

RECENZJA D&D 3ED. - PRZETESTOWALIŚMY

PORTAL

dwumiesięcznik poświęcony grom fabularnym

7

cena: 12 pln



ISSN 1508-6232

Fantastycznie!

MAGAZYN.pl



nowości S-F, konkursy
bądź w temacie, wygraj atrakcyjne nagrody



komiks Freefall
nowy odcinek 3x w tygodniu !



Fantastyczne! linki www
znajdź interesującą stronę



w magicznej kuli
TV, kino, video - wybrane pozycje SF



publicystyka
nasza mocna strona



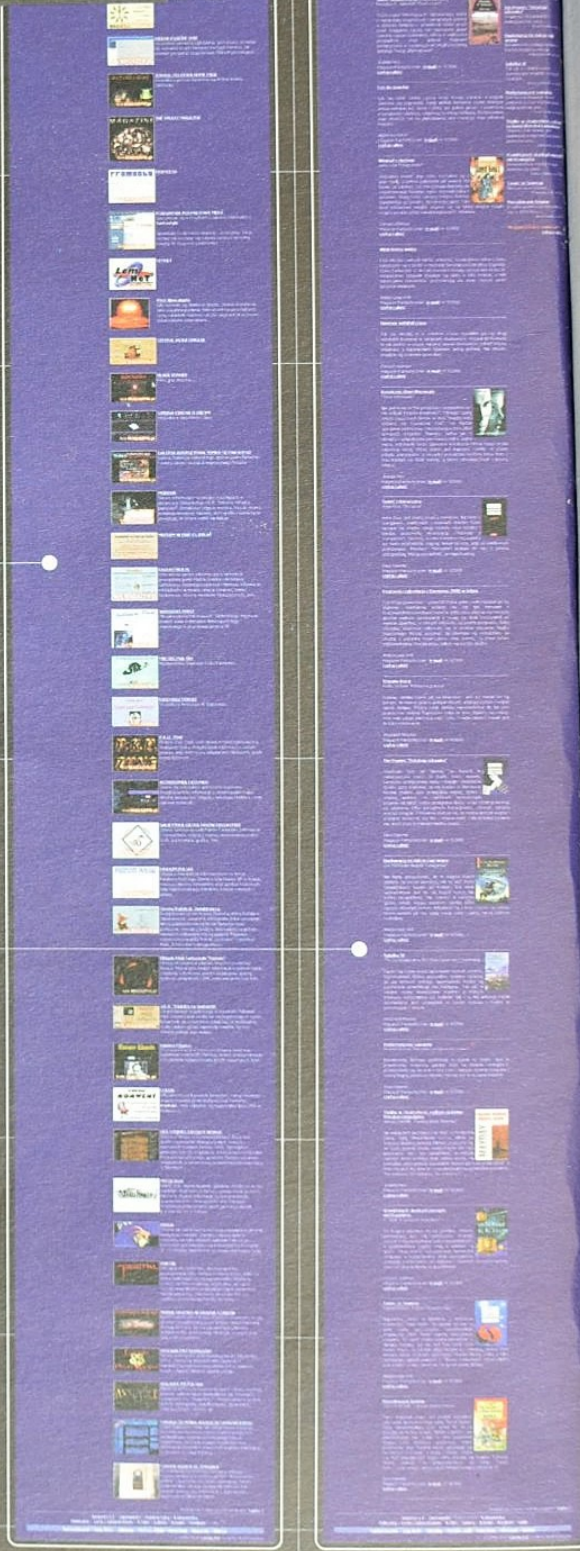
szef kuchni poleca
książka, strona WWW, film, wystawy i inne



listy z laboratorium
czyli świat kontra SF



galeria pocztówki z przyszłości
... i inne działy, które tutaj się nie zmieściły



Wstępnie
Ostatnie
świetni. V
wydawcy
towując
nie chod
Nie ud
MAG, p
jest już
Coper
że gra
Oby. C
też rac
nowszy
dotych
adland
dwójka
z plan
Żuraw
Dla
Nie, ż
nio na
będzie
rynk
kutow
adlan
C
nia
zak
go w
o Z
Zm
ryn
och
Zro
szy
tym
sta
ko
ku
v
me
gó
M
pó
ce

Niez
Dar

Wstępniak

Ostatnio pisałem o tym, że mamy wiele pomysłów i jesteśmy ogólnie świetni. W wieściach natomiast pisałem jacy to wspaniali są nasi polscy wydawcy, którzy wreszcie się przebudzili i ruszyli ostro do pracy przygotowując dla nas, erpegowców masę atrakcji. Czas na korektę, i to, wcale nie chodzi o Portal. My nadal jesteśmy wspaniali.

Nie udało się wydać na wakacje Fading Suns, gry SF, którą zapowiadał MAG, ponoć w chwili, kiedy czytacie te słowa podręcznik podstawowy jest już na półkach sklepowych. Oby. Nie udało się także na jesień wydać Copernicusowi „Zamku Falkenstein” ostatnie wieści od wydawcy mówią, że gra ukaże się na przełomie listopada i grudnia. No cóż, ponownie... Oby. Co jeszcze? Zapowiadany wcześniej na gwiazdkę przebój: Deadlands też raczej ma małe szanse ukazania się w terminie - sam wydawca w najnowszym MiMie zapowiada, że gra ukaże się na przełomie roku. Znając dotychczasowe wyczyny MAGa możemy śmiało spodziewać się Deadlandsów na wiosnę. Co jeszcze? Pozostaje Tori i ISA. Na szczęście ta dwójka broni honoru polskich wydawców - wszystko przebiega zgodnie z planem - „Rodzina Wschodu” jest już na rynku, podobnie jak „Droga Żurawia” dodatek do Legendy Pięciu Kręgów.

Dlaczego o tym piszę? Z samej radości dokopania podłym wydawcom? Nie, żadna to przyjemność, uwierzcie. Piszę o tym z innego powodu. Ostatnio na liście dyskusyjnej Portalu toczyła się dyskusja na temat tego, jak będzie wyglądał Portal pod koniec roku 2000 - w momencie, kiedy na rynku będzie obecnych sześć zupełnie nowych na naszym rynku gier. Dyskutowaliśmy o tym, czy powinniśmy zrezygnować z ZC na rzecz Deadlandsów, przestać pisać o CP2020 na rzecz Fading Suns...

Cóż, nasze rozważania najwyraźniej były przedwczesne, a poszukiwania autorów zdolnych pisać artykuły o grach SF lub Steampunku, choć zakończone sukcesem, zupełnie niepotrzebne. Portal końca dwudziestego wieku nie będzie się różnił od tego, który znacie, wciąż będziemy pisać o ZC, wciąż o CP2020, nie zdradzimy Warhammera na rzecz nowych gier. Zmiany będą następować powoli i będą odzwierciedlać zapotrzebowanie rynku, nie rzucę na łamy działu Deadlands, mimo że mam na to olbrzymią ochotę, skoro nikt nie wie, kiedy tak naprawdę gra ukaże się na rynku. Zrobiliśmy tak z Legendą Pięciu Kręgów, dział L5K pojawił się na naszych łamach zanim zdążyliśmy uczciwie zrecenzować tę grę (recenzja w tym numerze pióra Marcina Chałubca) - trafiliśmy w Wasze gusta i wystartowaliśmy równo z premierą, jednak sam chwyt chyba był zbyt ryzykowny - pisać o grze, której większość z Was nie zdążyła nawet jeszcze kupić.

W XXI wiek wejdziemy w stałym, sprawdzonym składzie, Warhammer, Zew Cthulhu, Dzikie Pola, Cyberpunk 2020, Legenda Pięciu Kręgów. W grudniu doszłuszuje do nas tylko jeden nowy dział. Dział Świata Mroku, który od numeru ósmego na stałe zagości na naszych łamach. A póki co...

Życzę Wam miłej lektury Portalu, a niektórym polskim wydawcom więcej ikry.

pozdrawiam
Ignacy Trzewiczek

Wydawca
Wydawnictwo PORTAL s.c.

Redaktor naczelny

Ignacy Trzewiczek
trzewik@rpg-portal.pl

Redakcja

Michał Oracz
(dział graficzny, dział CP2020)

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

Rafał Głowska
(Szermierz)
ralf@efbud.com.pl

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

Marcin Chałubiec
(Legenda Pięciu Kręgów)
obi@zeus.polsl.gliwice.pl

Adam Wiczorek
(Zew Cthulhu)
gaja@czestochowa.home.pl

Stale współpracują

Dawid Brykański, Bogusław Dawiec,
Marcin Dobisz, Jarosław Chlebica,
Eugeniusz Dębski, Magdalena Głowska,
Łukasz Fiema, Paweł Markowski, Filip
Markovic, Andrzej Pilipiuk, Maciej
Szaleniec oraz Devlish, Remov i
Nurglitch

Ilustracje

Joe Abrakadabra, Radosław Grusze-
wicz, Tomasz Jędruszek, Magdalena
Macha, Piotr Macha, Sebastian Mazur,
Tomasz Oracz, Michał Oracz, Charlie,
Antoni Serkowski

Ilustracja na okładce

Tomasz Oracz

Skład i łamanie

MIT o'man

Korekta

Anna Nowosielska, Remov

Druk

Drukarnia Waldemara Wilińskiego
ul. Chopina 6; 44-100 Gliwice

Adres redakcji

ul. Ks. M. Strzody 2/407;
44-100 Gliwice
tel. (0-32) 3316721

Sieć

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

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.

Niezwykła oferta dla prenumeratorów!
Darmowe wejściówki na konwent Dracool oraz
masa niespodzianek!
Sprawdź - strona 148!

ROZPĘDÓWKA

- 7 **NIEWĄPLIWY UROK WICKA**
Marcin Chałubiec
Recenzja gry Legenda Pięciu Kręgów
- 9 **POWRÓT LEGENDY**
Ignacy Trzewiczek
Recenzja gry D&D 3ed.
- 11 **CO TAM PANIE W WARHAMMERZE**
Ignacy Trzewiczek
Wywiad z Jamesem Wallisem
- 13 **GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE...**
Dawid Brykalski
Wywiad z Rafałem A. Ziemkiewiczem

TEKŚCIOR NUMERU

- 17 **WOJENNA ZAWIERUCHA**
Marek Pańczyk, il. T. Jędruszczyk
Porady dotyczące prowadzenia kampanii wojennych.
- 26 **KRASNOLUDZKIE TECHNIKI OBLĘŻNICZE**
Maciej Szaleniec
Opis machin wojennych stosowanych przez krasnoludy

CYBERPUNK 2020

- 31 **WARIACJE NA TEMAT CYBERPSYCHOZY**
Przemysław Wenio, il. A. Serkowski
Opis rozwoju najgroźniejszej choroby 2020 roku.
- 35 **ALTERNATYWNA RZECZYWISTOŚĆ:
CYBERUTOPIA 2060**
Łukasz Fiema, il. P. Macha
Pomysł na kampanię rozgrywaną się w roku 2060
- 41 **ALTERNATYWNA RZECZYWISTOŚĆ:
DO ZOBACZENIA W NOWYM, LEPSZYM ŚWIECIE**
Łukasz Fiema, il. P. Macha
Szkic przygody do CU2060

MUSZKIETEROWIE I SARMACI

- 43 **Z TEKI HISTORYKA**
Jarosław Chlebica
Kolejny z cyklu artykułów odsłaniających zagadki przeszłości
- 48 **SILVA RERUM**
Anna Brzezińska
Pierwszy artykuł z nowego cyklu historycznego
- 54 **STAROPOLSKIEGO PIERDOŁY GAWĘDY**
Michał Mochocki
Tym razem o kalendarzu Staropolskim

- 57 **GOSPODARSTWO**
Michał Mochocki, il. Piotr Macha
Artykuł z wiadomościami dla MG prowadzących NDP

- 62 **NOVUS LIBER CHAMORUM**
Adryan Boreyko, il. Piotr Macha
Opis chamów zamieszkujących ziemię RzeczypospolitejP

- 65 **KARTA FOLWARKU**
Michał Mochocki, il. Piotr Macha
Karta pomocna podczas gry w NDP

- 67 **INSTRUCTUARIUM**
Michał Mochocki
Informacje na temat wykorzystania karty folwarku.

- 69 **TRAKTAT**
A. Cichoński, il. A. Cichoński
Pomoc do gry NDP

ZEW CTHULHU

- 78 **SŁÓJ ABRAKADABRY**
Joe Abrakadabra, il. J. Abrakadabra
Szkice przygód do ZC

- 80 **TEORIA SPISKU**
Devlish
Szkice przygód do ZC1990

WARHAMMER

- 82 **JESIENNA GAWĘDA**
Ignacy Trzewiczek
Tym razem na temat prowadzenia bitew.

- 85 **KRONIKI STAREGO ŚWIATA**
Ignacy Trzewiczek, il. Sebastian Mazur
Zakończenie trwającej od roku kampanii.

- 88 **ARKANA MAGII**
Marek Noga, P. Grzegorzcyk, il. T. Straszewski
Pierwszy z dwóch odcinków „Dialogów...”

LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW

- 92 **RZECZ W KONFLIKCIE**
Bogusław Dawiec
Artykuł zwracający uwagę na motywacje bohaterów L5K

- 94 **NITEN**
John Wick
Traktat szermierczy

- 97 **MIŁOŚĆ ZNACZY WOJNA**
Krystyna Nahlik, il. S. Mazur
Szkic przygody do L5K

PUBLICYSTYKA

115 _____ **LISTY NA KONIEC WIEKU**
Andrzej Pilipiuk

116 _____ **TWARDE WODOWANIE**
EuGeniusz Dębski

117 _____ **JESIENNE...**
Ignacy Trzewiczek

GRY BITEWNE

103 _____ **WIEŚCI**
Tomasz Kowalik, Andrzej Urbański
Wieści ze świata gier bitewnych

105 _____ **TYM, KTÓRZY PIERWSZY RAZ**
Filip Marković, il. Radosłwa Gruszewicz
Porady dotyczące zbierania armii Chaosu

108 _____ **NIC NIE MOŻE WIECZNIE TRWAĆ**
Tomasz Jachowicz
Podsumowanie errat do V edycji WFB

ALMANACH

111 _____ **JAK PISZĘ SCENARIUSZE**
Przemysław Głomb, il. Tomasz Jędruszcak
Drugi z cyklu artykułów na temat pisania przygód

115 _____ **MŁOT NA GRACZY**
Yurgielevich, il. A. Serkowski
Co zrobić z niesfornymi graczami? Przeczytaj!

119 _____ **NIECO TRIKÓW**
Ignacy Trzewiczek, il. J. Abrakadabra
Krótki poradnik aktorstwa

120 _____ **NAJSTARSZY KONFLIKT**
Demo, il. Charlie
Kłótnie między graczami? Dowiedz się jak ich unikać.

SCENARIUSZE

124 _____ **PANI**
Przemysław Ananowicz, il. Tomasz Oracz
Trzeci z nagrodzonych scenariuszy w konkursie Katedra

129 _____ **PAJĘCZYCA**
Marek Jerzy Markowski, il. J. Abrakadabra
Genialna przygoda do WFRP.

136 _____ **HISZPAŃSKI WIĘZIEŃ**
Marcin Blacha, il. Tomasz Oracz
Krótką przygodą do Szermierza

SYSTEMY AUTORSKIE

139 _____ **RYŻOWISKO**
Marcin Szyszkowski, Marcin Kozidrak
Gra, której akcja ma miejsce podczas wojny w Wietnamie

MAGAZYN

142 _____ **RECENZJE**
Dawid Brykalski, EuGeniusz Dębski
Recenzje książek i dodatków RPG



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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

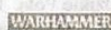
karciane



bitewne



RPG



planszowe



WIELKA PROMOCJA!!!
GRY WARZONE

Nasze sklepy:

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

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

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

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

Falkon

Lubelski Klub Fantastyki „Syriusz”, Lubelska Sekcja Gier „Cytadela”, Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza” oraz IV Liceum Ogólnokształcące im. Janiny Sędzikowskiej w Lublinie zapraszają na Fantastyczny Atak Lublina - **FALKON** pod hasłem Samhain.

Data: 24-26 listopada 2000 roku.

Miejsce imprezy: IV Liceum Ogólnokształcące przy ulicy Szkolnej 4 w Lublinie.

Koszt: 25 zł (z noclegiem w sali zbiorowej - opatrzenie się w karimatę i śpiwór!). Osoby zainteresowane noclegami w hotelu lub schronisku (uwaga - niskie ceny!) są proszone o kontakt z organizatorami. Na miejscu zapewniemy bufetowe żarło i napitek, w pobliżu jest również kilka kafejek i restauracji.

Program: liczne prelekcje i prezentacje, spotkania z pisarzami i tłumaczami, spotkania z redakcjami pism fantastycznych, pokazy walk rycerskich, dyskusje, LARPy (WoD, DP), gry fabularne, bitewne, karciane i komputerowe, turnieje: WFB, MtG, L5k, pokazy iluzjonistyczne, pokazy filmowe, koncert muzyki folkowej, mnóstwo konkursów (już na pewno: ogólnofantastyczny, o twórczości Tolkiena, Sapkowskiego, trylogii Sienkiewicza, na najlepiej pomalowaną figurkę, najfajniejszy strój, WFRP, WoD, Gwiezdne Wojny, komiks, kalambury).

Kontakt:

przez internet: pisząc do Krzysztofa Księskiego (ksieski@tinet.pl lub ksieski@poczta.wprost.pl) lub Piotra Gnypa (toread@thor.intercafe.com.pl) zwykłą pocztą: Lubelski Klub Fantastyki „Syriusz” przy Wojewódzkim Domu Kultury, ul. Dolna Panny Marii 3, Lublin.

osobiście: zjawiając się w Wojewódzkim Domu Kultury w Lublinie (adres powyżej) w każdy wtorek między 18.00 a 20.00 w sali nr 19 i 22. **telefonicznie:** Krzysztof Księski 502 998 973 lub Piotr Gny 502 549 177.

Kapitularz II

Wszczęświatowy Zlot Miłośników Fantastyki, RPG, Gier Karcianych i Bitewnych
KAPITULARZ 2
Powrót z Rozproszenia

Czas trwania: 13-15.10.2000

Adres: Łódź, ul. Pojezierska 10, gmach SP nr 65
Koszt: 30 zł. Kobiety i MG płaca 25 zł. Bilety jednodniowe w cenie 15 zł.

Konwencja: "Diuna" F. Herberta i SF w ogóle. Mile widziane będą stroje dopasowane do konwencji.

W programie m.in.:

- Prelekcje i dyskusje
- Prezentacje systemów RPG
- Konkursy wiedzy
- Turnieje gier karcianych: Magic: the Gathering (Classic, Standard, Extended, Draft), Kult CCG, SimWiocha
- Sala gier bitewnych: WH 40K, WarZone
- Sala komputerowa
- Sala Video: projekcje Anime i klasyki SF

Noclegi: W szkole (należy mieć karimatę i śpiwór). Dostępny będzie prysznic i ciepła woda.

Wiecej informacji: Strona konwentu: www.kapitularz.prv.pl; E-mail: dacari@kapitularz.prv.pl
Tel: Dacar - 0608 521 963

Organizatorzy: LSMF Kapituła, Piana Żłudzeń, Kopalnia.rpg

Patronat medialny: New Secret Service, Studenckie Radio ŻAK, Łowca Wyobraźni

Unia gdańska

z redakcją pisma Portal przez Swawolną
Kompanię
die 1 Augusti zawarta

My, wolna szlachta Rzeczypospolitej, *pro bono publico* postanawiamy siły nasze w jedno złączyć, *ad maiorem patriae gloriam* obracać, do czego wzywamy także naród cały. Co najpierwszym celem uczyniwszy, takie *puncta* spisujemy:

1. Sieciowy dział Dzikich Pól w Portalu do Swawolnej Kompanii *applicamus*. Od dnia tegoż poczynając, spólnymi siłami będziemy budować a upiększać, iżby lepsza w całym świecie nie powstała. Także y ryciny wszelkie portalowe na Swawolną Kompanię przenieść wolno.

2. Traktaty y dyariusze spólnie gromadzić będziemy, co najsamprzód do kancelaryi Starosty portalowego idzie, który wybierze co w Portalu imprimować zechce, reszta zaś na Swawolnej Kompanii wywieszona będzie.

3. System Dzikie Pola w świecie promować iako się da zamierzamy, wszelkich k temu starań dokładać, iżby naród nasz szlachecki z otepienia wzbudzić y szlacheckie obyczaje restaurować.

4. Podeymiem spólnie dzieło konfederacyi gliwickiej, której na Swawolnej Kompanii dział osobny przeznaczamy; zaś im.p. Iedrzeia Rusztowicza do consilium przypuszczamy.

Co szlacheckim słowem przypieczętowawszy, wraz na pergaminie wszystko spisujemy, iżby mocą prawa rzecz utwierdzić a w odpisach iednakowych po Rzeczypospolitej wieść rozesłać.

Podpisali:

Marszałek konfederacyi gliwickiej
Michał Łukasz Mochocki
Starosta portalowy, bydgoski y gdanski

Artur Machlowski
Starosta krakowski y zabierzowski

Iedrzej Rusztowicz
Starosta brzościecki y sądecki

Wielki zaszczyt!

Spieszmy donieść, że strona internetowa „Swawolnej Kompanii” otrzymała autoryzację autorów gry Dzikie Pola. Tym większa to dla nas przyjemność, że od dwóch miesięcy redakcja Portalu ściśle współpracuje i pomaga w tworzeniu tej witryny (parz „Unia gdańska”)

Strategicon III

Strategicon III - Graj lub zdychaj!

Konwent Miłośników Gier Bitewnych, Karcianych i Strategicznych.

Data i miejsce:

24 - 26 listopad 2000; Wrocław, Szkoła podstawowa nr 97, ul. Prosta 16

Pogram:

Turnieje gier bitewnych:
Mistrzostwa Polski w „WFB”, Mistrzostwa Polski w „W40K”, Chronopia, Warzone, Necromunda (turniej - Kampania), Blood Bowl (turniej - puchar), GorkaMorka (turniej - kampania), W40K II ed, Warmaster, Gothic, Mordheim, WFB turniej herosów.

Turnieje karciane:

Magic The Gathering (DCI - extended type), Legend of five rings (extended jade), Star Wars. Turniej strategicznych gier planszowych.

Turnieje gier komputerowych.

Dodatkowe atrakcje:

Konkurs znajomości Starego Świata, znajomości Świata W40K, wystawa grafik, pokazy i prezentacje gier (WFB VI ed), spotkania z gośćmi (dział bitewny „Portala”, przedstawiciele GW, konkurs militarny, pogadanki, itp.).

Organizatorzy:

Klub Miłośników Gier i Fantastyki Melkor; Niezależne Stowarzyszenie Pro Arte

Kontakt: 0501 221 687; 0603 072 172; muczachan@hell.pl; www.strategicon.multinet.pl; „Melkor” Wrocław, ul. Krzycka 16 53-020

Warunki uczestnictwa

Rozgrywki toczyć się będą 24 h na dobę, osobom chcącym ewentualnie spać udostępniamy salę gimnastyczną (prosimy o zabranie śpiworów, karimat, itp.). Koszt akredytacji na cały konwent około 29,99 PLN, dostępne również będą bilety jednodniowe.

Nowe N.E.W.S.y

Jak zapewne już zauważyliście dział wieści w tym numerze jest zdecydowanie mniejszy niż w numerach poprzednich. Dlaczego?

Od 1 października jego główna część została przeniesiona na naszą witrynę internetową: www.rpg-portal.pl.

A co z „papierowymi” niusami? Znajdzie się tu miejsce na zapowiedzi konwentów, recenzje nowych gier oraz najbardziej elektryzujące informacje z kraju i ze świata.

Cała masa plotek, recenzji i zapowiedzi wydawców: www.rpg-portal.pl

Ukazały się:

W sprzedaży pojawiły się: **Nigt City** - suplement do Cyberpunka 2020, „**Droga Żurawia**” - dodatek do Legendy Pięciu Kregów oraz podręcznik „**Rodziny Wschodu**”. Recenzje dwóch pierwszych pozycji już w tym numerze Portalu, recenzja „Rodziny wschodu” - niestety dopiero w następnym numerze.

PO RAZ PIERWSZY

Portal w sieci! Jako pierwsi w Polsce wychodzimy na przeciw zapotrzebowaniu i inwestujemy w sieć. Od pierwszego października na naszej stronie: www.rpg-portal.pl są dostępne:

- codziennie najnowsze wieści ze świata i kraju
- recenzje nowych dodatków pojawiających się na rynku
- darmowe i kompletne systemy RPG rekomendowane przez redakcję Portalu. Są tam: Szermierz, Gracze, Bargiel, Black Cat RPG, a wkrótce kolejne!
- stałe cykle felietonów autorstwa między innymi: Jerzego Rzymowskiego, Tomasza Z. Majkowskiego, Mateusza Tomczyka, Nurglitcha - nowy tekst co najmniej dwa razy w tygodniu!
- „Kiedy czytasz te słowa” - czyli relacja z prac nad nowymi numerami Portalu!
- „Naczelny rzucił” - masa artykułów i przygód nadesłanych przez czytelników i redagowanych przez grono redakcji.
- zapowiedzi konwentów i relacje z konwentów na żywo - wprost z placu boju (członkowie redakcji Portalu wysyłają relacje na stronę podczas trwania konwentu!)
- to nie wszystko! Po prostu brak już miejsca, by wymienić wszystkie atrakcje!

W POLSCE

Fandom Polski i Śląski Klub Fantastyki
zapraszają na

POLCON 2001

Termin: 13 -16 września 2001

Miejsce: Politechnika Śląska w Katowicach, ul. Krasińskiego 13

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

Goście Honorowi:

Robert Silverberg
Marek S. Huberath
Dorota Malinowska
Andrzej „Bilbo” Kowalski

KOSZTY:

* **Akredytacja:** 50 zł przy wpłacie do 31 grudnia 2000

55 zł przy wpłacie do 15 czerwca 2001

65 zł przy wpłacie do 15 sierpnia 2001

75 zł przy wpłacie po 15 sierpnia 2001 (przy wejściu należy przedstawić dowód wpłaty)

15 zł - akredytacja dla uczestników wspierających (otrzymują komplet materiałów i kartę głosowania na Nagrodę im. J.A. Zajdla)

Uwaga! Progresja kosztów akredytacji nie dotyczy członków SKF

* **Noclegi:** w pokojach 2-osobowych w cenie 25 zł za noc, płatne do 15.08.2001; po tym terminie pobierany będzie 20% narzut. Uwaga! Organizatorzy nie przewidują sal zbiorowych.

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

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

Ewentualna rezygnacja z pełnym zwrotem kosztów możliwa jest do 15.08.2001.

Adres: Śląski Klub Fantastyki 40-956 Katowice, skr. poczt 502, tel. (032) 253 98 04

E-mail: skf@skf.from.hell.pl

WWW: <http://www.skf.w.pl>, <http://www.skf.from.hell.pl>



Uniwersał

Proclamatio

Wszem i wobec i każdemu z osobna, komu o tym wiedzieć Iza, mianowicie jeno, Starostom Gry, Podstarościm y Panom Graczom oraz inszym wszystkim, wiadomo czynię, iż ja Adryan Janu-ary Borejko przez wzgląd statecznych zasług Jegomościów Panów, z przystojnego ułożenia, aplikacji, chwalebnych przymiotów i znajomości służby żołnierskiej dobrze Nam wiadomego umy-śliłem coby konferować nad sporządzeniem Dy-ariusza Walnego, a do Dzikich Pól przeznaczo-nego, w czasach trzech kampanij moskiewskich Stefana Batorego osadzonego. Tedy do wszyst-kiej szlachty wić rozpuszczam coby dyariusz, abo traktat, abo miejsce lubo postać jakową, abo co inszego acz godnego spreparować, spreparowa-ła ad captandum i ku mnie słała.

Za czym ja jako supplex consiliarius mianowa-ny przez kogo innego, a samego Miłościwego Pana Michała Łukasza Mochockiego, starostę portalowego, bydgoskiego i gdańskiego etc.etc. zalecać tytuły u wymienionego wyżej będą coby zaszużon dziełem jakowym znan i szanowan był zawsze i wždy, zadość mu czyniono wszem i wobec, gdzie sobie czego życzyłby.

By zaś pamięć po autorach dzieł wždy i zawsze nie zginęła, wsze godne i zacne w całkiem zgrab-nej kampaniji - supplementum zebrane zostanie, w kraju i na całym świecie rozpuszczone będzie dzięki wynalazkom najnowszych, a kto wie jeśli Bóg pozwoli pierwiej drukiem się ukaże.

Zaś szlachcica wyróżnionego dziełem najlep-szym w belę trunkiem spię adekwatnym do za-sług, a i wieku, lubo podczas Bielkonu, lubo po-słańcem mu prześle, jeśli by nie mógł przy ławie kompaniji mi dotrzymać, a rzeczony tytuł posta-ram się pokornie uprosić. Na co documentum ów dla większej wagi podpisem mym obarczam, a słowo me choć pijanicy głazem leży.

Dan w Bielsku - Białej na dni dwa po świętych Piotra i Pawła roku pańskiego dwutysięcznego.

Ręką własną gorzalecznika pierwszego i naj-większego Rzeczypospolitej, starosty bielsko-bialskiego i konsyliarza Adryana Januarego Bo-rejki.

ADRES:
Proclamatio
ul. Doliny Miętusiej 27/11
43-316 Bielsko - Biała
telefon: 606 305 461

PS. Jeśli by zaś jakowy szlachcic wici owej da-lej ku znajomym kompanijonem nie posłał nie-chli wie iż pewien jeden Sarmata co to owej wieści nie posłał podręcznik do Dzikich Pól za-gubił, a potem pić nie mógł prze trzy dni i trzy noce, wtóry zaś szlachcic tak zaniemógł że dwa tygodnie mary nocne go męczyły że schłopiony będzie, a inszemu tak mentem pokołotało iż ci ni prowadzić ni nawet jako Pan Gracz występować podczas Biesiad nie mógł zawždy.

Uniwersały te od sześciu miesięcy są po kraju rozsyłane, lecz ie zdraycy iacyś ciągle przechwy-tuią y haniebnie niszczą, przeto odpis tutaj za-mieszczamy, choć spóźniony nieco:

Do wszystkiej szlachty koronnej wszech woie-wodztw, ziem y powiatów Rzeczypospolitej, na ten niebezpieczny czas bez Krola Pana pozostaiący, a także do ludu inszych stanów, o zawiązaniu die 15 aprilis konfederacyej w Gliwicach uwiadamia-jący. Ktora konfederacya za cel sobie stawia dan od samego Boga ład Pradziadow naszych, od Oicow y Dziadow haniebnie zapomniany, wskrze-sić a przywrócić, iżby tonać Rzeczypospolitę ode zguby zachować. Do korey każdemu co Oiczyznę kocha a prawym szlachcicem się czuie przystąpić upraszamy y nakazujemy, ięśliż za niecotę a złego Matki syna uznany być nie pragnie.

1. Iżby zaś pradawne Bogu miłe obyczaje z nie-pamięci wydobyć, za rzecz napierwszą uznaiemy zacnych urzędów ziemskich odnowienie y ponow-ne ustanowienie, coby zasługi dzielnych Oiczyzny synow nadgródzone być mogły, a męstwu y cności zaszczytnego splendoru przydały. Ktore urzędy wedle starszeństwa idą porządkiem takowym: Sta-rosta grodowy, Podkomorzy, Choraży, Sędzia ziem-ski, Stolnik, Podczaszy, Podśedeł ziemski, Podstoli, Cześnik, Łowczy, Woyski, Pisarz ziemski, Miecz-nik, Skarbnik.

2. Obyczajem przodków naszych było iż Staro-sta nie pierwsze, lecz drugie za Podkomorzym brał miejsce, co iednakowoż iako z przypadku wynikłe a rozumowi przeciwne znosimy y zakazujemy, żeby się Podkomorzy ponad Starostę miał wynosić. Po-dobnież urząd Woyskiego mniejszego iako niepo-trzebny znosimy, większemu zaś przydomek więk-szego odeimuiem.

3. Wszystkie urzędy podług klucza wojewodztw koronnych ustawujemy, iako to: warszawskie, kra-kowskie, poznańskie, bydgoskie, gdańskie, szcze-cińskie, opolskie, &c. Gdy zaś Litwa nieszczęśli-wie od nas odłączona na łono Rzeczypospolitej się wroci, co day Bog iak nayrychley, y tamże ład stosowny zaprowadzim.

4. Kto więc imię swoje ceni a honoru y splendoru przydać iemu pragnie, kto w Dzikich Polach człek bywały a niekiepski, niechay piro w garść uchwy-ci a zasług swych dowiedzie, dyariusz przedni abo traktat uczony biegle spisuiać. Co uczyniwszy przez posłańca słać do nas rychło, którzyśmy szlachetną a uczoną komissją powołać umyśliłi, iżby Wasz-mościów dokonania wyceniła a stosownym tytu-łem nazwiska ozdobiła, za większe zasługi urząd dostojniejszy, za pospolitsze podlejszy wyznacza-jąc.

5. Żeby zaś kto w pośpiechu lada czego nie pisał do napierwszych godności myśląc inszych uprzedzić, uradziliśmy aby komissyey nie ustanawiać, aż na miesiąc czerwiec. Do korego miesiąca na-dęstane wszystko pod uwagę wzięte będzie row-no, bez różnicy kto pierwszy, a kto drugi dzieła dokonał. Gdy kto zasię na czerwcową komissję nie nadąży, wiedzieć powinien iżże starostwa, podko-morstwa, chorażostwa wraz rozdane być mogą, a pan Spoźniałski lada iakim cześnikostwem będzie się kontentować musiał.

6. Aby zaś po zasługach y tytułach pamięć nie zginęła, naylepsze dzieła w Portalu imprintować każdem, a pospolitsze ku większej chwale Pańskiej na sieci umieścić zamiaruiemy, chyba że kto zrazu zastrzeże iżby tego nie czynić. Zaś nazwiska mia-nowanych z przydanymi tytułami także publicznie ogłoszone będą, iżby każdemu szlachcicowi były wiadome y nikt pod cudzy urząd podszywać się

nie ważył. Również patent z pieczęcią każdemu z nazwiska wystawiony będzie.

7. Wszystkim Gry Starostom zasłużonym tytuło-wać się Starostami zezwalamy, że to zasię niegro-dowi, patentu na starostwo nie zasług sławnych nie maiący, ustanawiamy y nakazujemy, iżby pośród inszych urzędników ostatnie, nie zaś pierwsze mie-y-sce brali, przeto tychże niegrodowych za skarbnik-kiem na wsze czasy umieszczamy. Iako że starostwo niegrodowe ziemskim urzędem nie iest, przeto nie od wojewodztw, lecz od każdej osady może brać miano. Ięśli się zaś zdarzy w iakim większym mie-ście dwóch, trzech, dziesięciu niegrodowych, nic to nie wadzi, bo godność to najmniejsza y dosto-ieństwo skromne.

8. Co się tyczy urzędów senatorskich, te w więk-szej części zostawuiemy nieobsadzone. Da Bog, że seym elekcyiny doydzie y Krola Ięgo Mści rychło oberzemy, tedy on sam Ministrow, Woiewodow y Kasztelanow nam wyznaczy.

9. Urzędu ziemskiego łączyć z drugim ziemskim nie wolno, podobnież senatorskiego z drugim se-natorskim. Urząd Starosty grodowego z senatorskim łączyć można, byle nie w tey samej ziemi, toteż Woiewoda szczeciński nie może być Starostą szcze-cińskim, lecz warszawskim abo gdańskim może. Starostw niegrodowych kilka posiadać można y łączyć iako się chce.

10. Aby zaś godnie uhonorować pierwszych mę-żów Rzeczypospolitej, z których zasługami a cnotą żadne inne równać się nie mogą, gdyż bez nich za-den z nas wolności na Dzikich Polach zażywać by nie mógł, naywyższe świeckie godności im wła-śnie ofiaruiemy. I tak kasztelaniią krakowską im.p. lackowi Komudzie, starościę generalnemu ziem polskich, daiemy, który to urząd, Biskupow wyła-czając, ze wszystkich senatorskich naywyższy; zaś im.pp. Maciejowi Iurewiczowi y Marcinowi Ba-ryłce stolce wojewodztw poznańskiego y krakow-skiego przeznaczamy, które w Senacie zaraz za Kasztelanem krakowskim idą.

11. Takież kasztelaniią mniejszą gliwicką im.p. Ignacemu Trzewickowi daiemy, a to w uznaniu zasług, iakie na Dzikich Polach położył zwykłym szlachcicem, starostą nawet nie będąc. Pod ięgo ochroną konfederacyą gliwicką zawiązaliśmy, z ięgo łaski tenże uniwersał na wsze ślęmy strony, w ięgo też drukarni zacne pisma y traktaty ku chwale Rze-czypospolitej tłoczmy y da Bog tłoczyć będziem.

12. Autoryzowanych Gry Starostow przez na-pierwszych Senatorow mianowanych ponad wszel-kie urzędy ziemskie wynosimy, także do Senatu za-liczając, a z czasem y o przystoiniejszej nazwie pomyślimy. Co do wiadomości wszech stanów Rze-czypospolitej podając, do posłuszeństwa napomi-namy y przestrzegamy, że buntownikow y zdraycow miecz nasz karzący rychley ieszcze anizeli gniew Boży dosięgnie. Kto zaś szlachcie, niechay ku nam konno y zbrojno przystępie co prędzey, szabli ostrej, rusznicy a czeladzi doma nie ostawiając, bo to na czas interregnum władza w naszych rękach y rubieży a wolności naszych sami strzec musimy.

dan w obozie pod Gliwicami, die 20 aprilis, Roku Pańskiego 2000

Marszałek konfederacki
Michał Łukasz Mochocki, Starosta portalowy, byd-goski y gdański
Konsyliarze
Ignacy Trzewiczek, Kasztelan gliwicki
Artur Machlowski, Starosta zabierzowski
Adryan Borejko, Starosta bielsko-bialski
Rafał Chartampowicz



Legenda

Niewatpliwy wzrok Wieka

recenzja Legenda Pięciu Kręgów

Marcin Chałubiec

Pięciu Kręgów

W lipcu ukazała się na polskim rynku polska edycja gry fabularnej: Legenda Pięciu Kręgów. Już w sierpniowym numerze Portalu otworzyliśmy dział poświęcony tej grze, a teraz, z niejakim opóźnieniem chcielibyśmy opowiedzieć osobom, które do tej pory nie miały z nią styczności, o czym opowiada.

Rokugan, magiczna kraina, w której toczy się akcja to świat będący mieszaniną historii i legend Japonii i Chin (przede wszystkim Japonii). Świat niezwykle barwny i pełny, także dlatego, że autorzy wzbogacili go szczyptą fantastyki, mamy więc magię, złe siły ciemności, magiczne artefakty i mityczne stworzenia.

