będziecie czytali te słowa, zwłaszcza jeśli czytacie wolno. Kiryl Yeskow „Ostatni Władca Pierścienia”. Historia Śródziemia oczami Wroga, który - jak się okazuje - wrogiem nie był. Romans szpiegowski, obrazoburczy, dla miłośników J.R.R.T., barwny i ciekawy. W każdym razie ja od dawna nie czytałem nic równie wciągającego i podniecającego. Opowieść ukazująca prawdziwe oblicze wielu dobrze znanych postaci. Jaki interes mają elfy, co z uczuciem łączącym Aragorna i jego piękną żonę, dlaczego o Gandalfie nie powinno się rozmawiać w eleganckim towarzystwie i czy należy bać się Nazguli. Mocne. Dobrze. Polecam. Sam tłumaczyłem, to wiem. Wybaczcie mi tę odrobinę prywaty, ale robię to dla Waszego dobra. I to by było na tyle.

Earthdawn

Mieszkańcy Barsawii, tom 1 i 2



Ta dwuczęściowa publikacja to bez dwóch zdań niezbędna pozycja dla każdego Mistrza Gry oraz miłośnika Earthdawn. Mieszkańcy Barsawii są jednym z najważniejszych dodatków do tej gry. Niejednego czytelnika zdziwić mogło bardzo pobieżne potraktowanie tematu ras i kultur w podręczniku głównym. Dopiero teraz możemy oddać się etnologicznym rozważaniom nad wyższością elfów nad krasnoludami (i vice versa).

Wydawcą - tak, jak i w przypadku pozostałych produktów tej serii - pozostaje firma Imp, blisko powiązana z wydawnictwem Mag. Dodatek napisano w formie przewodnika, który (co częste w Earthdawnowym uniwersum) stylizuje się językowo na książkę - antologię powstałą w świecie gry. Rozdział opisujący każdą z ośmiu ras Dawców Imion ma osobnego twórcę: przedstawiciela danego gatunku. Naturalnie, opisując swoich ziomków autor sili się na obiektywizm, ale - jak to w życiu - często mu nie wychodzi, ku tym większej uciechy czytelnika. Redaktorem całości jest niejaki Thom Edrull, archiwista Komnaty Rejestrów przy Bibliotece Throalu, znany nam skądinąd z prac nad Przewodnikiem po Barsawii. Dopisywane „na marginesach” dzieła komentarze innych uczonych, a czasem i zwykłych czytelników przy-

dają całości dodatkowego uroku. Łatwo zauważyć, że prym w złośliwych komentarzach pod adresem ludzi wiedzie niejaki Grimmas, elficki kupiec.

Warto zaznaczyć, że książki są porządnie wydane, choć poziom druku części pierwszej znacząco przewyższa tom drugi. Szkoda trochę kolorowych ilustracji obrazujących życie codzienne, zwyczaje i kulturę Dawców Imion, które przedstawione na nie-kredowym papierze tracą sporo uroku. Pojawia się więc podejrzenie, że wydawca faworyzuje rasy opisane w tomie pierwszym.

Treścią Mieszkańców Barsawii są eseje, w których starano się w miarę szczegółowo spisać zwyczaje, kulturę, tradycje, wierzenia a nawet języki i sposób myślenia Dawców Imion. Autorzy nie pominęli nigdzie zwięzłego rysu historycznego, obejmującego także i czasy przed Pogromem, a także dzieje poszczególnych nacji i szczepów, ich podziały oraz wpływ, jaki miało na nie życie pod ziemią. Nie ujdą uwadze miłośnika Przebudzenia Ziemi liczne legendy i opowieści związane z różnymi kręgami kulturowymi, które łatwo można wykorzystać we własnych przygodach. Do wykorzystania praktycznego świetnie też nadadzą się informacje zawarte w umieszczonym na końcu książki. Dział „Informacje dla graczy”, zawiera m.in. nowe, swoiste dla danych ras dyscypliny (z ciekawszych: władca wiatru, wędrowny mędrzec, obieżyświat, banita, wyzwoliciel), a także nowe talenty i specjalne zasady.

Earthdawn w swoim założeniu miał być grą oryginalną, walczącą ze stereotypami obecnymi w heroic fantasy. Autorzy włożyli wiele wysiłku w przydanie bohaterom niepowtarzalności. Opisując życie codzienne i strukturę społeczną ludów, z jakich wywodzą się Adepti odkrywamy często fakty zadziwiające. Pierwsze, co zastanawia gracza wychowanego na AD&D i Warhammerze to brak podziału na rasy „dobre” i „złe”. Orki i trolle zostają dowartościowane, ci pierwsi jako gorącokrwieści anarchiści, ceniący ponad wszystko wolność i uważający, że życie trzeba wyciskać jak cytrynę; a drudzy - skłonni do melancholii brutale, kierujący się zawsze tak honorem, jak i skarbami swej wewnętrznej duchowości. Zaskakujące, prawda?

Obsydianie pozostają w Barsawii obojnaki, ich natura zaś to prawdziwa zagadka dla pozostałych Dawców Imion, t'skrangi żyją w komunach, gdzie wszystko dzieli między siebie, a kobiety sprawują władzę (to zdecydowanie brzmi najbardziej fantastycznie).

Przedstawiony w książkach obraz życia elfów, krasnoludów i ludzi także często odbiega od potocznej opinii. Filozofia życia elfów przywodzi na myśl raczej wierzenia indiańskie połączone z myślą dalekiego wschodu, niż utrwalony obraz znany z trylogii Tolkiena. Krasnoludy są za to nacją kupców i budowniczych, poważających bardzo wartości rodzinne, a także pieców idei wolnego rynku - jakby stworzonych do władania Barsawią. Prawdziwym problemem są za to ludzie. Odniosłem wrażenie, jakby byli oni poddani szerokiej krytyce ze strony wszystkich pozostałych - jako gbury, półgłówki, niszczyciele przyrody, a nawet - cytując „autora” rozdziału im poświęconego - rasa, która zwykła kończyć dyskusje zabijając rozmówcę. Obraz to wielce niesprawiedliwy...

Reasumując, dwie książki wypełniono po brzegi informacjami absolutnie koniecznymi dla fanów Earthdawn. Czytelnika razić może trochę wyczywalna w niektórych opisach aura politycznej poprawności - szczególnie ciągle podkreślanie równouprawnienia płci - także we władzy, i dydaktyzm w rodzaju: „...żaden człowiek nie uprzedzi się do drugiego tylko dlatego, że jest on brązowy, a ten drugi błąd”. Generalnie jednak rzecz biorąc, całość materiału jest wysokiej jakości. Oczywiście, im bardziej wglębiamy się w meandry i zawiloci psychologii poszczególnych ras, tym lepiej poznajemy specyfikę Earthdawn. Jednych odrzuca ona swoją odmiennością, innych zaś fascynuje.

Rafał Olszowski

Warhammer

Middenheim: Miasto Białego Wilka



„Middenheim - miasto białego wilka” to suplement do systemu WFRPG, w całości poświęcony najwspanialszemu z grodów Imperium. Dodatek ten będzie szczególnie przydatny dla każdego MG zamierzającego właśnie zetknąć swych graczy z wydarzeniami rozgrywającymi się w epizodzie „Szara eminencja” - czwartej części epickiej kampanii „Wewnętrzny wróg”. Znajduje się w nim ponad 90 stron wszelkiego rodzaju materiałów, które pomogą mu

odtworzyć specyficzny klimat panujący w niezdołanym mieście Ulryka. Do książki załączona jest kolorowa mapa mogąca być wielce pomocną podczas przemieszczania się w obrębie miejskich murów. Wewnątrz dodatku dokładnie rozrysowane są także wszystkie dzielnice, z zaznaczonymi ważniejszymi budynkami oraz nazwami poszczególnych ulic. Middenheim może stać się tłem dla wielu przygód, gdyż oferuje bohaterom graczy całą gamę atrakcji, ciekawych zdarzeń i licznych niebezpieczeństw.

Na wstępie mamy podaną legendę, związaną z powstaniem samego miasta, oraz jego późniejszą historię aż do czasów obecnych. Kalendarium, wchodzące w skład tego rozdziału, podaje daty najważniejszych wydarzeń, mających miejsce na przestrzeni ostatnich 2500 lat. Następnie dowiemy się nieco o życiu religijnym mieszkańców i niechęci, jaką żywią do siebie przedstawiciele kultu Sigmara i Ulryka. Rozdział traktujący o polityce państwa-miasta powie nam między innymi, jak w świetle imperialnego prawa wygląda status Middenheimu, a także ukaże jego wewnętrzną strukturę zarządzania i obowiązujące zasady. Będziemy również mogli poznać genealogię rodu Todbringerów, z którego pochodzi obecny grafi, Boris. Na kolejnych stronach przedstawione zostały informacje dotyczące obronności grodu Ulryka, wśród których kilka słów poświęcono Templariuszom Białego Wilka, oraz znanemu chyba wszystkim zakonowi Rycerzy Panter - osobistej gwardii elektora. Jedną czwartą całej objętości dodatku zajmuje przewodnik po mieście. Podano w nim opisy i lokalizacje wszystkich godnych uwagi miejsc, takich jak budynki przeróżnych gildii, świątynie, czy pałac grafa (zamieszczony został nawet jego dokładny plan!). Nie mniej ważne miejsca (niektórzy twierdzą, że znacznie ważniejsze) to najrozmaitszej klasy restauracje, gospody, tawerny i inne tego rodzaju przybytki, uprzyjemniające życie mieszkańcom. Prócz oficjalnego wizerunku Middenheimu, ukazana została również jego ciemniejsza strona. Wiadomości o działających w mieście kultach Chaosu mogą stać się przydatne, jeśli MG zechce doprowadzić do niespodziewanej konfrontacji graczy z podstępными sługami zła. Pomocne w tym będą załączone szkice przygód. Jeden z rozdziałów opisuje to, co znajduje się pod domami i ulicami - miejskie kanały oraz znajdującą się poniżej sieć tuneli. Podziemia te, wydrążone głęboko we wnętrzu góry, łatwo mogą się stać miejscem ostatecznego spoczynku bohaterów graczy, jeśli MG wyśle ich tam w poszukiwaniu starożytnych skarbów. Z innych ciekawych rzeczy zawartych w dodatku należy wymienić także plany typowych miejskich budynków, oraz garść informacji na temat najbardziej wpływowych i poważanych osobistości.

Podsumowując, „Middenheim” jest dodatkiem, który warto mieć. Pozwala umiejscowić przygody w otoczeniu barwnie przedstawionego miasta, co może szczególnie zainteresować graczy mających już dość wałęsania się po leśnych bezdrożach i zapomnianych kopalniach. W grodzie Ulryka każdy znajdzie coś dla siebie, bez względu na rasę, pochodzenie czy wykonywaną profesję.

Lukasz Fiema

Warhammer

Marienburg: Sold Down the River



„Po co poświęcać dwunastu żołnierzom, jeśli dwanaście guilderów da ten sam efekt?”

kapłan Haendryka

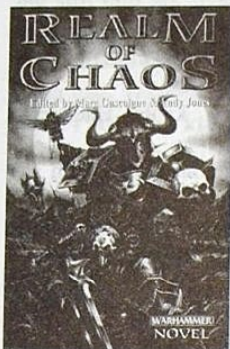
Z dużym zainteresowaniem sięgnąłem po wydany przez Hogshead Publishing dodatek do fabularnego Warhammera. Pierwsze, co rzuca się w oczy to bardzo ciekawa szata graficzna. Przeglądając kolejne strony można poczuć atmosferę panującą w największym mieście Starego Świata. Prawie każda ilustracja staje się inspiracją do kreowania specyficznego klimatu i niezwykłych opowieści. Dodatek ten jest przede wszystkim potężną skarbnicą pomysłów. Wystarczy przeczytać choćby jeden rozdział, by mieć materiał na kilka przygód. Specyfika Marienburga powoduje, że podczas każdej sesji gracze będą odkrywali coś nowego i niepowtarzalnego. W tym zbitku kultur Starego Świata można we wspaniały sposób przedstawić charakterystyczny dla Warhammera klimat. Są więc elfy i krasnoludy, które nie przepadają za sobą, są bogaci, którzy pogardzają biednymi, są biedni, którzy nienawidzą bogatych, są skrytobójcy, gotowi zrealizować każde zlecenie, są wreszcie ogromne rzesze poszukiwaczy przygód. Marienburg to doskonałe miejsce, zarówno aby rozpocząć swoją przygodę z Warhammerem, jak i nadać jej nowego wymiaru. Dodatek podzielony jest na kilka części. Na samym początku przedstawiony jest opis Jałowych Krain z takimi ciekawymi miejscami jak bagna Grootscher i Trzęsawisko Szaleńców (siedziba mutantów i odmieńców wypędzonych z miasta). Następnie przychodzi kolej na kilka podstawowych informacji na temat Marienburga. W kolejnych rozdziałach poznajemy zależności, jakie łączą miasto kupców z resztą Starego (i Nowego) Świata, skomplikowaną sytuację polityczną panującą w mieście, bardzo ciekawy opis najważniejszych rodzin kupieckich i gildii, świat przestępczy, obowiązujące prawa, organy ścigania oraz życie i obyczaje religijne mieszkańców. W kolejnym rozdziale (zajmującym większą część podręcznika) znajdziemy opis kilku najważniejszych spośród dwudziestu dzielnic. Każda dzielnica jest specyficzna i niepowtarzalna. Każda skrywa jakieś tajemnice i oferuje graczom inny rodzaj „rozrywki”. Na uwagę zasługuje także opis miejskiego więzienia, aż się chce „wrzucić” tam niepokornych graczy. Dodatek nie może się obyć bez przygody. „The Lustrian Bubble” to niezwykle ciekawy pomysł, dzięki któremu gracze będą mogli posmakować ryzyka towarzyszącego handlowemu charakterowi miasta. Misternie utkana intryga rzuci ich w świat jakże odmienny od tego, jaki znają na co dzień. Ich przeciwnikiem nie będą hordy rozsławiających goblinów, czy zwierzolidzi, ale przebiegli i chytry kupcy. Na zakończenie, w dodatkach, znajdziemy m.in. opis dwóch lokalnych bóstw, sposób tworzenia bohaterów pochodzących z Jałowych Krain, zasady handlu oraz kilka egzotycznych towarów pochodzących z całego świata.