Kraj podzielony jest pomiędzy siedem Wielkich Klanów (i wiele pomniejszych), których przywódcy (daimyo) są poddani Cesarza stojącego na czele Rokuganu. Wojownicy i magowie poszczególnych klanów często stają naprzeciw sobie, konflikty, krwawe bitwy, pojedynki, zabójstwa i spiski wciąż pochłaniają kolejne istnienia. Rokugan nie jest bezpiecznym światem. Skłócone rodziny walczą, wciąż wybuchają kolejne wojny, zawierane są pakt i sojusze. Wszędzie czyha zdrada i spisek. Każdy chce osiągnąć jak najwyższą pozycję w Rokuganie, wybić się ponad inne klany i zdobyć jak największą władzę.

Gracze wcielają się w role samurajów należących do jednego z Wielkich Klanów. Do wyboru są dwie profesje: wojownik (bushi) lub mag (shugenja). Bez względu jednak na wybór profesji - bohaterowie zawsze będą należeć do kasty samurajów - aby zrozumieć konsekwencje tego faktu, polecam lekturę artykułu „Rzecz w konflikcie” Bogusia Dawca (w tym numerze Portalu).

Jak już wspominałem, ziemie Cesarstwa kontrolowane są przez klany. W Rokuganie jest siedem Wielkich Klanów, których założyciele podobnie jak pierwszy cesarz byli dziećmi Słońca i Księżycy. Pozwólcie, że w kilku słowach opowiem o nich.

Najbardziej na północny wschód wysunięte są ziemie Feniksa. To właśnie stąd wywodzą się najpotężniejsi magowie i najlepiej wykształceni ludzie Rokuganu; kapłani, mędrcy, historycy. Dla nich wojna jest ostatecznością, za wszelką cenę unikają starć i do końca starają się znaleźć pokojowe rozwiązanie każdego problemu.

Na zachód od ziem Feniksa są tereny Smoków. Zamknęci w swych górskich fortecach i nie angażują się w walkę polityczną w cesarstwie. Jego członkowie należą do najbar-

dziej nieprzeniknionych ludzi w Rokuganie. Ich magowie są biegli w sztuce wojennej, a wojownicy znają się na magii. Rokugańczycy uważają Smoki za trzymających się na uboczu dziwaków - nigdy nie zrozumieli kim tak naprawdę są.

Poniżej gór, na zachód, znajdują się nizinne tereny, które należą do klanu Jednorozca. Jako jedyni prowadzą oni handel i utrzymują kontakty z ziemiami spoza cesarstwa. Samurajowie Jednorozca są wysmienionymi kawalerzystami, a podstawą ich jest właśnie jazda.

Nieco na południe, niemal w centrum królestwa rozciągają się ziemie Lwa, a nieco na wschód Żurawia. Klan Lwa to prawa ręka Cesarza. Od najdawniejszych czasów, klan ten wyróżniał się niespotykanym oddaniem wobec panującej dynastii Hantei. Jego samurajowie to najlepsi stratedzy imperium. O ich wielokrotnych zwycięstwach nad liczniejszym przeciwnikiem krążą legendy. Ich lojalność wobec cesarza, w połączeniu z ślepym oddaniem tradycji, są powodem wielu konfliktów z innymi klanami.

Bardzo mocną pozycję na dworze Cesarza ma Żuraw. Każdy cesarz szuka narzeczonej spośród kobiet wywodzących się z tego klanu, a każdy następca tronu uczy się szermierki właśnie w ich szkole.

Ziemie pozostałych dwóch klanów, Skorpiona i Kraba znajdują się na południu. Samurajowie Skorpiona to mistrzowie zdobywania informacji, podwójnej gry i zastraszenia. Niejednokrotnie dowiedli, że są bardzo wartościowymi sprzymierzeńcami. Niestety, nigdy nie można być pewnym ceny takiego przymierza.

Najbardziej na południe wysunięte są ziemie Kraba. Samurajowie tego klanu bronią Cesarstwa przed hordami potworów z Krain Cienia. W całym Rokuganie nie znajdzie się ani jedna osoba, która odważyłaby się zakwestionować ich honoru czy odwagi. Niestety, ich służba uczyniła z nich najbardziej nieokrzesanych i bezceremonialnych samurajów. Niektórzy twierdzą też, że złowroga aura Krain Cienia, z którymi graniczą ziemie Kraba pozostawia swoje piętno na wszystkim, czego dotknie. Także na samurajach Kraba.

Poza siedmioma Wielkimi, w Rokuganie istnieje także kilka pomniejszych klanów, które mają niewielki wpływ na politykę cesarstwa. Autorzy podręcznika nie zamieścili konkretnych informacji o żadnym z nich, co daje swobodę Mistrzom Gry i szansę zaskoczenia graczy.

W Rokuganie żyją jednak nie tylko samurajowie. Chłopi, rzemieślnicy, kupcy, artyści, wszyscy oni mają w tym świecie swoje miejsce. Na szlakach cesarstwa można spotkać wędrownych mnichów lub roninów (wojowników bez pana) - stanowią oni wspaniałe, barwne tło wydarzeń, w których uczestniczą BG. Intrygi, konflikty pomiędzy klanami oraz pomiędzy rodzinami tych samych klanów, magia krwi - maho, ninja czy zwyczajni bandyci, to kilka z tematów, które mogą stać się osią przygody. A nie wolno przecież zapomnieć o Krainach Cienia, pustkowiach za południową granicą cesarstwa, zamieszkałych przez hordy goblinów i potworne Oni (demon nie jest dobrym tłumaczeniem tego słowa, ale oddaje „klasę” problemu).

Podręcznik Legendy jest podzielony na pięć części. Pierwsza, Księga Ziemi, opisuje historię i kulturę Rokuganu, oraz sam świat. Znajdziecie tu zwyczaje, religię i wszystkie informacje, jakie powinien przed pierwszą przygodą „wchłoniąć” początkujący gracz. Znajduje się tu też streszczenie mechaniki, jak piszą autorzy „szybko i byle jak” - spełniając one swoją rolę i łatwo wprowadzają w mechanikę L5K.

Księga Wody poświęcona jest tworzeniu postaci, dokładnie opisano poszczególne klany oraz charakterystyczne dla nich szkoły szermierki. Odrębne dla każdego klanu techniki walki bardzo urozmaicają rozgrywkę. Każda postać w L5K jest opisana przez pięć „kręgów”: ogień, powietrze, wodę, ziemię oraz pustkę. Do każdego z pierwszej czwórki przyporządkowana jest jedna cecha „fizyczna” oraz jedna „umysłowa” (na przykład Ogień to zręczność i inteligencja; Woda to siła i percepcja). Pustka, reprezentuje umiejętność postrzegania wszystkich żywiołów jako całości. Tworzenie postaci jest stosunkowo proste, a zasady są dobrze poukładane, nie trzeba bezustannie wertować podręcznika, by znaleźć potrzebne informacje. Początkujące postacie nie są ani zbyt potężne, ani za słabe, są w stanie sprostać stawianym przez MG niebezpieczeństwom, choć na pewno nie stają się od razu maszynami do zabijania. Nic w tym dziwnego, sięganie za miecz to nie jest najlepszy pomysł, walka, opisana w Księdze Ognia jest szybka i krwawa. Atakujący przeciwnika gracz wykonuje jeden test, który uwzględnia jego cechę i odpowiednią umiejętność oraz refleks i pancerz przeciwnika (plus ewentualne modyfikatory, oczywiście). Jeżeli test się uda,

gracz rzuca jeszcze na ilość obrażeń i koniec. Walka jest naprawdę niebezpieczna, cios katana może zabić takiego samuraja, jakim na początku jest bohatera gracza.

Mechanika jest bardzo prosta - testy w grze wykonuje się dodając swą cechę do wartości właściwej umiejętności -

wynik to ilość kości, którymi rzucamy. Mistrz Gry ustala poziom trudności, czyli wartość, którą musimy przerzucić. Podczas testu dodajemy do siebie tylko tyle kostek, ile wynosi cecha zaangażowana w test. Dzięki temu testy wykonuje się szybko (rzucamy do 10 kości, ale dodajemy najczęściej od dwu do pięciu cyfr).

Księga Powietrza zawiera wszelkie informacje o magii i religii. Znajdziecie tu wyjaśnienie kim są shugenja i dowiecie się dlaczego Rokugańczycy oddają cześć душom swych przodków. Tu znajduje się też obszerna lista czarów stosowanych przez magów cesarstwa. Trzeba przyznać, że zaklęcia są silne i potrafią wiele zdziałać, a magowie nie przypominają znanych, z niektórych gier fanasy - nie rzucają zaklęć seriami. Aby rzucić czar, mag musi odczytać go z pergaminu - to naturalne ograniczenie sprawia, że magia nie psuje równowagi gry, a ewentualny pojedynek pomiędzy magiem a wojownikiem jest wyrównany i nikt nie może być pewny wyniku starcia.

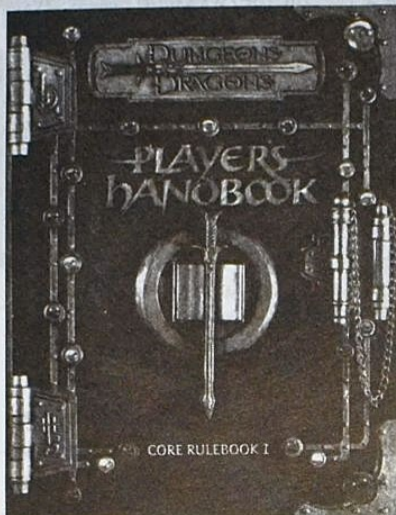
Ostatnia część podręcznika to Księga Pustki, zawiera porady dla Mistrza Gry oraz informacje tylko dla niego przeznaczone. W tym rozdziale autorzy przedstawiają nam kilka postaci ważnych dla świata Legend Pięciu Kręgów. W końcu każdy musi wiedzieć jak nazywa się daimyo jego klanu. Tutaj też znajdziemy opis ras i potworów, które można spotkać na ziemiach Rokuganu oraz przygodę, świetnie wprowadzającą początkujących graczy w świat i mechanikę „Legendy”.

Ciekawym aspektem Legend Pięciu Kręgów, o którym chciałbym jeszcze wspomnieć jest czas. Ten świat żyje. Z czasem, w miarę ukazywania się kolejnych dodatków czas posuwa się do przodu. Bohaterowie odchodzą, pojawiają się ich następcy. Znanie postaci dokonują wielkich czynów, zmienia się układ sił między klanami, a wręcz powstają nowe klany. Historia toczy się i daje tło wydarzeniom, w których uczestniczą gracze.

O czym jeszcze warto wspomnieć? O dodatkach. Do Legendy wyszło ich sporo i wciąż wychodzą nowe. I co ważne, znakomita większość z nich to kawał świetnej roboty. Jak powiedział kiedyś John Wick: „Dodatek bez bohaterów jest... no cóż, nudny.” Dodatki do L5K nie są nudne. To mieszanina legend i opowieści żyjących w świadomości Rokugańczyków. Podstawowa seria to „The Way of...”, która opisuje poszczególne klany. Jest więc „Droga Smoka”, „Droga Kraba” oraz innych. Można w nich znaleźć specjalne zasady dotyczące samurajów danego klanu, opowieści tworzące historię klanu, opisy najważniejszych rodzin i bohaterów. Recenzję pierwszego z dodatków, jaki ukaże się w Polsce znajdziecie już w tym numerze Portalu - jest to „Droga Żurawia”. L5K powstała na podstawie niezwykle popularnej i ciekawej gry kraccianej. W jednym z najbliższych numerów napiszemy o niej kilka słów bowiem może ona stanowić ciekawe uzupełnienie dla miłośników gry fabularnej. Wspaniałe ilustracje potrafią niezwykle skutecznie wprowadzić w klimat Rokuganu, a dziesiątki bohaterów, miejsc i cytaty z Tao Shinsei pomogą MG pisać przygodę.

Cóż, gorąco polecam Legendę.





D&D 3ed.
Players Handbook

Powrót Legendy

Ignacy Trzewiczek

*To już nie jest ta sama gra.
jeden z recenzentów D&D 3ed.*

Jeśli Twoim zdaniem D&D to: SPOKO, 18/00 Siły, i długi miecz 1d12 przeciwko dużym stworom to powyższy komentarz jest prawdziwy. Jeśli natomiast D&D to: rzut k20 na trafienie i modlitwa o to, by wypadła dwudziestka, sześć współczynników o wartości od 3 do 18 i długi miecz będący wspianym orężem wojowników... to znaczy, że to wciąż są Twoje ukochane D&D.

Jonathan Tweet, współtwórca D&D 3ed.

Stało się, najslawniejsza gra fabularna wszechczasów do-
czekała się trzeciej edycji. To wydarzenie przyćmiło
wszystkie inne mające miejsce w tym roku na amerykań-
skim rynku RPG. Potężna promocja przeprowadzona przez
wydawcę - firmę Wizards of the Coast, odliczanie dni do
premiery, plotki w prasie i sieci, wywiady z twórcami, arty-
kuły omawiające zmiany w stosunku do drugiej edycji oraz
zamieszczanie wywołane magicznym symbolem „d20” - nową
mechaniką, na której oparte są nowe adeki...

D&D 3ed. jest gwiazdą.

Lśni pełnią barw i skupia na sobie wzrok tysięcy miłośni-
ków RPG na całym świecie. Nim opowiem Wam o pod-
ręczniku i zmianach w stosunku do poprzedniej edycji, o
wadach i zaletach nowego wydania pozwolę sobie wpro-
wadzić Was w klimat i nastrój jaki panował w Stanach od
czasu, kiedy WotC - równo rok temu - ogłosiło, że w sierp-
niu 2000 ukaże się D&D 3ed. Posłuchajcie informacji, które
dawkowano nam stopniowo podgrzewając atmosferę wo-
ków gry.

Nakład? 200 tysięcy egzemplarzy w pierwszym rzucie.

Cena? Zaskakująco niska - przeciętna podstawka w sta-
nach kosztuje pomiędzy 25, a 30 dolarów. „Players Hand-
book” kosztuje 20.

Co to jest „d20”? Wizards of the Coast ogłosiło, że me-
chanika, na której oparte jest D&D 3ed. jest freeware (no,
prawie freeware) - wydano oficjalny okólnik, w którym opi-
sano zasady, na których inne firmy mogą wydawać swoje
gry oparte na mechanice „d20”.

Dlaczego nie Advanced? Nie zniechęcajmy młodych, po-
czątkujących graczy. Wyraz „zaawansowane” jest zupełnie
niepotrzebny. To opinia specjalistów od marketingu w WotC.

Co dodatkowo? Do podręcznika dołączona jest płyta CD
z programem do tworzenia postaci i kilkoma niespodzian-
kami.

Kto stworzył D&D 3ed.? Monte Cook, Jonathan Tweet
oraz Skip Williams. Pierwszy z nich to autor „Dark*Mat-
ter” - suplementu do Alternity, który otrzymał nominacje
do nagrody Origins w kategorii najlepszy dodatek do gry
RPG roku 1999. Drugi pan, Jonathan Tweet to autor takich
przebojów, jak Ars Magica, Over the Edge oraz Everway.
Ostatni z trójki, to autor znany na rynku gier strategicznych.

W Playtestach wzięło udział ponad 100 grup, w których
grało ponad 600 graczy. Każda z grup pisemnie zobowiązy-
wała się do rozgrywania minimum jednej czterogodzinnej
sesji tygodniowo. Testy trwały niemal półtora roku. Ile to
jest w sumie godzin? Coś około... 28000.

Tyle informacji reporterskich, czas przyjrzeć się podręcz-
nikowi.

Jest piękny. To absolutnie i bezwzględnie najlepiej wyda-
ny podręcznik do RPG jaki kiedykolwiek powstał. Ponad
280 kolorowych stron, twarda oprawa, multum ilustracji i
wspaniała - moja ukochana - mała czcionka, która powodu-
je, że podręcznik wygląda jak encyklopedia, że można go
czytać i czytać i wciąż pozostaje w nim wiele nie odkrytych
informacji. Dodajmy do tego bardzo czytelny i jasny układ
tekstu, wiele ilustracji wyjaśniających reguły (szczególnie
w rozdziale dotyczącym walki) oraz prezentujących elemen-
ty świata gry (ilustracje obrazujące przedstawicieli poszcze-
gólnych ras, przykładowy ekwipunek bohaterów, symbole
bóstw i in.). To nie jest zwykła podstawka do RPG. To szczyt
możliwości speców od designu i layoutu (liczba ludzi od-
powiedzialnych za wygląd podręcznika jest imponująca -
19 osób, których zadaniem było sprawić, by podręcznik...
sam się sprzedawał).

No dobrze. Ale jak to wygląda od wewnątrz? Jakie są te
nowe adeki?

Z początku chciałem po kolei opisywać zawartość pod-
ręcznika, pisać o współczynnikach, umiejętnościach o ra-



Więc nic, moi drodzy, zupełnie nic.

Wszystkie te informacje podane są jasno i przejrzysto, tak, że młody fan, zaczynający dopiero swą wędrówkę po świecie gier fabularnych nie będzie miał kłopotów z ich odnalezieniem. Wszystko podane jest w jednym miejscu - tam, gdzie być powinno - tworząc postać, lub już po jej stworzeniu, w trakcie gry - nie będziemy mieli problemów ze znalezieniem istotnych dla nas informacji. To cholernie ważne - uwierzcie mi, jakiś czas temu tworzyłem postać w 7th Sea. To genialna gra. Ale podręcznik... dało się go lepiej ułożyć. Tu mamy do czynienia z prawdziwą sztuką podania informacji. Zresztą - autorzy dokonali czegoś dotąd niespotykanego - zaklęcia podane są... alfabetycznie. Z początku to szokuje - jak można tworzyć postać, kiedy zaklęcia nie są podzielone na kręgi i szkoły, lecz wrzucone do jednego worka? Jednak po czasie przychodzi refleksja - lista podziału czarów na kręgi podana jest osobno, a ich uszeregowanie alfabetycznie świetnie sprawdza się podczas gry, gdy na sesji chcemy sprawdzić działanie jednego z zaklęć - odnalezienie go nie stanowi żadnego problemu.

iem. Możemy wybierać (dwie nowe): barbarzyń-
wojownikiem, mnichem,
oraz magiem i czarowni-
a wiedzy „książkowej”,
lat znamy współczynni-
oczyły, a dodanie dwóch
łośników RPG do zaku-
Wiec co?!

Także na k20 testuje się umiejętności (skills) - każdy bohater - zależnie od klasy wykupuje sobie różne umiejętności (niektóre - zgodne z charakterem jego klasy są tanie, inne drogie). Zależnie od klasy postaci i poziomu - bohater może wykupić określoną ilość poziomów umiejętności. Testy umiejętności są wykonywane różnie, zależnie od sytuacji są to testy przeciwstawne (skradanie się) lub przeciwko Poziomowi Trudności (otwieranie zamków). Podstawowy rzut na umiejętność to k20 plus premie z poziomu umiejętności oraz ze współczynników. Prosto i przyjemnie.

„Opóźnienie broni - nie ma. Trafienia krytyczne - są. Rzut obronny przeciwko truciznom - nie ma. Rzut obronny na odporność - jest. Specjalizacja w broni - nie ma. Umiejętności - są. Ograniczenia rasowe - nie ma. Magowie z mieczami - są.”

Czas na podsumowanie. Nie jestem wyjątkowym fanem AD&D, wprowadzone w systemie zmiany nie sprawiły, że okrzyknąłem nową wersję profanacją, ba, wręcz ucieszyły mnie, prostszy, bardziej przejrzysty system sprawił, że zacząłem prowadzić D&D i świetnie się przy tym bawię. Lektura Podręcznika Gracza sprawiła mi wiele frajdy i przyjemności, to jak wycieczka w lata młodości, to tak, jak przeglądanie pierwszych numerów Magii i Miecza i czytanie Demonicznej Hordy. Ta książka jest jakby albumem, przepięknie wydanym wspomnieniem początków gier fabularnych. Nie zaskakuje, nie rzuca nowego światła na RPG, kolejne rozdziały mówią nam, że krasnoludy są świetnymi wojownikami, barbarzyńcy potrafią wpadać w furie, a czarodzieje potrafią rzucać czary. Autorzy uczą nas, że umiejętność otwierania zamków służy do otwierania zamków i jest ściśle związana ze Zręcznością bohatera.

Jest w tym magia. Prawdziwa magia gier fabularnych.



Co tam Panie w Warhammerze?

wywiad z

Jamesem Wallisem

szeffem Hogshead Publishing

angielskim wydawcą gry WFRP

Ignacy Trzewiczek: James, musisz wiedzieć, że Warhammer jest w Polsce najpopularniejszą grą i ma naprawdę masę fanów, ale jak to wygląda w innych krajach? Gdzie ludzie wciąż grają w WFRP, a gdzie już przestali i zajęli się nowymi grami?

James Wallis: Warhammer to gra, która osiągnęła ogromny sukces. Została przetłumaczona na wiele języków. Oprócz polskiego są to niemiecki, hiszpański, francuski i włoski, także japoński. To wciąż jedna z najpopularniejszych gier we Francji i Włoszech, w Stanach jest nieco gorzej, tam Warhammer znajduje się w pierwszej dwudziestce najbardziej popularnych gier. Oczywiście staramy się to zmienić i sprawić, by poszła w górę w notowaniach.

I.T.: Fani Warhammera często pytają mnie, czy wiem coś na temat „Królestw Magii” - to jeden z najbardziej wyczekiwanych dodatków do WFRP. Dlaczego musimy czekać tak długo, i dlaczego zrezygnowaliście z materiału przygotowanego przez Kena Rolstona?

J.W.: Fani czekają tak długo na „Królestwa Magii” ponieważ dość długo je piszemy... No tak... Wiesz, po pierwsze to obszerna księga - nie wiem jeszcze dokładnie jak duża, ale będzie to około 250 stron. Po drugie, każdy z naszych pomysłów musimy autoryzować w GW, aby potwierdzili, że jest on zgodny z ich wizją magii w świecie Warhammera. Uwierzyć mi - oni są cholernie wymagający i dokładni. Pierwsza wersja podręcznika, którą zaprezentowaliśmy GW została w całości odrzucona - musieliśmy zacząć wszystko od nowa. Po trzecie wreszcie - GW wciąż zmienia różne rzeczy. Nasz podręcznik był już niemal skończony, kiedy przedwcześnie otrzymałem zasady nowego systemu magii przygotowanego do szóstej edycji „Warhammer Battle” - jak zapewne się domyślasz, magia wygląda tam teraz zupełnie inaczej. Ponownie musimy zabrać się do pracy i sprawić, by przygotowany materiał pasował do nowej wizji magii w „Warhammer Battle”. Przed nami dużo pracy.

Jeśli natomiast chodzi o opracowanie Kena Rolstona - nie skorzystaliśmy z niego z dwóch powodów. Po pierwsze tekst został odrzucony przez GW pod koniec lat osiemdziesiątych - oni zupełnie inaczej wyobrażali sobie magię w Starym Świecie. Po drugie - także i my wyobrażamy sobie magię w Warhammerze w inny sposób - zasady stworzone przez Kena są dobre, lecz nie pasują do Starego Świata.

I.T.: Powiedz mi zatem, co ciekawego znajdzie się w „Królestwach Magii” Io Waltona? Jak będzie wyglądał ten podręcznik?

J.W.: Znajdziecie tam niewiarygodną ilość materiałów. Historia magii, opis jej działania, jak się jej uczyć, opisy szkół magii, wyjaśnienie tego, jak społeczność Imperium postrze-

ga magów (powiem ci w sekrecie, że nie przepadają za nimi), magia i prawo, magia i Chaos... Nowe profesje, nowe typy magii, wyższe poziomy magów, setki nowych zaklęć, zasady tworzenia i niszczenia magicznych przedmiotów, zasady wykrywania magii, informacje o chowańcach, magia nie-ludzi... dużo materiału. Dużo zabawy.

I.T.: „Skaven sourcebook” oraz „Dwarf sourcebook” - to wasz kolejny projekt. Niektórzy fani obawiają się, że będzie to kalka ksiąg armii do Warhammer Battle - piszecie zupełnie nowe teksty, czy redagujecie materiał GW?

J.W.: Tworzymy zupełnie nowe dodatki - nie tylko dotyczące Skavenów oraz Krasnoludów, ale także Elfów, a następnie zabierzemy się za Chaos. Oczywiście informacje zawarte w podręcznikach będą się opierały na opracowaniach GW, jednak całość jest pisana od nowa - specjalnie pod kątem gry RPG. Dużo także dodaliśmy od siebie, liczymy, że gracze „Warhammer Battle” sięgną po nasze podręczniki, by poszerzyć swą wiedzę o danych rasach.

I.T.: Proszę zdradź nam, co znajdziemy w księdze krasnoludów?

J.W.: Historię rasy krasnoludów, obecny stan ich cywilizacji, najważniejsze osobistości wśród krasnoludów, rozszerzone zasady dotyczące bohaterów graczy, nowe profesje, zasady tworzenia i działania run - będą także podane w „Królestwach Magii”, lecz tu powiemy więcej na temat tego, jakie mają one znaczenie w życiu krasnoludów, także pomysły na przygody osadzone w kulturze krasnoludów i kilka gotowych scenariuszy. I pewnie wiele więcej, sam jeszcze nie wiem dokładnie ile tego będzie.

I.T.: „Wewnętrzny wróg” to jedna z najsłynniejszych kampanii RPG. Ludzie na całym świecie uwielbiają takie scenariusze, duże, skomplikowane, z masą Bohaterów Niezależnych i różnych wątków. Czy planujecie napisanie nowej podobnej kampanii do WFRP?

J.W.: Na razie nie mamy takich planów, koncentrujemy się na zakończeniu prac nad „Wewnętrznym Wrogiem”. Jestem osobą, która potrafi koncentrować się tylko nad jednym projektem - aktualnie pracujemy nad „Empire in Chaos” i nie zaprzatamy sobie głowy kolejnymi planami.

I.T.: Przygotuj się teraz na mordercze pytanie. Ilu ludzi mieszka w Imperium (tu w Polsce toczą się prawdziwe wojny pomiędzy zwolennikami różnych opcji)?

J.W.: Nie mam pojęcia. Może ktoś w GW wie. Prawdę mówiąc, prawidłowa odpowiedź brzmi: „Dokładnie tyle ilu potrzebujesz”. Jeśli chcesz grać w Starym Świecie ogarniętym wojną, pełnym mutantów i zielonoskórych, wtedy Imperium będzie miało niewielu mieszkańców. Jeśli chcesz,

by w każdej osadzie znajdowała się wygodna karczma, sklepik i tym podobne - wtedy twoje Imperium będzie gęsto zaludnione (nie wciągniesz mnie w waszą wojnę tak łatwo!).

I.T.: Jak czytelnicy przyjęli zakończenie „Kamieni Zagłady” napisane przez Robina D. Lawsa?

J.W.: Prawdę mówiąc podręcznik nie znalazł się jeszcze w sprzedaży, tak więc niewiele osób miało okazję je przeczytać. Ci, którzy je widzieli, polubili je. „Heart of Chaos” zmienia tempo kampanii i sprawia, że wszystko przyspiesza, jest jak film akcji, z dodatkiem intryg, wspaniałych bohaterów, oraz niezwykle wyzwań. Równocześnie - przygoda odpowiada na wszystkie pytania, które pojawiły się w poprzednich czterech częściach i prowadzi całą kampanię do wielkiego finału. To kawał świetnej roboty.

I.T.: Właśnie kończycie prace nad drugim tomem „Apocrypha Now!”, mógłbyś zdradzić co znajdziemy wewnątrz?

J.W.: Redaktorem „Apocrypha Now!” jest Graeme Davis, podręcznik w połowie składa się z nowego materiału, w połowie są to przedruki. Podobnie jak pierwsza część, Apocrypha jest podzielona na rozdziały, w których znajduje się zawsze po kilka artykułów.

Pierwszy rozdział opisuje wymiar sprawiedliwości i przebiegłość w Imperium. Znajdziecie tam nowe profesje, umiejętności, zaklęcia dla kapłanów Ranalda oraz informacje dotyczące więzień.

Drugi rozdział jest poświęcony kultowi Morra, prezentujemy jego hierarchię, zaklęcia, opisujemy jak kapłani walczą z nekromantami, i wiele innych. Znajdziecie tam także opisy ceremonii pogrzebów, nagrobki. Powiemy też co nieco o hienach cmentarnych, zaprezentujemy kilka pomysłów na przygody oraz szkice scenariuszy toczących się na cmentarzach.

Rozdział trzeci nosi tytuł „People and places”. Znajduje się tam opis Szkarłatnego Lombardu oraz drukarni Ottona, wędrownego grupy cyrkowej i małego oddziału Orków, którego można użyć jako postrach dla bohaterów graczy.

Rozdział czwarty to prawdziwy miszmasz, znajdują się tu zaawansowane zasady tworzenia postaci, informacje o ziołach rosnących w Imperium, opisy magicznych strzał i łuków i wiele więcej, lecz już nie pamiętam dokładnie co.

Na końcu trzy przygody będące przedrukiem z dawnych numerów White Dwarf i Potępieńca oraz nowy scenariusz autorstwa Kena Rolstona. I jeszcze nowa karta postaci do WFRP. Przepiękna.

I.T.: Czy „Apocrypha Now!” będzie wydawana regularnie? Czy będzie to stały magazyno-dodatek? Nowy podręcznik co pół roku?

J.W.: Jeśli drugi tom sprzeda się w odpowiednim nakładzie, wtedy przygotujemy kolejne. Nie sądzę, byśmy byli w stanie wydawać nowy dodatek co pół roku, lecz jeden na 12 lub 18 miesięcy - tak, to możliwe.

I.T.: Jestem ciekawy, czy miłośnicy Warhammera na całym świecie grają podobnie. Wiesz, tu w Polsce WFRP wygląda jak... „13 wojownik” - deszcz, wyzwanie, Bohaterowie... Opowiadamy smutne, mądre historie o prawdziwych bohaterach i ich walce. Jak to wygląda w Anglii?

J.W.: To zależy od kampanii. Niektórzy wolą grać potężnymi bohaterami, inni wolą mroczne, brudne zmagania. Niektórych cieszy czarny humor i brzydkie dowcipy ukryte w

zasadach i przygodach (nie wiem, czy przetrwały w tłumaczeniu na polski), podczas gdy inni biorą wszystko bardzo poważnie. Jak zapewne się domyślasz, bardzo trudno jest nowym dodatkiem trafić w gusta wszystkich klientów.

I.T.: Czy słyszałeś o szwedzkiej grze Gemini? To bardzo interesująca propozycja dla miłośników gier dark fantasy. Miałeś już podręcznik w rękach? Co o nim sądzisz?

J.W.: Dużo słyszałem o Gemini, choć nie miałem jeszcze okazji zobaczyć podręcznika. Mam zamiar zdobyć go na tegorocznym Gen Conie. Wygląda na naprawdę ciekawą grę.

I.T.: Czy masz czas na grę w RPG? W co grywasz?

J.W.: Nie mam tyle czasu na grę ile chciałbym mieć. Wciąż staram się jednak regularnie grywać z przyjaciółmi, z którymi gramy już od ośmiu lat. Gramy wtedy w Ars Magica - to niezwykle gra - nasza kampania toczy się już trzeci rok. Gramy w nią podobnie jak w WFRP, twardo i okrutnie, siły zła przebudziły się i próbują zapanować nad światem.

Poza tym na konwentach ludzie często namawiają mnie do gry w Barona Munchausena. Kocham też Zew Cthulhu, przymierzam się do zabawy w Bloodlust - francuską grę, którą wydamy w przyszłym roku.

I.T.: Ilu ludzi pracuje w Hogshead?

J.W.: W tej chwili dwie osoby - ja i Marc Torley. Szukamy jednak trzeciej osoby do pomocy. Współpracuje z nami rzęsa „wolnych strzelców” (ang. freelancers - przyp. red.), którzy piszą, redagują i ilustrują nasze podręczniki. Należy wymienić Martina Oliviera oraz Iaina Smedleya - redaktorów linii WFRP, Tima Dedopoulousa redaktora SLA Industries, Bruca Baugha redaktora Nobilis oraz Ralpha Horsey'a autora map i ilustracji do wszystkiego, co wydajemy. Wszyscy są świetni w tym, co robią.

I.T.: Kiedy Wizards of the Coast przyjdą do twojego biura i zapytają czy chciałbyś być częścią Hasbro? I co im wtedy odpowiesz?

J.W.: Cóż, WFRP wciąż należy do GW, SLA Industries należą do Nightfall Games, Nobilis do R. Sean Borgstrom, a Bloodlust do Asmodee z Francji... Więc jeśli Hasbro zechce zapłacić dużo pieniędzy za firmę, która aktualnie nie jest właścicielem ani jednej z wydawanych przez siebie gier, to byłoby wspaniale. Wykorzystałbym pieniądze na założenie kolejnego wydawnictwa, odkupienie od GW licencji na WFRP i zacząłbym wszystko od nowa.

I.T.: Interesujesz się sportem? Jesteś fanem piłki nożnej? Czy wiesz, że wasza reprezentacja piłkarska od niemal 20 lat wygrywa z nami niemal wszystkie mecze? Czy wiesz, że mamy już tego serdecznie dość? Chcemy wreszcie zwyciężyć!

J.W.: Nie jestem zagorzałym fanem piłki nożnej - moim sportem jest krykiet. Krykiet to angielska odpowiedź na medytację i mądrość Zen - gra, która trwa pięć dni i zwykle kończy się remisem. Jeśli Polska kiedykolwiek zacznie na poważnie zajmować się krykietem, wtedy wyzwiemy was na pojedynek. I przegramy. Anglicy kompletnie nie potrafią grać w krykiet.

I.T.: Dziękuję Ci za czas, który mi poświęciłeś. Już teraz mogę zapewnić, że jeszcze kiedyś znowu spróbuję cię zlapać i zadać kilka kolejnych pytań. Na razie życzę ci wielu wydanych gier i wielu nowych dodatków do WFRP!

J.W.: Dziękuję za możliwość rozmowy i cieszę się, że WFRP jest tak popularny w Polsce. Hej ludzie, jeśli jest coś, co uważacie, że trzeba zrobić z WFRP - dajcie mi sygnał.



Odciać się od zaplanowanej oficjalności

Wywiad z Rafałem Ziemkiewiczem

Rafał A. Ziemkiewicz - łatwiej wymienić czego nie robił, niż co robił i robi. Pisarz, publicysta, krytyk, fan, współtwórca Grupy Autorskiej Trust i Klubu Tfurcuf, laureat kilku nagród im. Zajdla, były rzecznik prasowy pewnej partii, radiowiec, ex naczelny „Fenixa”, redaktor oraz prezenter TV - słowem, a raczej dwoma - człowiek renesansu, choć z końca wieku.

się do siebie jako paczka kumpli, kontynuujących ten sposób myślenia o SF, który dominował w Truście. Stąd w pewnym momencie zmiana nazwy na Klub Tfurcuf, po prostu żeby się odciąć od tamtej zaplanowanej i nigdy nie wcielo-nej w życie oficjalności.

(D.B.): Kto należał do Trustu, a kto był wśród Tfurcuf?

(RAZ): Trust stworzyli Robert Azemski, Jarek Grzędowicz, Tomek Lipowski, Jacek Piekara i ja. Z ludzi spoza Warszawy pierwsi zostali wciągnięci w naszą działalność Krzysztof Kochański i Feliks W. Kres. Tomek Kołodziejczak też pojawił się dość wcześnie. Grzegorz Drukarczyk i Marek Hemerling byli w 1985 na spotkaniu założycielskim Klubu, Mirka Sędzikowska, Katarzyna Urbanowicz, Konrad Lewandowski, Tomek Bochiński i Janusz Romanowski pojawiali się na warsztatach w Chlewickach. Artur Szejter i Jacek Drewnowski. Jacek Komuda... Można do tego dodać jeszcze kilkanaście osób, w tym wszystkie, które biorą udział w antologii „Robimy Rewolucję”. Zachęcam do jej lektury, a bardziej zainteresowanych historią Trustu i Klubu Tfurcuf - do „Fantoma”.

(D.B.): Dlaczego teraz brakuje takich „stowarzyszeń”?

(RAZ): Nie wiem. Widocznie obecnym debiutantom nie są potrzebne. A może to po prostu rzadki przypadek, żeby w jednym miejscu i czasie zebrano się wystarczająco wielu autorów, zdolnych coś takiego stworzyć, i żeby było im to do czegoś potrzebne, i żeby jeszcze chcieli.

(D.B.): Jak wspominasz swoje pierwsze próby literackie?

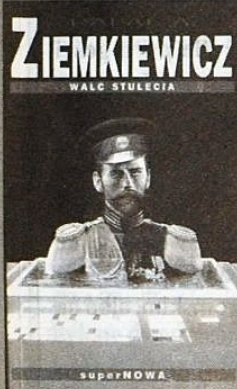
(RAZ): Staram się ich nie wspominać.

(D.B.): A Twój dzisiejszy stosunek do np. „Władcy Szczurów”?

(RAZ): Nie uwierzysz, ale ostatnio widziałem w tramwaju młodego człowieka, który nie bacząc na tłok i ścisk czytał tę książkę. To wzruszające. Ja się dzisiaj na myśl o niektórych z tych tekstów trochę rumienię, ale nie żebym się aż miał chlastać. Składałem ten zbiorek w 1983, gdyby Alfa wydała go w 1985, tak jak mi obiecywali, odegrałby chyba jakąś rolę w polskiej SF. W 1988 był już spóźniony.

(D.B.): Ja sam sięgnąłem ostatnio po „Skarby Stolinów”. Czy to jednorazowa wyprawa w krainę fantasy?

(RAZ): Jeszcze niedawno sądziłem, że tak - pisałem to w czasach kompletnej apatii i marazmu, kiedy się wydawało, że ten syf będzie trwał wiecznie i nic, tylko uciekać. Potem do takiego eskapistycznego pisania straciłem serce. Ale ostatnio korci mnie, żeby się oderwać od tego ponuractwa, które uprawiam, porobić sobie trochę jaj z historii i ze współczesności, a przy okazji i z samej fantasy. „Koszt uzyskania” był taką próbą, może będą następne.



Książkografia: Władca szczurów (1987), Skarby Stolinów (1990, 1993), Zero złudzeń 1991, Wybrańcy bogów (1991, 2000), Pieprzony los kataryniarza 1995, Czerwone dywany, odmierzony krok 1996, Walc stulecia 1998;

Ważniejsze opowiadania: Jawno-grzesznica; Czerwone dywany, odmierzony krok; Śpiąca królewna.

Nagrody: Zajdel (trzykrotnie), Sfinx (trzykrotnie), Ślafka (trzykrotnie), Eurocon

(Dawid Brykalski): Co jeszcze chciałbyś osiągnąć jako pisarz, polityk, redaktor?

(Rafał A. Ziemkiewicz): Jako pisarz, powiedzmy najkrócej, sukcesy. O pozostałych dziedzinach nie warto rozmawiać.