Podsumowując muszę przyznać, że „Marienburg: Sold Down the River” jest pozycją, w którą każdy fan Warhammera powinien się zaopatrzyć. Warto wydać te kilkadziesiąt złotych, aby przeżyć wspaniałe przygody w tym niezwykle i nieprzeciętnym mieście. Dodam jeszcze, że na razie dostępna jest tylko wersja angielska, ale napisana jest takim językiem, że większość z osób, które angielskiego uczuły się w szkole powinna sobie poradzić.

Tomasz Kowalik

Warhammer

Realm of Chaos



Warhammer to moja ulubiona gra, wspaniały, gotycki świat i mroczny klimat późnego średniowiecza sprawiły, że jestem fanem produktów firmy GW. Żeby świat był ciekawy musi żyć, a świat ożywa, dzięki opowiadaniom i powieściom, których akcja osadzona jest w jego realiach. „Królestwo Chaosu” to oczekiwany przez długi czas kolejny zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Książka wydana jest bardzo schludnie. Na okładce widnieje wspaniały obrazek wojownika Slaanesh, a na 280 stronicach zgromadzonych zostało dwanaście opowiadań zamieszczonych wcześniej w kolejnych numerach Inferno!. Wśród autorów znaleźli się m. in. Gav Thorpe, Andy Jones i Ben Chessell. Tematyka opowiadań jest różna, ale w każdym odnaleźć można pierwiastki Chaosu, stąd zapewne tytuł zbioru. Gorąco chciałem polecić wam trzy opowiadania. „The Faithful Servant” to wspaniałe dzieło Gava Thorpe’a opisujące jak wierny kapłan Sigmara walczył z pokusami bogów Chaosu. Po przerażającej bitwie o kislevickie miasto Gorlens do unieruchomionego ciężarem konia Marcusa przybywa wojownik Khorne’a. Wszystko zaczyna się od prostych pytań, następnie rodzą się wątpliwości, a w końcu przychodzi czas na trudną decyzję. W moim ulubionym „Dark Hearth” Jonathan Green opisał przygodę sześciu najemników (w większości kislevitów), którzy ratując damę rozprawili się z przerażającym wampirem. Najemników nie opuszczało poczucie humoru, nawet, gdy atakował ich rozwścieczony tłum wieśniaków, a ich specyficzne podejście do współtowarzyszy sprawiło, że nie raz głośno się śmiałem. Kolejnym opowiadaniem jest „Hatred” Bena Chessella. Do małej wioski Kurtbald trafia ranny łowca czarownic - Dagmar. Jego przybycie zbiegło się z tajemniczą śmiercią jednego z mieszkańców wioski. Czy Dagmarowi uda się znaleźć winnego morderstwa? Jaką tajemnicę skrywa łowca czarownic? Dowiedziecie się z tego niezwykle opowiadania. Poza tymi trzema w „Królestwie Chaosu” znajdziecie jeszcze m. in. dwa opowiadania o Maruderach Grunsonna (akcja jednego rozgrywa się w Lustrii), historię narodzin legendy Sigmara, tragiczne losy Mormacara, który trafił do niewoli mrocznych elfów oraz opowieść o tajemniczym obrazie. Wszystkie opowiadania czyta się z zapartym tchem. Zakończenia są nieprzewidywalne i zaskakujące, tak jak sam Stary Świat. Książkę polecam wszystkim, którzy lubią czytać i tak jak ja uwielbiają Warhammera. Obiecuję wam, że chwile spędzone podczas lektury nie będą chwilami straconymi.

Tomasz Kowalik

Wampir: Maskarada

Clan Book: Gangrel

Noc w wielkim mieście. Cichy, usypiający szmer telewizora dobiegający z sąsiedniego pokoju. Przed chwilą sąsiad, Portorykańczyk przestał bić swoją małżonkę i zasnął pijany przed telewizorem. Harlem, Nowy Jork, kamienica czynszowa. Młoda, nastolatka wymyka się na spotkanie ze swoim chłopakiem. Jest już „prawie” dorosła, niech mama się nie denerwuje, Zhavon na pewno poradzi sobie, nic strasznego się nie zdarzy, trzeba być tylko trochę ostrożnym. Dziewczyna cichutko skrada się w dół schodami pożarowymi, a potem zanurza w labirynt ciemnych ulic. Ale nie jest sama, za nią bezszelestnie porusza się łowca.

Przyznam szczerze, że nie pałam zbytnim entuzjazmem do Świata Mroku, wilkołaków, magów, przepowiedni Feniksa, totemów w Central Parku i szleńczych chichotów Malkavianów. Zupełnie mnie ten świat nie przekonuje, a „Wampir: Maskarada” w szczególności, także bez większego entuzjazmu podjąłem się recenzji „Clan novel: Gangrel”. Oczywiście wpięty odświeżyłem swoją wiedzę o Kainitach, a Gangrelach w szczególności. Potrafią zmieniać kształty ciała, w dzień mogą ukryć się pod ziemią i chyba nie boją się wilkołaków, a nawet mają z nimi jakieś kontakty. Buntownicy, nie lubią miast, tyle podstawka. Tak przygotowany zabrałem się za lekturę.



Początkowo książka niezbyt mnie wciągnęła, ot historia jakiejś zbuntowanej dziewczynki i kilku wampirów. Nie ma książąt, ghoulów, ani intryg. Trzy zagubione wampiry w środku dużego miasta. Co najbardziej zabawne jeden, a właściwie jedna z nich, w ogóle nie wierzy, iż jest mitycznym krwiopijcą i nie przekonuje jej nawet specyficzny rodzaj pożywienia, który przyjmuje. Męczyłem się czytając pierwsze rozdziały, w przerwie między wykładami lub w tramwajach. Stopniowo opowieść, ku mojemu zdziwieniu, zaczęła mnie wciągać. Bynajmniej nie jest to arcydzieło na miarę „Wywiadu z Wampirem”, czy „Drakuli”, ale książka nie jest zła. A fanem Świata Mroku, jak już pisałem nie jestem. W dodatku niezbyt fortunnie zacząłem zapoznawać się z 13 częściową serią opowieści (Clan Novels) od trzeciego tomu.

Przejdę jednak do sedna. Bohaterką jest młoda (wiekiem i stanem) wampirzyca Ramona, nie zdająca sobie dokładnie sprawy z tego kim jest, jak nastąpiła przemiana, nie mająca pojęcia o Maskaradzie, Camarilli, ani Sabacie. Dopóki przedstawiciele tej organizacji gwałtownie nie wkroczyli w jej życie. Zapoznaliśmy się z rozterkami wampirzycy, pierwszych bojach z bestią czającą się gdzieś wewnątrz, zmianą podejścia do śmiertelników, aż wreszcie tęsknotą za dawnym życiem. Akcja zaczyna nabierać rozpędu, w międzyczasie pojawia się kilka dodatkowych wątków, szalony Torreador, przekształcający żywe istoty w potworne dzieła sztuki, naukowiec badający właściwości tajemniczego przedmiotu, wielkie zebranie Gangrelów, brutalna walka w jaskiniach. W tym wszystkim uczestniczy Ramona powoli zdając sobie sprawę z tego kim się stała, ucząc się od małomównych, zbuntowanych towarzyszy. Z zainteresowaniem śledziłem losy wampirzycy, aż do ostatecznej, finałowej walki.

Czy warto przeczytać książkę? Nie żałuję, gdybym miał szansę zapoznać się z innymi tomami chętnie bym z niej skorzystał, zresztą kilka pierwszych rozdziałów następnego Clan Novel: Setite zamieszczonych na końcu książki, zachęca do zakupu dalszych części. Na pewno jest to lektura dla miłośników krwiopijców, ukazująca w literacki sposób ich prawdziwą naturę, wampiry przestają być tylko suchym zbiorem kropek na karcie bohatera. Zresztą intrygę opisaną na kartach powieści da się łatwo przekształcić w ciekawy scenariusz.

REMOV

Wilkołak: Apokalipsa

Werewolf: The Dark Ages

Nim wycięto lasy i postawiono na ich miejscu fabryki, zanim Żmij na dobre zabrał się do niszczenia Gai, w czasach kiedy Przepowiednia Feniksa była tylko bajką opowiadana młodym szczeniakom, „wilkołak mógł być po prostu wilkołakiem”. Walka o Matkę nie była jeszcze taka desperacka. Garou mogły robić to, na co miały ochotę, być poetami lub wojownikami. Nie było powodów, by obawiać się Apokalipsy.

Widniejąca na okładce najnowszego dodatku do W:A uroczą dziewczyną w towarzystwie dwóch wilków o wściekle rozżarzonych oczach robi wrażenie. Aż się prosi, żeby zobaczyć, co jest w środku.

Otwieram na pierwszej stronie i co widzę? Oczywiście „Legendy Garou”, ale ta opowieść jest dość wyjątkowa. Tytuł jej brzmi „Klejnoty Bolesława” i dzieje się w Krakowie! Wiedzieliście, że „Kazimierz Piast, son of Jagiello” był z plemienia Władców Cieni? Wprawdzie nic mi nie wiadomo o tym, żeby Bolesław Chrobry miał kiedykolwiek osobiście poznać Kazimierza Jagiellończyka, ale czy to nie miło ze strony autorów, że o nas pomyśleli?

Pierwszy rozdział podręcznika przedstawia epokę średniowiecza widzianą oczami Garou. Poza opisem realiów tego okresu, znajdziemy tam krótki fragment poświęcony zmiennokształtnym. Niestety naszego ulubieńca Simby jeszcze w tym czasie nie było, ale za to mamy kotołaki, krukołaki i szczurołaki. Dowiadujemy się także, gdzie dane plemię może poszukiwać swych krewniaków - dość przydatne informacje przy tworzeniu przygody.

Dzięki następnym kilkudziesięciu stronom podręcznika mamy okazję przyjrzeć się sytuacji politycznej w ówczesnej Europie. Brzmi groźnie i wróży nudę? Niespodzianka! Czyta się świetnie! Cały rozdział poprzepłatany jest legendami oraz opisami ciekawych miejsc i postaci. Najbardziej podobają mi się informacje o Wyspach Brytyjskich. Wszystkie szczegóły - geografia, polityka, istoty występujące na danym terenie, opisy ciekawych miejsc i postaci są doskonale posegregowane. Mogą być pomocne przy tworzeniu scenariuszy. Poza tym podczas czytania natykamy się na dobrze nam znane osobistości. Otwieramy szeroko usta ze zdziwienia i stwierdzamy: „Kto by pomyślał że William Wallace - słynny Braveheart - był Garou!”. Okazuje się również, że Król Artur był bohaterem Fianna w walce z Pomiotem Fenrisa. Robi to ogromne wrażenie. Mamy tu też fragment o naszej ziemi ojczystej. Jak się okazuje była rozchwytywana przez futrzaki i ssaczki. Rządzili u nas Władcy Cieni i Srebrne Kły. „Polska to obszar skrajności, gdzie zimy są okropne i mroźne, a lato wypala ziemię”.

Kolejny rozdział to opis dziesięciu z piętnastu istniejących w tamtych czasach plemion. Wyszczególnione zostały tylko te, które zamieszkiwały średniowieczną Europę. Moim zdaniem ta część jest opatrzona najlepszymi rysunkami. Warto ją czytać mając przed oczami podręcznik gracza. Możemy wtedy prześledzić, jak rozwijały się odłamy poszczególnych plemion i jak zmieniały się stosunki między nimi. Jeszcze w XII wieku Srebrne Kły były dla Pomiotu Fenrisa przewodnikiem i wzorem do naśladowania. Obecnie Fenrir bez skrupułów rozszarpałby każdego napotkanego Srebrnego. Ciekawe, co takiego zdarzyło się pomiędzy tymi plemionami przez te osiem wieków? Możemy też przyjrzeć się początkom Tancerzy Czarnej Spirali i Kapturów.

Rozdział skierowany do Mistrzów Gry zawiera wiele wskazówek dotyczących tworzenia i prowadzenia scenariusza w tamtych realiach (autorzy wspominają na przykład jak w rozsądny sposób umieścić kobiecą postać w średniowiecznym świecie). Mamy tu też poszerzenie opisu kotołaków i podrozdział o Faerie - na tyle wyczerpujące, że można tymi istotami ubarwić naszą przygodę. Autorzy poświęcili też cały rozdział na wyjaśnienie jak połączyć „Werewolf: the Dark Ages” i „Vampire the Dark Ages”. Przedstawiono działanie ponad dwudziestu Dyscyplin na Garou. Wreszcie cały podręcznik zamyka dodatek dotyczący walki i broni. Spomiędzy informacji o łukach, lancach, toporach, nożach, i tym podobnych zabawkach możemy wyłowić parę wskazówek jak załatwić pijawkę. Gdyby ktoś wpadł na pomysł, żeby zamiast wampira uśmiercić Garou, to też znajdzie się na to sposób.