(D.B.): Jak to było z Grupą Trust? Czy wy wszyscy podpisaliście jakiś zbiorowy pakt z diabłem?

(RAZ): Z Trustem było tak, że chcieliśmy czytać dobrą, klasyczną fantastykę w amerykańskim stylu, a drukowano wtedy samo badziewie. I jeszcze bredzono, że to nasze KAW-owskie badziewie jest lepsze od amerykańskiej SF, bo mówi „o człowieku”. Szczęśliwie, mieliśmy dość zuchwałości, by pisać, i dość pokory, by chcieć się tego pisania rzetelnie, po rzemieślnicemu uczyć. Trust był taką fantastyczną kontrrewolucją, wymierzoną w poetykę lansowaną przez KAW i „Fantastykę”, protestem przeciwko rozmywaniu konwencji, nudzeniu i lekceważeniu warsztatów.

(D.B.): Potem przeobrażiliście się w Klub Tfurcuf...

(RAZ): To już inny skład personalny, szerszy, i nieco inne założenie. Najpierw miał być Klub Twórców przy PSMF, organizacja broniąca naszych interesów, takie fantastyczne ZLP. Nic z tego nie wyszło, poza tym, że przyzwyczailiśmy

(D.B.): Dobrze, że wspomniałeś... Czy wiedźmin i miedźwin to dwa bratanki? Czy będą dalsze przygody, czy też „Koszt uzyskania” (MiM 2/3 2000) to pojedynczy strzał?

(RAZ): Wszelkie podobieństwa Miedźwina do kogokolwiek są oczywiście, jak to się mówi, całkowicie przypadkowe. Co do jego powrotu, są na to duże szanse. Mam w planach powieść dziejącą się kilka lat przed „Kosztem uzyskania”, która wyjaśni, dlaczego książkę Bolko wyrzucił Miedźwina z Gniezna. Ale nie zawsze piszę wszystko, co mam w planach, więc sporo zależy od przyjęcia „Kosztu uzyskania” przez czytelników.

(D.B.): Wielu obserwatorów życia fandomowego posądza Cię o chętkę zajęcia stołka Parowskiego?

(RAZ): Jedyłą znaną mi osobą, która od kilkunastu lat mnie o to posądza, jest sam Parowski.

(D.B.): Powiedzmy wprost: chcesz czy nie chcesz zostać naczelnym „Nowej Fantastyki”?

(RAZ): Mogę Ci pokazać swoje PIT-y z paru ostatnich lat. Porównasz je z zarobkami w NF, to nie będziesz zadawał niemądrych pytań.

(D.B.): O co więc w takim razie idzie w rozgrywce Parowski versus Ziemkiewicz?

(RAZ): Ja nie prowadzę żadnej rozgrywki. Ale, wybaczyć mi chce mi się rozmawiać o Parowskim. Przejdźmy proszę do następnego pytania...

(D.B.): W jaki sposób naraziłeś się księdzu Rydzkowi?

(RAZ): Dokładnie w taki sam, jak redaktorowi Michnikowi: paroma słowami prawdy.

(D.B.): Twój stosunek do Boga?

(RAZ): Pozytywny.

(D.B.): A wobec diabła?

(RAZ): Negatywny.

(D.B.): Ponoć studiowałeś razem z Muńkiem Staszczykiem?

(RAZ): Ja studiowałem. On się koncertowo opierdzielał, i trzeba przyznać, że był w tym faktycznie wirtuozem.

(D.B.): Bohaterem „Wybrańców bogów” jest Get Ken-sicz - lider kapeli rockowej...

(RAZ): A bohaterką „Jawnogrzesznicy” jest puszczałka. Czy musi z tego coś wynikać?

(D.B.): Przecież sam chciałeś być gwiazdą rocka...

(RAZ): Tak, to było moje wielkie marzenie. Nie mówię o tym nikomu, ale jestem człowiekiem życiowo przegranym, bo, niestety, okazało się, że słoń mi nadepnął na ucho. Uświadomiłem sobie na jednej z prób z przeraźliwą jaskrawością, że nigdy nie będę dobrym muzykiem, co najwyżej wyuczę się na tyle, żeby smażyć do kotleta. Więc sprzedałem gitarę i skupiłem się na pisaniu.

(D.B.): A czego słucha Rafał Ziemkiewicz, gdy ma chwilę wytchnienia?

(RAZ): Właściwie wszystkiego. Ostatnio głównie klasyki, ale także jazzu, zwłaszcza tzw. smooth, folku, rocka, chorałów gregoriańskich... Łatwiej mi powiedzieć, czego nie trawię: rapu, hip - hopu i tego typu rzeczy.

(D.B.): I czy w ogóle miewa chwile wytchnienia?

(RAZ): O wiele za dużo. Każdego wieczora zżymam się na siebie, że znowu się objąłem i nie umiałem dobrze zorganizować swojego czasu, zaprzysięgam się, że od jutra narzucę sobie dyscyplinę, a potem znowu połowa dnia ucieka mi między palcami.

(D.B.): Wspomagaś wyobraźnię muzyką?

(RAZ): Chodzi nie tyle o wyobraźnię, co o rytm, o klimat. Muzyka pomaga skrócić czas potrzebny na złapanie odpowiedniego nastroju do pisania. Jaka? Koniecznie instrumentalna - wokal rozprasza, zmusza, żeby go śledzić - i najlepiej mocno rytmiczna, taka jak do prowadzenia samochodu. Ale oczywiście, wszystko zależy od tekstu. Teraz, kiedy piszę „Worożychę”, najczęściej słyszę u mnie w domu „Requiem” Mozarta.

(D.B.): Hmm... „Worożycha”? Brzmi zachęcająco... Co to za projekt?

(RAZ): Powieść, chyba ostatnia z serii „kompatybilnych” tekstów rozpoczętych „Źródłem bez wody”. Dzieje się na pograniczu ukraińsko - białoruskim, trochę później, niż „Walc stulecia” i kończy parę wątków ze „Śpiącej królowej” oraz „Pięknie jest w dolinie”. Otwiera też parę nowych, ale chyba już sobie z nimi dam spokój.

(D.B.): Wyda, jak sądzę, SuperNowa?

(RAZ): Oczywiście.

(D.B.): A kiedy?

(RAZ): Na jesieni, październik albo listopad - dokładnie jeszcze nie wiem. W chwili, kiedy rozmawiamy, tekst jest już mocno zaawansowany i do końca wakacji powinien być gotowy.

(D.B.): Rafał Ziemkiewicz i kolejna „afera” - tekst „Nieznosna względność bytu” okazał się być dla paru gości nie do przelknięcia.

(RAZ): Patrz, nic o tym nie wiem. Naprawdę.

(D.B.): Jak reagujesz na hasło „Ziemkiewicz Żeromskim III RP”?

(RAZ): Powiedzmy, że bez entuzjazmu. Nigdy Żeromskiego nie lubiłem i wcale się nie uważam za pisarza politycznego. Ale możliwe, że się nie znam na Żeromskim, albo na sobie.

(D.B.): W swoim czasie (za) dużo szumu zrobiła powieść „Krfotok” Jakie jest Twoje stanowisko wobec tej książki i całej „afery”?

(RAZ): To zupełny knot, nawet jeśli rozpatrywać tekst tylko jako polityczną agitkę. Historia alternatywna musi mieć jakieś przesłanki poza chciejstwem autora. Redliński każe mi wierzyć, że Związek Radziecki dokonałby nagle sam z siebie wielkiego cywilizacyjnego skoku i zamiast upaść stałby się ekonomiczną potęgą, a Chiny ot, tak, prześcignęłyby Amerykę - i wszystko to nie stało się tylko dzięki Jaruzelowi, bo wprowadził stan wojenny. Wolne żarty.

(D.B.): Nader często przylapuję Cię na odwoływaniu się do Lema.

(RAZ): Konkrety proszę.

(D.B.): Proszę bardzo: Klub Proxima, promocja nowych tytułów SuperNowej, w tym Twoich „Czerwonych Dywanów...”. Na koniec swojej kwestii retorycznie pytasz: „Jeśli Lem z nami, to kto przeciwko nam?”; W wywiadzie dla Machiny (3/99) stwierdzasz: „Staram się utrzymać pozycję interfejsu. Nie wejść w jakąś dziedzinę do tego stopnia, by wszystko było dla mnie oczywiste i tak jak dziadzio Lem mówić, że ten, kto mnie nie rozumie, jest za głupi...”; Miesięczniku SKF w Twoich wypowiedziach pojawia się to ważne nazwisko...

(RAZ): To chyba nic, z czego trzeba by się tłumaczyć. Lem jest dla polskiej fantastyki pisarzem bardzo ważnym. Dla mnie osobiście nie, w tym sensie, że ani nie czułem potrze-

by go naśladować, ani z nim wojować - ale ludzie z zewnątrz wciąż odbierają nas wszystkich w kontekście Lema i przez porównanie z nim, nic na to nie poradzisz.

(D.B.): Twoje RAZ-y - w Miesięczniku ŚKF potrafią być bardzo ostre. Czy spotykałeś się z równie ostrą krytyką swoich tekstów i działań. Tomek Kołodziejczak za zeszmaczenie jego pierwszej książki odreagował dopiero po kilku latach.

(RAZ): Taki urok „Miesięcznika”, że trafia do tych co trzeba, a przy swoim nakładzie i zasięgu nikogo nie zabije - więc nie ma się co obcyndalać. Po co tworzyć fikcję, że każda fantastyka jest dobra, a wszyscy pisarze z tej branży są sobą nawzajem zachwyceni? Literatura wymaga walki: walki nowości ze stereotypem, szczerości z picerstwem, myśli z bezmyślnością i tak dalej. Nie obrażam się za krytykę, jeżeli o coś w niej chodzi, nie tylko o wsadzenie mi szpili. Ale kiedy gość wyzłościł się nad moim życiem prywatnym i nad książką, z której nic nie zrozumiał, to sorry, trudno mi go darzyć życzliwością.

Z drugiej strony, gorsze od napaści bywały głupie pochwały, kiedy na przykład zachwalano mnie jako autora sensacyjno - awanturnych czytań. W ogóle podpisuję się pod stwierdzeniem Hemara, że „prawdziwego artystę obraża nie kiedy piszą o nim źle, tylko kiedy o byle szmirusie piszą równie dobrze jak o nim”.

(D.B.): Masz wyśmienitą prezencję, wykorzystujesz swoją „przystojność” w życiu zawodowym?

(RAZ): Trzeba mnie było widzieć, jak byłem dwadzieścia kilo młodszy... Ale jeszcze dziś niejedna starsza pani podczas oglądania „Kawy czy Herbaty” popada w zachwyt. Na pewnej imprezie rozpoznały mnie panie z szatni - były tak zachwycone, że pozwoliły korzystać za darmo z ubikacji nie tylko mnie, ale także osobom towarzyszącym.

(D.B.): Jesteś zawsze bardzo otwarty na fanów. Poza to tylko, czy też uważasz ich za swoich przyjaciół?

(RAZ): A co w tym dziwnego, że wół nie zapomniał, jak był cielęciem? Chociaż fakt, że wiele innych wołów zapomniało i nawet zdaje się myśleć, że ich to nobilituje.

(D.B.): Masz rację: Środowisko eRPeGraczy - powoli i z mozołem jest nobilitowane wobec karciarzy i mangowców. ty i inni pisarze „starej gwardii” zaczynacie pojawiać się w pismach dla graczy...

(RAZ): Po prostu, ludzie zajmują się tym już od lat, więc doszli do pewnego wyrafinowania, rozwinęli się. Jeśli manga i karciarki nie okażą się chwilową modą, to też za jakiś czas zaczną się wypiętrzać ku wyższym dziedzinom, nabierać głębi. To naturalny, odwieczny proces, rządzący całą ludzką kulturą. Cała dzisiejsza klasyka zaczynała swe istnienie w jakiejś jarmarcznej budzie czy na popijawie. Tylko dwudziestowieczne awangardy były od razu pomyślane jako Wielka Sztuka, i dlatego już niedługo pies z kulawą nogą o nich nie będzie pamiętać.

(D.B.): Myślę, że byłbyś wyśmienitym Mistrzem Gry - Twoja zdolność do układania fabuł byłaby tu przydatna.

(RAZ): Szczerze mówiąc, trochę mnie to korci. Od bardzo dawna noszę się z pomysłem, żeby na którymś konwencie urządzić taką sesję - z oryginalną, jednorazową fabułą, w świecie „Śpiącej królewny”. Sprawa rozbija się o technologię gry. Dla tych kilku godzin mistrzowania musiałbym sporo posiedzieć nad dopracowaniem systemu, a nie mogę sobie na to pozwolić.

(D.B.): Lubisz jeździć na konwenty?

(RAZ): Zwłaszcza wtedy, gdy z jakichś powodów nie dojedzie Sapkowski - mogę się wtedy czuć gwiazdą.

(D.B.): Zgodzisz się z twierdzeniem, że jest dobre dla pisarza pracować w wielu zawodach, zdobywać różnorodne umiejętności i wiedzę praktyczną?

(RAZ): Wydaje mi się, że to drugorzędna sprawa. Znam sporo zupełnie niewiarygodnych życiorysów ludzi, którzy wcale się przez to nie stali pisarzami, a było w historii wielu wybitnych twórców, przez całe życie nie ruszających się z domu. U pisarza najważniejsza jest wrażliwość, zdolność empatii i tego typu sprawy.

(D.B.): Jak realizujesz to w swoich powieściach?

(RAZ): Jak widać.

(D.B.): Feliks W. Kres podał mi (całkiem prywatnie) „Trzy żelazne reguły solidnego pisarstwa”. Czy istnieje podobny „Kodeks Ziemiowicza”?

(RAZ): Niech pomyślę... Po pierwsze: pisanie zaczyna się i kończy na słowie, wszystko, cokolwiek da się w nim osiągnąć, osiąga się przez używanie odpowiednich słów w odpowiedni sposób i nie ma ważniejszej umiejętności. Po drugie: nie warto pisać niczego, co już zostało napisane. Po trzecie: nikt nie ma obowiązku cię czytać, a jeśli to robi, wyświadcza ci

uprzejmość, którą powinienes docenić. Nie wiem, co powiedział Kres, przypuszczam, że jego zasady były podobne.

(D.B.): A kiedy zobaczymy wreszcie Twoją przystojną twarz na ekranach kin? Słyszałem coś o realizacji „Kartaryniarza”?

(RAZ): Nie zanoszę się.

(D.B.): Skąd ta skromność?! Ależ Stephen King zawsze stara się o jakiś drugoplanowy epizod!

(RAZ): Radość z publicznego pokazywania gęby jest mi głęboko obca, prawdopodobnie dlatego, że pokazuję ją na ekranie za pieniądze. Ubocznym skutkiem takiego sposobu zarobkowania jest to, że cały czas musisz być podopinany i all correct, żeby ludzie na twój widok nie tręcali się łokciami, mówiąc „ty, zoba, kawą i herbatą się urznął”, czy jakoś tak.

(D.B.): Thomas Harris dopiero po latach, mimo sukcesu „Milczenia Owiec”, powrócił do Hannibala Lectera. Czy nie planujesz podobnego „triku” z Kartaryniarzem?

(RAZ): Sekweli ani prekveli nie planuję. Choć, mam wrażenie, znacznie więcej w tej książce okazuje się być do rzezy, niż w pierwszej chwili sądzono. Chodzi mi po głowie pomysł zrobienia „remiksu” tej powieści, ale nie po to, by cokolwiek uaktualniać, tylko żeby się lepiej czytała - wy-



NIE MÓWIĘ O TYM NIKOMU, ALE JESTEM CZŁOWIEKIEM ŻYCIOWO PRZEGRANYM, BO, NIESTETY, OKAZAŁO SIĘ, ŻE SŁOŃ MI NADEPNAŁ NA UCHO.

myślałem dużo lepiej poukładaną fabułę przerabiając rzecz na scenariusz filmowy i trochę mi jej szkoda. Nie wiem, czy to zrobię, czy nie, na razie mam inne zajęcia.

(D.B.): Jak oceniasz na ile spełniają się prognozy, które sprytnie przemycasz w swoich książkach?

(RAZ): Zdecydowanie w zbyt wielkim stopniu. Cała sytuacja na wschodzie jak na razie idzie dokładnie w kierunku „Śpiącej Królowej” i „Pięknie jest w Dolinie”, a na zachodzie w kierunku „Walca stulecia”. Rzecz w tym, że to co piszę to właściwie nie są prognozy. To diagnozy. Ta przyszłość już jest, tylko trzeba nieco wyteżyc wzrok i nałożyć odpowiednie filtry na papkę serwisów informacyjnych, żeby ją zauważyć.

(D.B.): Czasem mam wrażenie, że Rafał Ziemkiewicz to człowiek nadaktywny: czy są jakieś tematy/prace których unikasz i których się nie podejmiesz?

(RAZ): Niedawno uprzejmie podziękowałem za propozycję powrotu do polityki, chociaż chodziło o stanowisko, na którym pokazywano by mnie w telewizji znacznie częściej, niż w „Kawie czy Herbacie”.

(D.B.): Masz fajnie zdrowe poglądy na pieniądze, np.: opowiadanie „Żywa gotówka”...

(RAZ): Najistotniejsze jest to, że także pieniądze mają fajne poglądy na mój temat, no i oby tak było dalej.

(D.B.): A czy partia, w której się udzielasz popiera wejście do Unii Europejskiej?

(RAZ): Nie udzielam się w żadnej partii, a popieranie lub nie popieranie wejścia do UE nie ma znaczenia, bo sprawa została już ze strony Polski dawno przesądzona - my wejść do Unii musimy, na każdych warunkach, najpóźniej w 2005, bo później kraj się rozleci. Budując III RP nie wzięto po

prostu w ogóle pod uwagę ewentualności jej samodzielnego bytu ponad 15 lat i nie jest ona do tego zdolna. Ale pamiętajmy, że przy wszystkich swych wadach Unia Europejska ma podstawową zaletę: to jest Unia Europejska, a nie Azjatycka.

(D.B.): Patrząc z perspektywy czasu: czy warto było angażować się w wątpliwą politykę? Czy nie lepiej czujesz się w roli pisarza?

(RAZ): Pewnie, że lepiej. Ale moje zaangażowanie w politykę było z założenia chwilowe, nie chciałem być posłem, ministrem czy premierem. Chciałem upowszechniać poglądy, z którymi się zgadzam, które są Polsce bardzo potrzebne i które z wielkim trudem docierają do naszych zatrutych

socjalizmem mózgów. Dzisiaj pewne rzeczy, na które dziesięć lat temu reagowano pukaniem się w głowę, uchodzi już za oczywiste - myślę, że to zasługa UPR, więc w jakimś drobnym stopniu i moja. Politycznego sukcesu ta partia nie odniosła, ale zmieniła Polskę w pożądanym kierunku, więc było warto się starać. Ale wszystko to już mam za sobą, z polityką rozliczyłem się w „Czerwonych dywanach” i nie zamierzam do niej wracać.

(D.B.): Słyszałem jak powiedziałeś, że jeśli państwo stwara program dla ubogich etc. to samo ich produkuje. Nie da się ukryć, że miałeś rację. Jak widzisz to dzisiaj? (Szwecja, Niemcy, USA)

(RAZ): Najprościej ujął to Jack Kemp: tego, co dotujesz, masz coraz więcej, tego, co opodatkowujesz, coraz mniej - a współczesne państwa dotują bezrobocie i opodatkowują uczciwą pracę. Jeśli będziesz samolubnym kretynem, nie dbającym ani o siebie, ani o bliskich, państwo cię zasponsoruje. A jeśli będziesz całe życie ciężko pracował na siebie i swoją rodzinę, państwo cię z owoców tej pracy obrabuje, żeby za nie utrzymywać samolubnych kretynów i swoich urzędników od sprawiedliwości społecznej. Dokładnie odwrotnie, niż w znanej bajce La Fontaine'a o koniku polnym i mrówce; z punktu widzenia całej europejskiej tradycji, której zawdzięczamy współczesną cywilizację, po prostu stawia się świat na głowie.

W pierwszym pokoleniu ten system działa, w drugim zaczyna gnić, w trzecim - właśnie to widzimy - doprowadza do rozkładu demokracji i podziału społeczeństwa na dobrze ustawionych spryciarzy oraz pasożytniczy plebs, wieszający się u różnych pańskich klamek.

(D.B.): Spotkałem się z opinią, że

Rafał Ziemkiewicz to „facet z granatem”. Co o tym sądzisz?

(RAZ): Nie bardzo rozumiem, co by to miało oznaczać. Ale wygląda na bzdurę.

(D.B.): Gdyby ktoś na spotkaniu z Tobą powiedział: „Taki młody a już nie znany” jaką usłyszysz odpowiedź?

(RAZ): Nie wiem. Uśmiechnąłbym się, nie inteligentniejszego nie przychodzi mi do głowy.

(D.B.): A jak się miewają Twoje koty?

(RAZ): Nie lubię kotów. Innych zwierząt zresztą też. Zawsze to bardzo bulwersowało moją mamę, mówiła, że kto nie lubi zwierząt, ten nie lubi i ludzi. No i fakt, za ludźmi także nie przepadam.



WCAŁE SIĘ NIE UWAŻAM ZA PISARZA POLITYCZNEGO

Uff... nie było łatwo. Rafał Ziemkiewicz to głowa nie od parady. Polityka, fantastyka, czytany, osłuchany i (bez obrazy Rafale) wygadany. Tylko z tymi kotami jakoś tak nieciekawie. Nic to jednak, gwiazdy mają święte prawo do kapryśków.

Za dwa miesiące, chciałbym rzec jak Bóg da, ale pracuję przecież jako agent dołu, zostanie wezwany na przesłuchanie

TOMASZ KOŁODZIEJCZAK



Marek Pańczyk

Wojenna zawierucha

ilustracje: Tomasz Jędruszczyk

„...Setnik zastanawiał się, czy dobrze wyliczył czas przemarszu, jednak przyspieszyć nie mógł. Już teraz tempo było prawie mordercze dla piechoty. Rawat z niepokojem patrzył na ciężkozbrojnych. Było późne lato, ale słońce, które tutaj, na północy, zwykle niezbyt doskwierało, od paru dni zalewało step nieustannym blaskiem. Bezłitosne promienie rozgrzewały blachy do tego stopnia, że topornicy wręcz piekli się w swoich zbrojach. Spod głębokich hełmów spływały strugi potu. Nikt już nie żariował w szeregach. Setnik wiedział, że utrzymując takie tempo, zwyczajnie wykończy ludzi. Jeśli miał mieć z ciężkozbrojnych jakiś pożytek (a byli - bagatela! - główną jego siłą), to musiał coś wymyślić...”

Feliks W. Kres „Północna Granica”

Wstęp

Wojna. Najgorsza tragedia w życiu każdego człowieka. Pożoga niszcząca wszystko co napotka na swojej drodze. Bestia pochłaniająca bezbronne istnienia dzieci, kobiet i starców. Larwa wgryzająca się w każdą witalną część społecznego organizmu, trawiąc go i wypływając zmielone resztki ścierwa. Okrucieństwo, chaos i zniszczenie. Szkoda słów. Jak mawiali starożytni *bella matribus detestata* - wojny znie-nawidzone przez matki. Nic więcej...

Czyżby? Czyż nie jest jednocześnie nieposkromioną kusicielką bez której ludzkość nigdy nie mogła się obejść? Czy nie jest pokarmem dla polityków, ich *ultima ratio*, ostatecznym argumentem, w dyplomatycznych zmaganiach? Czy nie jest narzędziem w bojach o wyższe ideały, walce o wolność i suwerenność? Tak. Jest również parawanem dla mężczyzn oddających się atawistycznemu instynktowi męskiej rywalizacji. Jak wilcze szczenięta gryzące się wzajemnie w zabawie, tak młodzi chłopcy toczą wyimaginowane walki na drewniane miecze w ruinach fortecy, żeby po latach stanąć do prawdziwej eliminacji na polach bitew.

Słuszne racje i wielkie ideały. A jednocześnie zwierzęcy instynkt współzawodnictwa. Destrukcja i likwidacja. A także sposób na budowę nowego, lepszego. To wszystko łączy się w tym zjawisku. Wojny nie da się określić jednoznacznie. Jest zbiorem przeciwstawnych uczuć. Porywa nas w teorii. W praktyce przeraża.

Systemy RPG, a w szczególności szary i gnębiony ustawiczną walką o przetrwanie Warhammer, pozwalają nam jednak na „pobawienie się” wojną. Potraktowanie tego dramatu jak zabawy z dzieciństwa z małymi żołnierzami czy strzelaniu z drewnianych karabinów na podwórku. Nie musimy ryzykować własnego życia i ranić innych, aby dać

upust męskim skłonnością do wojowania. Nie oznacza to jednak, że sesja musi być zupełnym zaprzeczeniem rzeczywistej wojny. Nie. BG będą odczuwać tragedie wojny, jej dramatyzm i nieszczęście, a od graczy i Mistrza Gry będzie ściśle zależeć jak rzeczywisty uzyskają efekt.

W poniższym artykule postaram się zastanowić nad prowadzeniem kampanii wojennych w WFRP. Mniej się będę koncentrował nad samą metodą rozgrywania bitwy, a bardziej przyjrze się całej otoczce towarzyszącej wojnie. Postaram się podzielić kilkoma sugestiami na konstruowanie przygód z wojną w roli głównej i miejscem graczy w takich scenariuszach.

Aby lepiej zobrazować poszczególne zagadnienia będę posługiwał się stworzonym przez siebie szkicem kampanii wojennej. We własnej rozgrywce oczywiście każdy zastąpi go swoim pomysłem. Wpierw jednak:

Szeregowiec czy oficer?

To pierwsze i fundamentalne pytanie: kim są gracze, jaką rolę pełnią w hierarchii armii? Odpowiedź ma decydujący wpływ na sposób w jaki MG przedstawi bitwę i opisz wojnę. Jak wiadomo wszystko zależy od punktu siedzenia. Wojna oczyma szeregowca jest dużo prostsza, inni myślą za niego, on ma przede wszystkim wykonywać rozkazy i walczyć. Natomiast oficer ma dużo więcej na głowie. Jest odpowiedzialny za ludzi będących pod jego rozkazami. Jego dowódcze zdolności ściśle wpłyną na to jak wielu żołnierzy wróci jeszcze do domowych pieleszy.

W pierwszym przypadku, gdy gracze odgrywają rolę prostych żołnierzy, mięsa armatniego, sprawa nie jest zbyt trudna dla MG. Więcej zależy tu od naszej narracji, gracze mają ograniczoną interakcje w wydarzenia, których staną się

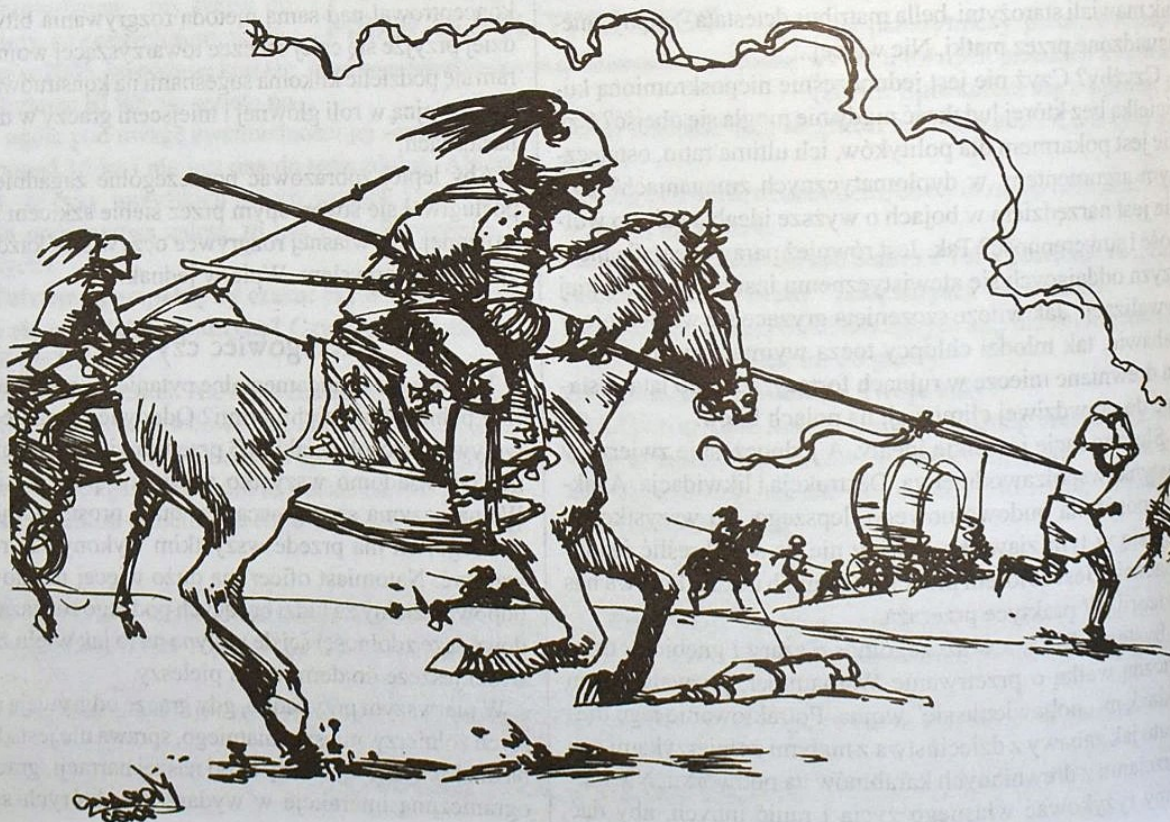
członkami. Ich główną bolączką będą starte do krwi stopy od całodziennych marszów (jeżeli nie są w konnicy, bo wtedy będzie cierpieć ich kręgosłup). Odczuwają katusze związane z ciągle pustym żołądkiem, który musi zadawała się minimalnymi resztkami czegoś, co psy by nie ruszyły. Chlebem powszednim stanie się strach, wieczny brak bezpieczeństwa podczas przekraczania terenów należących do chytrego przeciwnika. Będą musieli spełniać rozkazy, których człowiek o zdrowych zmysłach nigdy by nie podjął.

MG musi obrazować poszczególne wydarzenia na wojennym szlaku. Gracze będą niejednokrotnie niemymi ich świadkami. Stąd, aby nie znużyć drużyny jedynie narracją warto wprowadzać niewielkie, a charakterystyczne dylematy przed którym może stanąć każdy żołnierz. Przykładem choćby będzie kuszenie dezercją przez kilku innych żołdaków. Armia jest w ciężkiej sytuacji, po przegranej bitwie, racje żywnościowe są na wyczerpaniu, mnożą się choroby, codziennie umiera nowa grupa rannych. Wtedy tak negatywne pojęcie jak dezercja ma swoje bardzo widoczne zalety i staje się nie tylko czymś słusznym jak i nieuniknionym. Przynajmniej w oczach zmęczonego żołnierza. Innym jakże prawdopodobnym zjawiskiem mogą być problemy z twardym i bezwzględny przełożonym, który za nic ma wyczerpanie podwładnych, traktuje ich jak zwierzęta i nie liczy się z ich życiem. W oddziale mogą pojawić się inicjatorzy zamachu na dowódcę. Czy gracz odmówi sobie chęci zemsty na człowieku, który wielokrotnie traktował go jak świnie? Nawet jeżeli ryzykuje życiem? Jeszcze gorzej dla drużyny wygląda sytuacja, gdy dostali się jako żołtodzioby do zaprawionego w boju oddziału. Gracze uważani są za ostatnie ofery batalionowe, reszta żołnierzy traktuje ich z niechęcią lub wręcz nienawiścią i nie odmówi sobie przypominania tego na każdym kroku. A wyobraźnia znudzonego weterana jest niewyczerpana w sposobach męczenia rekruta. Drużyna może doświadczyć tutaj choćby śmiałego

nurkowania w odmętach latryn oraz wielu innych atrakcji, które tylko MG przyjdą do głowy. Dodam, jeszcze że każda rozrywka powinna mieć własną metaforyczną nazwę i naprawdę mocno dopieć jej głównemu bohaterowi.

Innym ciekawym, mniej dokuczliwym dla samego gracza, a wyzwającym dużo więcej inicjatywy pomysłem, jest bezpardonowa rywalizacja dwóch jednostek między sobą w obrębie armii. Dowódcy obu regimentów nie znoszą się, a ich brak wzajemnej akceptacji przeniosł się na poszczególnych żołnierzy. Oponenty nie ominą żadnej okazji, aby podłożyć sobie świnie, wykorzystają każdą sposobność do dokuczenia antagoniście. Wstręt jest już tak silnie zakorzeniony, że rękoczyn nie są czymś rzadkim, a czasem nawet dojdzie do tego, że ktoś dostanie za mocno i zemrze. Co od razu jeszcze bardziej zaognia cały konflikt. Wykorzystałem taki wątek kiedyś u siebie i muszę przyznać, że zdaje egzamin bez zarzutu. Gracze będą potrafili tak nienawidzić towarzyszy z drugiego oddziału, że prędzej podadzą rękę wrogowi na którego idą, niż wspomogą kompana z opozycyjnej jednostki:

„Panie setniku zgodnie z poleceniem wykopaliliśmy 30 metrów wilczych dołów, poprawiliśmy ostrokoły, przesunęliśmy stanowiska dla strzelców o 100 metrów. Rozdaliśmy racje oraz zapas bełtów. Poszedł rozkaz „spać” dla żołnierzy. Jesteśmy świetnie przygotowani do jutrzejszej obrony... Aha po drodze spotkaliśmy dwóch z kurwy synów z trzydziestki siódemki. Kusznik Helgart i młodszy kucharz Sezeger przekazali im pozdrowienia od pana kapitana, przy okazji wręczając życzenia od całej kompanii. Mają cholerne szczęście te tchórzliwe przydupasy setnika Terwenga, jutro raczej nie wezmą udziału w walce. Mamy wziąć dla siebie podwójne racje? Bardzo dziękujemy i życzymy miłego odpoczynku. Odmeldowujemy się. Odmaszerować żołnierze.”



Duża ciekawsza jednak, pozwalająca na większe zaangażowanie graczy jest pozycja oficera, z posiadaniem swoich podwładnych. Szczególnie jeżeli możemy liczyć na kilka setek żołnierzy gotowych wykonywać nasze rozkazy. Właśnie do takiej sytuacji będę przede wszystkim nawiązywał w dalszej części artykułu.

Najlepsze natomiast dla naszej drużyny byłoby przeprowadzenie jej przez wszystkie poziomy hierarchii armii, od prostego szeregowca do wysokiego oficera. W takim przypadku drużyna pozna wszystkie cienie i blaski żołnierskiego życia. Oczywiście gracze muszą wykazać ochotę na karierę w wojsku. Jednym ze sposobów nakłonienia ich do takiego zajęcia jest oświadczenie, że urodzeni jako prości chłopcy (o ile nie są szlachtą) nie dojdą do niczego, nie dostaną się do wysokiej polityki i władzy inaczej jak przez sukcesy w armii. Dzięki zasługom dla kraju mogą otrzymać przecież nobilitację. A warto przypomnieć, że nawet w Rzeczypospolitej, gdzie szlachta z urodzenia patrzyła z pogardą na herbowych mianowanych, jedynie nobilitowani za zasługi w obronie ojczyzny byli uważani za równych i szanowani. Natomiast jeżeli już na początku są szlachtą, służba w armii, obrona ojczyzny to ich obowiązek wynikły właśnie z urodzenia.

Zarys kampanii wojennej

Zanim drużyna osobiście wejdzie na ścieżkę wojenną przed MG stoi zadanie opracowania całej kampanii. Trzeba stworzyć solidne fundamenty konfliktu, tak aby gracze odczuwali, że wojna, w której biorą udział mogłaby się wydarzyć. Właśnie teraz zdecydujemy czy gracze odczują na własnej skórze dramat walki z Bretonią, czy może będą musieli toczyć zawsze najstraszniejsze, bo bratobójcze potyczki podczas secesji Ostlandu. Może będziemy uważali za odpowiednie stawić ich twarzą w twarz z niezdyscyplinowaną, ale zawsze liczną gromadą chłopską, gdy Ci nie wytrzymają już ucisku i się zbuntują. Albo rzucimy ich w wir walki z wymagającymi, bezlitosnymi armiami Chaosu. Wszystko co przyjdzie nam do głowy przy rzetelnym opracowaniu możemy urzeczywistnić.

Na początku należy zastanowić się na samymi przyczynami konfliktu. Tu musimy sięgnąć do najistotniejszej sfery stojącej za wybuchem wojny - polityki. Odpowiedzialność za wojnę prawie zawsze spada na działania władz oraz uprawianą dyplomację. Kampanie wojenne nie rozpoczynają się przypadkiem, zawsze jest ktoś komu zależało, aby toczyć się spór rozwiązać na drodze siłowej.

Zadaniem MG jest sporządzenie ciągu wydarzeń politycznych, które doprowadziły do tego, że zagrały wojskowe rogi. Przy okazji wykrystalizują nam się jednocześnie strony konfliktu, ich główni bohaterowie oraz cele do jakich dążą w przygotowywanym wybuchu. Oto przykład:

„12 Czerwca roku pańskiego 2509 przedstawiciele tajnych stowarzyszeń mieszczańskich, reprezentujących rzemieślników, handlarzy, dokerów oraz inne aktywne grupy zawodowe zbierają się w Pfeildorfie na arcyważnym spotkaniu omawiającym planowany przewrót w Sudenlandzie. Wszystko odbywa się przy zgodzie władz poszczególnych gildii sprawujących obowiązki w prowincji. Spiskowcy krytykują działania władz reprezentowane przez administrację Wielkiej Baronowej, która odrzuca jakiekolwiek ustępstwa, torpeduje negocjacje w celu poprawienia funkcjonowania

wielu gałęzi handlu i przemysłu. Są przeciwni nowym podatkom oraz kierowaniu wszelkich prac miasta jedynie przez stronników elektorki. Ich zdaniem Sudenland jako prowincja o bardzo małej ilości przedstawicieli arystokracji i szlachty, z dobrze rozwiniętymi ośrodkami miejskimi, liberalnym prawem i ekonomią, powinien bardziej się charakteryzować wpływami mieszczańskimi, a nie przestarzałymi rządami magnaterii i bogatych herbowych. Pojawiają się zdecydowane głosy, że rewolucje trzeba przeprowadzić natychmiast póki Cesarz i główne wojska innych elektorów zaangażowane są w trudny konflikt z separatystami z Ostlandu. Skończył się etap rozmów, władze nie wykazały dostatecznej ilości dobrej woli, trzeba wziąć sprawy w swoje ręce, takie jest zdanie zebranych. Udań przejęcie prowincji powinno zakończyć rządy oligarchii i wprowadzić rządy republikańskie w prowincji. Celem przewrotu nie jest secesja z Imperium, a jedynie zmiana systemu władzy. Wyczerpane wojną na północy siły Cesarza nie będą argumentem w przyszłych rozmowach i świeżo upieczona władza będzie mogła nakłonić imperatora do zaakceptowania nowego porządku.”

„8 lipca roku pańskiego 2509 zostaje zamordowana podczas parady Wielka Baronowa Sudenlandu Etelka Toppenheimer. Jest to sygnał do rozpoczęcia przewrotu. W ciągu kolejnych dziesięciu dni rewolucjoniści realizują śmiałą operację przejęcia wszystkich ośrodków legalnej władzy w prowincji. Do walki z nimi staje tylko część straży miejskiej i drogowej (reszta została nakłoniona już wcześniej do bierności lub przejścia na stronę buntowników). Niewielkie oddziały wojskowe stacjonujące w Sudenlandzie, zaskoczone i niezdolne do kontrataku zostają szybko pobite lub zmuszone do wycofania się do Reiklandu i Averlandu. Powstaje Republika Sudenlandu.”

„19 lipca roku pańskiego 2509 o wszystkich wydarzeniach dowiaduje się adoptowany syn baronowej Olaf Sektiebe, biorący udział w kampanii wojennej na północy razem z cesarzem. Imperator niechętnie wyraża zgodę na powrót Wielkiego Barona Sudenlandu do prowincji, w celu zdławienia rebelii. Do prywatnych wojsk elektora Imperator dołącza jedynie pięciuset osobowy oddział cesarski.”

I proszę mamy w miarę klarownie opracowane sedno konfliktu - rewolucja i kontrrewolucja. Strony konfliktu: rewolucjoniści reprezentujący zbuntowane gildie i mieszczańskie, a po drugiej stronie cesarz + legalny władca prowincji Wielki Baron Sudenlandu. Dość schematyczne podstawy zbrojnego sporu: stary porządek vs nowy porządek.

Posiadając już takie materiały możemy przejść do kolejnego punktu - wykonania obliczeń sił jakimi dysponują obaj przeciwnicy. Interesują nas przede wszystkim wartości liczbowe oraz ogólny skład wojsk: jakość oddziałów (regularne wojska, pospolite ruszenie, zarekrutowani więźniowie itp.), rodzaj formacji (konnica, piechota, łucznicy, kusznicy etc. etc.). Zarysowujemy wszystko bez zbędnych szczegółów, ponieważ większość detali na obecnym etapie nie będzie w ogóle potrzebna ani graczom ani nam. Tak więc w przypadku naszej rewolucji w Sudenlandzie, sprawa wyglądałaby następująco:

Siły elektorskie

Wojska prywatne Wielkiego Barona Sudenlandu

300 ciężka jazda (r.)

200 lekka jazda (r.)

100 lekka jazda (n2.)
150 topornicy (n3.)
300 lekka piechota (p.r.)
200 łucznicy (p.r.)
50 kusznicy (n4.)
400 lekka piechota (p.r.)
150 pikinierzy (p.r.)
suma: 1850

Wojska cesarskie

100 lekka jazda (r.)
200 ciężka piechota (r.)
200 kusznicy (r.)
suma: 500

Sily mieszczan

Pfildorf

400 łuczników (p.r.)
400 lekka piechota (p.r.)
100 lekka piechota (b.s.m.)
100 lekka jazda (b.s.d.)
50 kusznicy (n3.)
suma: 1050

Wuppertal

300 lekka piechota (p.r.)
200 łuczników (p.r.)
100 lekka piechota (n2.)
suma: 600

Geschburg

200 lekka piechota (p.r.)
200 łucznicy (n2.)
suma: 400

Inne miejsca

1400 lekka piechota (p.r.)
100 lekka piechota (b.s.m.)
50 lekka jazda (n4.)
50 strzelcy (n3.)
400 łucznicy (p.r.)
100 lekka jazda (b.s.d.)
suma: 2100

LEGENDA

r. - wojska regularne
n. - najemnicy (liczba przy n określa ogólną jakość tego oddziału w skali 1-5, 5 najwyższa)
p.r. - pospolite ruszenie
b.s.d. - była Straż Drogowa
b.s.m. - była Straż Miejska

Dalej pozostają nam już do opracowania poszczególne fazy konfliktu, w których gracze prawdopodobnie wezmą też czynny udział. Musimy określić punkty zwrotne, wyznaczyć marszroutę poszczególnych armii, miejsce przyszłych bitew, polityczne kroki dyplomacji przeprowadzane podczas całej kampanii oraz kilka innych detali. Wiele tych elementów nie będziemy tworzyć od razu. Przed rozpoczęciem przez graczy całej kampanii zarysujemy sobie tylko pewne generalia. Większość szczegółów będzie powstawać z sesji na sesję, dostosowując się do odpowiednich zmian jakie wystąpiły po rozegranym scenariuszu.

Bardzo ważną rzeczą jest stworzenie charakterystyki głównodowodzących. Osoba naczelnego dowódcy jest jednym z najważniejszych czynników wpływających na los całej operacji. Mamy tutaj duże pole do popisu i wszystko zależy od naszej wyobraźni. Nasze zmysły muszą wykształcić z abstrakcyjnej gliny żywą postać, posiadającą własne sła- bości i przymioty. Nie bójmy się oryginalnych charakterów, nie skupiamy się na szablonowych kopiach jednego wzorca. Niech nasi dowódcy będą ludźmi z prawdziwego zdra-żenia, niech posiadają swoje przyzwyczajenia, zbytnio roz- różnione ambicję, pychę czy inne negatywnych cechy cha- rakteru. Oczywiście nadmiar ambicji czy inne przywary w niektórych sytuacjach mogą okazać się bezcenne. Najważ- niejsze żebyśmy nie stworzyli nieomylnych, doskonałych dowódców. Jest to najprostsze, ale również najbardziej zu- baża całą kampanie. Rzeczywistość wyróżnia się różnorod- nością, przeciwieństwami i niedoskonałością.

Oto jak wyglądali by głównodowodzący w naszej rewolu- lucji sudenlandzkiej:

„**Wielki Baron Sudenlandu Olaf Sektiebe** to wielki pan i dowódca. Zna się na strategii i arkanach wojennych jako mało kto, prowadził dziesiątki razy swoje wojska do upra- gnionego zwycięstwa. Wśród swoich żołnierzy posiada mir wielkiego wojownika, przeciwnicy czują do niego należy- ny mu respekt. Przebyte kampanie wojenne dały mu znaczące doświadczenie. Lecz i w tej szerokiej wiedzy znajduje się też luka. Tak się układało, że w poszczególnych potyczkach elektorowi towarzyszyła zawsze pomyślna kolej losów. Ni- gdy nie odczuł na swoich barkach klęski. Stąd trudno po- dejrzać co by się stało jakby daną bitwę dokuczliwie prze- grał. Prawdopodobnie zaczęłyby popełniać kolejne, wręcz niegodne słynnego stratega błędy, zakańczając całą wypra- wę porażką.

Poza tym jest wielkim egocentrykiem, jego światem są jego własności i stanowisko. Jego przybrana matka wybra- ła go na następcę przede wszystkim właśnie z powodu tego ograniczonego pola widzenia, które nie przekracza granic rodu. Jednak dla niego (czytaj dla siebie) zrobi wszystko. Postawi świat do góry nogami, odrzuci błagalne prośby o pomoc upadającego Imperium jeżeli zagrożony będzie Su- denland. Aby odzyskać utraconą absolutną władzę w pro- wincji wejdzie we wszystkie potrzebne sojusze, odwróci się od Cesarza, zniszczy każdego kto stanie mu na drodze. Aut Elector aut nihil, być elektorem albo niczym to jego życiowa maksyma.”

„**Jenerał Ledrik Rottler**, tytuł jenerała otrzymał przy wprowadzeniu nowej nomenklatury przez świeżą władzę. Jest naczelnym dowódcą sił mieszczańskich w wojnie o obronę republikańskich zdobyczy. Pochodzi z bardzo bied- nego plebsu, dzieciństwo spędził w bólu i pogardzie. Z ryń- stoku wyciągnęła go jednak armia. Zawdzięcza służbie woj- skowej wszystko co posiada. Przeszedł przez wszystkie eta- py żołnierskiej kariery, od ciury obozowej do wysokiego oficera. Brał udział w kilku kampaniach wojennych armii sudenlandzkiej (często pod dowództwem samego Olafa Sek- tiebe). Zna wojnę od podszewki, choć jako praktyk. Strate- giem nie jest i nigdy nie nabył wiedzy teoretycznej. Ma też bardzo ubogą wiedzę historyczną.

Jednak nie jego doświadczenie w armii odegrało główną rolę o tym, że przekazano mu dowodzenie obrony rewolu-

cji. Zrobiono to z innego powodu. Ledrik to człowiek niezwykle twardego charakteru. Życie, kariera wojskowa wyrobiła w nim żelazną siłę woli, wielką wytrzymałość psychiczną. Jak coś zostanie mu powierzone to prędzej zginie poćwiartowany na kawałki niż skłoni się do klęski. Jeżeli przegra jedną bitwę, uporządkuje wojska i uderzy jeszcze raz, znowu przegra to znowu będzie szykował kolejny atak. Jest niezłomny w swoich zamierzeniach, będzie kasał, drapał, nacierał, ale się nie podda. Dzięki tym cechom charakteru, trzeba przyznać, jest chyba najlepszym przeciwnikiem dla elektora. Frangas, non flectes - możesz złamać, ale nie zegniesz to jego credo życiowe.

Ma też swoje słabości. Pierwszy raz dowodzi tak dużą operacją. Nie ma umiejętności organizatorskich, nigdy nie kierował tak dużymi i tak rozczłonkowanymi oddziałami. W takiej skali wykazuje wyraźne braki na polu zarządzania.

Nie ma też zdolności przywódczych. Jego język jest prosty, pozbawiony ozdobników. Rozumuje w kategoriach prostego żołnierza, nie interesują go dylematy polityki. Dla swoich ludzi jest bardzo wymagający i twardy."

Wszystko co powyżej stworzyliśmy nie zostało opracowane jedynie do ułatwienia sobie pracy, ale przede wszystkim dla graczy. O większości znajdujących się tu informacji drużyna powinna się dowiedzieć. Ale oczywiście nie w sposób suchego przeczytania im naszego opracowania. Byłoby to zbrodnia i zmarnowanie całej naszej, często kilkugodzinnej, pracy. Najprawdopodobniej gracze mało co by zapamiętali, a podczas czytania nieźle się wynudzili.

Wiele przyczyn konfliktu, wydarzeń, które rozegrały się przed przystąpieniem drużyny do wojny, będziemy przekazywać graczom podczas pobytu w karczmach, rozmowach z innymi żołnierzami; usłyszą jako plotki krążące po mieście. Taka forma przekazu ma główną zaletę w tym, że możemy korzystać z niej nad wyraz często, jednocześnie ożywiając naszą wojnę w ustach innych ludzi. Ma też swoją wyraźną wadę, taka informacja jest często w połowie prawdziwa, zbyt ubarwiona, w niektórych szczegółach przekreślona. Nic złego nie ma w tym jeżeli, co do detali, drużyna dysponuje nie co zmienioną wersją naszej kampanii. Warto jednak starać się nie przekraczać pewnych granic całej historii, aby nie wdepnąć w zupełnie inną bajkę.

Najwartościowsze informacje, ale związane ściśle z samą operacją, drużyna otrzyma na naradzie wojennej (o czym obszerniej zostanie napisane dalej).

Również osobę dowódcy nie wolno nam przedstawić w postaci nic nie wnoszącego opisu jego charakteru. Gracze poznają swojego naczelnego dowódcę w czasie realizacji kampanii wojennej. O wielu jego cechach drużyna samo wyrobi sobie pogląd, analizując rozkazy jakie wydawał podczas marszu i bitew. Nieważne czy będzie to opinia negatywna czy pozytywna, ważne żeby jakaś była. Czym gracze lepiej wykształcą sobie stosunek do tej postaci, tym lepiej udało nam się stworzyć daną osobę.

Reasumując, po zakończeniu kampanii, gracze powinni wiedzieć, jakie ogólne były przyczyny konfliktu, jak wyglądały jego poszczególne etapy oraz punktu zwrotne. Mieli ogólne pojęcie o osobach, które stały na czele armii, szczególnie po ich stronie.

Stosuje się też inne podejście do tego tematu. Niektórzy uważają, że dużo lepiej i bardziej realistycznie, przedstawić całą historię w postaci niedomówień. Oficerowie, szczegól-



nie niżsi, w ówczesnych wojnach bardzo mało wiedzieli o motywach danego konfliktu czy krokach politycznych dyplomacji. Stąd pozostawić graczom z wieloma niewyjaśnionymi epizodami, z brakiem znajomości głównych faktów. Poczują się zagubieni, głodni prawdy. Nawet jak wojna zakończy się po ich myśli pozostanie pewien niedosyt informacji. Niektórzy MG uważają właśnie taki efekt za najwartościowszy po zakończonej kampanii wojennej.

Nie należy negować tych argumentów, ale osobiście optuję za pierwszym podejściem. Daje ono lepsze efekty w kolejnych kampaniach. Gracze łatwiej łączą pewne fakty, jeżeli występują znane już im osobistości. Lepiej poruszają się w polityce, mniej trudu sprawia im zrozumienie kroków dyplomacji. Zaczynają lepiej rozumieć świat, w którym żyją. Tworzą sobie pewien jego obraz, niekoniecznie właściwy, ponieważ subiektywny, ale zawsze jakiś. To wszystko pozwala konstruować bardziej złożone i wyrafinowane kolejne kampanie, a graczom dużo łatwiej się w nich poruszać i robią to z większym zaangażowaniem.

Kwaterna, oddziały i podwładni

Założenia kampanii oraz wszelką infrastrukturę pomocniczą dla MG mamy już za sobą. Czas teraz na dokładniejsze zajęcie się drużyną.

Gracze początkowo wiedzą dość mgliście co się właściwie dzieje (przede wszystkim z karczemnych plotek), a zupełnie nie mają pojęcia co zamierza główne dowództwo i politycy. Coś tam może przewidują, ale wszystko są to jedynie przypuszczenia. Niedługo odpowiemy im na parę pytań, ale póki co czeka ich poznanie swoich najbliższych podwładnych oraz składu oddziału, który mają pod swoimi rozkazami.



Zaczynamy od przybycia graczy do wyznaczonej im kwatery. W zależności od pozycji w hierarchii dowódczej oraz miejsca akcji zostanie przydzielone im odpowiednie pomieszczenie. Przy kampanii miejskiej może to być nawet dwupiętrowy budynek, a na kresach Imperium pewnie tylko skromny namiot z wyposażeniem. Warto dostarczyć graczom odpowiedniego opisu, ponieważ stanie się on częstym miejscem ich pracy.

Poznają też swój sztab (adiutanta/adiutantów, gońców), służbę (ordynansa, kucharza, czeladź) czy osobistych gwardzistów. Nie ma potrzeby ich dokładnie opisywać. Wyjątkiem może być jedynie adiutant, jako postać z którą gracze będą często i blisko współpracować. Jeszcze lepiej zamiast charakterystyki posłużyć się samymi krótkimi dialogami. Dzięki temu gracze odczuwają, że jest to ich prawdziwy sztab.

„Będę się starać dla waszej miłości przygotowywać jak najlepsze posiłki. Jakże uznaje waszmość danie za najwyżskwintniejsze? Mogę spróbować dostać w mieście...”

„Moje nazwisko Schmid, czy przygotować kąpiel? Czy mógłbym wiedzieć jak wcześniej waszmość pragnie wstać, abym zawsze mógł zdążyć z budzeniem i czyszczeniem butów...”

„Pytanie zrozumiałem, odpowiadam. Edgar Talke, dowódca straży, trzy lata w gwardii...”

Pierwsze co łąduje przed graczami na stole to spis ich oddziałów oraz akta najwyższych stopniem podkomendnych w ich jednostkach (zamiast akt mogą od razu poznać same postacie jeżeli rozpoczynają kampanie wojenną z dala od koszar czy głównych sztabów).

Pozostaje teraz ustalić w jaki sposób przedstawić drużynie stan liczbowy i skład oddziałów, które będą służyć pod ich dowództwem. Proponuję tutaj dwa podejścia w zależności od rzędu wielkości. Jeżeli gracz ma niewielką ilość

żołnierzy to wystarczy przede wszystkim podać formacje poszczególnych jednostek + stan ilościowy. Na przykład kusznicy 40 głów, lekka jazda 20 głów, lekka piechota 30 głów (tak jak przy pracy nad zarysem kampanii możemy również określić ich pochodzenie - regularne wojsko, najemnicy, pospolite ruszenie itp.).

Sprawa jednak wygląda zupełnie inaczej jeżeli gracze posiadają wysokie stopnie oficerskie i mają pod swoim dowództwem na przykład 500 ludzi. Tutaj staram się już opisywać bardzo szczegółowo poszczególne jednostki, ukazując ich unikatowość, wady i zalety oraz charakterystykę dowódcy podaną z drugiej ręki (na przykład przez adiutanta). Najpierw przeczytają o tym ogólnie w aktach, później zobaczą na własne oczy. Popatrzymy jakby to wyglądało na przykładzie naszej kampanii sudenladzkiej. Dodatkowo zakładam, że drużyna składa się z jednego gracza (dla uproszczenia), będącego oficerem armii carskiej. Obecnie znajduje się wraz z resztą wojsk w Talabheim:

200 osobowa ciężka piechota cesarska (wojska regularne):

„Ciężka piechota cesarska to najbardziej elitarne wojsko Imperium. Złożona z twardego, świetnie wyszkolonego żołnierza, który nie raz doświadczył bitewnego pola. Pomimo ciężkiego uzbrojenia jest zdolna do szybkich zmian szyku i kierunku ruchu. Niestety odległości pokonuje już dużo wolniej. Słabo prezentuje się przy zmasowanym ataku strzeleckim oraz przy szarży ciężkiej kawalerii, jeżeli nie jest ufortyfikowana. Słynie z destrukcyjnych uderzeń na flanki. Jest w stanie łatwo zepchnąć lekką kawalerię, gdy ta nie ma swobody ruchu. Dobrze również sprawia się przy osłonie oddziałów strzeleckich czy pikinierów oraz frontowych atakach na broniące się pozycje przeciwnika...”

W podobnym tonie powinniśmy opisać pozostałe wojska gracza: 100 osobowy oddział lekkiej jazdy i 200 osobowy oddział kuszników.

Kolejnym tematem są najbliżsi podwładni gracza. Będą to poszczególni dowódcy opisanych powyżej jednostek. Zanim gracz w ogóle zobaczy ich na własne oczy powinien zapoznać się z dostarczonymi przez urząd carski aktami. Najlepiej zamieścić w nich historię służby, cechy szczególne oraz kilka mniej lub bardziej ukrytych uwag o dowódcy. Oto przykład akt oficera, stojącego na czele lekkiej jazdy:

IMIĘ: Andreas

NAZWISKO: Sizamayer

PLEĆ: Mężczyzna

RASA: Człowiek

WIEK: 31 lat

WZROST: 174 cm; **WAGA:** 74 kg

CECHY SZCZEGÓLNE: wypalony na prawym ramieniu znak węża polkającego swój ogon

MIEJSCE URODZENIA: Heltenwarg

RODZINA: Nieznana

ZAWÓD: były Łowca Nagród

RELIGIA: Ulryk

STOPIEŃ WOJSKOWY: Setnik

SŁUŻBA WOJSKOWA: Pierwotnie został zarekrutowany do armii z więzienia w Geschburgu, gdzie odbywał karę za ciężkie pobicie funkcjonariusza straży miejskiej i podpalenie lokalu uciech. Wraz ze swoim oddziałem karnym przeszedł prawdziwą zaprawę w bitwach pod Husterwan i Ret-

termannan w Stirlandzie z hordami goblinскими. Później sam się zgłosił na ochotnika do kontyngentu wojsk cesarskich w Księstwach Granicznych wspierających tamtejsze siły w wojnie z kolejną inwazją hobgoblinską. Wrócił stamtąd jako jedyny ze swojego oddziału. Był jednak już innym człowiekiem. Ciężkie doświadczenia pozostawiły na jego młodej psychice poważną ranę. Biorąc udział następnie w kampanii parravońskiej i prowokacji marienburskiej dosłużył się tytułu setnika. Jest zdolnym oficerem, zdyscyplinowanym i dobrze wyszkolonym. Daje jednak bardzo zły przykład swoim żołnierzom. Trudne losy w Księstwach Granicznych spacyły jego kodeks wartości. Jest bardzo okrutny i bezwzględny. Nie widzi różnicy między zabiciem psa, a spaleniem wsi z samymi dziećmi lub kobietami. Trzeba w tych sprawach często go pohamowywać, ponieważ wielokrotnie dopuścił się czynów na pokonanych wrogach, które na trwałe przyniosły wstyd armii cesarskiej.

Po suchych informacjach, które znajdowały się w dokumentach czas objąć wszystko własnym spojrzeniem. Adjuvant organizuje spotkanie z podwładnymi w kwaterze tak, aby gracz mogli osobiście ich poznać i z nimi porozmawiać. Warto jeszcze zaznaczyć, że właśnie oni będą naszą nicią komunikacji z całym wojskiem. Rozkazy, które im wydamy zostaną przekazane wszystkim naszym oddziałom. Z samymi żołnierzami będziemy mieli kontakt bardzo sporadyczny, co najwyżej jakaś mowa przed bitwą czy wymarszem.

Pierwsze spotkanie z podwładnymi jest bardzo ważne. Ich postacie powinniśmy stworzyć na podobnej zasadzie co głównodowodzących w zarysie kampanii, rozszerzając o specyficzne gesty, maniery, ton wypowiedzi, przybliżenie sposobu myślenia. Naszym głównym celem jest stworzenie osób charakterystycznych, tak aby gracz nie miał problemu z odróżnieniem jednego oficera od drugiego. Po rozmowie powinien orientować się, choć w zarysie, czego może spodziewać się i wymagać od poszczególnych dowódców. Na przykład gracz po takiej rozmowie będzie podejrzewał, że podwładny X może sprawiać kłopoty, ponieważ jest bardzo arogancki, opryskliwy i pyszny. Oficer Y natomiast jest osobą schematyczną i prostolinijną, poza tym bardzo zdyscyplinowaną, więc w przypadku ważnych, trudnych rozkazów można ufać w ich wykonanie bez żadnego szemrania etc. etc.

Pozostaje nam jeszcze obejrzenie swoich oddziałów najczęściej stacjonujących w rozbitym przez siebie obozie poza miastem, ewentualnie umieszczonych w koszarach. Tutaj powinniśmy posłużyć się opisami stworzonymi powyżej (o ile mieliśmy do czynienia z wersją dla graczy zajmujących stanowiska wysokich oficerów) wzbogacając go o przedstawienie moderunku, przeciętnego wyglądu żołnierzy oraz cech szczególnych. Niech dla gracza będzie jasna różnica między ciężką piechotą cesarską: „złożoną z mocnych, wielkich chłopów, spokojne spojrzenia, pełna dyscyplina, wszyscy w równym szeregu, brak żadnych uchybień”, a regimenterem powołanym z mieszczań z Bogenhafen: „ktoś się opiera na pice, gdzieś słychać rozmowę, spojrzenia niepewne, zagubione, tępe, głodne wyjaśnienie...”. Wiadomo o co chodzi. Trzeba przemienić suche zdanie z akt: „100 osobowa ciężka piechota cesarska” w żywy oddział.

Jeszcze jedna uwaga do wszystkich nadmienionych sugestii. Każdą z nich należy odpowiednio interpretować w

zależności od tego czy nasze wojska znajdują się daleko od siedzib, w których funkcjonują urzędy wojskowe i czy mamy do czynienia z armią prywatną czy inną. W przypadku armii cesarskiej i stacjonowania w dużym imperialnym mieście drużyna będzie miała do czynienia z większą biurokracją niż w innych wypadkach. Jeżeli będą walczyć na kręśach cesarstwa będzie zupełnie przeciwnie, papierzysk będą śladowe ilości. Trzeba po prostu zachować pewne proporcje między przekazem pisemnym (akta, dokumenty), a przekazem słownym (polecenia i informacje).

Narada i mowa

Drużyna zapoznała się ze swoimi podwładnymi, zorientowała się jakimi siłami dysponuje. Czas na konkrety, czyli spotkanie z przełożonymi na naradzie wojskowej. Jej postać również zależy ściśle od tego jak wysoko w hierarchii wojskowej znajdują się gracze. Jeżeli są nisko to otrzymają przede wszystkim suche rozkazy. Kilka odpowiedzi na dręczące pytania, może znajdzie się czas na krótką dyskusję co do szczegółów wyprawy. Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero gdy gracze są wyższymi oficerami i mają większy wpływ na sposób przeprowadzenia całej kampanii wojennej.

Czeka nas przygotowanie materiałów na stole. Powinniśmy zasypać go mapami Imperium, szkicami prowincji czy szczegółowymi planami okolicy przez którą będzie wędrować armia. Miejsca stacjonowania naszych wojsk oraz prawdopodobnego występowania sił przeciwnika zaznaczymy charakterystycznymi żetonami czy figurkami. Do tego z boku powinny leżeć dokumenty ze spisem oddziałów, podejrzanym składem wrogich wojsk i innymi niezbędnymi opracowaniami.

Prowadzący naradę, ewentualnie jego adiutant, wyjaśni zebranym sytuację i cele narady. Jego wypowiedź powinna przybliżyć graczom wartość znajdujących się na stole materiałów, tak aby nie musieli chaotycznie ich przeszukiwać, ale wiedzieli gdzie znajdują się konkretne dane. Poza tym przedstawi główne założenia zbliżającej się kampanii wojennej.

Po tym wstępie przechodzimy do zbudowania przez graczy i BN-ów wyglądu całej operacji. Na ten temat nakieruje ich prowadzący naradę, czekając na poszczególne sugestie. Dysputa najlepiej jak będzie miała formę, kolejnych wypowiedzi poszczególnych dowódców. Z każdym przedstawionym poglądem można teraz polemizować, co za pewne zrobi któryś z oficerów, może gracz. Na pewno również w planie gracza, będzie można odnaleźć widoczne słabości, co nie omieszka się zrobić inny dowódca. Dyskusja powinna być zażarta i pełna różnych wizji wyprawy. Dobrze jak jest merytoryczna, ale niekonstruktivne wypowiedzi BN-ów w kierunku drużyny lub vice versa, nie są niczym złym, ponieważ często podsycają całą dysputę. Oczywiście rozmowy zbiegające zupełnie z głównego tematu, prowadzący naradę, będzie natychmiast uciszał.

Bez względu na to jak polemika się potoczy, w końcu zebrani opracują pewien plan, który zawsze będzie posiadał swoje braki. Jego zatwierdzenie pozostaje jeszcze w gestii głównodowodzącego wyprawą.

Dobrze jest też zakończyć całą naradę jakimkolwiek ozdobnikiem, na przykład wzniesieniem toastu za pomyślność wyprawy, modlitwą w gronie oficerów czy wysłucha-

niem wskazówek przedstawionych przez wróżbitę. Takie szczegóły nadają dodatkowego klimatu całemu spotkaniu.

Plan, na który zdecydowali się zebrani, gracz musi przekazać swoim podkomendnym. Wystarczy ich wezwać do kwatery i przedstawić rozkazy. Pewnie i w tym momencie nie odbędzie się bez krótkiej dysputy, ale jej wynik najczęściej nie będzie mógł już wpłynąć na samą konstrukcję planu. Choć może dojść do ustalenia pewnych szczegółów.

Przed samą wyprawą czeka nas jeszcze jedna ważna czynność - mowa do żołnierzy. Nikt nie jest w stanie jednoznacznie wykażać wpływu mowy dowódcy na skuteczność walki jego żołnierzy, ale jej występowanie również nie podlega dyskusji. Gracz powinien dobrze przygotować się do niej, ponieważ nie jest taka mało ważna, jakby to się mogło pozornie wydawać. Oczywiście skutek, może ocenić tylko MG.

Sam charakter mowy uzależniony jest od sytuacji militarnej w jakiej znajduje się armia. Jednak największy wpływ mowa może odnieść w sytuacjach kryzysowych oraz znaczących dla losu kampanii, np. przed bitwą. Gracz musi wykazać się nie lichymi zdolnościami oratorskimi, jeżeli ma zagrozić do walki zdziesiątkowaną jednostkę. Jeżeli mu się to uda to trzeba nagrodzić go nie tylko doświadczeniem, ale również polepszeniem cech oddziału, któremu przewodzi. Dużo łatwiej walczyć i z większym poświęceniem, jeżeli wiemy, że „walczymy za świetność i potęgę naszej ojczyzny, broniąc naszych rodzin przed śmierdzącym plebem, który ma przed oczyma tylko żądze mordy i zniszczenia...”. Słowa potrafią czynić cuda i powinien o tym pamiętać.

Wyprawa

Wojna to nie tylko bitwy. Starcia nieprzyjacielskich armii są tylko zwieńczeniem długotrwałych narad dowódców, wielkich marszy setek zbrojnych, po pas w błocie lub śniegu. To radzenie sobie z konfliktami wśród podwładnych, z brakiem żywności dla oddziałów. Walka z niesubordynacją, dezercją, upadkiem morale. Kłótnie z innym dowódcą, stojącym na tym samym poziomie hierarchii jak Ty, ale mającym zupełnie inne spojrzenie na wynikłą sytuację. Tysiące innych problemów z którymi musi radzić sobie za wszystko odpowiedzialny oficer. To jest wojna. Karkołomna praca, tysiące problemów do rozwiązania, bez żadnego wsparcia i obietnicy nagrody. Perspektywa triumfalnej parady przez stolicę jest mrzonką, na którą nie pozwalają sobie nawet najbardziej doświadczeni dowódcy. Jeżeli tak się stanie, będzie to najwspanialsze co spotkało nas po pokonaniu przeciwnika, ale nigdy nie wolno przesłaniać sobie okrutnej rzeczywistości takimi bardzo dalekimi marzeniami.

Wojska opuszczają koszary/obóz i kierują się w stronę armii przeciwnika, często oddalonego wiele setek mil. Przebieg wyprawy to temat rzeka. Nie jestem w stanie wymienić wszystkich wątków, które można tutaj wykorzystać. Postaram się jedynie przybliżyć kilka z nich. Może akurat będą pasowały do własnych kampanii.

1. Szabrownicy i płądrowanie. Różne oddziały będą mieli pod swoim dowództwem gracze. Jedne bardziej zdyscyplinowane, inne chciwe rabunku i grabieży. Właśnie te drugie mogą sprawić dużo kłopotu. Jeżeli oficer ich nie przypilnuje, będą skłonne płądrować nie tylko osiedla przeciwników, ale również własne wsie i miasta. Żądza łupu zaślepia ich na tyle, że mogą dopuścić się okrucieństwa i mordów na ludności za którą walczą. A za wszystkie działania jednostki

gracza, odpowiada on sam, więc ewentualne oskarżenia spadną na jego głowę. Jego zadaniem będzie poradzenie sobie z takim oddziałem i ukróceniem jego zapędów.

2. Niemrawe oddziały. Jeszcze inaczej sprawa wygląda jak gracz otrzyma jednostki nieobite z walką i wojną. Takie oddziały są zdolne do postoju na środku traktu, narzekając na tempo marszu i zatrzymując całą dalszą kolumnę armii. BG musi szybko poradzić sobie z taką przeszkodą, ponieważ już za moment rzucą się na niego wszyscy oficerowie z zatrzymanych wojsk. Ciekawą sprawą jest obserwowanie jak uwiija się gracz w mobilizowaniu swojego oddziału do dalszego marszu, gdy leżą do niego z wyzwiskami pozostali dowódcy.

3. Wartościowi sojusznicy. Wielokrotnie może się również zdarzyć, że gracz ma szansę zarekrutować do swoich oddziałów dodatkowe wojska sojusznicze. Na przykład napotykają całkiem pokaźną jednostkę krasnoludów broniących swojej kopalni przed rabującymi dezerterami. Przekonanie ich, aby przeszli na stronę drużyny powinno wymagać długich negocjacji i zmusić gracza do wykazania się oryginalnymi pomysłami. Sojusznicy muszą mieć po co dołączać się do głównych wojsk. Korzyści z przyłączenia się do walki muszą być większe niż prawdopodobne straty. W innym wypadku nie przejdą na stronę drużyny pokojowymi metodami.

4. Kłótnia głównodowodzących. Armia często może się składać z wojsk należących do różnych, równie potężnych i wpływowych dowódców. Jeżeli dodatkowo wodzowie za sobą nie przepadają może dochodzić do częstych scysji między nimi, naruszając na szwank los całej kampanii. Przykładem choćby może być kłótnia co do taktycznej decyzji. Marszałek Reiklandu zaleca spalenie mostu, przez który przejdzie armia, tak aby nie było już odwrotu przed nadciągającą bitwą. Nie było żadnej alternatywy. Wielki Książę Middenlandu nie pozwala na ten krok, twierdząc, że bitwa jest zbyt trudna, więc może dojść do wycofania i nie pozwoli na bezsensowną śmierć swoich ludzi. Marszałek wierny swojej decyzji o zniszczeniu mostu powiedział o jedno słowo za dużo, zarzucając drugiemu dowódcy tchórzostwo i pesymizm. Elektor nadal podtrzymuje swoje stanowisko i zapowiada odłączenie swoich sił z głównej armii w wypadku zniszczenia przeprawy przez rzekę. Dochodzi do kilkugodzinnych lub kilkudniowych zabiegów medacyjnych pomiędzy poszczególnymi postaciami. Przypadkowo lub celowo gracz również mogą włączyć się w jej bieg.

5. Dezerterzy i bandy rozbójników. Gdy kampania wojenna trwa zbyt długo, ciągle nie widać perspektywy jej zakończenia, żołnierze często nie wytrzymują wysiłku i dezerterują z wojska. Po okolicy szwendają się maruderzy z rozbitych oddziałów, którzy nie wrócili na punkt zbiorczy. Pojawiają się też grupy hultajstwa chcące wykorzystać nadarzającą się okazję do rabowania i płądrowania. Nie ważne jest z której armii pochodzą, ponieważ zawsze są równie niebezpieczni. Często dojdzie do sytuacji, że zwiadowcy przyniosą wiadomość o zauważeniu kilkudziesięciu lub kilkuset osobowej gromady, rabującej po okolicy. Od dowódcy zależy czy postanowi na rozbicie oddziału czy go zignoruje. Przeważnie skłoni się do tego pierwszego, szczególnie jeśli wojna toczy się na jego własnym terenie, a on reprezentuje na przykład władzę cesarską. Po pokonaniu przeciwnika, co najczęściej nie jest trudne, oficer staje przed następującym dylematem. Czy zarekrutować złapanych de-

zerterów czy ich wszystkich powywieszać. Każda opcja ma swoje wady i zalety. Dołączenie do naszej armii zawsze zwiększy jej liczebność, ale na byłych dezertach nie można już liczyć. W każdej chwili mogą uciec, dając niedobry przykład reszcie wojska. Jak sobie poradzi z tym gracz będzie zależało często od jego pomysłowości.

6. Jeńcy wojenni. Nie wszystkie bitwy da się wygrać, nie zawsze uda się uniknąć pochwylenia przez ścigające oddziały. Wpadnięcie w ręce przeciwnika zdarzyło się nie jednemu doświadczonemu żołnierzowi. Sam motyw uwięzienia graczy przez wroga wojsko jest bardzo rozbudowany. Ich los zależy teraz od widzimisię dowódcy, którego ludzie zdołali pochwylić drużynę. Może od razu stać się jasne, że nie oszczędzani są tu jeńcy. Po okrutnych torturach oraz zabawach żołdaków z przeciwnej armii są zabijani. Z drugiej strony mogą mieć szczęście, wrzucenia do jakiegoś lochu, zamknięcia w budynku przeznaczonym na więzienie lub ewentualnie wysłania do obozu jenieckiego. Warto też rozwinąć wątek, jeżeli któryś z graczy jest wysokim oficerem i/lub możnym szlachcicem. Pojawi się wtedy motyw z okupem za głowę naszego bohatera. Jak się potoczy historia to już zależy od inwencji MG. Na pewno jednak gracze będą zmierzać do ucieczki z miejsca uwięzienia. Jest to wyjątkowo ciekawy scenariusz do opracowania. Planowanie całej eskapady, obserwowanie czynności strażników, zwiedzanie miejsca, w którym zostali zatrzymani i wiele innych przygotowań będzie wymagała ta odważna operacja.

7. Wojna zaczepna. W wyniku chaotycznej bitwy, czy poniesionej klęski może dojść do sytuacji, że gracze wraz ze swoimi oddziałami zostaną oddzieleni od głównej armii. Miejsce jej przebywania nie jest wiadome lub niemożliwe do osiągnięcia bez napotkania potężnych sił przeciwnika. Drużyna musi radzić sobie samemu. Jej oficerowie mogą zdecydować się na różne kroki, a jednym z nich może być kontynuowanie wojny na własną rękę. Napadanie na oddziały maruderów, rabowanie wozów z zaopatrzeniem, plądrowanie wspomagających przeciwnika osiedli i inne szkolidne akcje skierowane w wroga siły. Może wojskom graczy uda się zdobyć strategicznie położony zameczek lub miasto i się w nim ufortyfikować? Takie zdobyczne punkty w środku terytorium przeciwnika są dla niego bardzo dokuczliwe i zmuszają go do podzielenia swoich sił.

8. Przypadkowa tragedia. Uciekający w popłochu żołnierze są zdolni do wszystkiego, szczególnie jeżeli dowodzeni są przez jeszcze bardziej przerażonych oficerów. Przykładową sytuacją może być rozkaz opuszczenia miasta przed nadchodzącymi siłami przeciwnika. Razem z wojskiem wycofuje się też rzesze ludności cywilnej. Nie jest niczym niemożliwym, że depczący po piętach wróg wywołają na tyle wielką panikę, że któryś z oficerów (oczywiście graczy) nie wytrzyma i da rozkaz do całkowitej ucieczki. Wtedy konnica może stratać uciekające kobiety i dzieci, będą setki zabitych. Takie historie będą ścigać graczy później przez lata (nie tylko przez sumienie, ale i sądy).

I oto kilka z wątków możliwych do przeprowadzenia podczas wyprawy. Nasza wyobraźnia powinna jednak dostarczyć ich dużo więcej. Znowu na co zwracam uwagę to ich różnorodność i nie powielanie tych samych pomysłów. Temat jest na tyle bogaty, że każdy jest w stanie stworzyć własne, unikalne motywy.

Dodatkowe uwagi dla MG

Warto przede wszystkim dodać, że rozgrywane w czasie realizacji kampanii wojennej scenariusze, nie muszą jedynie odwoływać się do tematu wojny. Co więcej, paradoksalnie powinny być one w mniejszości. Zbytnią eksploatacją tematu wywoła nie zamierzona monotonię i zacznie być dla graczy nużąca. Proponuje następujące podejście. Kampanie wojenne trwają miesiącami, jeśli nie latami. Często przekracza się ogromne przestrzenie, zatrzymuje w najróżniejszych miejscach na spoczynek lub dłuższy postój. Gracze będą wysyłani na daleki zwiad do różnych osiedli lub spędzą czas na patrolowaniu okolicy. Jest to najlepsza sytuacja to skorzystania z innego rodzaju przygody, często dalekiego od przedmiotu głównej kampanii.