Moim zdaniem jest to bardzo dobry dodatek. Zawarte w nim informacje pozwalają korzystać z niego niezależnie od podstawki (jest tu między innymi kompletny opis tworzenia postaci). Ktoś, kto nigdy nie miał do czynienia z wilkołakami może z tym podręcznikiem zacząć swoją przygodę w świecie Garou. Dla miłośników „Apokalipsy” WtDA jest książką, nad której kupnem nie trzeba się długo zastanawiać. Nawet jeżeli ktoś nie chce zrezygnować z realiów podstawki, warto mieć ten dodatek, bo doskonale uzupełnia historię Garou i ubarwia obraz świata wilkołaków nakreślony w W:A.

Magda „Fanta” Mańko

Fanzin Quenta

Quentę zdobyłem w niezwykle sposób. Przemierzałem jeden z korytarzy na tegorocznym Krakowie, kiedy zaczęła mnie dwójka, skądinąd znanych mi osobników. Pokazali mi swój magazyn. Wziąłem do ręki, przeglądałem, nagle słyszę, jak jeden z nich pyta swego kompana: „Damy mu jedną?”. Ten spogląda na swego kompana i odpowiada „No, moglibyśmy dać...”. Na to ten pierwszy: „Wiesz, Ignacy, damy Ci jeden egzemplarz”. Jak powiedzieli, tak zrobili, po czym zniknęli w głąbi korytarza zostawiając mnie sam na sam z Quentą. Dzięki chłopaki.

Fanzin Galicyjskiej Gildii Fanów Fantastyki ma 32 strony formatu A4. Redaktorom udało się ściągnąć na łamy znane nazwiska. Mamy tu wywiad z Andrzejem Sapkowskim oraz Ewą Białolecką (oba przeprowadzone przez Michała Stachyrę), opowiadanie Andrzeja Pilipiuka z Jakubem Wędrowyczem w roli głównej oraz fragment najnowszej powieści Eugeniusza Dębskiego. Bardzo lubię wywiady, ciekawi mnie co słychać u moich ulubionych autorów, zawsze pojawi się jakaś miła anegdota, można dowiedzieć się o planach wydawniczych... Wywiady przeczytałem z olbrzymią przyjemnością.

Następnie przychodzi czas na „latające kompotierki” - krótkie opowiadanie Ewy Białoleckiej oraz „Zamek” - opowiadanie Andrzeja Pilipiuka z cyklu o Jakubie Wędrowyczu. Na pewno nie jest to najlepsze opowiadanie w dorobku Andrzeja - niby jest zabawne, Jakub ląduje w Rumuni, trafia do pewnego zamku... Czegoś mi jednak brakowało, czytając miałem wrażenie, że Andrzej napisał „Zamek” w ciągu kwadransa. I to w dodatku na kolanach. Po Pilipiuku, drugi z autorów, który stale współpracuje z „Portalem”, czyli EuGeniusz Dębski i fragment jego nowej powieści pt. „Aksamitny Anschluss”. Rzecz utrzymana jest na dobrym poziomie - Dębski to autor, który nie zwykł schodzić poniżej średniej, jego powieści zawsze czyta się z przyjemnością. Można by rzec, stary dobry Dębski. Warto zaprezentowany fragment przeczytać. Szkoda, że redakcja nie opatrzyła go informacjami kiedy i przez jaką oficynę powieść zostanie wydana. Po sławach nadchodzi czas na młodych gniewnych, czyli krótkie opowiadania początkujących autorów. Są wśród nich lepsze, gorsze... różne.

Dział publicystyki - podobnie jak w przypadku opowiadań jest różnie, Michał Bielamowicz w „Krótkim tekście o fantastyce” analizuje rynek czasopism fantastycznych, Rafał Olszowski pisze dlaczego powinniśmy czytać fantasy, Artur Machlowski snuje opowieść o tym, jakiej muzyki słuchać na sesjach DP, a Maciek Szaleniec opowiada o tym, dlaczego nie podobają nam się przygody publikowane w czasopismach RPG. Do tego dochodzi dział recenzji, w którym omówiono pięć książek. Quentę zamyka komiks, który jak dla mnie jest zupełnym nieporozumieniem - wólczenie rysowane od linijki... no comments.

Czas na podsumowanie: Polecam. Warto ją zdobyć.

Adres redakcji: ul. Młyńska 2/77; 31-469 Kraków
e-mail: quenta@ggff.rpg.pl

B&G

Sieć

Lista dyskusyjna Warhammer FRP

Rozpoczynając przygodę z WFRP wydaje nam się, że jesteśmy wyjątkowo dobrze przygotowani do kreowania swymi słowami świata, który znalazł się pod naszą pieczę. Mamy do swojej dyspozycji dobrze ponad trzysta stronicowy podręcznik podstawowy oraz kilkanaście wydanych w Polsce suplementów zawierających gotowe kampanie oraz dziesiątki nowych zasad. Jednak wraz z upływem czasu co raz bardziej cierpimy na niedobór interesujących nas informacji. Borykamy się z problemami, które zostały w oficjalnych materiałach potraktowane po macoszemu albo wręcz krytykujemy znajdujące się tam reguły i szukamy ich nowego, zgodnego z naszymi ideami oblicza. Tutaj nieodmiennie wspomagają nas zasoby Internetu, mnogością swych polskojęzycznych i anglojęzycznych opracowań, związanych z niemal każdym aspektem świata WFRP. Rzucamy się na nie chciwie i łakomie, ściągając wreszcie wszystko co popadnie, lecz któregoś dnia zauważamy, że wiemy nie więcej niż wcześniej, a liczba spornych kwestii zatrważająco się powiększyła.

W końcu celem poszukiwań staje się nie ilość, a jakość; nie ogrom wszystkich opracowań, a kilka cennych rozwiązań naszych problemów. Niewątpliwie to właśnie ta idea stała się bezpośrednią przyczyną powstania Polskiej Listy Dyskusyjnej WFRP (w skrócie: wfrp-l) i nadal pozostaje jej myślą przewodnią. Ponad rok temu pośród eRPeGowej braci na USENET'owym forum pl.rec.gry.rpg opracowano projekt, którego realizacją zajęli się: Maciek Grzeszczuk (serwer dla listy) oraz Maciek «Grimlok» Skorko (stronice www). 3 listopada 1998 roku Polska Lista Dyskusyjna WFRP zaistniała pośród bezkresu sieci. Do dnia dzisiejszego przez jej forum przewinęło się ponad 4250 listów a liczba czytających ją osób przekroczyła próg 130 subskrybentów. W czasie swojego, niedługiego przecież istnienia, lista przeżywała chwile lepsze i gorsze, nie przestała się jednak rozwijać. Niedawno ukazał się pierwszy numer „Gońca Imperialnego”, periodyku internetowego tworzonego przez listowiczów pod redakcją Cezara Matkowskiego. Lista zaistniała także wśród konwentowej braci.