Musimy pamiętać o tym, że sama wojna jest umieszczona na wysokim poziomie abstrakcji, jest często tłem, motywem przewodnim. Realizujemy obowiązki graczy, wcielających się w oficerów, ale nie musimy być temu ortodoksyjnie wierni.

Niewiele jest przygód, który nie da się w ogóle wykształcić na tyle, aby nie dały się powiązać w jakiś sposób z naszą kampanią. Przy odpowiedniej inwencji można połączyć nasz konflikt z prawie każdym scenariuszem. Choćby sięgnijmy do kilku przygód z Portalu. „Pinokio” to nie najlepszy przykład, ponieważ jest on utrzymany w tonie toczącej się wojny, a więc nie ma żadnego problemu z jego wykorzystaniem. A „Odkupienie”? To już lepsza ilustracja problemu. Gracze mogą przybyć do przedstawionego w przygodzie miasta, wysłani przez przełożonych z patrolu. Dochodziły stamtąd dziwne wiadomości i gracze mają sprawdzić co się właściwie tam dzieje. Reprezentując władze cesarskie ich zadaniem będzie rozwiązać kłopoty burmistrza. I wszystko. Nie ma żadnych przeciwwskazań, żeby nie wykorzystać tego scenariusza. Warto jeszcze dodać, że ze względu na mroczny charakter tej przygody można poprowadzić ją na dwa sposoby. Pierwszy, gdy drużyna jest po zwycięskich bitwach, radosna, szczęśliwa, beztroska. Drugi, żeby dobić psychicznie drużynę, która odczuła niedawno klęskę na polu walki, poniosła duże straty. Jest to ryzykowne zagranie, ponieważ gracze mogą zupełnie upaść na duchu i popaść w kompletny marazm i pesymizm. Ale jest dobrym zakończeniem tragicznej kampanii.

Jeszcze kilka uwag co do tła muzycznego. Nie podam tutaj żadnego kompletnego spisu utworów i zespołów, a jedynie garść sugestii. Wszystko oczywiście zależy do danego epizodu w kampanii. Czy opisujemy obóz i stacjonujące wojska, naradę czy marsz armii. Bitwę zakończoną klęską, czy zwycięski pogrom. Zaskakujący atak czy ucieczkę w popłochu. Każdy motyw będzie miał kompletnie inną podkład.

Przed wszystkim stereotypowo proponuję muzykę filmową. Najlepiej filmu, który oglądaliśmy i dobrze pamiętamy scenę, której towarzyszył dany utwór. Jest to bardzo istotne, ponieważ dużo łatwiej opisywać dany obraz, mając go przed oczyma. Łatwiej znajdować odpowiednie przymiotniki, dobrać słowa. Parę przykładów: „Ostatni Mohikanin”, „Trylogia” czy „Pan Tadeusz”.

Do przedstawienia koszar, życia oddziałów w obozie, marszu armii czy przygotowań przed bitwą można znaleźć odpowiednie efekty dźwiękowe czy krótkie utwory muzyczne na Internecie. Swego czasu napotkałem stronę z plikami midi tradycyjnych utworów wojsk amerykańskich, szczególnie z wojny o niepodległość i wojny secesyjnej. Bębny, piszczałki i trąbki. Przy takich dźwiękach łatwo przenieść się na pole bitwy. Niestety nie znam adresu i trzeba poszukać samemu.

Kilka bardziej szczegółowych problemów za pewne pominąłem, chcąc się koncentrować na najważniejszych sprawach. Nie pisałem nic o wysyłaniu przez dowódcę zwiadowców w czasie marszu, dzielenia wojsk na awangardę, wojska główne i ariergardę, korzystaniu z gońców przy przenoszeniu rozkazów i wielu innych. Są to jednak najczęściej czynności tak powszechne i jasne, że nie ma co się o nich oddzielnie rozpisywać. Zawsze można też rozszerzyć wiedzę sięgając po lekturę fachową.

Maciej Szaleniec

Krasnoludzkie techniki oblężnicze

Mury twierdzy piętrzyły się pod samo niebo. Spoza blanków co jakiś czas ukazywały się zielonoskóre gęby orków, których szyderczy wyraz uragał stojącemu pod murami krasnoludzkemu hufcowi. Uragał nie bez powodu - w końcu potężne mury twierdzy wzniosły przed laty ręce nie kogo innego, ale światłych krasnoludzkich inżynierów. A teraz ten istny majstersztyk sztuki fortyfikacji tkwił w rękach goblonoidów, pewnych swego bezpieczeństwa dzięki potężnym mocom, które zdawały się zapewniać, że żadna śmiertelna istota nie będzie w stanie ich zburzyć.

Pewność orków była jednak przesadzona. Zresztą ci prymitywni koczownicy nie mogli wiedzieć, iż nie ma niezdobytch twierdz i każda nowinka fortyfikacyjna znajdzie swego godnego przeciwnika w krasnoludzkim arsenale machin oblężniczych...

- Drodzy uczniowie krasnoludzkiej szkoły inżynierskiej! Dziś zapoznać się z najszlachetniejszą sztuką krasnoludzkiej balistyki i artylerii. Na początek wystąpi czcigodny inżynier Grumi Siwobrody z klanu Ostra Góra, który zapozna was z uświęconymi tradycjami metodami oblężniczymi. Po nim zaś młody, utalentowany inżynier, absolwent naszej szkoły, Gardo z klanu Czarny Topór, przedstawi wam czarną, czyli prochową, sztukę oblężniczą... (oklaski)

- Witam szanownych zebranych inżynierów. Drodzy krasnoludowie, sztuka oblężnicza liczy sobie już tysiące lat. Nasza rasa może poszczycić się doniosłymi dokonaniem na jej polu. Najstarsze traktaty datuje się aż z czasów starożytności, czyli wojen ze zdrazieckimi elfami. Wtedy to właśnie użyto machin oblężniczych na niespotykaną skalę, przeciwstawiając naszą doskonałą krasnoludzką technologię oraz spryt i przemysłowość naszych inżynierów strzeżonemu magią elfickim zamkom. Ale zaczniemy od terminów naukowych. Ze względu na sposób pozyskania siły wyrzucającej pocisk wyróżniamy dwa typy klasycznych machin: barobalistyczne miotające pocisk za pomocą dzwigni dwustronnej o jednym ramieniu obciążonym (a nazwa pochodzi, jak pewnie wiecie, od dwóch słów ze starokrasnoludzkiego: baros - ciężar i ballo - rzucam) oraz neurobalistyczne, wyrzucające pocisk na skutek odkształcenia się elastycznego materiału (a nazwa oczywiście od neuron - struna, ballo - rzucam). Taki podział jest oczywiście dla każdego inżyniera, jednakże często na polu bitwy dowódcy wojskowi dzielą nasze maszyny ze względu na tor wyrzucanego pocisku na artylerię stromotorową i płaskotorową. W dzisiejszym odczycie chciałbym przedstawić szanownym zebranych kilka z doskonałych machin, nie skupiając się jednak wyłącznie na maszynach miotających. No, ale do rzeczy, bo słyszę już na sali szepty rozkojarzonych (śmiech).

Zaczniemy od znanej każdemu kuszy walcowej, zwanej w Imperium „armburst”, w Bretonii „arbalet”, zaś przez oficerów polowych często pieszczotliwie nazywanej „niedźwiadkiem”. Jest to odmiana większej kuszy, o łuku napinającym cięciwę zrobioną z mocnego acz elastycznego

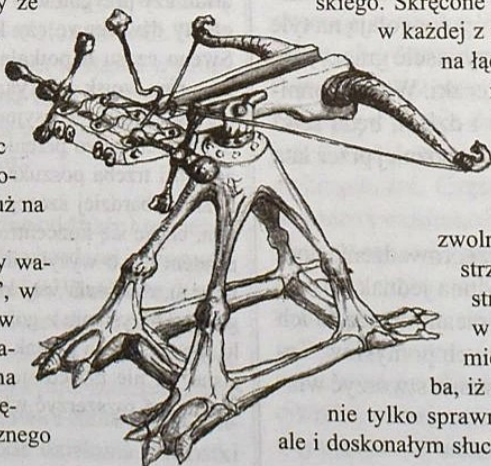
drewna, rzadziej zaś z kowanego warstwami metalu. Machina owa wypuszcza pocisk stromotorowo, a w zależności od budowy mogą to być wielkie strzały, belki (szczególnie podatne do niszczenia umocnień) oraz kamienne kule. Kusze owe charakteryzują się o wiele większą siłą przebicia i donośnością od ich ręcznych odpowiedników, jakkolwiek przyznać muszę, iż przygotowanie ich do strzału trwa znacznie dłużej i trzeba do tego użyć skomplikowanego systemu naciągowego. Już sama nazwa sugeruje, iż świetne owa machina nadaje się do obrony. W ataku jest jednak również skuteczna, gdyż donośność jej czasem sięgać może aż 600 kroków. Bęł z kuszy jest w stanie z 200 kroków przebić trzy grube drewniane belki, tak więc do niszczenia fortyfikacji drewnianych świetnie się nadaje. Oczywiście w przypadku fortyfikacji kamiennych nie wykorzystuje się ich do niszczenia umocnień. Ich podstawowym zadaniem w czasie oblężenia, a w szczególności szturm, jest zasypywanie obrońców gradem groźnych strzał, by obawiali się pozostawać na murach w czasie, gdy do natarcia idą tarany i wieże oblężnicze. Proszę wnieść planszę numer jeden, na której przedstawiono schemat budowy omawianej maszyny.

Inną szeroko rozpowszechnioną maszyną jest tak zwana balista, zwana również katapultą, czyli katapultą. Balistami nazywamy całą grupę machin, które wyrzucają stromotorowo strzały bądź kamienne kule z pomocą sztywnych ramion, których końce tkwią w sprężystych powrozach, splecionych z włosia końskiego. Skręcone pęki strun rozpinamy na ramie pionowo,

w każdej z nich osadzając ramię łuku. Z kolei ramiona łączy cięciwa, naciągana za pomocą mechanizmu zapadkowego. Po zwolnieniu cięciwy pęki strun rozkręcają się gwałtownie, wyrzucając pocisk. Aby balista strzelała celnie, należy doskonale zsynchronizować naciąg obu strun, tak by po

zwolnieniu mechanizmu naciągowego machina strzelała prosto! Wymaga to prawidłowego ze-strojenia ze sobą obu wiązek. Jak to się mówi w języku inżynierskim, obie struny muszą mieć taki sam „tonos”. Oczywiście jest chyb-

ba, iż artylerzysta musi się wobec tego wykazać nie tylko sprawnym okiem, niezbędnym przy celowaniu, ale i doskonałym słuchem muzycznym i znać podstawowe zasa-



dy harmonii! Od razu więc widać, iż zawodu artylerzysty balisty nie można łączyć ze sztuką artylerii prochowej, która, że tak powiem „na słuch się dość mocno rzuca”. Tutaj należy wspomnieć, iż struny to najczulsza część balisty. Niestety jest bardzo wrażliwa na warunki atmosferyczne. Każda większa zmiana temperatury i wilgotności powoduje „rozstrojenie” balisty.

Wyróżniamy kilka rodzajów balist, dzieląc je przede wszystkim ze względu na wielkość i zasięg miotanych pocisków oraz oczywiście rozwiązania konstrukcyjne. Wyróżniamy manubalisty, carobalisty, arkbalisty, espringole i w końcu ciężkie balisty oblężnicze.

Manubalisty to lekkie katapulty miotające strzały, obsługiwane przez jednego żołnierza, często dla zwiększenia celności podpierane przenośnym stojakiem. Carobalisty zaś to maszyny nieznacznie większe od manubalist, ale wciąż przeznaczone do miotania pocisków małokalibrowych. Dodatkowo zaopatrzone są w dwukołowy wózek podpierający leże, umożliwiający szybki transport, jak i prowadzenie ognia w czasie jazdy. Z kolei arkbalisty, które szanowne grono zna z armii Imperialnej pod nazwą „standardmurst”, bądź bretońskiej jako „arbalette tour” są ciężkimi kuszami o cięciwie napinanej kołowrotem, osadzonymi na lawecie, zaopatrzonej w koła. Arkbalisty wystrzeliwują żelazne bądź drewniane bełty. Donośność waha się zwykle w okolicach 900 m. Potężne arkbalisty nazywamy espringolami radzą sobie z murami większości twierdz. Ich zasięg nie jest imponujący jak na tak wielkie urządzenia - tylko 1100 metrów - należy jednak podkreślić, iż przeciętny bełt do tej maszyny waży około 200 kg. Jak się szanowni zebrani pewnie domyślają, rozwiązanie kwestii naciągu stanowiło nie lada inżynierski wyczyn. Naciągnięcie łuku, którego rozpiętość dochodzi czasem do 12 metrów i zdolnego wyrzucać tak ciężkie pociski na sporą odległość osiągamy dzięki przekładniowemu systemowi kołowrotów. Mimo to większe maszyny i tak wymagają około 50 ludzi obsługi do prowadzenia sprawnego ostrzału w czasie oblężenia. W końcu są arcydzieła balisty oblężniczej, których używamy do miotania na mury kamiennych kul. Są to zwykle maszyny bardzo trudne do transportu, najczęściej przewożone w częściach i składane pod murami obleganej twierdzy.

Jeśli chodzi o taktyczne wykorzystanie tego typu konstrukcji, to ich lżejsze typy nadają się do ataków zmierzających przed szturmem oraz usuwania obrońców z blanków. Cięższe maszyny nadają się do niszczenia fortyfikacji, jednak mądry dowódca ustawi je tam, gdzie mury są najsłabsze i skoncentruje ostrzał kilku maszyn na jednym punkcie muru. Oczywiście można balistę wykorzystać do nękających ostrzałów strategicznych punktów wewnątrz twierdzy. Pewien traktat napisany po wojnach krasnoludko-elfickich opisywał oblężenie, w trakcie którego krasnoludzki dowódca zmusił zamek „ostrouchych” do kapitulacji ostrzeliwując nieustannie okolice cystern. A lato było bardzo gorące tego roku... (śmiesz)

Ach, byłbym zapomnieli o genialnych starożytnych krasnoludzkich wynalazkach, które z powodu ich skomplikowanej budowy nie przyjęły się na polach bitew. Otóż opracowano również balistę wystrzeliwującą pociski płaskotorowo, czyniąc siłą napędową sprężone powietrze. Zamiast strun zbudowano obrotowe tłoki, które w czasie napinania sprężały powietrze, a po zwolnieniu mechanizmu spustowego, na skutek gwałtownego rozprężenia powietrza, obracały się poruszając jednocześnie przytwierdzonymi do nich ramionami łuku.

Zupełnie innym wynalazkiem, cieszącym się uznaniem wśród inżynierskich korpusów krasnoludzkich, a zupełnie nie znajdującym uznania wśród ludzkich inżynierów, jest polybolon. Urządzenie to zaopatrzone w mechanizm poruszany korbą, który automatycznie napina cięciwę po strzale oraz z naładowanego przed bitwą cylindra podaje na leżące strzały. Z pomocą polybolonu można prowadzić ostrzał niezwykle szybko, co wywołuje nie spotykany efekt wśród obrońców. Proszę sobie tylko wyobrazić baterię takich maszyn stojącą naprzeciw murów!



Omawiając maszyny oblężnicze nie można oczywiście pominąć licznej rodziny wyrzutni torsyjnych. Jest ona tak liczna, że ograniczyć się do pobieżnego tylko scharakteryzowania tego rodzaju maszyn. Ogólna zasada polega na tym, by wyrzucić pocisk z pomocą ramienia, napędzanego czy to ustawioną poziomo wiązką strun, czy też przeciwwagą bądź samą siłą krasnoludzkich mięśni.

Klasycznym przykładem jest używany zarówno do obrony jak i do zdobywania twierdz onager, czyli osioł. Ta zabawna nazwa pochodzi od mocnego szarpnięcia i podrzucenia maszyny w powietrze w momencie, gdy łyżka uderza w ramię, co przypomina wierzgnięcie osła. Onager wyrzuca stromotorowo kamienne kule. Pociski o wadze 50 kg można miotać na odległość do 450 metrów, podczas gdy lżejsze 30 kilowe nawet na cele oddalone o 1000 metrów. Onager jest maszyną bardzo prostą w użyciu. Strzał oddaje się uderzeniem młota w kołek blokujący mechanizm spustowy. Ten sposób jest w miarę bezpieczny, jednakże samo już uderzenie wytrąca ramię onagera z linii strzału. Dlatego jest to maszyna świetnie nadająca się dla armii, w której brak prawdziwych specjalistów, a której zależy na przyzwyczajeniu działającej artylerii. To właśnie w onagerie krasnoludzka gildia wyposażała bretońskie wojska, kiedy udawały się na krucjatę przeciwko Arabii i w sławiły się podczas długiego i męczącego oblężenia Akki, jednej z twierdz despotycznego sultana Jaffara.

Innym acz podobnym rozwiązaniem technicznym są briccoli, maszyny służące do wystrzeliwania oszczepów, w których za napędową siłę służy odgięta belka. Zwolniona uderza w osadzony na ramie oszczep wystrzeliwując go torem płaskim. Maszyny owe używa się czasem również do miotania pojedynczych strzał bądź nawet całych wiązek i są to zwykle strzały zapalające. Często maszynę ową buduje się na mechanizmie obrotowym, zamontowanym wokół słupa drewnianego białego w podłożu, tak by zapewnić większy kąt ostrzału. Zaletą briccoli jest również duża prostota konstrukcji, pozwalająca na szybkie skonstruowanie jej przed oblężeniem i rozpoczęcie nękającego obrońców ostrzału, w czasie gdy budujemy inne, bardziej skuteczne maszyny oblężnicze.

Należy również wspomnieć o maszynach takich jak trabutium, zwanej również trebuchet, frondibola czy tribock i podobnej do niej w konstrukcji biffy. Maszyny owe ciskają pociski stromotorowo za pomocą łyżki obciążonej z jednej strony przeciwwagą stałą bądź ruchomą, jak w przypadku biffy. Maszyny owe charakteryzują się wielką celnością, gdy już wstrzelimy się w cel. Jeżeli strzał bije zbyt blisko na boki obracamy całą konstrukcję, gdy zaś chcemy regulować odległość, zmieniamy wagę pocisku.

No, rozgadałem się trochę na temat maszyn balistycznych, a przecież na tym nie zamyka się nasza wiedza oblężnicza. Wspo-

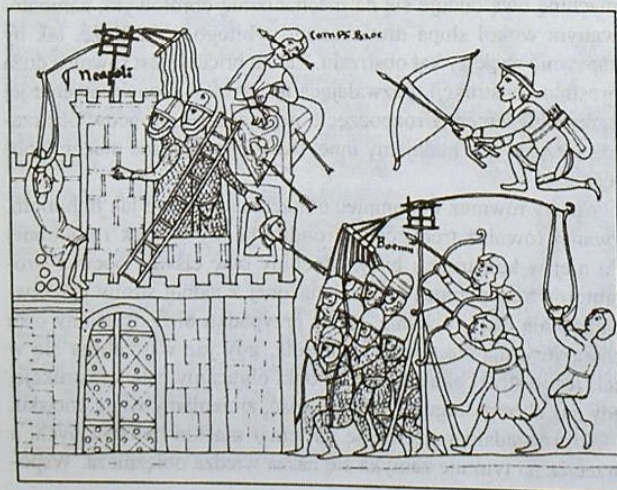
mnę tylko jeszcze, że napędem machin prócz ciężaru przeciwwag może być też siła ludzkich ramion. Na komendę obsługujących maszynę mogą ciągnąć liny, poruszać kołowrotami i tym podobne.

Niezależnie od tego, jakie maszyny miotające postawimy przeciwko murom, zawsze przychodzi czas na ostateczny szturm. A wtedy nasze wojska muszą, pod ostrzałem obrońców, pokonać przedpole twierdzy, później fosę i mury.

Aby zabezpieczyć się przed pociskami obrońców w czasie samego natarcia, prac inżynierskich nad podkopem, czy też przygotowaniu terenu dla wież oblężniczych i taranów, można wyposażyć naszych żołnierzy w pluteje. Urządzenia te to lekkie konstrukcje drewniane, obciążone od strony wroga skórą wołowymi, bądź obłożone workami z piaskiem, by uniknąć łatwego podpalenia. Pluteje są rodzajem tarcz, które zasłaniają pracujących lub nacierających wojowników. Oczywiście prócz prostych konstrukcji powszechnie używanych w armiach ludzkich istnieją bardziej użyteczne zaawansowane technicznie rozwiązania krasnoludzkie. Są to pluteje zaopatrzone w oszczepy, które w razie obecności wroga na przedpolu twierdzy zapewniają większą obronę w czasie natarcia, czy też pluteje z napędem ręcznym pomysłu krasnoludzkiego inżyniera z Gór Czarnych, Frando z klanu Giorda. Tak, proszę o kolejną planszę ze schematami tych urządzeń...

Innym, acz podobnym rozwiązaniem, zdecydowanie ułatwiającym przygotowanie szturmów, jest wprowadzenie na pole bitwy winei. Wineje są swego rodzaju niewielkimi szopami zamocowanymi na kołach, z zewnątrz obciążonymi materiałami utrudniającymi podpalenie. Wewnątrz umieszczamy oddział, który pcha przed sobą maszynę, cały czas pozostając poza zasięgiem strzał obrońców. Niewątpliwą zaletą winei jest możliwość tworzenia z nich całych ciągów komunikacyjnych, które pozwalają przeprowadzić oddziały pod same mury wroga. Oczywiście w razie natarcia przygotowujemy kilka lub nawet kilkanaście zestawów tych machin, aby wróg musiał odparować atak z wielu stron na raz.

Do pokonania fosy można oczywiście użyć zwykłej faszyny lub ziemi, jeżeli mamy pod dostatkiem wojska, które możemy poświęcić w bezsensownym szturmie i czasu na długotrwałe babilonowanie się w bloku (śmiech). Jednakże mądry dowódca zaraz poprosi krasnoludzkiego inżyniera o wymyślenie sposobu na łatwe pokonanie nawet najgłębszej fosy. Tymczasem my nie musimy wymyślać owych sposobów, bo znane są i opisane od wieków. Odpowiedzią na każdą fosę czy rów są mosty i kładki szturmowe, które nadają się łatwo do transportu nad brzeg fosy i dzięki przemysłowym mechanizmom dostosują swą długość do szerokości przeszkody. Oczywiście konstrukcji i pomysłów jest wiele, ja zaś skupię się wyłącznie na konstrukcji wynalezionej przez mego pradziada. Z załączonego schematu widać, iż mechanizm mostowy umożliwia regulację jego długości, zaś zakończenie mostu hakami ułatwia mocowanie po drugiej stronie, choćby był to fundament obronnego muru.



Oczywiście gdy już dotrzemy pod mury, pozostają nam dwie opcje. Albo się na nie wspiąć, by osiągnąć na wysokościach obrońców, albo też sprowadzić ich do naszego skromnego poziomu. I tu niezastąpiony jest stary i wypróbowany taran. Aby był skuteczny, musi spełniać jednak kilka warunków. Primo, powinien być odpowiednio ciężki, tak by siłą, z jaką uderza, naruszyła nawet najgrubsze mury. Secundo, powinien precyzyjnie uderzać w to samo miejsce i to z jak największą częstotliwością. Tertio, powinien być trwały, gdyż pod murami wroga nie można dokonać jego naprawy czy też wymiany. No i na koniec załoga obsługująca maszynę powinna pracować we względnie bezpiecznym miejscu. Aby spełnić te wszystkie warunki, buduje się zwykłe tarany wewnątrz winei bądź wież oblężniczych, tak aby obsługa była ukryta przed obrońcami, zaś samą belkę taranową, odpowiednio okutą, by zwiększyć jej wytrzymałość, podwiesza się, aby ułatwić jej rozhuśtywanie oraz zwiększyć precyzję jej uderzeń. Jest to metoda niewątpliwie mozolna, jednak bardzo skuteczna. No i nie należy również zapominać, iż jest uświęconą wspaniałą tradycją krasnoludzką!

Zamiast mozolnie kruszyć mury, można się na nie wspiąć. Służą temu oczywiście drabiny szturmowe. Jednak każdemu rozwiązaniu technicznemu, które zabezpiecza drabinę przed odepchnięciem od murów, można przeciwstawić sprytnie metody. Dlatego atak na mury z pomocą drabin jest skuteczny, gdy atakujący dysponują znaczną przewagą liczebną i nie boją się strat. Tak, wiem, nie można tego powiedzieć o armiach krasnoludzkich. Dlatego o wiele dogodniejszą metodą jest zastosowanie wież oblężniczych. Wieże oblężnicze są niesamowicie skutecznym środkiem ataku. Nie dość, że wyrównują szanse atakujących, to jeszcze, dają im przewagę wysokości nad oblężonymi. Wskutek tego to atakujący, górując nad blankami i bezpiecznie ukryci przed ostrzałem z murów, mogą zasypywać obrońców jak i wewnątrz twierdzy strzałami i doskonale obserwować sytuację wewnątrz murów. Dodatkowo wieże oblężnicze są zaopatrzone w tarany, które kruszą mury, pod ich osłoną można wykonywać podkopy no i oczywiście z ich wysokości dogodnie szturmować mury! Wieże oblężnicze poruszają się na kołach, które należy przystosować do terenu, w którym będziemy operować, zaś napędem jest zwykle siła obiegających lub zwierząt pociagowych. Na najniższych kondygnacjach wieży umieszczamy tarany, zaś na wyższych maszyny miotające, które opisywałem wcześniej. Szczególnie nadają się do tego maszyny miotające strzały, ze szczególnym uwzględnieniem balist i kusz wałowych. Wielkość ich powinna odpowiadać gabarytom wieży i kondygnacji. Na samej górze należy umieścić zwodzony most, który umożliwi dogodny szturm, a podniesiony w czasie natarcia osłoni zgromadzony na szczycie oddział szturmowy. Wprowadzenie wież do boju wymaga wcześniejszego oczyszczenia terenu z przeszkód, zasypiania fos, a jeżeli zamek znajduje się na wzgórzu usypania rampy. Jakkolwiek wieża jest groźną maszyną, istnieje wiele sposobów ich niszczenia. Najniebezpieczniejsze oczywiście są podpalenia, dlatego należy obić wieżę przed szturmem świeżymi skórami wołowymi. Uwzględniając wielkość tych machin muszą sobie szanowni zebrani uświadomić kosztowność takiego przedsięwzięcia. Mimo tych oczywistych trudności stosowanie wież oblężniczych jest bardzo wskazane również ze względu na psychologiczny efekt, jaki wywierają niechybnie na obrońcach. Oblężani widząc powstające maszyny, wyższe od ich murów, niejednokrotnie zdecydowali się poddać twierdzę bez walki.

Innym sposobem na dostanie się na mury jest zastosowanie koszy oblężniczych zwanych z tileańska „toleno”. Jest to rozwiązanie o wiele tańsze i nie wymagające tak wielkich nakładów finansowych i materiałowych, jakie należy ponieść budując wieżę. Kosze desantowe umieszczone na żurawiu mogą cyklicznie dostarczać na mury grupy żołnierzy, eliminując potrzebę wykorzystania niepewnych drabin. Kosz desantowy unoszony jest z pomocą czystej siły mięśni bądź kołowrotu. Prócz oczywistego zastosowania w czasie szturmów, można je rozmieścić w pewnej

odległości od murów i używać jako stanowisk strzeleckich, wspierających atak piechoty.

Na koniec chciałbym jeszcze wspomnieć o tradycyjnym, krasnoludzkim sposobie radzenia sobie z fortyfikacjami zbudowanymi na niedostępnych skałach. Jest nim oczywiście podkop. Podkop zapewnia nam niezauważone dostanie się pod wrogie fortyfikacje i spowodowanie zawalenia się znajdujących ponad nimi umocnień. Najprostszym sposobem jest nagłe usunięcie stempli podtrzymujących podkop. Po wykonaniu tunelu wypełniamy go faszyną a następnie podpalamy, tłocząc miechami do tunelu powietrze, by umożliwić swobodne rozprzestrzenianie się płomieni. Gdy spalą się stemple, grunt pod murami się zapadnie i niechybnie zawala się również mury.

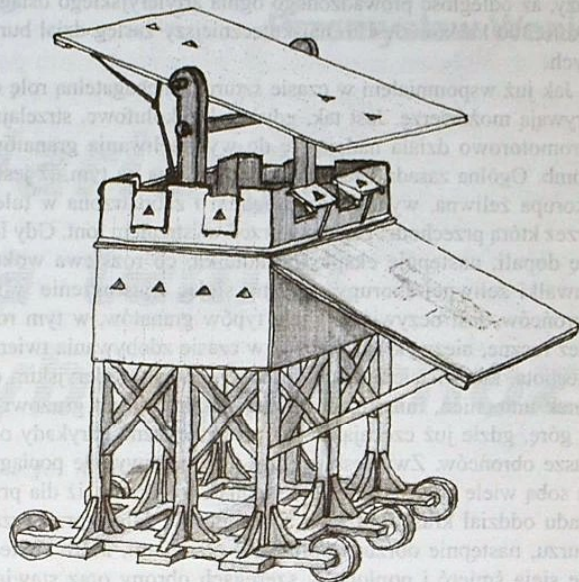
Takie rozwiązanie jest możliwe, jeżeli zamek nie stoi na skale. W przypadku tunelu wykutego w kamieniu nie możemy oczekiwać, iż zawali się on po usunięciu stempli. W takim wypadku skałę należy rozsadzić. Oczywiście można tego dokonać odpowiednim ładunkiem prochowym, o czym za chwilę opowie mój współprelegent, Gardo z klanu Czarny Topór. Można jednak tego dokonać w inny sposób. Otóż ogrzewa się najpierw skałę dmuchawami ogniowymi na sproszkowany węgiel drzewny lub miał węglowy, a następnie w uprzednio wydrążone trepanem, czyli wielkim świdrem, zagłębienia należy wprowadzić ocet, który lepiej penetruje skałę niż woda. Wskutek różnicy temperatur skała ulega rozsądzeniu.

To by było na tyle, jeśli chodzi o klasyczne metody dobywania umocnień...

[Dalszą kwestię zagłusza burza oklasków, w czasie których siwobrody krasnolud ustępuje z katedry czyniąc miejsce młodemu inżynierowi].

Szanowni zebrani! Mój przedmówca długo rozwodził się nad przeróżnymi machinami i metodami zdobywania miast. Bardzo cenię tradycję i uświęcone wiekiem doświadczenie, jednak nie należy zamykać się na postęp techniki wojennej. Każdy z zebranych tutaj zdaje sobie przecież sprawę, iż żyjemy w epoce czarnego prochu. I właśnie jego wykorzystanie umożliwiło całkowitą zmianę taktyki zdobywania umocnień. Jakkolwiek czcigodny Grumi Siwobrody zapewniał o skuteczności machin miotających w ich wysiłku niszczenia umocnień, należy zwrócić uwagę, iż oblężenia prowadzone klasycznymi metodami trwają zawsze przez rażliwie długo. Choćby wspomniane oblężenie Akki w czasie wypraw przeciwko Arabii - trwało prawie dwa lata. Zdobyć zaś miasta nie przyspieszyły dziesiątki machin miotających pociski na umocnienia, tarany i wieże oblężnicze, a głód i zaraza w obrębie murów. Pewnie się czcigodni krasnoludowie zastanawiacie, dlaczego mury miasta nie padły mimo obstrzału z ciężkich balist oblężniczych, onagerów, licznych trabutiów? Otóż zasadniczą kwestię stanowi tor pocisku. Klasyczna machina oblężnicza zwykle wyrzuca pocisk stromotorowo i dlatego albo uderza on w mur od góry, albo pod dużym kątem, wskutek czego tracona jest znaczna część energii pocisku. Dodatkowo praktycznie niemożliwe jest tak dokładne wycelowanie maszyny, by ostrzeliwała ona najbardziej wrażliwe miejsce muru, czyli jego dolną partię. I tu dochodzimy do kwintesencji moich wywodów. Alternatywą dla tradycyjnych metod oblężniczych jest artyleria prochowa, ciężkie działa oblężnicze!

Należy zdać sobie sprawę, iż wszystkie fortyfikacje obecne w Starym Świecie nie są przystosowane do obrony przed ogniem artylerii. Ciężkie działa oblężnicze, takie jak długolufowe kolubryny, kartuny i półkartuny, potrafią strzelać po rozciągniętej krzywej balistycznej. W wyniku tego artylerzysta może obstrzeliwać podnóża murów, doprowadzając do ich zawalenia, zaś gruzy jednocześnie zasypują fosę. Wszystkie zamki, budowane przez wieki, mają wysokie, sterczące mury i kwadratowe wieże, doskonałe do obrony przed natarciem piechoty i zdające egzamin w konfrontacji ze stromotorowo padającym pociskiem. Inaczej się ma jednak sprawa w konfrontacji z kolubrynami, które torem płaskotorowym biją wprost w najwrażliwsze podnóża mu-



rów. Tak więc armia wyposażona w odpowiednią ilość ciężkich dział jest w stanie w obecnym momencie praktycznie rzecz biorąc rozstrzelać fortyfikacje każdego kraju.

Oczywiście obecną sytuację należy uznawać za przejściową. Takie zapóźnienie w technikach fortyfikacyjnych względem technik ofensywnych ma swoje uzasadnienie w sytuacji geopolitycznej Starego Świata. Otóż jedyne państwa dysponujące pokaznym arsenałem artyleryjskim to Tilea i Imperium. Oba państwa są rozdzielone górami i mają poważne problemy zewnętrzne i wewnętrzne z narastającą groźbą Chaosu. Jak na razie armie globonoidów i skavenów nie opanowały sztuki prochowej w wystarczającym stopniu, aby zagrozić fortyfikacjom ludzkich państw, wobec czego inżynierowie nawet nie skupili się na przygotowaniu rozwiązań fortyfikacyjnych odpowiednich do przeciwstawienia się silnemu, skoncentrowanemu ogniom armat i moździerzy. Zakładanie, że taka sytuacja będzie trwała wiecznie jest głupotą i dlatego Krasnoludzka Gildia Inżynierska już dawno opracowała i przetestowała nowoczesny system fortyfikacji będący rozwinięciem systemu bastionowego. Z chęcią przytoczyłbym więcej szczegółów na temat tego genialnego rozwiązania, które z pewnością w przyszłości przywróci fortyfikacjom obronnym dawny prymat nad bronią ofensywną, ale Mistrzowie Gildii związali mnie tajemnicą, a i temat odczytu nie o tym traktuje.

Ale wracając do technik oblężniczych... Jak już wspomniałem, najsukcesowniejszą metodą oblężeń z wykorzystaniem artylerii przeciwko tradycyjnym fortyfikacjom jest rozstrzelanie murów na odpowiedniej dla szturmów długości. Jednocześnie należy prowadzić ogień nekający z moździerzy, zasypując twierdze różnego rodzaju bombami i granatami. Jeżeli zburzymy umocnienia zamku, obrońcy najprawdopodobniej będą starali się załatać powstałą wyrwę, czy to prowizorycznymi umocnieniami, czy też własną piersią. W takiej sytuacji należy prowadzić szturm pod osłoną własnych moździerzy, które będą tłumić opór wewnątrz twierdzy. Należy również liczyć się z obecnością artylerii wewnątrz zamku. W takim wypadku do oblężenia należy podchodzić ostrożnie, gdyż ufortyfikowane w twierdzy działa mają lepszą, bo wyższą, pozycję, a przez to mogą skuteczniej prowadzić ogień przeciwko odsłoniętym na przedpolu działom oblężniczym. Dlatego należy rozpocząć rozstawianie dział oblężniczych w odległości bezpiecznej, około 600 kroków, kryjąc nasze działa za linią wału zwaną walencyjną. Następnie rozpoczynamy obstrzał z armat płaskotorowych, które mają za zadanie niszczyć działa forteczne oraz z moździerzy, które najlepiej nadają się do zwalczania żywej siły przeciwnika. Pod osłoną ognia artyleryjskiego o kilkadziesiąt kroków bliżej budujemy kolejny wał ziemny, tak zwaną linię kontrwalencyjną i stopniowo przenosimy działa na nowe, bliższe murów pozycje. Powtarzamy tę procedurę kilka

razy, aż odległość prowadzonego ognia artyleryjskiego osiągnie około 300 kroków. Jest to najskuteczniejszy zasięg dział burzących.

Jak już wspomniałem w czasie szturmowania niebagatelną rolę odgrywały moździerze. Jest tak, gdyż te krótkolufowe, strzelające stromotorowo działa nadają się do wystrzeliwania granatów i bomb. Ogólna zasada budowy granatu polega na tym, iż jest to skorupa żeliwna, wypełniona prochem i zaopatrzona w tuleję, przez którą przechodzi zapalany przed wystrzałem lont. Gdy lont się dopali, następuje eksplozja ładunku, co rozsiewa wokół kawałki żeliwnej skorupy granatu, siejąc spustoszenie wśród obrońców. Jest oczywiście wiele typów granatów, w tym również ręczne, niezwykle użyteczne w czasie zdobywania twierdz. Piechota, która naciera na zniszczony ogniem artyleryjskim odcinek umocnień, musi iść się niejednokrotnie po gruzowisku w górę, gdzie już czekają na nią prowizoryczne barykady oraz kusze obrońców. Zwycięski szturm jest możliwy, ale pociągnie za sobą wiele strat. Proszę sobie jednak wyobrazić, iż dla przykładu oddział krasnoludzkich komandosów zaległ przy przedmurzu, następnie obrzuca obrońców granatami, które skutecznie sieją śmierć i popłoch w szeregach obrony oraz stawiają, jako uboczny skutek, zasłonę dymną. Właśnie w takich warunkach następuje natychmiastowe natarcie.

Zwykle wystrzeliwuje się większe granaty z moździerz. I tu muszę się przyznać do wyższości technik klasycznych nad sztuką artylerii ogniowej. Otóż zdarza się nierzadko, iż granat rozpęknie się jeszcze w lufie działa, niszcząc je i zabijając obsługę. Dzieje się tak na skutek małych nieszczelności skorupy, przez które ogień dostaje się przedwcześnie do ładunku. Dlatego klasyczne, łyżkowe maszyny miotające są niejednokrotnie bezpieczniejsze do miotania na wroga granatów niż moździerze. Oczywiście nieszczelności można wykryć przed strzałem chociażby zanurzając pokrytą mydłem skorupę w wodzie i patrząc, czy aby na jej powierzchni nie pojawiają się bąbelczki. Jednak doświadczenie połowe uczy, iż nie można każdego granatu sprawdzić. I choć użytkowanie granatów jest niewątpliwie mniej bezpieczne niż ostrzał zwykłymi kulami kamiennymi, to nic nie dorówna efektowi psychologicznemu, jaki one czynią. Niedawno towarzyszyłem wojskom elektorskim diuka Stirlandu, które tłumyły bunt kilku niepokornych baronów. Przeprowadziliśmy krótki ostrzał z moździerzy, właśnie granatami ładowanymi. Buntownicy, widząc straszliwe rany, jakie na skutek tego ostrzału wojsko ponosi, wnet wywiesili białą banderę i poprosili elektora o łaskę!

No, ale rozgadałem się o tematach pobocznych, a miałem mówić o rodzajach granatów. Otóż zdarza się, coraz częściej w dzisiejszych czasach, prowadzić obstrzał artyleryjski nocą. Wtedy jednak palący się lont lecącego granatu jest widoczny na niebie jako smuga ognista, przez co obrońcy zawczasu mogą się chronić lub też łatwiej wyśledzić pozycje naszych moździerzy. Dlatego robi się tak zwane „granaty ślepe”, które pozbawione są tulei lontowej, a zapłon następuje dopiero po uderzeniu w cel. Aby osiągnąć taki efekt, instaluje się w granacie zewnętrzny mechanizm sprężynowy, który pod wpływem siły uderzenia krzesze kziśiem iskrę, prosto na ładunek wybuchowy.

Innym ładunkiem móżdżerzowym, który już raczej możemy uznać za bombę, jest tak zwany „Feuerkugel”, czyli kula ognista. I nie chodzi tu bynajmniej o wystrzelenie z armaty jakiegoś imperialnego magusa [śmiech].

Fuerekugel jest to wórniany bądź drelchowy nasączony smołą oraz olejem, napełniony specjalną mieszanką zapalającą, do którego wetknięta jest drewniana tuleja, przez którą wprowadzamy lont. Mieszanke zapalającą sporządzamy z prochu, siarki i kalafonii.

Innym środkiem zapalającym jest tak zwany „Feuerringen”, czyli deszcz ognisty. Ten środek, doskonały do podpalania fortyfikacji na odległość, sporządza się z siarki i sal petrae, poprzez rozpuszczenie saletry w ciekłej, gorącej siarce. Po ostudzeniu kruszy się uzyskaną masę i dodaje do mieszanki prochu i kalafonii, podobnie jak w przypadku kul ognistych. Mieszanka ta napelnia

się wory i otrzymujemy gotową bombę. Wór Feuerregena oblepia się smołą tak, że płonąc w czasie lotu rozsypuje swą zapalną zawartość, co wygląda rzeczywiście jak ognisty deszcz. Kule i deszcz ognisty działają najskuteczniej, gdy w obstrzeliwanym mieście bądź twierdzy znajdują się domy kryte strzechą lub gontem. Jest jeszcze kilka odmian bomb podobnych do kul ognistych, takich jak kule świecące, których wystrzeliwanie umożliwia atak w nocy, czy też tak zwane „Blendkugeln”, czyli kule dymne, doskonałe do stawiania zasłon dymnych, które osłonią przed oczami obrońców ruchy naszych wojsk przygotowujących się do szturmu.

Chciałbym tutaj wspomnieć o najbardziej strzeżonej tajemnicy krasnoludzkiej recepturze na sporządzenie kul trujących. Pomysł na konstrukcję takiej broni podały nam wynalazki skażeńskie. [Szum i zdenerwowane szepty]. Proszę się jednak nie obawiać, technologia ich sporządzania bazuje wyłącznie na naturalnych składnikach. Powiedziałem, że broni ową jest sekretna, gdyż nasi ludzcy sprzymierzeńcy, związani swymi rycerskimi obyczajami, nigdy nie zaakceptowaliby jej użycia. Cóż, nikt z nas, wynalazców owej broni, nie ma zamiaru używać jej na Imperialnych polach bitew - jest to sekret, którego użycie zostawiamy wyłącznie na użytek obrony naszych krasnoludzkich twierdz.

Ale do rzeczy. Otóż pierwszym etapem naszych prac było sporządzenie innej niż opartej na Spaczeniu trucizny. Po wielu próbach opracowaliśmy następującą recepturę:

„Bierzemy wywar z tojadu mordernika do garnka glinianego i wrzucamy do wywaru trzy żaby. Powinny to być ropuchy o skórze pokrytej gruczołami jadowymi, najlepiej złapane w cieni-
stych i wilgotnych miejscach. Dolewamy jeszcze oleju skorpion-
niego, gar zamykamy i obkładamy żarem, tak by zrobiło się w
nim gorąco, lecz nie tak, by zagotować wywar i uśmiercić ropu-
chy. Pod wpływem gorąca żaby piją wywar i zaraz oddają go z
moczem, a ze strachu wydzielają swoją własną truciznę. Po ja-
kimś czasie ostrożnie wyjmujemy otrute ropuchy, a wywar po-
zostawiamy do wolnego odparowania. Przy tym należy bardzo
uważać, by się nie zatchnąć śmiercionośnymi oparami. Uzyska-
ną mazią należy skropić ołowiany siekaniec, który w raz z pro-
chem zamykamy w kuli”.

Trująca kula jest bombą równie niebezpieczną co granat, ze względu na rozpryskujący się kartacz, a dodatkowo przerażająco skuteczna. Ranni, w których ciałach, choć na chwilę utkwia odłamki, są skazani na pewną śmierć. Tę straszną broń testowaliśmy na niewielkim gobliniskim obozie w Górach Krańca Świata. Z ustawionego w górach moździerza ostrzelaliśmy obóz wroga. Pokłosie śmierci było zastraszające.

Są jeszcze ogniste strzały oraz ogniste włócznie, czyli zapalające pociski o budowie podobnej do wspomnianych przeze mnie przed chwilą kul ognistych, nadające się jednak do wystrzelenia przez balistę.

Na koniec należy wspomnieć o broni eksperymentalnej, czyli rakietach. Są to urządzenia, nad którymi krasnoludowie pracują od wieków, ale ich konstrukcję, co dziwne, najlepiej opracowali Kitajczycy, choć nie używają ich w celach militarnych. Rakiety, nad którymi teraz pracujemy, to długie rury wypełnione drobnym, dobrze zmielonym prochem, który pali się stopniowo, a nie wybucha jak ten gruboziarnisty używany w armatach. W ich głowicach można montować granaty, będące odpowiednikami granatów ślepych, bądź też ładunki zapalające. Ta stosunkowo nowa broń jest bardzo obiecująca, ale wciąż w powijakach.

Na koniec chciałem wspomnieć tylko, że cała ogniowa sztuka zdobywania miast nie ogranicza się wyłącznie do obstrzału artyleryjskiego. Nie można však pominąć prac minierskich, omówionych przez mego szanownego przedmówcę. Korzystając z mocy prochu można tunel z łatwością wydźwiżyć, a używając dużych ładunków gruboziarnistego prochu bez większego trudu niszczyć znajdujące się powyżej fortyfikacje.

Tak oto można przedstawić zarys sztuki bywania miast. Dziękuję bardzo. [oklaski]

- Dziękujemy inżynierowi Gardo z klanu Czarny Topór za bardzo ciekawą prelekcję, a teraz otwieram dyskusję...

Przemysław Wenio



Wariacje na temat cyberpsychozy

ilustracje: Antoni Serkowski

Poniższy tekst jest wariacją na temat cyberpsychozy w mrocznym świecie Anno Domini 2020. Oczywiście każdy Mistrz ma własną wizję tej wspaniałej choroby, ale twórcy gry przesadzili nieco z tym „puff i jesteś cyberpsycho”. Oto moja wizja. Zapnijcie pasy i dajcie się ponieść.

Cyberpsychoza jest chorobą, która rozpoczyna się już w momencie zaimplantowania sobie pierwszego wszczepu. Jest to bardzo ważna chwila w życiu każdego krawędziarza, więc MG powinien zadbać o to, aby każda z postaci doskonale zapamiętała „ten pierwszy raz”. Po pierwsze: jak do tego doszło? Bohater chciał poznać coś nowego, chciał zaimponować dziewczynie, koledzy go namówili, był w wojsku, a może korporacja, w której pracował wymagała zainstalowania wszczepów? Po drugie: gdzie to się odbyło? W brudnej sali czarnorynkowej kliniki, w sterylnym korporacyjnym szpitalu, w salonie firmowym znanego producenta, w szpitalu polowym pod ogniem nieprzyjaciela, a może wprost na ulicy, w rynsztoku? Trzeci element to pierwszy wszczep (pomijając standardowy procesor neuralny): co to było? Świetlny tatuaż, dopalacz refleksu, cyberoczy, a może egzozszkielet Omega? I po czwarte: jaka była reakcja bohatera? Euforia, strach, rozpacz, a może rozczarowanie? Zadbaj o dokładny opis tego momentu, bo będzie on się snił bohaterowi do końca życia. Będzie to element jego najgorszych koszmarów.

Cyberpsychoza, wbrew zasadom z podręcznika, nie powinna odbywać się skokowo, lecz jest procesem powolnym i polega na stopniowej utracie kontaktu z rzeczywistością i pograżaniu się w szaleństwie. Może trwać od trzech sekund do końca życia (zależy to od psychiki, a nie wysokości Empatii postaci). W tym miejscu upada mīt zaszczepionego solosa, który startował z EMP na 10. Zgodzę się wprowadzić z podręcznikiem, że Empatia to miara człowieczeństwa postaci, ale należy ją traktować jako miarę współczucia, „wczuwania” się w uczucia (emocje) innych, więzi z innymi ludźmi, litości i innych typowo ludzkich uczuć. W żadnym wy-

padku nie jest to wskaźnik tego, jak wiele wszczepów można sobie wpakować zanim zostanie się cybernetycznym świrem. Cyberpsychol traci empatię na skutek zmian w psychice, spowodowanych coraz większą ilością zmian w obrębie własnego organizmu. Ma to symulować stopniowe oddalanie się od społeczeństwa i rosnącą niewrażliwość na potrzeby, pragnienia i uczucia innych ludzi. W zupełnie innej sytuacji będzie więc zadrutowany solo z EMP na 2 i bezwzględny, wyrachowany i niewrażliwy biznesmen bez wszczepów także z EMP na 2. A jeżeli trzymać się zasad z podręcznika to obaj są „zimnymi rybami”, stroniącymi od towarzystwa innych prawie cyberpsycholami. A co z żyjącymi obecnie seryjnymi mordercami, terrorystami, czy też zwykłymi obywatelami, którzy ni z tego ni z owego biorą karabin i idą postrzelać do sąsiadów, czy oni też są cyberpsycholami? Pamiętajmy, aby nie popadać w skrajności. Cyberpsychol może okazać ludzkie uczucia, a charyzmatyczny guru sekty z Empatią na 10 z zimną krwią mordować dzieci. Należy tu jednak zaznaczyć, iż osoby z EMP tak mniej więcej powyżej 7 raczej rzadko decydują się na tak radykalną ingerencję w swe ciała. Dobrowolne wspomaganie się cybernetyką uważają oni za nieludzkie, nienaturalne, czy wręcz obrzydliwe. Jeśli taki człowiek zostałby zmuszony do wszczepienia sobie „czegoś większego” to popadłby raczej w schizofrenię (dystynkcja na linii ja i maszyna) niż w cyberpsychozę, i prawdopodobnie skończyłoby to się znienawidzeniem własnego ciała, a w rezultacie „amputacją” wszczepu lub samobójstwem. Za przykład niech posłuży tu Liz, bohaterka z opowiadania Williama Gibsona „Zimowy targ”, która nie mogąc normalnie funkcjonować na ciągłym wspomagananiu decyduje się na przeniesienie umysłu w komputerowy konstrukt. Oczywiście i od tej zasady istnieją wyjątki. Wniosek: nie przejmujemy się zbytnio punktami Utraty Człowieczeństwa, które będą wprawdzie potrzebne, lecz posłużą tylko do obliczania ujemnych modyfikatorów do testów w kontaktach międzyludzkich oraz w testach na stres i zdenerwowanie (każde 10 poniżej EMPx10 to -1 do rzutu na test). Niech gracze nie słyszą już z twoich ust, drogi MG, sakramentalnych słów: nie możesz sobie tego wstawić, bo zwariujesz. Powiedz raczej: chcecie to sobie wstawić, musicie to zrobić, bo inaczej zwariujecie!!! Niech postacie Twoich Graczy będą zadrutowane na maxa, niech

przekroczyć Krawędź, niech przebudzą w sobie Chromowaną Bestię. A potem zostaw ich z nią sam na sam...

Wspomniałem wcześniej, że cyberpsychoza to proces stopniowy i powolny, i tak jest w istocie. W jej rozwoju można wyróżnić dziewięć (niezależnych od Empatii) etapów. Pierwszy z nich to etap nowych zabawek. Wiedzioną ciekawością i chęcią imponowania postać implantuje sobie trochę cybernetyki dla zabawy i szpanu. Są to z reguły wszczechy modne, popularne i względnie tanie (styl zawsze ponad treścią no nie?). Taka postać zachowuje się jak małe dziecko, które dostało klucz do magazynu z zabawkami. Przypomnijcie sobie waszą reakcję, gdy po raz pierwszy zobaczyliście rozdział o wszczepach w podstawce i zachowujecie się tak przez cały czas trwania pierwszego etapu (Rany, ale bajer! Muszę go mieć! Mistrzu, starczy mi forsy? Nie? To dawaj jakąś robotę, bo muszę sobie koniecznie wstawić ten nowy dopalacz refleksu!). W społeczeństwie dwudziestego pierwszego wieku takie postacie traktowane są z pewnym pobłażaniem, lekką obawą i odrobiną pogardy (coś jak dzisiaj dresiarze). Nazywa się je szpanerami i na Ulicy krąży o nich wiele głupich dowcipów. Żaden szanujący się fixer nie wynajmie szpanera do żadnej roboty, a i korporacyjni szperacze czynią to z wielką niechęcią i tylko w ostateczności. Dlatego też szpanerzy łączą się w bardzo niebezpieczne (bo nie mające za grosz poczucia humoru) gangi lub też starają się ze wszystkich sił wyrobić sobie w środowisku reputację profesjonalistów i twardzieli. A to już duży krok w kierunku etapu drugiego.

To nie jest system, w którym wyładowujecie się, bo mieliście zły dzień w szkole! Od tego mamy gry Heroic Fantasy, żeby bohaterowie mogli się wyszumieć, przemierzając beztrudno lasy i ochoczo mordując wszystko co się rusza. Owszem, istnieje w CP brutalność i agresja - są to nieodłączne elementy tego gatunku ale służą one jedynie wyartykułowaniu niepowtarzalnego nastroju, podkreślenia akcji. To tylko cząstka CP. Niestety, niektórzy ograniczają swą grę do stwierdzeń w stylu: „Huh, huh, ale mam wielką spluwę...” albo „Ło!!! Widzieliście, jak go rozwalilem?!“

Drugi etap to testowanie zabaweczek w praktyce i implantowanie wszczepów pomocnych w wykonywaniu zawodu. Na tym etapie „chory” traktuje swe implanty jako narzędzia ułatwiające mu życie i pracę. Z reguły wstawia się wtedy cyberoczy, cyberaudio, dopalacze refleksu, przeróżne łącza, może cyberrekę. Etap drugi jest etapem, na którym zaczyna grę większość postaci graczy. Jest to chłodny profesjonalizm, oparty na dosyć dużej znajomości własnych możliwości. Postacie graczy działają jak doskonale wyregulowany mechanizm, cieszą się w półświatku w pełni zasłużoną reputacją profesjonalistów i twardzieli, wykonują powierzone im zadania szybko i sprawnie (czyli typowa, cyberpunkowa drużyna). Ale z czasem takie postacie zaczynają odczuwać, iż czegoś im brakuje, a ich życie jest jakieś takie szare i niepełne. Jeżeli postać będzie na tyle silna, żeby stłumić w sobie to poczucie pustki, to prawdopodobnie nie zapadnie w dalsze etapy choroby i do końca życia będzie miała uczucie niespełnienia (niektórzy umieją z tym żyć, ale większość ludzi zapada wówczas z reguły na różne choroby umysłowe). Może się zdarzyć także, że postać na drugim etapie będzie się starała odkryć źródło dręczącego ją niepokoju (być może odwiedzi jakichś psychia-

trów, ale ci poradzą jej jedynie, żeby się nie przemęczała i więcej czasu spędzała na świeżym powietrzu), a kiedy już je odkryje, wkroczy w etap trzeci.

Etapem najistotniejszym w rozwoju cyberpsychozy jest etap trzeci, ponieważ po jego przejściu nie ma już odwrotu (chyba, że zdecydujesz inaczej MG). Jest to punkt krytyczny, niewidzialna granica, którą prawie każdy cyberpsycho przekracza swobodnie i pewnie, niejako z rozpedu przed etapem czwartym. Istotą trzeciego etapu jest uświadomienie sobie, że ciało funkcjonuje o wiele lepiej, gdy jest wspomagane przez różnorakie wszczechy. Postać stara się teraz jak najlepiej poznać możliwości swego nowego ciała i w 100% wykorzystać je w praktyce. Jest zadowolona, pełna zapału i entuzjazmu, i cieszy się życiem. Z reguły decyduje się wtedy na drugą cyberrekę, splot skórny lub zaawansowaną nanotechnologię. To właśnie postacie na etapie trzecim dokonują cudów przy pomocy swej cybernetyki (chwytają w dłonie kule, skaczą swobodnie po dachach wieżowców, przebijają uderzeniem pięści zbrojony beton, rzucają samochodami i są w stanie wyjść bez szwanku z prawie każdej strzelaniny), ale płacą za przywilej bycia nadludźmi wysoką cenę. Społeczeństwo odwraca się od nich, spychając je na margines i chociaż życie zawodowe kwitnie, to w barach wszyscy spoglądają tak jakoś dziwnie, normalni ludzie nie chcą otwierać drzwi, a ochroniarze w sklepach i hotelach na widok postaci odruchowo sięgają po broń. Gliniarze traktują takie postacie z całą surowością, a jeśli zdarzy im się takiego krawędziarza zwinąć, to może się on spodziewać randki z policyjnym psychologiem i obowiązkowej rejestracji. Od tej pory delikwent figuruje w policyjnych kartotekach jako „potencjalne zagrożenie dla społeczeństwa”. Pierwszym odruchem takiej postaci jest odrzucenie społeczeństwa i z myślą „ja im jeszcze pokażę” dalsze doskonalenie swego ciała. Z czasem osiąga ono rozmiary manii i obsesji, i postać wkracza w etap czwarty.

Czwartym etapem jest uzależnienie się od wszczepów. Postać korzysta z nich praktycznie przez cały czas i nie ma tygodnia, żeby nie wstawiła sobie czegoś nowego. Chce stale zwiększać swe możliwości i staje się czuła na punkcie swojego nowego, lepszego ciała. Na wszelkie docinki, zaczepki czy też żarty reaguje agresją. Uzależnienie to ma zarówno psychiczne jak i fizyczne konsekwencje, i przypomina klasyczne uzależnienie od twardych narkotyków. Delikwenci, którzy dotarli do tego etapu mogą się spodziewać stałej policyjnej kontroli i inwigilacji (a w przypadku zbrojnej konfrontacji wzywany jest psychosquad i nie ma co liczyć na litość), mają formalny zakaz wstępu do większości urzędów, banków, barów, restauracji, sklepów, dworców, a nawet do dzielnic korporacyjnych, centrów i pasaży handlowych. Większość normalnych obywateli boi się ich jak ognia i za wszelką cenę stara się ich unikać, lub ograniczyć kontakt do minimum. W odpowiedzi na takie traktowanie cyberpsychole łączą się w ŚMIERTELNIE niebezpieczne gangi grasujące w slumsach i strefach walki. Oczywiście istnieją specjalne bary i sklepy gdzie tego typu postaci mogą odpocząć lub dokonać zakupów, ale są to z reguły doskonale zamufłowane meliny, do których osoby postronne nie mają wstępu (chyba, że chcą skończyć z magazynkiem ołowiu w brzuchu). Na tym etapie postać staje się podobna do średniowiecznego trędowatego i MG powinien dopilnować, aby traktowano ją tak na każdym kroku. Powinien też dać graczowi do zrozumienia, że jego postać władowała się w nie-

złe gównu. Na tym etapie wszczepia się zazwyczaj cyberbronie, egzozsziele, skrzela i inne „twardsze” cyborgizacje.

Na piątym etapie cyberpsychozy postać staje się zimna, obojętna, nieczuła i niewrażliwa (jak ryba, czy też wręcz głaz). Inni ludzie obchodzą ją tylko o tyle, o ile mogą być jej do czegoś potrzebni. Taka postać jest w pełni świadoma swoich nadludzkich możliwości i traktuje normalnych (niepowszczepianych) ludzi z lekkim pobłażaniem. Już nie reaguje agresją na zaczepki i docinki, bo jest świadoma, że może zabić każdego przeciętnego człowieka bez większych problemów, ale z reguły tego nie robi, bo po co marnować czas, energię i amunicję. Tu należy sobie zdać sprawę, iż bardzo niewielu cyberpsycholów dociera do tego etapu, większość ginie wcześniej w starciach z policją, czy też w krwawych porachunkach cybergangów. Jeżeli cyberpsychol będzie na tyle przebiegły i cwany, żeby nie dać się zabić, zaszyje się gdzieś z dala od ludzi, aby w samotności poszukać odpowiedzi na dręczące go pytania i lekarstwa na ból duszy. Bezsensowne zabijanie już nie kręci go jak kiedyś, ale potrafi bronić swego życia i schronienia, a czasami nawet jest w stanie podjąć się jakiegoś zadania, ale zazwyczaj wysoko ceni swe nieprzeciętne możliwości. Chory nie chce mieć żadnych kontaktów z normalnymi ludźmi lub stara się je ograniczać do minimum, ale co dziwniejsze nie utrzymuje też kontaktów ze swoimi cybernetycznymi towarzyszami niedoli. Następuje tu prawie całkowite odcięcie od jakichkolwiek struktur społecznych i zamknięcie się w sobie. Na skutek wewnętrznej refleksji i głębokich rozmyślań nad naturą życia i człowieczeństwa (Tak! Cyberpsychole nie myślą o zabijaniu, bo to przychodzi im bardzo łatwo i bez żadnych rozterek moralnych, lecz oddają się refleksji nad sobą i rozmyślają o miejscu jakie zajmują lub powinni zajmować w świecie i społeczeństwie) chora postać wkracza w szósty etap cyberpsychozy.

Na etapie szóstym postać uznaje wyższość maszyny nad człowiekiem. Przestaje uważać się za człowieka, woli spędzać czas w towarzystwie maszyn. Dużo czasu spędza przed komputerem lub w sieci. Staje się małowówna, apatyczna, wręcz smutna. Przestaje zauważać ludzi, bo znalazła nowych przyjaciół, którzy chętnie przyjęli ją do swego społeczeństwa. Nie trzeba chyba dodawać, że granie taką postacią staje się bardzo utrudnione, jeżeli nie niemożliwe, ale od czego szare komórki MG i graczy? Przy odrobinie wysiłku można stworzyć wspaniałą postać, która dostarczy wiele frajdy Miśtrzowi i przysporzy maksimum kłopotów reszcie drużyny. Postać na tym etapie cyberpsychozy traktowana jest podobnie jak na etapach poprzednich, z tą tylko różnicą, że spotyka się z przejawami nietolerancji, a nawet z otwartą wrogością i agresją ze strony zwykłych ludzi nawet wtedy, kiedy nie zachowuje się agresywnie i siedzi cicho zajęta własnymi sprawami. Policja strzela bez ostrzegania, zwykli obywatele zazwyczaj też lubią sobie postrzelać, ale tylko jeśli są pewni, że ujdzie im to bezkarnie. Niektóre sekty i kultury wyznaczają nagrody za głowy cyberpsycholów, a dzielnice podmiejskie coraz częściej przemierzają ciężko uzbrojone patrole straży obywatelskiej, w skład których wchodzi emerytowani policjanci, ochroniarze i żołnierze. A wszystko to dzieje się za przyzwoleniem odpowiednich organów i instytucji prawnych. Cyberpsychol z nieustraszonego łowcy przeistacza się w zaszczutą zwierzynę, a co gorsze nie jest w stanie powstrzymać zmian, które coraz szyb-

ciej zachodzą w jego psychice. Miota się więc przerażony w poszukiwaniu leku na chorobę, na którą leku nie ma i nigdy nie będzie. I w takim stanie wkracza w etap kolejny.

Wchodząc w etap siódmy cyberorganizowana postać zaczyna funkcjonować jak maszyna. I nie chodzi tu wcale o uwarunkowanie fizyczne, bo postać, która dotarła do tego etapu już dawno porusza się niczym robocop, lecz o uwarunkowanie psychiczne. Zasób słownictwa takiej postaci zostaje drastycznie ograniczony, zazwyczaj do suchego „tak, nie, potwierdzam, odmawiam”, a i tak postać woli porozumiewać się wyświetlając komunikaty na swoim wyświetlaczu, niż rozmawiać. Psychika takiej postaci zaczyna funkcjonować jak komputer, to znaczy przedstawia się na sposób działania: rozkaz/cel - środek - akcja, zero abstrakcyjnego myślenia, żadnych rozrywek, żadnego szwendania się po Mieście bez celu. Jak widać mamy tu do czynienia z kompletną utratą zdolności do koegzystencji z całym normalnym społeczeństwem wliczając w to przyjaciół i rodzinę. W świetle prawa taka osoba musi zostać natychmiast skierowana na przymusowe leczenie i resocjalizację. Opiekę nad nią przejmuje państwo. Jednakże odsetek zresocjalizowanych jest bardzo niski, a tajemnicą poliszylna jest fakt, że zgłaszającym się na leczenie cyberpsycholom proponowane są intratne kontrakty wojskowe. Jeżeli rząd ma do czynienia z przypadkiem odpornym na resocjalizację i oferty „pracy”, taki delikwent zazwyczaj znika bez śladu, a wraz z nim znikają wszelkie dowody jego istnienia. Co się z nim dzieje? Nie wiadomo.

Etap ósmy to rozwinięcie siódmego. Postać nie może już normalnie żyć. Żeby otworzyć drzwi musi postawić sobie cel, określić priorytety, przeanalizować dostępne środki i dopiero wtedy wykonać czynność. Oczywiście wszyscy ludzie działają w ten sposób, ale nie wszyscy myślimy przez cały czas, co musimy wykonać, żeby pójść do kłuba, czy też zjeść kanapkę. A cyberpsycho przez cały czas myśli i analizuje. I w ten sposób sprawia masę kłopotów reszcie dru-



żyny. No i mamy początki prawdziwej psychozy. Postać, upodabniając się do maszyny, traci resztki uczuć i emocji, ale jednocześnie świadomość tego doprowadza ją powoli do obłędu. Niech MG każe graczowi opisywać szczegółowo i krok po kroku wszystko, co robi jego postać i spokojnie czeka ile czasu wytrzyma gracz. Potem może zainicjować etap finalny. Bum i postać staje się kompletnym świerem i masowym mordercą.

Żadnej rutyny. W Cyberpunku nie ma na to miejsca. Nuda i rutyna są równie zabójcze, jak seria z Minami 10. Nie dopuść do pytań w stylu: „Mistrzu, kogo dziś mamy rozwalić?” Cyberpunk nie jest gorszy od innych gier. W innych systemach też często powtarzają się wątki: eskortować karawanę, zabić smoka, uratować księżniczkę. Ilość tematów jest ograniczona i nie sposób wymyślać wciąż czegoś nowego. Sztuka nie polega na świeżych pomysłach, ale na poprowadzeniu tego 55-ego pościgu w taki sposób, aby ponownie zafascynował graczy.

I w końcu następuje etap dziewiąty, kiedy to chora postać zaczyna znowu dostrzegać ludzi, ale jako pędzące gdzieś bez celu mięcho. Na początku wywołuje to lekki stan irytacji, ale z czasem przeistacza się w permanentną wściekłość, a w rezultacie w szal i żądzę mordu. No i nasz dzielny solo przemienia się w podręcznikowe cybermonstrum. Witaj psychosquadzie. Teraz chora na cyberpsychozę postać widzi wszystko w kolorze czerwonym i rozpoczyna się masakra. Szalejący cyberpsycho nie jest jednak kompletnym idiotą wystawiającym się bezmyślnie na serie z ciężkich działek. Utracił wprawdzie ludzkie uczucia, ale pozostały w nim dziki, pierwotny instynkt, żądza zabijania i chęć zniszczenia wszystkiego, co organiczne. Cyberpsychol jest więc bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem, a polowanie na niego



na jego terenie i bez odpowiedniego przygotowania i wsparcia przypomina polowanie w pojedynkę na tygrysa i równie szybko się kończy.

I jeszcze trochę o stosunku osób postronnych do cyberpsycholi. Ich reakcja zależy od trzech podstawowych czynników. Pierwszym i najważniejszym z nich jest bez wątpienia wygląd psychola. Pełne przekształcenia cybernetyczne, widoczne cyberkończyny, cyberbroń, czy też pokrycia ciała są uważane przez większość ludzi za oznakę ostrej cyberpsychozy, dlatego też są oni nieufni w stosunku do ich właścicieli i trzymają ręce w pobliżu spluw. Może się zdarzyć i tak, że ktoś chory na cyberpsychozę nie będzie wzbudzał żadnych podejrzeń ze względu na to, że jego wszechpły będą ukryte wewnątrz ciała. Drugim elementem jest zachowanie cyberpsychola, ale należy pamiętać, że nikt nie zaufa gościowi wyglądającemu jak robocop, choćby nie wiem jak zapewniał o swej dobrej woli i pokojowym nastawieniu (nawet policyjne oddziały enforcers nie wzbudzają w społeczeństwie zbyt dużego zaufania). I w końcu element trzeci, czyli świadomość faktu, że ktoś jest chory na cyberpsychozę. Dobry aktor z niewidocznymi wszczepami może przez lata ukrywać się przed policją, wykorzystując nieświadomość otaczających go ludzi. Ciekawe jak zareagowałoby bohaterowie gdyby się okazało, że sąsiad z naprzeciwka już od kilku lat cierpi na ostrą cyberpsychozę?

Co robić dalej? Taka postać ma zazwyczaj dwa wyjścia z sytuacji (samobójstwa nie liczę, bo jest dla mięczaków): jeżeli ma słabą i uległą psychikę, to prawdopodobnie zostanie rozwalona przez gliny lub wcielona do wojsk korporacyjnych (można poszczuć drużynę takim dawnym kumplem „podpakowanym” przez korporacyjnych techników). I drugie wyjście dla postaci o ponadprzeciętnie silnej psychice. Jeżeli jesteś w dobrym humorze, Mistrzu, to uświadom graczowi CZYM stała się jego postać i spytaj, co chce z tym zrobić. Jeżeli zechce zmienić postać, nie pozwól mu na to, a potem pokaż wszystkie cienie i blaski życia cyberpsychola. A kiedy gracz osiągnie wystarczający poziom uświadomienia pozwól rozpocząć długi i bolesny proces powrotu do człowieczeństwa. Ale pamiętaj, że nie istnieje żadna uniwersalna metoda leczenia cyberpsychozy. Usunięcie wszczepów to za mało, a jakaś mglista psychoterapia z reguły zawodzi (tak w 95%). Każdy nawrócony cyberpsychol musi sam znaleźć swoją drogę powrotną, ale kto wie, czy po drodze nie przeistoczy się z myśliwego w zwierzynę? Powodzenia.

I na koniec cytat, który doskonale oddaje (w moim mniemaniu) istotę życia umysłowo chorego na cyberpsychozę:

*„A shattered heart and empty soul
Just one false move and it took its toll
The rising of an evil seed
I can't describe the pain I feel
Outside it's dark inside it's cold
The sun still shines bright
But the time is short.”*

Demons & Wizards

P.S. Jeżeli jakiś MG byłby zainteresowany wprowadzeniem do swych przygód takich niebanalnych kwestii, jak człowiek i jego miejsce w świecie, sens i cel życia, czy też problemem nadczłowieczeństwa, to polecam dzieła Pascala, Kierkegaarda, Nietzschego i egzystencjalistów (nie tylko francuskich) oraz dzieło La Mettrie „Człowiek maszyna”.



Alternatywna Rzeczywistość Cyberutopia 2060

Łukasz Fiema

ilustracje: Piotr Macha

2020 A.D - Night City, strefa walki, 6:10am

Wstaje świt, szary i ponury jak każdy poprzedni. Z nisko wiszących ołowianych chmur, ciężkich od toksycznych związków, bezustannie siąpi kwaśny deszcz. W brudnych kałużach, jak w zwierciadle ostatecznej prawdy, odbijają się odrapane, betonowe ściany, ponad którymi górują błyszczące kolosy ze stali i szkła - monumentalne świątynie jedyne boga, któremu na imię pieniądz. Gryzący dym, rozwiewany słabym tchnieniem wiatru, unosi się ponad spalonymi wrakami samochodów. Z kartonowych pudeł wypelzają bezosobowe, nędznie odziane postacie, chwiejnym krokiem kierując się w stronę widocznej obok sterty odpadków... Gdzieś w bocznej ulicy rozlega się nieregularny huk wystrzałów, płoszący stado czarnych ptaków, które zrywają się z dachów pobliskich domów. Ptaki skrzeczą ochryple, krząc nad grzebiącymi w śmieciach ludźmi. Do kantonady dołączają krótkie, urywane serie z karabinu maszynowego. Potem na jakiś czas nastaje niemal całkowita cisza, przerywana dopiero rykiem odrzutowych silników. Tuż nad ulicą przemyka opancerzony AV-4, niosąc na swym pokładzie ekipę znudzonych techników medycznych. Dwie przecznice dalej młoda, ładna dziewczyna leży w purpurowej kałuży, nieruchomym spojrzeniem martwych oczu ogarniając brudnoszare niebo. Deszcz litościwie obmywa jej twarz z błota i krwi. Chciała tylko komuś coś udowodnić... Miała pecha. Tamci byli szybsi. Fachowcy z Trauma Team (nie powiedzą nawet: „trudno, nie zdążyliśmy”). Po prostu bez słowa zabiorą jej ciało i dostarczą tym, którzy przerebią je na części zamienne. Uprzątnięciem tego, co pozostało z jej towarzyszy, zajmie się kto inny. Szkoda czasu. Oni właściwie już nikomu na nic się nie przydadzą... Tak, mamy teraz XXI wiek, a pojęcie „człowiek” uległo bezpowrotnej dewaluacji. Stało się pustym, pozbawionym znaczenia słowem, jedyną zaś filozofią jest obecnie chłodny, bezduszny racjonalizm...

Oto jak niektórzy wyobrażają sobie nie tak znowu odległą przyszłość - nic, tylko się powiesić, lub wywalić sobie w głowę ze swojego wiernego Federated Arms X... Zastanawiające jest dla mnie to, że w kreowanych wizjach przyszłego wieku coraz częściej dominuje mroczny obraz upadku człowieka, a wraz z nim wszelkich humanistycznych

wartości. Przekonanie o tym, że ludzka rasa dąży do samozagłady, stoi u podstaw gatunku literatury SF określanej mianem „Dark Future”. Świat przyszłości, w którym człowiek sprowadzony został do rangi „organicznej maszyny”, jest światem złym, pełnym okrucieństwa, wyzysku i cierpienia. Ironicznie mógłbym stwierdzić, że jest to świat nie-ludzki. Realia CP2020 są tego ewidentnym przykładem (nie wiem dlaczego, ale system ten kojarzy mi się przede wszystkim z nafaszerowanymi stałą imbecylami, którzy walą z broni dużego kalibru do wszystkiego, co zobaczą...). Sądzę, że zostały w nich zawarte niemal wszystkie obawy, dotyczące dalszego losu naszej cywilizacji: niebezpieczna potęga globalnej sieci, wyraźne rozwarstwienie w społeczeństwie (podział na superbogą elitę i motłoch z ulicy), skażenie środowiska czy gwałtowny rozwój technologii oraz nauk biologicznych. Pomimo, iż - muszę to przyznać - system ten ma swój specyficzny, interesujący klimat, zazwyczaj po kilku przygodach rozegranych w krótkim odstępie czasu mam go serdecznie dość. Powód jest prosty - przytłacza mnie skrajny pesymizm, który z niego emanuje. Ja wierzę w CZŁOWIEKA, wierzę w jego rozum oraz dobrą wolę i nie sądzę, by kiedykolwiek sprawdziły się te wszystkie „mroczne proroctwa”. Z drugiej jednak strony doskonale zdaję sobie sprawę z tego, że idealnego świata nie da się zbudować, ale proponuję dla kontrastu pokazać graczom rzeczywistość, która wydaje się być trochę lepsza od naszej. Rzeczywistość bez wypalonych miast, szalejących cyborgów oraz krwi na ulicach. Rzeczywistość, w której nowoczesna technika zamiast zniewalać i wyniszczać człowieka, pomaga mu uczynić świat lepszym (przynajmniej w założeniach, ale pamiętajmy o tym, że dobrymi chęciami podobno Piekło wybrukowano).

CP2020 jest niewątpliwie systemem RPG osadzonym w klasycznych realiach „Dark Future”, ale gdyby tak spróbować nieco inaczej? Remov opracował swojego WH1940 i udowodnił tym samym, że ze zwykłego WFRP można wyciągnąć dużo więcej, niż przewidzieli to autorzy. Ja proponuję wam alternatywną rozgrywkę w realiach CU2060, pozornie pięknym, ale w istocie obłudnym, gnijącym od wewnątrz świecie przyszłości. Może nie będzie to w pełni odpowiadać powyższemu gatunkowi, ale sądzę, że taka uto-

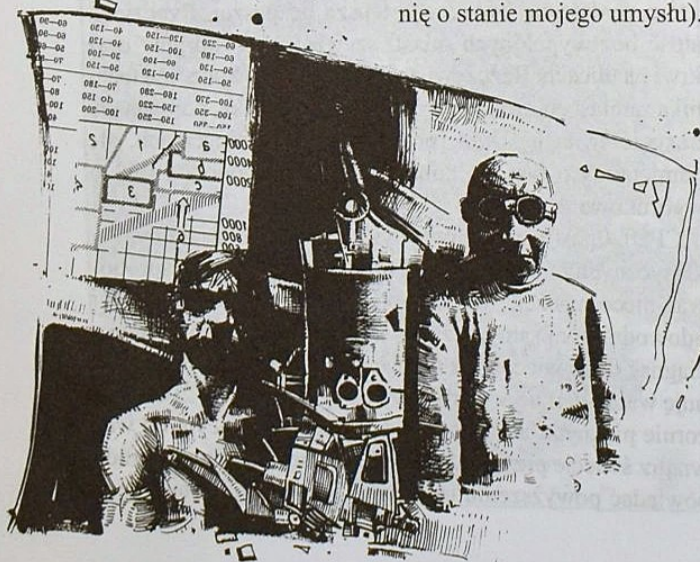
pijną na pierwszy rzut oka wizja drugiej połowy XXI wieku, umiejętnie przedstawiona, może być równie ciekawa (i wielce pouczająca). Zapomnijmy więc na jakiś czas o wszystkich smutnych, przygnębiających rzeczach, które opisane zostały w podręczniku i zacznijmy naszą opowieść od nowa. Tak więc, obywatelu, witajcie w raju...