W czym tkwi siła wfrp-l? Trywialnie, w tym w czym każdej innej listy dyskusyjnej - w grupie osób skorych do toczenia polemik na wszystkie możliwe tematy związane z naszym ulubionym systemem RPG i chętnych do odpowiedzi na prawie każde pytanie. Początkujący gracz czy MG napotka tu barwne poglądy i zawsze starające się go wesprzeć towarzystwo, niezależnie o co zapyta. Ponad to, często niepozornie rozpoczęte tematy potrafią zamienić się w gorące dysputy, omawiające już dużo bardziej obszernie zagadnienia. Niech jako przykład świadczy błahe pytanie jednego z listowiczów dotyczące kilku banalnych spraw związanych z elfami, które zamieniło się w wielką dysputę o równości, systemie władzy czy ekonomii wśród leśnych elfów, zakończone stworzeniem kilkunasto stronicowego opracowania o poważnym tytule „Socjologiczne podejście do rasy Elfów w WFRP”. I wygląda na to, że to dopiero początek.

Lista Dyskusyjna WFRP to jednak nie tylko nieocenione wsparcie dla początkujących, ale też (jeśli nie przede wszystkim) miejsce dla doświadczonych MG chcących uporządkować i uzupełnić zagadnienia niesprecyzowane, zaniedbane lub pominięte przez twórców systemu. Dlatego też na toczą się dyskusje w sprawach takich jak choćby magia czy populacja Starego Świata, nierzadko obfitujące w niespotykane nigdzie indziej pomysły i teorie. Na forum grupy nierzadko podejmowane są też dysputy ogólnofabularne związane z techniką narracji, ideałem dobrego gracza, czy stosunkiem społeczeństwa do niekiedy kontrowersyjnego zjawiska jakim jest RPG. O poziomie niektórych polemik świadczy fakt, że zdarzyło się już w historii listy by wiadomość tekstowa przekroczyła rozmiar akceptowany przez serwer listy, notabene 40000 znaków.

Jednak żadna recenzja nigdy nie odda prawdziwej wartości własnych spostrzeżeń. Dlatego też wzywamy ludzi, elfy jak i krasnoludy na ubitą ziemię gdzie orężem nie są miecze lecz słowa. Możecie stać się częścią niezwykłego miejsca, w którym rzeczywistość ustępuje magii Starego Świata i jego mrocznym tajemnicom. Oto forum Listy Dyskusyjnej Warhammer FRP...

Zapraszamy.

Maciek Skorko, Marek Pańczyk, Marek Noga

Aby zapisać się na wfrp-l należy wysłać e-maila na adres: majordomo@listserv.ideefixe.nom.pl A w treści listu zapisać: subscribe wfrp-l Zasady funkcjonowania forum są niezwykle proste. Od momentu otrzymania potwierdzenia o subskrypcji od serwera listy wszystkie e-maile wysyłane na adres: wfrp-l@zwieracz.ideefixe.nom.pl będą trafiać do ludzi subskrybujących wfrp-l, a poczta wysłana na listę przez innych będzie przesyłana do was. Ze wszystkimi pytaniami dotyczącymi zasad funkcjonowania listy dyskusyjnej zwracajcie się do jednego z administratorów.

NAWIGATOR SKLEPOWY

TAM KUPISZ PORTAL

BIAŁYSTOK

P.H. GOMIX, ul. Lipowa 6; tel. (085) 7322011

BIELSKO BIAŁA

Centrum Gier BARD, ul. Celna 10

BYDGOSZCZ

Złoty Smok, ul. Gdańska 42; tel. (052) 3456674

CZĘSTOCHOWA

Fantasy, ul. Wolności 22

GDAŃSK

Sklep Master, ul. Grunwaldzka 99/101; tel. (058) 3483550
G.D.K. Iskra, ul. Miszewskiego 16; tel. (058) 3412431

GLIWICE

Księgarnia Spotkania, ul. Zwycięstwa 31; tel. (032) 2319528
Alibi, ul. Raciborska 1

GORZÓW

Daniel, ul. Chrobrego 9; tel. (095) 7289518

JASTRZĘBIE ZDRÓJ

Scorpion, ul. Arki Bożka 2; tel. (032) 4718133

KATOWICE

Księgarnia Marzenie, Pl. Wolności 14; tel. (032) 2537653
ONO, Pl. K. Miarki 8; tel. (032) 2513979

KIELCE

Księgarnia Księgarz, ul. Sienkiewicza 30; tel. (041) 3444537

KOSZALIN

Sławomila Zapalska, ul. Połtawska 6
Troll, ul. Ks. BP. Czesława Domina 1 / 2; tel. (094) 3410769

KRAKÓW

BARD, ul. Stefana Batorego 20/17; tel. (012) 6320735
FANTASY SHOP, Pl. Wolnica 13
SZEHEREZADA, ul. Bieńczycka 168/337

ŁÓDŹ

Sklep MAG, ul. Piotrkowska 90; tel. (042) 6398301

LUBLIN

Krzyś, ul. Kapucyńska 6; tel. (081) 5322986

POZNAŃ

Gryfin, ul. Ratajczaka 30
Pantera, ul. Św. Marcina 61; tel. (061) 8330468

PULAWY

Niwa, ul. Lubelska 10; tel. (081) 8880211

RZESZÓW

SZEHEREZADA, ul. Warszawska 5/7

SELEPSK

Meka, ul. Tuwima 23

SOSNOWIEC

GNOM, ul. Rybna 14

SZCZECIN

BAZYL, ul. Piaskowa 20; tel. (091) 4557674

TORUŃ

Sklep papirniczy, ul. Szeroka 46; tel. (056) 6522593

WARSZAWA

ARKANA KSIĄŻKI, ul. Słowackiego 4

FABER i FABER, ul. Puławska 11; tel. (022) 8491265

Księgarnia SASKA, ul. Brazylijska 9

STREFA 51, ul. Długosza 2/16; tel. (022) 6549811

BELLONA G.K.W., ul. Krakowskie Przedmieście 11

WROCLAW

Centrum Gier, ul. K. Wielkiego 27; tel. (071) 3421217

Mag-Ogryn, ul. Szewska 6/7; tel. (071) 3438861 w.
206**ZAKOPANE**

Upominek, ul. Krupówki 34a

Zasady Działania Giełdy Mistrzów

Zasady działania GM są bardzo proste. Jeśli jesteś zainteresowany wstąpieniem w szeregi osób współtworzących Giełdę i chcesz przesłać nam coś, co uważasz, że może przydać się innym - wystarczy, że napiszesz na adres redakcji list (z dopiskiem na kopercie Giełda Mistrzów) oraz prześlesz nam to, co chciałbyś przekazać innym Mistrzom Gry. Musisz także napisać, co chciałbyś w zamian otrzymać (opierając się na katalogu lub opisując ogólnie to, co Cię interesuje).

Jeśli chcesz otrzymać katalog z aktualną ofertą GM przyslij do nas zaadresowaną do siebie kopertę z dołączonym znaczkiem.

Michał Oracz - zarządzający zasobami Giełdy oceni wartość nadesłanych przez Ciebie materiałów i dopilnuje, abyś w zamian otrzymał coś równie interesującego (inną wartość ma xero scenariusza, inną ręcznie zapisana księga...). To wszystko - zamówione materiały dotrą do Ciebie za pośrednictwem poczty.

Koszty przesyłki ponosi Wydawnictwo Portal.

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Prenumerata magazynu „Portal”

Dostępna jest jedynie prenumerata półroczna obejmująca numery 5,6,7 (czerwiec, sierpień, październik). Aby zaprenumerować „Portal” należy wpłacić 30 złotych na nasze konto bankowe, posługując się zamieszczonym obok przekazem. W prenumeracie nasze czasopismo jest tańsze, jeden numer kosztuje tylko 10 złotych. W tą cenę wliczone są już koszty przesyłki. Dodatkowo prenumeratorzy biorą udział we wszystkich promocjach Wydawnictwa Portal.

Płyta CD

Naszą płytę można zakupić w sprzedaży wysyłkowej - musicie wpłacić na nasze konto (za pomocą zamieszczonego obok przekazu) kwotę 18 złotych. W tą cenę wliczone są koszty przesyłki.

Numery archiwalne

Korzystając z zamieszczonego obok przekazu pocztowego można zamówić archiwalne numery „Portalu”.

Numer pierwszy - cena: 13 zł

Numer drugi - cena: 13 zł

Numer trzeci - cena: 13 zł

Osoby, które chcą zamówić wszystkie trzy numery otrzymują specjalną bonifikatę - wystarczy, że wpłacą 35 zł.

Promocja dla nowych czytelników

Dla osób, które zdecydują się wykupić prenumeratę przewidzieliśmy specjalną zniżkę na zakup archiwalnych numerów - dla nich koszt dowolnego z nich wynosi jedynie 10 zł. Jeśli więc chcecie zamówić prenumeratę i któryś z archiwalnych numerów musicie wpłacić 30 zł + 10 zł za każdy z zamówionych archiwalnych numerów.

Niespodzianki dla prenumeratorów

Wszystkie osoby, które zdecydują się teraz zaprenumerować „Portal” otrzymają bezpłatnie pierwszy dodatek do gry karcianej „Sim wiocha” z unikatowymi kartami, które nie będą dostępne w sklepach.

Pozostali prenumeratorzy - osoby, które zaprenumerowały nasz magazyn już wcześniej otrzymają zestaw 12 kart do „Sim wiochy”, które nie będą dostępne nigdzie indziej. Po drugie, w momencie wydania pierwszego dodatku do „Sim wiochy” każdy z Was otrzyma po jednym specjalnym bosterze „Powrotu egzorcysty - limited edition”. Dlaczego specjalnym? Dlaczego limited edition? Ponieważ karty będą opatrzone autografami grafików, którzy wykonali ilustracje. Dodatkowo spośród wszystkich prenumeratorów zostanie wylosowane pięć osób, które otrzyma oryginalne grafiki z tego numeru „Portalu”.

Rada na koniec

Wyraźnie - najlepiej drukowanymi literami - wypełniajcie przekaz, a na odwrocie zaznaczajcie, na co wpłaciliście pieniądze.

Rada na sam koniec

Pamiętajcie: zawsze zaznaczajcie za co wpłacacie pieniądze. Zawsze!

ANKIETA

Można wygrać nagrody!!!

Imię.....

Nazwisko..... Wiek.....

Adres.....

Gracz, czy MG?.....

Internauta?.....

Ile osób czyta Twój egzemplarz Portalu.....

Czy wśród Twoich kumpli są osoby, które
nie kupują Portalu z jakiegoś szczególnego
powodu? Jeśli tak, to z jakiego.....

Ulubiona gra RPG.....

System bitewny w który grasz.....

Oceń numer trzeci w skali od 1 (tragicznie) do 6 (doskonale)

poziom graficzny czasopisma.....

ogólny poziom tekstów.....

zmiany dokonywane w czasopiśmie.....

GDZIE DIAŁEŁ NIE MOŻE.....

SIM WIOCHA.....

POZA GRANICE ŚWIADOMOŚCI.....

DATA TERM: PODNIEBNE AUTOSTRADY.....

STAROPOLSKIEGO PIERDOŁY GAWĘDY.....

JAK STWORZYĆ MUSZKIETERA.....

JAK MUSZKIETERA TWORZYĆ.....

KARTA POSTACI.....

PAMIĘTNIK.....

MI-GOTANIE W CIEMNOŚCI.....

LONDYN.....

W KAMIENNYM KRĘGU.....

NIEDOKOŃCZONE BUDOWLE.....

TEORIA SPISKU.....

JESIENNA GAWĘDA.....

KRONIKI STAREGO ŚWIATA.....

HISTORIA IMPERIUM.....

ZAKON PIECZĘCI.....

SYMBOLE MORRA.....

MIDDENHEIMER.....

MIASTO.....

RÓD CASTILLA.....

SNOTBALL.....

ARKANA MAGII.....

ARKANA WALKI.....

SAKWA WŁÓCZYKIJA.....

Z ARCHIWUM Y.....

CIACH.....

KONSUMPCJA.....

LISTY NA KONIEC WIEKU.....

STRZELANIE DO RZUTKÓW.....

TWARDE WODOWANIE.....

ERA WoDNIKA.....

UCHROŃ NAS ODE ZŁEGO.....

WIEŚCI.....

WARMASER.....

WARHAMMER VASYLA.....

GOBLIŃSKI LATAWIEC BOJOWY.....

JASKINIA.....

STUKOKARTA.....

OPOWIEŚĆ PONAD WSZYSTKO.....

SZTUKA JEST SZTUKA.....

WARSZTATY.....

SKRZYŃKA NARZĘDZIOWA.....

MOTYWY.....

KAT EDRA.....

ODKUPIENIE.....

ROANOKE.....

PIĘĆ ASÓW W TALII.....

NIECHĘTNY CZYTELNIK.....

RECENZJE DODATKÓW.....

Propozycje nowych działów, ew. o czym
chciałbyś przeczytać w działach już istnieją-
cych.....

Jeśli Cię wylosujemy, co chciałbyś wygrać?

**Jeśli chcesz wziąć udział w PLEBISCY-
CIE 2000 możesz zrobić to teraz:**

Najlepsza gra RPG

1.....

2.....

3.....

Najlepszy scenariusz

1.....

2.....

3.....

PLEBISCYT 2000

Witamy wszystkich w drugiej odsłonie **Plebiscytu 2000**. Dziś podamy pierwsze wyniki, rozdamy pierwsze nagrody i ponownie zachęcimy Was do udziału w największym przedsięwzięciu plebiscytowo-ankietowym (co za nazwa!) w historii polskiego RPG. Zatem... zaczynamy.

Najlepszy system RPG.

Podaliście 14 tytułów różnych gier wydanych w Polsce. Póki co liderem klasyfikacji jest WARHAMMER. Kilkanaście punktów za nim plasują się Zew Cthulhu oraz Cyberpunk 2020. Na czwartym miejscu jest Earthdown.