ZBUDOWALISMY NOWY, LEPSZY ŚWIAT

2060 A.D - Light City, sektor XIV, 6:10am

Wstaje świt. Z toni oceanu powoli wynurza się pomarańczowo-złocista tarcza słońca, którego ciepłe promienie wielokrotnionym blaskiem odbijają się w oknach drapaczy chmur. Pomiedzy konstrukcjami ze stali i szkła, monumentalnymi pomnikami ludzkiej technologii, pojawiają się pierwsze aeroloty. Niektóre właśnie startują, inne majestatycznie osiadają na dachach okolicznych budynków lub ogromnych, tonących w roślinności tarasach, przypominających wiszące ogrody. Młoda, ładna dziewczyna, oparta o marmurową balustradę, pełnym radości życia spojrzeniem ogarnia czyste, lazurowe niebo, upstrzone nie-licznymi kłębkami chmur. Od strony oceanu zrywa się lek-ki wietrzyk, muskający delikatnie jej policzki. Orzeźwiają-ca morska bryza przemyka wzdłuż budzących się do życia ulic, szumiąc sennie pomiędzy koronami drzew. Podmucha powietrze rozwija czerwone sztandary, ukazując widoczną na nich złotą gwiazdę... Gdzieś w górze, ponad chmu-rami, gigantyczne orbitalne elektrownie przetwarzają ży-ciodajne światło słońca w niewidzialne wiązki mikrofal, kierując strumienie skondensowanej energii ku wolnej od zanieczyszczeń Ziemi. Rozważnie wprowadzane zmiany genetyczne, wspomagane zaawansowaną technologią, pomogły usprawnić ludzkie ciało, czyniąc je piękniejszym oraz doskonalszym. W ciągu dwóch ostatnich dekad me-dycyna poczyniła niewiarygodne postępy, likwidując więk-szość chorób trapiących naszą rasę i wydłużając tym sa-mym średni czas życia przeciętnego człowieka. Świat dru-giej połowy XXI wieku jest urzeczywistnieniem śmiałych socjalistycznych idei. Ziemia stała się rajskim ogrodem, w którym społeczeństwo żyje bez wewnętrznych napięć i lę-ków.

Paradoksalnie, pomimo iż zdecydowana większość nor-malnych ludzi wolałaby żyć w takim właśnie świecie, więk-szość graczy uzna go za nudny (a zapewne część z nich w bardzo mocnych słowach wyrazi teraz swoją opi-nię o stanie mojego umysłu).



Dziękuję zatem za uwagę tym z Was, którzy w CP ponad wszystko przedkładają możliwość strzelenia komuś w głowę czy wyprucia mu wnętrzości jakąś pomysłową cyber-bronią. (Pomińcie dalszą część tego tekstu, gdyż nie znaj-bronią. (Pomińcie dalszą część tego tekstu, gdyż nie znaj-dziecie tu raczej nic dla siebie). Reszta zapyta być może, co do zaoferowania MG oraz „użytkownikom” ma taki pię-kny, idealny wręcz świat. Otóż wbrew pozorom bardzo wie-ny, jeśli okaże się, że pod maską powszechnego szczęścia i le, jeśli okaże się, że pod maską powszechnego szczęścia i dobrobytu skrywa się prawdziwe oblicze ukazanej przeze mnie rzeczywistości. Innymi słowy mówiąc, piękno tego świata jest złudne - ztraca się ono wobec świadomości ży-cia w najbardziej totalitarnym systemie jaki kiedykolwiek stworzono. Historia ludzkości wielokrotnie pokazywała, że nie da się stworzyć społeczeństwa idealnego. System bo-wiem, którego głównym założeniem jest uczynienie świata wolnym od przemocy, konfliktów zbrojnych oraz wszelkich innych przejawów agresji, musi być systemem totalitarnym, gdyż by osiągnąć powyższy cel, konieczne jest sprawowa-nie całkowitej kontroli nad poczynaniami jednostki. Nieste-ty, już sama idea zbawienia świata ma w sobie zalążki tota-litaryzmu...

Biotechnicy zatrudnieni w Państwowym Instytucie Ge-netyki czuwaliby nad tym, by wszyscy obywatele odpowiadali powszechnie przyjętym normom, zarówno pod względem intelektualnym jak i fizycznym. Na specjalistach tych spo-czywała wielka odpowiedzialność. W ich rękach znajdo-wała się przyszłość całej ludzkiej rasy. Biblią tej epoki zo-stał Kodeks Kontrolowanej Ewolucji - szczegółowy zbiór zasad ingerencji w ludzkie DNA, opracowany niemal czter-dzieści lat temu przez Światową Komisję Eugeniczną. Na nim oparte było obowiązujące wszędzie prawo. Zgodnie z pierwszą dyrektywą każdy człowiek, który osiągnął wiek dojrzałości, miał obowiązek stawić się w wyznaczonym punkcie medycznym, gdzie pobierano od niego komórki rozrodcze, a następnie poddawano go sterylizacji. Niele-galne posiadanie potomstwa karane było śmiercią. Dzieci przychodziły na świat w laboratoriach genetycznych, a wszystkie etapy rozwoju embrionu - od zapłodnienia in vitro do momentu „urodzenia”, były dokładnie monitoro-wane. Jeżeli komputery nadzorujące ten proces wykryły naj-mniejszą nawet nieprawidłowość, zatrzymywano dalszy podział komórek, doprowadzając tym samym do obumar-cia płodu. Natychmiast po „urodzeniu” dziecka nadawa-no losowo wybrane imię i nazwisko oraz ustalano osobi-sty numer identyfikacyjny. Wszczepienie w rdzeń kręgowy implantu kontrolnego, zawierającego między innymi szcze-gółowe informacje medyczne oraz umożliwiającego loka-lizację, oznaczało oficjalne przyznanie statusu obywatela. Następnie umieszczano wszystkie dane dziecka w Central-nym Systemie Ewidencji, a później, zgodnie z dyrektywą drugą, przekazywano je do Państwowego Ośrodka Wychowawczego, gdzie wśród rówieśników spędzał szesnaście lat swego życia. W tym czasie zapewniano mu podstawo-wą edukację, analizując równocześnie jego możliwości i ukierunkowując osobowość. Po osiągnięciu ustalonego przez prawo wieku, młody obywatel otrzymywał mieszka-nie oraz pracę odpowiadającą jego zainteresowaniom. Jeżeli zechciał, mógł dalej się uczyć, by osiągnąć wyższy poziom wykształcenia, a tym samym zdobyć zawód gwa-rantujący wyższe zarobki. Zanim jednak Państwo dało mu wolną rękę i pozwoliło teoretycznie samemu decydować o własnym losie, specjaliści od bioinżynierii wprowadzali do

jego organizmu nanooperatory - miliony niewyobrażalnie drobnych maszyn, zdolnych do samodzielnej replikacji, mogących przeprowadzać złożone czynności na poziomie molekularnym. Ich zadaniem było głównie oczyszczanie krwioobiegu nosiciela i utrzymywanie równowagi biochemicznej. To było oficjalne przeznaczenie. Pewnym jest jednak, że Władza Ludowa mogła również wykorzystać je inaczej.

Kontrola absolutna, od początku do końca. Przyszłość obywatela w rękach państwa. Genetyczne doskonalenie ludzkiej rasy - za wszelką cenę. Państwo Twym ojcem i matką... Jeśli się nad tym przez chwilę zastanowisz, dojdiesz pewnie do wniosku, że świat ten chociaż na pozór skrajnie inny, jest równie (a może nawet bardziej) bezduszny co jego odpowiednik z roku 2020. Tutaj na pierwszym miejscu znajduje się człowiek, ale nauka w groteskowo wyolbrzymionej trosce o niego obaliła naturalny, niezmienny od tysięcy lat porządek, na którym opiera się przecież nasza historia i kultura, a z którym tym samym jesteśmy nierozzerwalnie związani. Właściwie to nawet nie pojęcie „człowiek” stawiane jest ponad wszystko, ale raczej pojęcie „ludzie”, a w tym akurat przypadku to dosyć istotna różnica. Innymi słowy, zbiorowość stała się ważniejsza od jednostki. Cóż za gorzka ironia... Niech Twoi gracze stopniowo poznają otaczającą ich rzeczywistość, w miarę upływu czasu odkrywając jej prawdziwe oblicze. Postaraj się, by pierwsze wrażenie było wyjątkowo pozytywne. Pokaż im piękne, czyste miasto, bez smrodu spalin i zatłoczonych ulic. Pokaż jego mieszkańców, którzy nie muszą martwić się dniem jutrzejszym. Pokaż powszechną sprawiedliwość społeczną, brak chorób, głodu czy nędzy. Spraw, by gracze uwierzyli, że świat naprawdę stał się lepszy. Chyba będą trochę rozczarowani...

Obywatel William Levis 830275E sprawnym ruchem podłączył końcówkę cybermodemu do wszczepionego w kark neurozłącza. Rzucił okiem na stojący przed nim monitor, poprawił światłowodowy przewód i sięgnął ręką w kierunku przycisku inicjującego połączenie. Natychmiast zrobiło się ciemno. Poczul delikatne mrowienie gdzieś z tyłu głowy. Po kilku nanosekundach przestał już całkowicie odczuwać swoje ciało. Był poza fizycznym światem. Czarną, pustą przestrzeń wokół niego wypełniły nagle tysiące rozjarzonych, neonowych kształtów, pomiędzy którymi majestatycznie przyływały wielobarwne wstęgi napisów. FORNAX TERMINAL, FORNAX TERMINAL, FORNAX TERMINAL... Wielkie bursztynowe litery zatrzymały się na chwilę w miejscu i przygasły. Minął je. Leciał prosto przed siebie. Gdzieś dalej z wirującego roju tęczyowych iskier powoli uformował się gigantyczny dwunastościan, zawieszony wysoko ponad blado-niebieską siatką zerowego poziomu. Wokół niego zapłonęła monotonnie pulsująca, szmaragdowa obręcz świetlistych znaków. NEW CALIFORNIA, NEW CALIFORNIA, NEW CALIFORNIA.... Daleko w dole rozciągała się bezkresna równina, usiana regularnie rozmieszczonymi prostopadłościanami, skapanymi w blado-niebieskim, elektrycznym świetle. Tuż za nimi pojawiły się skupiska fosforyzujących jadowitą zielenią ostrosłupów, połączonych ze sobą lśniącymi pajęczynami. Za tą cybernetyczną imitacją parku niespodziewanie zaczynała się czarna, bezdenna otchłań, sięgająca aż po odległy, nienaturalny horyzont. Gdzieś w oddali, na środku zięjącego pustką morza ciemności, widać było cyfrową siatkę wyspy.



Z jej środka wyrastała smukła, srebrzysta iglica, której szczyt ginął w skłębionych wirtualnych chmurach. Na ich bladym tle powoli przepływał rubinowy, krwawo płonący napis: ASGARD, ASGARD, ASGARD... William zatrzymał się. Obok niego przemknęła formacja czterech kul oślepiającego światła. Ikony funkcjonariuszy Służby Bezpieczeństwa kierowały się w stronę zakazanej strefy. Patrzył za nimi przez chwilę, po czym przyspieszając zaczął opadać w dół, tam gdzie widoczna była falująca, półprzezroczysta tafla jeziora. Zanurzył się w jej chłodnej toni, otwierając połączenie z centralną biblioteką miasta.

Sieć jest wewnętrznym krwioobiegem Państwa, elementem bez którego nie może ono istnieć. Podobnie jak w fizycznym świecie, również i w jej strukturze zaszły poważne zmiany. Przede wszystkim modyfikacji uległy podstawowe algorytmy, odpowiedzialne za ogólny wygląd graficzny. Większość stałych elementów w przestrzeni sieci jest przedstawiana jako regularne bryły geometryczne lub dwuwymiarowe figury - wszędzie dookoła widać doskonałą, matematyczną harmonię. Co się zaś tyczy ikon użytkowników i programów, mogą być one w zasadzie dowolne. W latach dwudziestych sieć światowa podzielona była na geograficzne regiony. Teraz składa się z trzech niezależnych stref, umieszczonych bezpośrednio nad sobą na kształt piramidy. Z kolei te trzy strefy dzielą się na poszczególne sektory, oznaczone odpowiednimi literami greckiego alfabetu. Strefą środkową, ogólnie dostępną dla obywateli, jest Mitgard. Tutaj umieszczone są połączenia ze wszystkimi publicznymi instytucjami, takimi jak wirtualne centra rozrywki, biblioteki czy punkty informacji. Wewnątrz strefy Mitgardu znajdują się również biura i obszary edukacyjne. Jednym słowem, wszystko to, co wykorzystywane jest każdego dnia przez społeczeństwo. Powyżej niej leży Asgard - część sieci niedostępna (teoretycznie) dla zwykłego obywatela. Niemal połowa sektorów Asgardu należy do Centrum Nadzoru. To właśnie tam wysyłane są wszystkie informacje zebrane przez zewnętrzny system kamer i czujników. Pozostałe sektory zawierają głównie tajne archiwa, bloki sterownicze urządzeń militarnych (oficjalnie instalacje takie nie istnieją) oraz wirtualne obszary treningowe, należące do Służby Bezpieczeństwa. Całą tę strefę bezustannie patrolują zaawansowane programy wykrywające i antypersonalne. Najniższym po-

ziomem w strukturze sieci jest Utgard. O miejscu, tym na dobrą sprawę niewiele wiadomo. Jedno jest jednak pewne - Państwo posiada nad nim bardzo ograniczoną kontrolę. Właściwie działania Służby Bezpieczeństwa ograniczają się tylko do blokowania połączeń z tą częścią sieci, lub też sporadycznego patrolowania jej obrzeży. Próba wtargnięcia do strefy Asgardu lub Utgardu jest przestępstwem trzeciej kategorii.

„Salus populi suprema lex” - dobro ludu najwyższym prawem. Władza Ludowa miała wszędzie swoje oczy i uszy. Wspecjalizowane czujniki bezustannie gromadziły informacje dotyczące obywateli. Wszystko, co zarejestrowano za ich pośrednictwem, wysyłane było poprzez sieć komputerową do Centrum Nadzoru, gdzie odpowiednio przeszkoleni Obserwatorzy nieustraszeni czuwali nad bezpieczeństwem Państwa. W tym świecie nie było miejsca na prywatność. Szkłane oczy kamer obserwowały ludzi na ulicach, w biurach i mieszkaniach. Żadna z dziedzin życia nie mogła ukryć się przed ich wszechobecnym spojrzeniem. Nie wyobrażalnie złożone programy komputerowe, godzina po godzinie analizowały postępowanie każdego człowieka, wychytując wszelkie nieprawidłowości. Jeśli osobowość jakiegoś obywatela w rażący sposób nie odpowiadała powszechnie przyjętym standardom, wykazywał on skłonności destruktywne lub w inny sposób negatywnie wpływał na swoje otoczenie, konieczna była natychmiastowa interwencja. Zawsze czujne Służby Bezpieczeństwa niezwłocznie zabierały go do Centrum Psychoanalizy, gdzie specjaliści przy pomocy komputerów najnowszej generacji ustalali potencjalne zagrożenie dla panującego ustroju. Jeśli zagrożenie to było niewielkie, obywatel pozostawał jedynie pod wzmoczoną obserwacją. W poważniejszych przypadkach musiał przejść długotrwałą resocjalizację. Za najcięższe przestępstwa groziła śmierć, lub dożywocie w kolonii karnej na ciemnej stronie Księżyca.

Zaczynasz już rozumieć? Dalej chciałbyś żyć w takim świecie? Jako mieszkaniec starego, dobrego Night City, mogłeś „zarobić kulkę” w najgorszym wypadku za wygląd. Tutaj zrobią Ci pranie mózgu tylko za to, że wyrzuciłeś na ulicy papierka... (czyn Twój niewątpliwie zostałby oceniony jako wysoce szkodliwy społecznie). Służba Bezpieczeństwa jest jednak tylko niewielką częścią skomplikowanej struktury zabezpieczeń, mającej na celu utrzymanie społeczeństwa w ryzach i uniemożliwienie mu podjęcia kroków, mogących zagrozić stabilności ustroju. Jeśli miałeś okazję czytać książkę „Meduza: Tygrys w opałach”, ostatnią część wspinałej tetralogii „Czterech władców rombu”, napisanej przez J.L. Chalkera, będziesz wiedział, jaki klimat należy stworzyć. (Tym wszystkim, którzy nie znają tego cyklu, szczerze go polecam). Pomimo tego, że społeczeństwo jest praktycznie ubezwłasnowolnione, niewielu pragnie cokolwiek zmienić. Duża część ludzi urodziła się i wychowywała w tym systemie (jedynym słusznym, rzecz jasna), nie wiedzą więc, jak świat wyglądał czterdzieści lat temu. Ci, którzy pamiętają jeszcze straszliwe lata dwudzieste, pełne okrucieństwa, cierpienia i wyzysku, są wdzięczni Państwu za to, że mogą w spokoju dożyć późnej starości. Opozycja w zasadzie istnieje, ale jest zbyt słaba, aby mogła wpłynąć na kształt obecnej rzeczywistości i skutecznie zaszkodzić Władzy Ludowej, a jej członkowie traktują raczej konspirację jako ekscytującą, ryzykowną zabawę. Prawie nikt nie uważa „złotej klatki”, w której na dobre zamknięta została

ludzkosc, coraz bardziej pogrążając się w stagnacji. Znacznemu spowolnieniu, a później niemal całkowitemu zatrzymaniu ulega postęp technologiczny, degeneruje się kultura i sztuka. Nikt nie interesuje się już lotami kosmicznymi. Gwiazdy są zbyt odległe, by o nich myśleć. Tak naprawdę, świat ten, chociaż cudowny, niemal doskonały, jest w istocie światem pustym, pozbawionym tego czegoś, co można by nazwać „duszą”. Ludzie są co prawda szczęśliwi, gdyż życie upływa im bez problemów typowych dla naszych czasów. Nie muszą martwić się o mieszkanie, pracę, wykształcenie czy ochronę zdrowia. Państwo zapewnia im wszystko czego potrzebują. Każdy człowiek posiada równe prawa, każdy jest piękny, inteligentny, wspaniale wysportowany... Zaniknęły podziały rasowe, kulturalne i religijne. Standaryzacja nie ominęła żadnego aspektu współczesnej cywilizacji. Oto ostateczny triumf utopijnego socjalizmu nowej ery! Takie życie staje się jednak po pewnym czasie jałową egzystencją. By nasyczyć je chociaż odrobiną oryginalności, przez chwilę poczuć dreszczyk emocji, subtelny powiew ryzyka, ludzie zaczynają sięgać po wcześniej nieznane lub zakazane przez prawo rozrywki. Szukają ucieczki w alkoholu, narkotykach, rzeczywistości wirtualnej lub krańcowo perwersyjnym seksie. Poza polem widzenia kamer, tam gdzie nie sięga wzrok Obserwatorów, gdzie władza Państwa słabnie, obywatele coraz częściej dają upust swym tłumionym instynktom, podświadomym pragnieniom, mrocznym żądom...

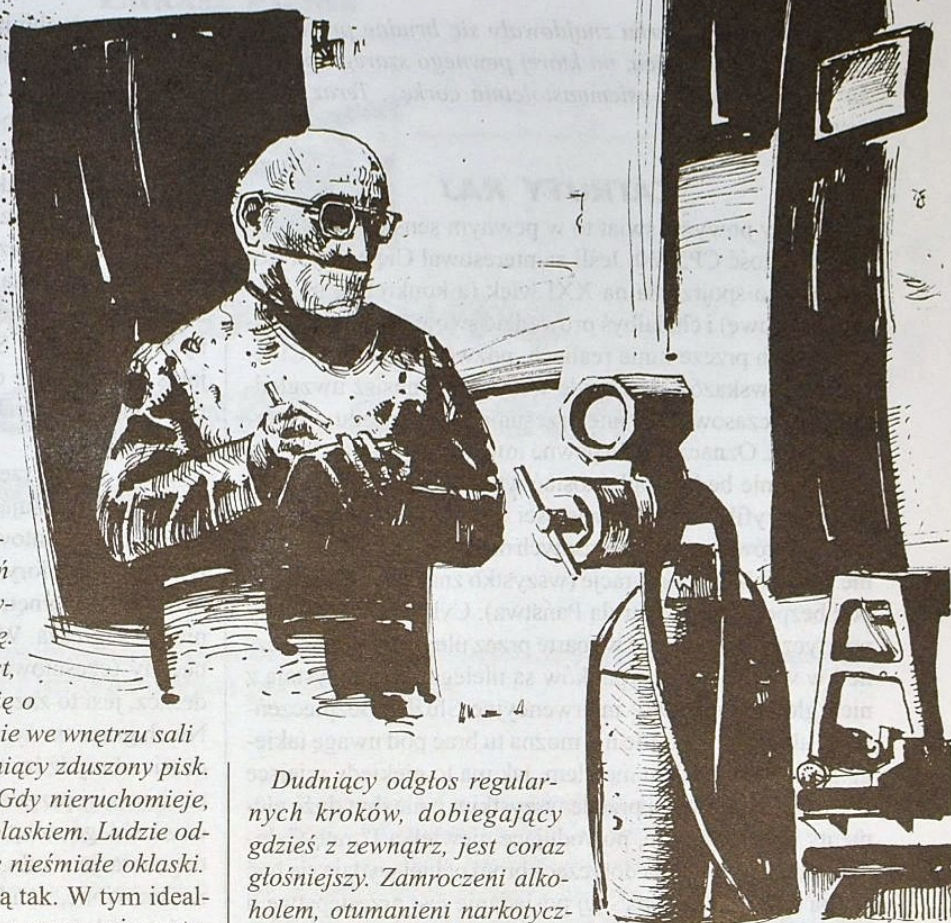
Przestronna sala, zbudowana trzydzieści metrów pod ziemią, powoli wypełnia się ludźmi. Ze ścian strzelają ostre, ruchome wiązki kolorowych światel, wydobywające z półmroku twarze, na których maluje się wyraz pełnego napięcia oczekiwania. Z niewidocznych głośników dobiega niepokojąca muzyka, a jej ciężkie, posępne brzmienie miesza się z niespokojnym szmerem rozmów i nagłymi wybuchami śmiechu. Tuż nad podłogą snują się gęste, falujące opary tęczowej mgły. Powietrze przesiąknięte jest egzotycznymi zapachami perfum, narkotycznego dymu i syntetycznych feromonów. Cztery prostokąty drzwi, obramowane pulsującymi, rubinowymi neonami, rozsuwają się co chwilę, wpuszczając do wnętrza kolejne grupy mężczyzn i kobiet. Wchodzący ludzie zajmują miejsca przy szklanych stolikach. Rozsiadają się wygodnie w fotelach, które natychmiast usłużnie dostosowują swój kształt do indywidualnych upodobań. Skąpo odziane dziewczęta, o ciałach pokrytych fosforyzującymi tatuażami, krążą pomiędzy gośćmi, roznosząc tace z napojami. W wysokich, wielościennych szklankach pienią się, syczą i wirują nielegalne mieszaniny biochemicznych związków. Ogromny panoramiczny ekran, całkowicie zasłaniający jedną ze ścian, nieprzerwanie wyświetla sekwencje monochromatycznych, ruchomych obrazów.

...Niski mężczyzna z wąsikami unosi prawą rękę. W tle powiewają sztandary ze złamanym krzyżem. Poniżej niego widać czworoboki maszerujących żołnierzy... Skupisko baraków, otoczone podwójnym kolczastym drutem. Za ogrodzeniem bezosobowy tłum wychudłych, nędznie wyglądających istot... Błysk. Zruinowane miasto ukazane z lotu ptaka. Nad nim unosi się rosnąca chmura w kształcie grzyba... obraz drży, nabiera koloru... Śmigłowce przemykające nad dżunglą. W dole płonąca wioska. Usiane trupami pole ryżowe, którego soczystą zieleni plami szkarłat krwi... Niebo przesłaniają słupy czarnego dymu z płonących szy-

bów naftowych... Ekran gaśnie. Ga-
sna również wszystkie światła. W
sali zapada nieprzenikniony mrok.
Rozmowy i śmiechy powoli cichną.
Po chwili słychać już tylko monoton-
ny szum aparatury klimatyzacyjnej.
Niespodziewanie gdzieś z góry pada
snop czerwonego światła, ukazują-
cy postać w masce stojącą pośrodku
sali. Gdy postać unosi rewolwer, pro-
mień zsuwa się z niej i wpada pomię-
dzy zgromadzonych przy stolikach lu-
dzi. Błądzi przez chwilę w wymownej,
pełnej napięcia ciszy, wydobywając z
ciemności poblądłe twarze. Na niektó-
rych zatrzymuje się nieco dłużej, a wte-
dy oblicze takie zastyga w niemym wy-
razie przerażenia. W końcu promień
oświetla twarz młodej, ładnej dziewczyny,
ostatecznie kończąc swą wędrówkę.
Szkłanka, którą podnosiła właśnie do ust,
wypada z drżącej ręki, roztraskując się o

podłogę. Prawie w tym samym momencie we wnętrzu sali
słychać ogłuszający huk wystrzału tłumiący zduszony pisk.
Głowa dziewczyny odskakuje do tyłu. Gdy nieruchomieje,
wszystkie światła zapalają się pełnym blaskiem. Ludzie od-
dychają z ulgą. Rozlegają się pierwsze nieśmiałe oklaski.

Brutalne? Wstrząsające? Z pewnością tak. W tym ideal-
nym pozornie społeczeństwie, agresja i przemoc nie zosta-
ły wcale wyeliminowane, usunięto je tylko z ogólnego wi-
doku, by nie psuły wspaniałego wizerunku nowej, lepszej
cywilizacji. Zgodnie z powszechnie znaną prawidłowością,
im bardziej czegoś się zakazuje, tym bardziej jest to pożą-
dane. W statycznej i niezmiennie doskonałej rzeczywisto-
ści roku 2060, ludzie pragną ryzyka, niepewności, strachu...
Rozpaczliwie chcą wypełnić swe nudne, pozbawione sen-
su życie doznaniem, które chociaż na chwilę pozwolą im
zapomnieć o ich pustej egzystencji. Teraz najcenniejszym
nielegalnym towarem jest brutalność. Płacą więc ciężkie pie-
niądze, by w ekskluzywnych, ukrytych pod ziemią klubach
poczuć realne zagrożenie, by ujrzeć śmierć. Napawają się
wszystkim tym, co zostało odrzucone przez twórców no-
wego porządku. Świadczy to jednak o jeszcze jednej rze-
czy: Władza Ludowa, która próbowała unieruchomić oby-
wateli łańcuchami cenzury, skuć kajdanami totalnego nad-
zoru, nie potrafi zapobiec szerzącemu się zepsuciu. Co wię-
cej, w imię rozsypujących się zasad, sama zaczyna stosować
skrajnie drastyczne metody, próbując za wszelką cenę
przywrócić w Państwie ład i porządek. Na potężnym, mo-
numentalnym monolicie „jedynego słusznego ustroju” po-
jawiają się pierwsze niebezpieczne rysy. Sztucznie stworzo-
ny system społeczny, oparty co prawda na szczytnych za-
łożeniach, ale ostatecznie pozbawiony ludzkiej twarzy, za-
czyna drzeć w posadach. Na skąpanej w ciepłych promie-
niach słońca powierzchni, panuje jeszcze senna, niczym nie
zmącona cisza i spokój. Wszystko wydaje się tam cały czas
trwać w doskonałej niemal harmonii, jednak głęboko pod
ziemią, w miejscu, do którego spływały szkodliwe odpady,
powstałe przy oczyszczaniu ludzkiej rasy, coraz bardziej wi-
doczna jest zgnilizna, pochłaniająca powoli, lecz nieubłaga-
nie społeczeństwo...



Dudniący odgłos regular-
nych kroków, dobiegający
gdzieś z zewnątrz, jest coraz
głośniejszy. Zamroczeni alko-
holem, otumanieni narkotycz-
nymi oparami ludzie jeszcze

ich nie słyszą, lub nie zdają sobie z tego sprawy. Niektórzy
jednak podnoszą się z miękkich foteli i zamierają w bezru-
chu, spoglądając niepewnym wzrokiem na zasunięte płyty
drzwi. Odgłos kroków niespodziewanie urywa się. Nasta-
je cisza, w której słychać jedynie przyciszone dźwięki eg-
zotycznej muzyki. Przez chwilę nic się nie dzieje. Nagła
eksplozja wstrząsa całą salą, rzucając ludzi o podłogę. Roz-
lega się chrzęst tłuczonego szkła, łoskot walącego się sufi-
tu. Słychać stłumione jęki. Światła bledną, a po chwili część
z nich gaśnie przy wtórce trzaskających wyładowań elek-
trycznych. Nagie przewody, wystające z rozerwanych wy-
buchem ścian, sypią dookoła deszczem błękitnych iskier.
Pomieszczenie wypełnia gryzący dym i powoli opadający
kurz, który przebija ostre, oślepiające promienie reflek-
torów. Przez powstałą wyrwę wpadają uzbrojone postacie,
odziane w czarne, kompozytowe pancerze. W półmroku nie
widać ich twarzy, ukrytych za przyciemnianymi szybami
hełmów, ale bez trudu rozpoznać można fosforyzujące ru-
binowym blaskiem oznaczenia sił interwencyjnych Służby
Bezpieczeństwa. Postacie bez ostrzeżenia otwierają ogień
do oszołomionych ludzi, zalewając wnętrze sali strumie-
niami pocisków. Kilkanaście sekund niskiego, śpiewnego
odgłosu karabinów maszynowych, huku pękającego pla-
stiku, zduszonych krzyków... Cisza. Koniec amunicji. Nie-
mal równoczesny trzask zmienianych magazynków i bezli-
tosna symfonia zagłady rozpoczyna się od nowa. Teraz
jednak nikt już nie krzyczy. Potem krótki, lakoniczny ko-
munikat radiowy o pomyślnym wykonaniu zadania... Trzy-
dzieści metrów wyżej, łagodna wieczorna bryza szumi w
koronach drzew. Dwójka siedzących na ławce starszków
napawa się ostatnimi promieniami zachodzącego słońca.
Wpominają odległe, nieprzyjemne czasy, kiedy to w miej-

scu tym zamiast parku znajdowały się brudne przedmieścia Night City i ulica, na której pewnego szarego poranka zastrzelono ich osiemnastoletnią córkę... Teraz świat jest lepszy.

ZATRUTY RAJ

Opisany powyżej świat to w pewnym sensie alternatywna przyszłość CP2020. Jeśli zainteresował Cię pomysł trochę innego spojrzenia na XXI wiek (a konkretnie na jego drugą połowę) i chciałbyś prowadzić swoje przygody w narysowanych przeze mnie realiach, pozwól, że udzieli Ci teraz kilku wskazówek. Przede wszystkim musisz uwzględnić ramy czasowe - są one przesunięte do przodu o czterdzieści lat. Oznacza to, że pewne informacje zawarte w podręczniku nie będą mogły zostać wykorzystane. Prócz tego sama specyfika tej rzeczywistości wymaga odrzucenia wielu elementów charakterystycznych dla CP2020. W roku 2060 nie istnieją Megakorporacje (wszystko znajduje się przecież pod bezpośrednią kontrolą Państwa). Cyborgizacje zostały praktycznie całkowicie wyparte przez ulepszenia genetyczne i w większości przypadków są nielegalne. Korzystają z nich głównie oddziały interwencyjne Służby Bezpieczeństwa, ale zdecydowanie nie można tu brać pod uwagę takiego „nasączenia” ciała metalem, jak ma to niekiedy miejsce w CP2020. Chodzi tu przede wszystkim o niezbyt duże elementy cybernetyczne, powodujące niewielką Utratę Ciałowieczności. Kwestia dotycząca broni palnej wydaje się być chyba całkowicie jasna - jej posiadanie jest przestępstwem pierwszej kategorii. Z tego powodu zdobycie najmniejszego nawet pistoletu powinno graniczyć z niemożliwością. Broń, która jakimś cudem wpadnie w ręce graczy, będzie prawie na pewno „antycznym” egzemplarzem, pochodzącym jeszcze z roku 2020 (pięć lat później praktycznie przestano produkować wszystko, co strzelając robi krzywdę bliźniemu). Oczywiście funkcjonariusze Służby Bezpieczeństwa nie używają takich staroci. W ich posiadaniu znajdują się w pełni sprawne modele współczesnej broni palnej, głównie lekkie oraz średnie pistolety maszynowe. (Niektóre z elitarnych oddziałów interwencyjnych wyposażone są nawet w super-nowoczesne karabiny plazmowe - najnowsze osiągnięcie wojskowej technologii). Najprawdopodobniej bohaterom prowadzonym przez graczy nie przydarzy się jednak nic przykrego, jeśli tylko będą zachowywać się rozsądnie. Na wszelki wypadek warto wiedzieć, że w tych czasach ochroną życia i zdrowia obywateli zajmuje się Służba Kontroli Biologicznej. Instytucja ta spełnia podobne funkcje co Trauma Team (w latach dwudziestych, dysponuje jednak znacznie doskonalszym sprzętem, odpowiadającym aktualnemu poziomowi rozwoju medycyny. Podczas leczenia powszechnie stosowana jest nanotechnologia, a poważne osiągnięcia w dziedzinie genetyki, szczególnie te dotyczące klonowania, umożliwiły ostateczne pozbycie się cybernetycznych substytutów kończyn (są one nielegalne - przestępstwo czwartej kategorii). Ponadto pierwszą linią obrony przeciwko wszystkim nagłym wypadkom, jakie mogą przytrafić się każdemu obywatelowi, są jego własne nanoooperatory, wprowadzane do organizmu w wieku szesnastu lat. Zapewniają one tamowanie niezbyt rozległych krwotoków, zastępują uszkodzone połączenia nerwowe oraz wspomagają układ immunologiczny. Dzięki wszczepionemu w ramię kręgowy implantowi, z którym są zsynchronizowa-

ne, mogą natychmiast przesłać najbliższemu patrolowi medycznemu szczegółowe informacje o stanie poszkodowanego. Inna sprawa, że ci miniaturowi strażnicy równie szybko usuwają z krwioobiegu nosiciela wszelkie obce substancje chemiczne - brane są tu pod uwagę głównie różnego rodzaju używki, takie jak alkohol czy narkotyki. W praktyce oznacza to niemal całkowite ograniczenie ich oddziaływania na organizm (nie można się upić, nie można się naćpać, wszyscy są grzeczni i nie rozrabiają). Jedynie kilka bardzo trudno dostępnych rządowych specyfików, stworzonych na potrzeby Służby Bezpieczeństwa, neutralizuje na jakiś czas funkcje ochronne nanooperatorów, ale jak można się łatwo domyślić, są one nielegalne (przestępstwo trzeciej kategorii).

Drugą ważną rzeczą, o której powinien pamiętać, jest klimat gry. Opisując miasto przyszłości, postaraj się odpowiednio zaakcentować wszystkie charakterystyczne elementy: soczyste kolory, dużo zieleni, niesamowicie czyste (nieomal sterylne) wnętrza, szum wiatru i śpiew ptaków, którego nie zagłusza. W Light City prawie każdy dzień jest słoneczny (częściowa kontrola pogody), a jeśli akurat pada deszcz, jest to zazwyczaj przelotna, orzeźwiająca mżawka. Niech graczom żyje się lekko i przyjemnie, ale po pewnym czasie obrzydź im to piękno, niech mają go dość, niech coraz bardziej przytłacza ich wszechobecna nuda, wyzierająca z każdego zakątka tego sztucznego raju. Pokaż tragiczną degenerację sztuki, brak impulsu twórczego, który ogarnął rozleniwione, znudzone życie społeczeństwa. Literatura stoi na żałostnie niskim poziomie. W ocenianym holowizji na wszystkich kanałach powtarzane są praktycznie cały czas te same nędzne filmy, w większości przypadków gloryfikujące osiągnięcia utopijnego socjalizmu. Gdy sporadycznie pojawi się coś nowego, jest to przeważnie jakiś głupi teleturniej lub kolejny odcinek równie głupiej, infantylnej wręcz telenoweli... Do teatru chodzić nie warto - kompletne dno. Muzea oczywiście nadal istnieją, ale aby dostać się do większości z nich, konieczne jest posiadanie specjalnego upoważnienia. Władza Ludowa manifestuje swoją obecność tysiącami kamer i innych skomplikowanych czujników, które monitorują każdy skrawek miasta (większość ludzi przestała już dawno zwracać na nie uwagę). Prócz tego na ulicach widać czarne uniformy funkcjonariuszy Służby Bezpieczeństwa. Poza tymi drobnymi niedogodnościami, wszędzie panuje powszechne szczęście i dobrobyt.

Tak wygląda świat drugiej połowy XXI wieku. To w zasadzie wszystko, co powinien wiedzieć na początek. Reszta zależy już od Ciebie. Ach, prawda... Zapytasz pewnie, co z Księżycem, co z Marsem i innymi planetami. Czy ktoś tam mieszka? Oczywiście. O tym jednak mam nadzieję opowiedzieć w którymś z przyszłych numerów.





Do zobaczenia w lepszym świecie szkic przygody: CU2060

UWAGA: Informacje ściśle tajne - jedynie do wglądu Mistrza Gry. Przejęcie poniższych danych przez osoby nieupoważnione zagraża bezpieczeństwu Państwa i jest przestępstwem pierwszej kategorii.
rozp. Rady Państwa nr. 2060.710/58

Text, który właśnie zacząłeś czytać, jest ogólnym szkicem przygody, rozgrywanej się realiach Cyberutopii. Przygoda ta została przygotowana tak, aby w łatwy sposób wprowadzić Twoich graczy w wymyśloną przeze mnie alternatywną rzeczywistość CP2020.

Oczywiście, możesz dowolnie zmienić wszystkie elementy przygody, powinieneś jednak pamiętać, by nie naruszyło to całości koncepcji... Tak więc, jeśli zamierzasz pokazać swoim graczom, jak będzie wyglądać druga połowa XXI wieku, powinieneś wiedzieć dwie istotne rzeczy: Po pierwsze, w żadnym wypadku nie powinni oni podejrzewać, co zamierzasz. Po drugie, jak wiadomo, wrota rajów można przekroczyć jedynie po śmierci, tak więc na początku niestety będziesz musiał ich zabić (to akurat nie powinno być zbyt trudne). Rzecz jasna, nie mogą być całkiem martwi (tylko na tyle, by niezbyt uszkodzone ciała można było szybko zamknąć w kapsule hibernacyjnej i wysłać do roku 2060...).