Najlepszy scenariusz

Nie ukrywam, że grono redakcyjne zostało potężnie zaskoczone - podaliście jak dotąd 39 **różnych** tytułów scenariuszy! To niesamowite! Póki co liderują: „Dom” autorstwa A. Miskurki i T. Kreczmara oraz „Pinokio” autorstwa I. Trzewiczka - obie przygody otrzymały zbliżoną liczbę głosów.

Pamiętajcie, że możecie głosować tylko na przygody, które zostały opublikowane w jednym z ogólnopolskich czasopism, tak więc głosy oddawane na „Maski Nyarlathotepa”, czy „Szara eminencję” są nieważne!

Pierwsi nagrodzeni

Wylosowaliśmy pięć osób, które otrzymają nagrody. W kolejnych numerach będziemy zwiększać liczbę nagrodzonych o kolejne pięć osób (czyli w numerze czerwcowym wylosujemy dziesięć osób, w sierpniowym piętnaście itd.). Tym razem szczęście uśmiechnęło się do: **Krzysztof Kędzierski** - Zegrze; **Michał Cieśla** - Starachowice; **Krystian Maciejak** - Witkowo; **Wojciech Mayer** - Poznań; **Andrzej Rozenbajger** - Leśna. Zwycięzcy otrzymają nagrody takie jakie sobie sami zażyczyli, czyli książki, podręczniki, figurki...

A teraz czas na przypomnienie, czyli

O co chodzi?

Wybieramy najlepszy, najciekawszy, najczęściej grywalny, najchętniej kupowany, najoryginalniejszy system RPG opublikowany w Polsce oraz najlepszą, najciekawszą, najbardziej grywalną przygodę opublikowaną w jednym z polskich ogólnopolskich czasopism RPG.

Kto?

Wy, Czytelnicy magazynu Portal, najbardziej doświadczeni z doświadczonych, Mistrzowie Gry i Gracze.

Co?

Najlepszy system RPG oraz najlepszy scenariusz.

Co trzeba zrobić?

Wypełnić kupon znajdujący się na końcu ankiety i przesłać na adres redakcji.

Co z tego będzie?

Dużo nagród. W każdym numerze będziemy publikować listę osób, które wygrały nagrody. Aha, i niespodzianka, czyli Nowy Sposób Losowania. Wszystkie otrzymane listy z ankietą wrzucamy do olbrzymiego worka. Co dwa miesiące losujemy z niego osoby, które otrzymają nagrody. Ale po losowaniu worka nie zmieniamy i nie wyrzucamy Waszych listów! Po dwóch miesiącach znowu do niego zaglądamy i losujemy! Jeśli przyślesz do nas propozycję już teraz, to masz szansę wziąć udział aż w czterech losowaniach!

Jak długo?

Ankiety będziemy drukować przez 4 kolejne numery. W piątym (grudzień 2000) podsumujemy wyniki.

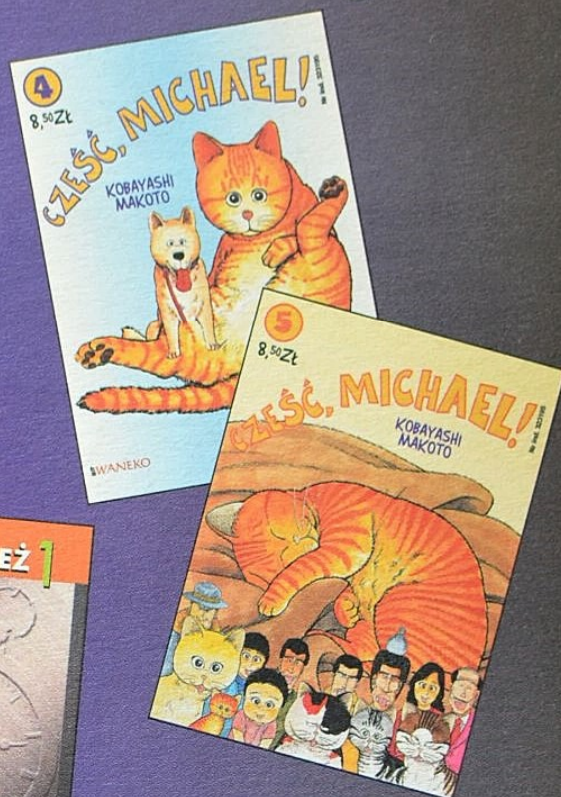
Aż trzy?

Trudno wybrać jeden najlepszy. Dlatego wybierzcie trzy najlepsze. Tak będzie sprawiedliwiej. Aha, i liczy się kolejność. Pierwsza z podanych przez Was propozycji otrzyma 3 punkty, druga dwa, ostatnia jeden punkt. Punkty oczywiście zsumujemy i w ten sposób wyłonimy zwycięzcę.

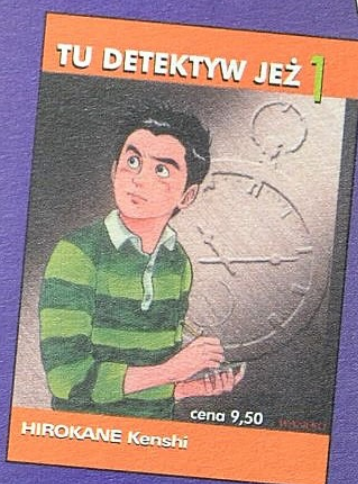
NIE BIERZ TEGO DO RĘKI jeśli:



dręczy Cię
dotkliwy
brak poczucia
humoru,



na wspomnienie
o dobrej
fantastyce
robi Ci się słabo,



a kryminały
zwykle wrzucasz
do kosza
na śmieci.



JEŚLI JEDNAK POWYŻSZE PRZYPADŁOŚCI SĄ CI OBCE...



... nie zapominaj o naszych komiksach!

KOMIKSY WANEKO SĄ DOSTĘPNE w kioskach RUCH-u, Jard-pressu, Inmedio, EMPIK-ach, księgarniach Matras, Domach Książki i innych punktach, których listę znajdziecie na stronie internetowej www.yo.rim.or.jp/~waneko/

Możecie też składać zamówienia bezpośrednio w wydawnictwie
fax. 0 22 628 31 22, e-mail: waneko@yo.rim.or.jp

**WIELKA PROMOCJA CHRONOPII
DO KAŻDEJ KSIĄŻKI - BLISTER**

CHRONOPII



www.gildia.pl

GILDIA
ZAŁOŻONA
W 2000 ROKU

**ZAPRASZAMY WSZYSTKICH
MIŁOŚNIKÓW S-F ORAZ FANTASY
NA NAJWIĘKSZY NA POMORZU
KONWENT GIER KARCJANYCH,
BITEWNYCH I RPG**

"GILDIA 2000"

**WIĘCEJ INFORMACJI O KONWENCIE
NA STRONACH SERWISU WWW.GILDIA.PL
LUB TEL. (059) 8420285**

ZAPRASZAMY WSZYSTKICH DO WSPÓŁPRACY