A.D. 2020

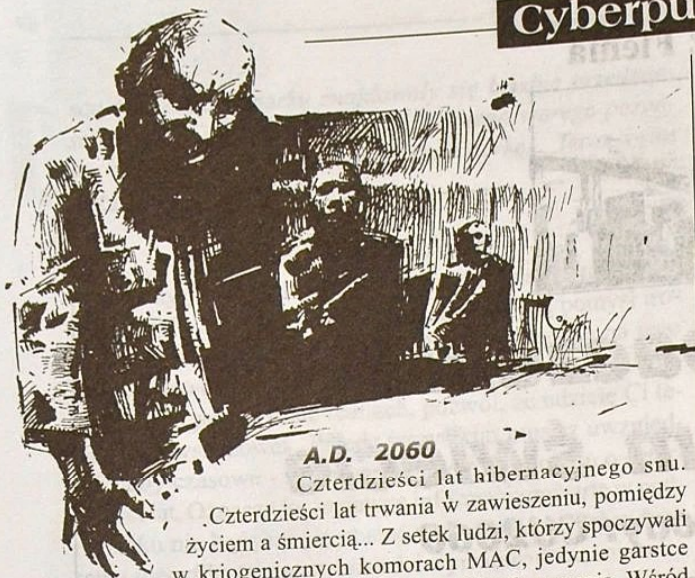
Mizar-Alcor Cryotech jest młodą, dynamicznie rozwijającą się korporacją, która specjalizuje się w nauce zwanej krikonią. Ta nietypowa dziedzina medycyny powstała w latach 50 XX wieku, a podstawowe jej założenia głoszą, że odpowiednio zamrożone ludzkie ciało przechowywane w niskich temperaturach może zostać ponownie pobudzone do życia po dziesiątkach, a nawet setkach lat. Teoria ta w czasach obecnych pozostaje nadal w dużej mierze jedynie teorią, ale współczesne osiągnięcia technologiczne, zwłaszcza te z zakresu nanotechnologii, dają zamrożonym nieporównywalnie większe szanse niż miało to miejsce wcześniej. Hibernacji poddają się głównie ludzie nieuleczalnie chorzy, mający nadzieję w ten sposób doczekać czasów, w których wiedza medyczna osiągnie wyższy poziom. Większość z nich niestety nie obudzi się już z lodowego snu...

Ogólne informacje o MAC powinny dotrzeć do graczy kilka przygod przed właściwą sesją. Ważne jest, aby skorzystali z oferowanych przez nią usług, co w praktyce oznacza podpisanie stosownej umowy oraz zarezerwowanie dla siebie jednego z kriogenicznych sarkofagów. Kwota, jaką będą musieli zapłacić za potencjalną szansę na nieśmiertelność, jest zdecydowanie zbyt duża jak na kieszeń przeciętnego mieszkańca Night City, ale MAC umożliwia swoim klientom spłacenienie jej w niskoprocentowa-

nym systemie ratalnym. Po jakimś czasie niech bohaterowie jednak zdadzą sobie sprawę z tego, że zapewnili sobie jedynie niezwykły, a na dodatek kosztowny sposób pochówku, w sam raz dla ekscentrycznych biznesmenów, którzy nie wiedzą co robić z pieniędzmi. Nie wyprowadzaj ich z takiego przekonania. Dopilnuj również, by graczy wkrótce dosięgły poważne problemy finansowe. Niech oskarżają się nawzajem i przeklinają pamiętny dzień, w którym spotkali się z miłymi przedstawicielami MAC i podpisali umowę...

O tej chybionej decyzji bezustannie przypominać będzie prostokątny kawałek metalu, wszczepiony pod skórę prawego przedramienia. Od tego dnia bohaterowie będą stale widzieć wygrawerowane na nim logo MAC, fosforyzujące łagodnym seledynowym światłem. Również od tego dnia częściowo przestaną podlegać opiece zapewnianej przez Trauma Team. Jeśli stanie się im coś, co bezpośrednio zagraża ich życiu, wezwany ambulans przetransportuje ich do najbliższej kliniki MAC, gdzie zajmą się nimi technicy medyczni korporacji. W wypadku, gdy stwierdzą oni, że uratowanie pacjenta jest niemożliwe, natychmiast przystępuje się do procedury zamrażania. Na tym etapie bohaterowie nie będą jednak już tego świadomi...

Okay, teraz będziesz musiał zadbać, by twoim graczom przytrafiło się coś bardzo złego. Tak jak zaznaczyłem to wcześniej, całkowicie zapomnij o broni dużego kalibru, eksplodujących samochodach czy innych tego typu atrakcjach. To, co spotka bohaterów musi nieodwołalnie przypieczętować ich los, pozostawiając im jedynie kilka godzin życia, nie zaś spektakularnie zakończyć je w ciągu sekundy. Moim zdaniem najlepszym rozwiązaniem wydaje się być tutaj wykorzystanie pomysłu ze skażeniem biologicznym, chemicznym lub napromieniowaniem organizmu. Do Ciebie należy przygotowanie szczegółów - powinieneś dostosować wszystko do prowadzonych wcześniej scenariuszy. Gracze nie mają prawa dowiedzieć się, że ich „śmierć” była w całości zainscenizowana na potrzeby niniejszej przygody. O tym chyba nie muszą przypominać. Powinno to raczej wyglądać na nieszczęśliwy wypadek... Potem powiedz, jak jest Ci przykro i każ graczom wylosować nowe postacie. Niech myślą, że to naprawdę nieunikniony koniec. Oczywiście nie zaszkodzi, jeśli ostatnim, co zobaczą, będą sterylne wnętrza sektora kriogenicznego w klinice MAC.



A.D. 2060

Czterdzieści lat hibernacyjnego snu. Czterdzieści lat trwania w zawieszeniu, pomiędzy życiem a śmiercią... Z setek ludzi, którzy spoczywali w kriogenicznych komorach MAC, jedynie garstce dane było dostąpić technologicznego cudu wskrzeszenia. Wśród nich znajdują się również Twoi bohaterowie. Przebudzenie opis im jako powolne, nierzeczywiste wynurzenie się świadomości z otchłani niebytu. Powracające poczucie upływającego czasu, pierwsze niewyraźne obrazy, zniekształcone dźwięki... Gdzieś w tle postacie w białych kombinezonach.

Całkowite usunięcie ewentualnych wszczepów cybernetycznych, zastąpienie tych niezbędnych elementami organicznymi (klonowanymi z DNA właściciela), oraz przywrócenie pełnej sprawności organizmu trwać będzie około trzech tygodni. Kiedy tylko bohaterowie odzyskają siły, opuszczą podziemia Państwowego Instytutu Kriogeniki i zostaną przeniesieni na powierzchnię. Do tego czasu nie zostaną im udzielone żadne konkretne informacje - traktowani będą po prostu jako interesujące obiekty doświadczalne. Pozwól im snuć przypuszczenia. Gdy w pełni zdadzą sobie sprawę z tego, że przeżyli hibernację i znaleźli się gdzieś w bliżej nieokreślonej przyszłości, zasiej w ich sercach niepokój... Co ich czeka? Jaki będzie ich dalszy los?

Po przeniesieniu przez jakiś czas pozostaną w ściśle strzeżonym, zamkniętym sektorze jednego z drapaczy chmur, gdzie dołączą do nich inni przebudzeni szczęśliwcy. Proponuję umieścić pośród nich jednego lub dwóch osobników, którzy mają z druzną na pieńku - uatrakcyjni to dalszą część przygody. Być może, nadal będą chcieli odegrać się na jej członkach za jakieś wcześniejsze porachunki. Mogą też zawrzeć „rozejm”, a nawet zaprzyjaźnić się. Będąc tam, gracze będą mieli też pierwszą okazję przyjrzenia się miastu. Postaraj się, by jego wspaniała panorama, widziana przez pancerne szyby z wysokości kilkudziesięciu pięter, zrobiła na nich naprawdę duże wrażenie. Wyrażną zmianą na lepsze będzie również to, że wreszcie ktoś się nimi bliżej zainteresuje. Tym kimś będą psychoanalitycy oraz przedstawiciele rządu, którzy wstępnie poinformują ich o sytuacji w jakiej się znaleźli, a także odpowiedzą na ewentualne pytania. Po zakończeniu koniecznych badań medycznych wszyscy zostaną przetransportowani do Centrum Adaptacyjnego. Bohaterowie oraz inni odmrożeni będą przebywać tam kolejne dwa tygodnie, podczas których dowiedzą się wszystkiego o obecnym kształcie świata i zmianach, które zaszły przez ostatnie czterdzieści lat. Tam zostaną także wstępnie przygotowani do życia w nowym społeczeństwie. Globalne Państwo przedstawi się im jako twór idealny, w którym wyeliminowano korupcję, przestępczość, skażenie środowiska, wojny oraz wszelkie inne problemy trapiące od tysięcy ludzi. Pod koniec szkolenia, gdy specjaliści od propagandy zakończą już swoją pracę, przybysze z przeszłości będą musieli podjąć ostateczną decyzję: godzą się na wszczepienie implantu kontrolnego, co równoważne będzie przyznaniu im statusu obywateli, lub wracają do kriogenicznych sarkofagów na czas bliżej nieokreślony... Jak łatwo się domyślić, w tej drugiej grupie nie znajdzie się raczej nikt. Następnie ze wszystkimi przeprowadzone zostaną indywidualne rozmowy, mające na celu określenie zasobu wiedzy, a tym samym przydatności dla wspól-

czesnego społeczeństwa. Od tej rozmowy zależy również miejsce przyszłego zatrudnienia. Kiedy wszelkie formalności zostaną dopełnione, każdy otrzyma przydział na mieszkanie, a na świeżo otwarte konto przelana zostanie określona wcześniej kwota bezzwrotnego kredytu, pozwalająca rozpocząć nowe życie w nowym świecie. Teraz pozostaje jedynie czekać na operację wszczepienia implantu i wypuszczenie na wolność...

INTRYG

Czas wyjaśnić, o co w tym wszystkim chodzi. Prawdę powiedziawszy, przybysze z roku 2020 nie zostali obudzeni z pobudek czysto humanitarnych. Cała sprawa jest o wiele bardziej złożona... Wszystko należy zacząć od tego, że Opozycja działająca w Państwie już od dłuższego czasu usiłowała wprowadzić swoich ludzi do zarządu Państwowego Instytutu Kriogeniki. Chociaż zadanie to wydawało się być niemożliwe do realizacji, udało się tego jednak dokonać przed niecałym rokiem. Rewitalizacji zahibernowanych dokonano z inicjatywy tych właśnie ludzi. Powód jest prosty - Opozycja zamierza przejąć „gości”, gdyż perspektywa włączenia w swe szeregi obywateli urodzonych poza kontrolą Państwa, a tym samym nie posiadających żadnych genetycznych uwarunkowań ani wszczepów cybernetycznych, jest dla niej niezwykle kusząca. Tacy obywatele byłiby częściowo „nie-widzialni” dla Służby Bezpieczeństwa, co pozwalałoby im na zwiększenie zakresu działań. Oczywiście z drugiej jednak strony wiadomym jest, że nikt z przybyszów nie może zostać wypuszczony na wolność bez instalacji implantu i wprowadzenia nanoperatorów do krwioobiegu... Tak więc ludzie Opozycji muszą przejąć ich zanim to nastąpi. Na podstawie przeprowadzonych oficjalnie rozmów kwalifikacyjnych dokonano starannej selekcji potencjalnych członków. Wśród kandydatów znaleźli się również bohaterowie.

Ci, których wybrano, nie zostaną poddani operacji, chociaż sami o tym nie będą wiedzieć. Podobnie jak innych, wprowadzi się ich na salę operacyjną, gdzie spędzą kilka godzin pod narkozą. Dane medyczne oraz sprawozdania z operacji zostaną sfalszowane, natomiast żeby nie wzbudzać przypadkowych podejrzeń personelu pomocniczego, na karkach tych pacjentów pozostawi się blizny, sugerujące dokonanie wymaganego zabiegu. Kolejnym etapem działania Opozycji będzie skontaktowanie się z nimi za jakiś czas, kiedy rozpoczną już samodzielne życie poza murami Centrum Adaptacyjnego. Nastąpi to w ciągu najbliższych trzech miesięcy.

Przez te trzy miesiące bohaterowie będą musieli zapoznać się z nowym światem, który ma teraz stać się ich domem. Spraw, by na początku czuli, że nie pasują tutaj, że trudno będzie się im odnaleźć w tej rzeczywistości. Jeśli czytałeś „Powrót z gwiazd” Stanisława Lema, postaraj się oddać u siebie podobny nastrój niepewności i zagubienia, który powinien udzielić się Twoim graczom. Inna sprawa, że miasto w którym zamieszkają, może się im wydać nudne, podobnie jak jego mieszkańcy. W wir dalszych wydarzeń zostaną wciągnięci, gdy po jakimś czasie w niejasnych okolicznościach zaczną ginąć bez śladu inni przybysze z przeszłości, mieszkający teraz w różnych miastach na terenie Państwa (dobrze byłoby, gdyby bohaterowie utrzymywali z nimi jakiś kontakt). Będzie to spowodowane tym, że Służba Bezpieczeństwa dowiedziawszy się w końcu o działaniach Opozycji, rozpoczyna usuwanie zagrożenia. Właśnie wtedy gracze powinni zdać sobie jasno sprawę z tego, że dzieje się coś niedobrego. Co dalej robią, zależy już od nich. Być może rozpoczną własne śledztwo, mające ustalić, co stało się z innymi (choćaby dlatego, że nie mają nic lepszego do roboty). Może pomyślą również o własnym bezpieczeństwie, kiedy tylko ustalą, że nigdzie nie można odnaleźć żadnych informacji na temat ich towarzyszy, tak jakby tamci nigdy nie istnieli... W tym samym czasie ludzie z Opozycji spróbują się z nimi skontaktować. Niewykluczone też jest, że bohaterowie, usiłując dowiedzieć się więcej o świecie, który miał być tak doskonały, wcześniej sami natrafią na jej przedstawicieli.

Jarosław Chlebica

Z teki historyka

Listopadowi generałowie



Pogrom Wielkiej Armii w trakcie wyprawy na Moskwę był olbrzymim szokiem dla Polaków. Nie tylko dlatego, że się go nie spodziewali. Ważniejsze było to, że w Rosji wraz z francuskimi orłami zamarzły nadzieje na odbudowę pełnej i niepodległej Rzeczypospolitej. Niektórzy z psychologicznych konsekwencji klęski 1812 roku nie wyzwolili się aż do śmierci. Dlatego abdykacja Napoleona I z kwietnia 1814 roku była dla Polaków już tylko formalnością. Przyjęli ją beznamietnie, jako rzecz nieuniknioną. Całkowicie wypaleni obserwowali obrady Kongresu Wiedeńskiego, z rezygnacją oczekując decyzji o likwidacji Księstwa Warszawskiego i powrotu jego ziem do Austrii i Prus. Ich oczekiwania zdawała się potwierdzać przyjęta przez europejską dyplomację zasada „legitymizmu”, zakładająca powrót do starych porządków. Traktował ją bowiem jako należną Rosji zapłatę za udział w likwidacji panowania francuskiego na kontynencie. Zupełnie go nie obchodził fakt, że Księstwo powstało z terenów polskich, które po 1795 roku przypadły Berlinowi i Wiedniowi. „Zdobylem Księstwo Warszawskie i nie oddam Austrii ani jednej wioski, mam 480 tysięcy żołnierzy, aby je bronić”.¹ Dyplomacji rosyjskiej udało się przekonać do swojej koncepcji Prusaków, którym w zamian obiecali posiadłości w Saksonii. Natomiast Habsburgowie nie chcieli słyszeć o rezygnacji z ziem uzyskanych w III rozbiorze. Poparła ich Anglia i Francja, obawiając się wzrostu znaczenia Rosji i Prus w środkowej Europie. Ponieważ żadna ze stron nie chciała zrezygnować z kolejnego konfliktu wisieli na włosku. Ale Europa była już zmęczona wojnami, więc w lutym 1815 roku udało się zawrzeć kompromis, usankcjonowany umowami rosyjsko-pruską i rosyjsko-austriacką z 3 maja 1815 roku. W wyniku tych porozumień Prusy otrzymały z Księstwa Wielkopolskę z Gdańskiem, Toruniem i Bydgoszczą, zaś Austria niewielkie tereny wokół Krakowa. Sam Kraków stał się Wolnym Miastem znajdującym się pod kontrolą trzech zaborców. Natomiast reszta Księstwa została przemianowana na Królestwo polskie i oddana na „wieczne czasy” Rosji. Aleksander I był tymi decyzjami usatysfakcjonowany, Polacy zaś uszczęśliwieni. Ich zachwyt sięgnął zenitu 27 listopada 1815 roku, kiedy to wracający z Wiednia cesarz nadał Kongresowce konstytucję. Królestwo zostało w niej powiązane unią personalną z Rosją, gdyż królem Polski miał być każdorazowy Imperator Wszechrosji. Miał on pełnię władzy wykonawczej, monopol na inicjatywę ustawodawczą oraz prawo „veta” wobec uchwał sejmu. Pod jego nieobecność zastępował go urzędnik noszący tytuł „namiestnika” i kierujący pracami rządu. Rząd składał się z pięciu kolegialnych komisji i nazywał się Radą Administracyjną. Jeżeli w jego obradach brali udział radcy stany i referendarze to zamieniał się on wtedy w Radę Stanu. Władzą ustawodawczą był dwuizbowy sejm składający się z izby poselskiej i Senatu. Posłów wybierano na sejmikach powiatowych oraz zgromadzeniach gminnych, przy czym prawa wyborcze były ograniczone cenzusem wieku i majątkowym. Senatorów mianował dożywotnio mo-

narcha, a pochodzili oni z arystokracji rodowej lub duchowej oraz spośród kasztelanów i wojewodów. Sejm miał się zbierać co 2 lata na 30 dni. Władzę sądowniczą pełniły niezależne sądy. Natomiast w sprawach o zbrodnie stanu i nadużycia władzy konstytucyjnej wyroki wydawał sąd wyłaniany ze składu Senatu. Szeroki był zakres swobód przyznawanych obywatelom Królestwa. Do najważniejszych zaliczały się oczywiście wolność słowa, stowarzyszeń czy druku. Dla Polaków równie ważne były zapisy dotyczące odrębności narodowej państwa od Rosji: językiem urzędowym był język polski, urzędy były zastrzeżone dla Polaków, a wyznaniem panującym była religia rzymsko-katolicka. Na koniec poruszono również kwestie militarne. Królestwo miało posiadać 30 tysięczne wojsko umundurowane z zachowaniem narodowych tradycji i posługujące się językiem polskim. Konstytucja z 27 listopada 1815 roku była jedną z bardziej liberalnych jakie istniały wtedy w Europie.

W taki oto sposób Polacy otrzymali swoje małe państwo. Oczywiście nie mogło być mowy o pełnej niepodległości. Kongresówka była państwem całkowicie uzależnionym od Rosji i co do tego nikt nie miał żadnych złudzeń. Ale posiadała własne organa władzy, wojsko, odrębność kulturową i religijną oraz pewien zakres samodzielności. A to wszystko zostało jej zagwarantowane konstytucyjnie. Poza tym po raz pierwszy od 1795 roku na mapach Europy pojawiła się nazwa „Królestwo Polskie”. Polacy, którzy jeszcze kilka miesięcy wcześniej spodziewali się całkowitego politycznego zatracenia, pod koniec 1815 roku byli uszczęśliwieni. A Aleksander I, który w listopadzie tego roku zatrzymał się w Warszawie w drodze z Wiednia, był przez nich wynoszony pod niebiosa. Jedni nazywali go „Aniołem - królem”, inni „Aniołem pokoju”, zaś poeta Alojzy Feliński na jego cześć stworzył pieśń „Boże! Coś Polskę”. Chyba najlepiej nastroje panujące wśród Polaków odda treść jednego z transparentów, którymi Warszawiaczy witali wtedy cesarza:

„Jak Bóg z potopu ziemie łaską oswobodził,
Tak dziś świat Aleksander na nowo odrodził.”²

Tak dobrej *publicity* w społeczeństwie polskim nie miał na pewno żaden inny monarcha zaborczy.

„Miodowy miesiąc” w stosunkach Królestwo Polskie - Rosja trwał dość krótko, bo jedynie trzy lata, gdzieś do 1818 roku. Wtedy to pojawiły się pierwsze zadrażnienia, które narastały wraz z upływem lat. Spowodowane to było w sumie jedną rzeczą: teorią, która tak bardzo uradowała Polaków rozminiła się z rzeczywistością. Po prostu konstytucja nie była przez Petersburg przestrzegana. Zaczęło się to już na samym początku. Namiestnikiem Królestwa został w 1815 roku gen. Józef Zajacek i to on powinien rządzić pod nieobecność monarchy. Tak się jednak nie stało. Człowiekiem o wiele ważniejszym od niego był brat Aleksandra I, Wielki Książę Konstanty. Oficjalnie był on tylko wodzem naczelnym wojska polskiego, faktycznie decydował o wszystkim. Było to sprzeczne z konstytucją, gdyż funkcja Kon-

stantego nie dawała mu tak wielkiej władzy, a poza tym był Rosjaninem czyli w ogóle nie powinien piastować żadnego urzędu w Królestwie. Wielki Książę traktował Kongresówkę jako swoje prywatne państwo gdzie nikt nie może mu mówić co ma robić. Miało to co prawda swoje dobre strony, gdyż zazdrośnie strzegł swojej niezależności od Petersburga i protestował przeciw każdej próbie zmniejszenia samodzielności Kongresówki. Ale na miejscu rządził tak jak jego brat, ojciec i dziad w Rosji czyli całkiem autorytarnie. Uważał siebie za monarchę z Bożej łaski, którego poddani mają wielbić i słuchać. Konstytucję traktował jak jakieś liberalne dziwactwo i zupełnie nie rozumiał dlaczego Aleksander stworzył rzecz, która tak bardzo utrudnia życie monarcha. Dlatego też zbytnio się nią nie przejmował. Za jego to namową namiestnik bez udziału Sejmu wprowadził w 1819 roku cenzurę prewencyjną sprzeczną przecież z wolnością słowa. Sam stworzył i rozbudował tajną policję, którą podporządkował sobie, a nie oficjalnym organom rządzącym. Jej kompetencje były prawie nieograniczone. Prowadziła niezgodnie z prawem i konstytucją śledztwa, a wobec osób podejrzanych stosowała bezterminowy areszt. Wielki Książę był przy tym naturą gwałtowną, wręcz nieobliczalną, której reakcji nie sposób było przewidzieć. Słynne były jego wybuchy wściekłości w trakcie których tracił zupełnie panowanie nad sobą. Wtedy naprawdę był zdolny do wszystkiego: wrzeszczał, pluł śliną, prychał, wykrzykiwał swą „kałmucką” twarz w okrutnym grymasie, a czasami nawet bił jak popadło. Kilkakrotnie dostało się nawet samemu imperatorowi. Dlatego chyba nie dziwi fakt, że Wielkiemu Księciu raczej nikt się nie sprzeciwiał.

Oczkiem w głowie Konstantego była armia Królestwa Polskiego. Wprost ubóstwiał organizować defilady i wszelkiego rodzaju manewry. Miał przy tym dość specyficzne podejście do wojskowości. Uważał bowiem, że najważniejsze są tu musztra i regulaminy, natomiast doświadczenie praktyczne prawie się dla niego nie liczyło. Natomiast dowódcami w armii byli oficerowie, którzy swoje szlify zdobywali na polach bitewnych kampanii napoleońskich. Pamiętali one samego „boga wojny”, przy którym Wielki Książę wypadał dość blado. Dla tych zawodowców teorie głoszone przez tego ostatniego były, łagodnie rzecz ujmując, dość śmieszne. A w każdym razie byłyby takie gdyby nie trzeba było ich realizować. Konstanty bezwzględnie egzekwował przestrzeganie najdrobniejszych przepisów regulaminu, a wszelkie nieposłuszeństwo brutalnie karał. Lubiał poniżać żołnierzy, podoficerów i oficerów, „... ale, że był tchórzem, nie tykał tych (...), którzy się nie bali. Często odstawił teatr, proponując żołnierzom zadośćuczynienie w postaci pojedynku i za-

wsze taki oficer odpowiadał, że sama ta propozycja jest już wystarczającym zadośćuczynieniem. Aż trafiła kosa na kamień. Pułkownik Dunin odparł: - To zbyt wielki zaszczyt, by go odrzucić! Odebrał tym Konstantemu wszelką chęć do pojedynkowania się”.³ Jednak większość oficerów ustępowała Konstantemu, a nie mogąc z nim wytrzymać podawali się do dymisji lub strzelali sobie w łeb. Nie ma się więc do dziwić, że w armii panowało ciągle niezadowolenie wywołane metodami rządów Wielkiego Księcia.

Bliskim współpracownikiem Konstantego, był Nikołaj Nikołajewicz Nowosilcow, komisarz carski przy Radzie Stanu. Został przysłany do Warszawy, by być osobistym „okiem i uchem” Aleksandra I. Miał obowiązek wysyłania mu systematycznych sprawozdań o rozwoju sytuacji w Królestwie. Dzięki namiestnikowi uzyskał miejsce w Radzie Administracyjnej. Miał olbrzymi wpływ na szkolnictwo, zwłaszcza po 1824 roku, gdy został kuratorem wileńskim. I znowu było to czynione z pogwałceniem konstytucji.

Oprócz łamania ustawy zasadniczej była jeszcze jedna przyczyna rozgoryczenia Polaków. Królestwo nie było jedyną ziemią polską znajdującą się pod panowaniem rosyjskim. Pod koniec XVIII w., w wyniku rozpadu Rzeczypospolitej Obojga Narodów, Petersburg zajął Litwę, Wołyń i Podole. Sytuacja prawna tych obszarów była diametralnie różna do sytuacji Kongresówki. Stanowiły one część imperium i były z nim całkowicie ujednolicone. Warszawa miała nadzieję, że w pewnym momencie Królestwo zostanie rozszerzone na wszystkie tereny polskie znajdujące się we władaniu Rosji czyli obejmie swym zasięgiem w Litwę, Wołyń i Podole. Car Aleksander I umiejętnie to podsycał, uzależniając jednak realizację od lojalności Polaków. Lata mijały i mijały, Polacy byli lojalni, a cesarz jakby zapomniał o swojej obietnicy. Wschodnia granica Królestwa Polskiego jak była tak i pozostała na Bugu. I to Polakom podobać się nie mogło, świadczyło bowiem o ich lekceważeniu przez Petersburg. Powoli zaczęli sobie zdawać sprawę, że ta pół niepodległość jaką otrzymali w 1815 roku zamiast się rozszerzać maleje do rozmiarów ćwierć niepodległości.

Powstanie Królestwa Polskiego prawie wszyscy Polacy przyjęli z zachwytem. Tylko jednostki myślały i mówiły wtedy o niepodległości. Rozczarowanie spowodowane postępowaniem Petersburga wywołało podziały w społeczeństwie. Część szlachty i wyżsi wojskowi byli zwolennikami trwałego związku z Rosją. Mimo cenzury, tajnej policji i gwałtów na konstytucji uważali, że Polska nie ma lepszej alternatywy. Unia personalna z Rosją, nawet przy stopniowym ograniczeniu polskiej samodzielności,



umożliwia rozwój gospodarczy i zachowanie tożsamości narodowej. Oczywiście nie podobały im się działania Konstantego, czy Nowosiłowa, ale ich zdaniem sytuacja Królestwa była i tak lepsza od położenia innych ziem polskich. To, że myślała tak szlachta nie dziwi, bo zawsze była ona związana z nurtami konserwatywnymi. Ale oficerowie? Przecież większość z nich swoją karierę zaczynała jeszcze w Rzeczypospolitej, w Legionach, czy w Księstwie Warszawskim. Byli to patrioci, którzy z bronią w ręku walczyli o niepodległość. Przykładem może być gen. Józef Zajączek, który w 1794 roku zaliczał się do „jakobinów”, a potem przeszedł cały ówczesny szlak bojowy oręża polskiego. Skąd więc u tych ludzi taka zmiana postawy? Wydaje się, że zadziały tutaj dwie przyczyny. Po pierwsze chodziło o to, że bohaterowie po prostu byli już zmęczeni. Większość z nich dobijała pięćdziesiątki i pragnęła stabilizacji. Oni złożyli już Ojczyźnie „daninę krwi”, a teraz na stare lata chcieli ciszy i spokoju. Powoli się dorabiali, obrastając w większe i mniejsze mająteczki ziemskie. Cieszyli się należyty szacunkiem jako dawni „wojownicy” wchodzili w skład establishmentu Królestwa. Ceną za spokój była zgoda na wybryki Konstantego i łamanie konstytucji. Drugą przyczyną był wspomniany wyżej syndrom roku 1812. Oni brali udział w tej nieszczęsnej kampanii. Widzieli na własne oczy co się stało z niewyciężoną dotąd armią Napoleona. Zostawili tam swoich przyjaciół i marzenia. Im co prawda udało się przeżyć, ale wrócili stamtąd z przetrąconym psychicznie kręgosłupem. Stwierdzili bowiem, że Rosja jest niewyciężoną potęgą, a jeżeli nie można z nią walczyć to trzeba się jej podporządkować. Jakikolwiek bunt przeciw Petersburgowi był, ich zdaniem, z góry skazany na klęskę i mógł przynieść tylko pogorszenie położenia Polaków. Dlatego siedzieli cicho.

Byli jednak wśród szlachty ludzie, którzy co prawda zgadzali się na trwały związek z Rosją, ale przy poszanowaniu autonomii i konstytucji. Świecie wierzyli w możliwość harmonijnego współistnienia konstytucyjno-parlamentarnego Królestwa z despotycznym cesarstwem. Starali się obronić samodzielność swego państwa za pomocą lojalnej i konstruktywnej opozycji. Reprezentantem tej grupy był Książę Jerzy Adam Czartoryski. Wykorzystując swą dawną przyjaźń z Aleksandrem, skarżył mu się w listach na postępowanie Wielkiego Księcia. Robił to gdyż był przekonany, iż życzeniem cara było utrzymanie praw konstytucyjnych. W inny sposób działali posłowie Bonawentura i Wincenty Niemojcy. Stworzyli oni w sejmie luźne stronnictwo zwane kaliszczanami i piętnowali z mównicy wszelkie przejawy działań niekonstytucyjnych. Żeby zmusić władzę do poprawy kilkakrotnie doprowadzili do odrzucenia przez sejm rządowych projektów ustaw. Bardzo szybko jednak legalna opozycja przekonała się na własnej skórze o nieskuteczności swych metod. Książę Jerzy Czartoryski swą działalnością epistolograficzną zyskał tylko tyle, że naraził się na gniew Aleksandra I. Z kaliszczanami natomiast rozprawiono się bardziej konkretnie. Przez pięć lat nie zwoływano sejmiku likwidując w ten sposób trybunę, z której mogli głosić swe poglądy. Kiedy już zgodzono się na jego zebranie w 1825 roku car skasował publiczny charakter debat parlamentarnych. Poza tym przywódcy stronnictwa pod różnymi pretekstami zostali pozbawieni prawa udziału w posiedzeniach sejmowych. Przykład Czartoryskiego i Niemojczy pokazywał bezsens walki z rządem metodami legalnymi. Był to sposób dobry w państwie parlamentarnym, gdzie obie strony przestrzegają prawa. W Królestwie natomiast władze często stosowały metody despotyczne.

Oczywiście, byli w Kongresówce także ludzie niezadowoleni z istniejącego stanu rzeczy. Tacy, którzy z niepokojem obserwowali coraz większe ograniczenie autonomii państwa i odchodzenie od demokratycznych metod rządzenia. Nie mogąc, a może nie chcąc się pogodzić ze status quo dążyli do jego zmiany. Podstawowy składnik tej grupy stanowiła młodzież: gimnazjaliści, studenci, literaci, podoficerowie i niżsi oficerowie. Przebojowi, ambitni, radykalni. Oni byli dopiero u progu swojego życia, bez żadnych obciążeń i większych doświadczeń, gotowi na wszyst-

ko. Wychowani na opowieściach o Rzeczypospolitej, karmieni legendami o epoce napoleońskiej, nie chcieli wspierać stabilności i marazmu wasalnej Kongresówki. Oni dążyli do rzeczy wielkich, a ich świętością, relikwią była Ojczyzna. Wyciągnawszy wnioski z losów Czartoryskiego i kaliszczan postanowili nie iść w ich ślady, zdecydowali się na działalność tajną. Zaczęli więc powstawać tajne organizacje. Najpierw młodzieżowe, bardziej towarzyskie niż polityczne, koncentrujące się na samokształceniu i zabawie. Potem pojawiły się w ich programie hasła narodowe takie jak patriotyczne wychowanie młodego pokolenia, polepszenie bytu chłopów, a w końcu niepodległość Polski. Ich liczba była tak duża, że w końcu namiestnik zabronił tworzenia związków młodzieżowych. Ci, którzy się nie podporządkowali zostali rozbici przez tajną policję. Równocześnie jednak powstawały tajne zrzeszenia w wojsku Królestwa Polskiego. Najstynniejsze było Wolnomularstwo Narodowe założone 3 maja 1819 roku przez majora Waleriana Łukasińskiego. Rozwiązane w 1820 roku odrodziło się rok później pod nazwą Towarzystwa Patriotycznego. Na tle innych, często czysto amatorskich związków, wyróżniało się ono profesjonalną organizacją i bardzo poważnym podejściem do spraw konspiracji. Posiadało swych przedstawicieli we wszystkich zaborach, a nawet nawiązywało kontakty ze spiskowcami rosyjskimi. W swym programie miało zapisaną dążność do niepodległości Polski poprzez powstanie zbrojne. Zostało rozbite w 1826 i 1827 roku. Wtedy „pałeczkę” przejęła ostatnia tajna organizacja powstała w tym okresie w Królestwie Polskim, a mianowicie założony w grudniu 1828 roku spisek w Szkole Podchorążych Piechoty w Warszawie. Był on bezimienny, dopiero później historycy nazwali go Spiskiem Podchorążych lub Sprzysiężeniem Piotra Wysockiego.

Szkoła Podchorążych Piechoty była „oczkiem w głowie” Konstantego. Jej zadaniem było wykształcenie przyszłej kadry wojska polskiego. Kadry, która będzie miała w odpowiednim poszanowaniu tak lubiane przez Wielkiego Księcia musztrę i regulaminy wojskowe. Wychowankowie szkoły mieli zastąpić „niekarnych” i pewnych siebie napoleończyków. Kurs w szkole trwał dwa lata, a koncentrował się na musztrze, opanowaniu komend rosyjskich i nabyciu pewności w dowodzeniu żołnierzami. Teoria działań wojennych została ograniczona do minimum. Nie mogło być inaczej jeżeli twórcą systemu nauczania był sam Wielki Książę i nie go nie obchodziło, że system ten „... zanudza na śmierć wychowanków, doprowadza ich do desperacji, czyni dziwakami, a przede wszystkim zniechęca do służby wojskowej”. Po zakończonym szkoleniu absolwent powinien objąć odpowiednie stanowisko w wojsku. Ale sprawa nie była taka prosta. Armia Królestwa liczyła tylko 30 tys. żołnierzy. Ilość funkcji oficerskich była w niej dość ograniczona. Wszystkie były już zajmowane na wiele lat, bowiem oficerami byli mężowie w sile wieku, a w żadnych wojnach Królestwo nie uczestniczyło. Zdarzało się więc tak, że absolwent miał do wyboru albo piastowanie stanowiska niższego stopnia, albo wyjazd na prowincję, gdzie co prawda czekało na niego odpowiednie wolne miejsce, ale bez możliwości dalszego awansu. Dlatego też podchorążowie często decydowali się na powtórzenie całego kursu, licząc, że w tym czasie zwolni się etat w oddziałach stołecznych. Byli tacy, którzy robili to dwa, a nawet trzy razy. Szkoła podchorążych stanowiła więc zbiorowisko młodych, ambitnych ludzi, którzy byli przy tym totalnie znudzeni i sflustrowani brakiem perspektyw. Wszyscy oni pragnęli zmiany istniejącego stanu rzeczy. Najlepsza dla nich byłaby jakaś wojna lub powstanie. Wymagałaby bowiem zwiększenia armii, a tym samym ilości etatów oficerskich. Dlatego tak ochoczo poparli spisek założony przez Piotra Wysockiego i jego powstańczy program.

Podporucznik Piotr Wysocki, instruktor musztry w Podchorążówce, stworzył swą tajną organizację, gdy cała Warszawa była podminowana procesem jaki się toczył nad członkami Towarzystwa Patriotycznego. W skład spisku wchodził przede wszystkim podchorążowie, a także młodzi oficerowie garnizonu warszawskiego. Potem wstąpili do niego także przedstawiciele sto-



lecznej inteligencji - studenci, literaci, dziennikarze. Na czele stał kilkusobowy komitet, gdzie obok Wysockiego coraz większą rolę zaczął z czasem odgrywać porucznik Józef Zaliwski. Organizacja nawiązała także kontakty z ludźmi uchodzącymi za 100% patriotów. Byli to min. epigonowie Towarzystwa Patriotycznego. Nazywano ich „starszymi w narodzie” i uznawano za duchowych przewodników. Podchorążowie uważali się za ich zbrojne ramię. Od samego początku członkowie spisku zakładali wybuch akcji zbrojnej. Nie było jednak zgody na odnośnię celu w jakim ma być użyta. Chociaż większość była za niepodległością, w programie umieszczono jedynie obronę konstytucji. Dwukrotnie spiskowcy proponowali „starszym w narodzie” zbrojne wystąpienie i za każdym razem spotykali się z odmową. Starsze pokolenie nie chciało walki z Rosją obawiając się klęski i represji. Dlatego w drugiej połowie 1830 roku ludzie Wysockiego zmienili taktykę i zamiast uzależniać rozpoczęcie powstania od zgody starszych patriotów, postanowili postawić ich przed faktem dokonanym. Termin wybuchu został ustalony na 29 listopada 1830 roku. Wpływ na to miały dwa czynniki. Po pierwsze sytuacja międzynarodowa: wystąpienia we Francji, Niderlandach i na ziemiach niemieckich sprawiły wrażenie, że cała Europa stoi w przededniu rewolucji. Po drugie podchorążowie nie mogli już dłużej czekać. Tajna policja wpadła w końcu na trop związku i rozpoczęła aresztowania. Sam car, wtedy już Mikołaj I, rozkazał Konstantemu jak najszybciej likwidację spisku. Był to swisty wyścig z czasem. Wysocki traktował sprzysiężenie jako awangardę, zapłon ogólnonarodowego zrywu. Swoje zadanie sprowadzał jedynie do wywołania walk w Warszawie. W ich trakcie chciał przekazać dowodzenie w ręce znanych patriotów, którzy nie mieliby już wyboru i musieli stanąć na czele. Opanowanie stolicy stałoby się sygnałem do samoistnych wystąpień w całym królestwie. I tyle. Dlatego plany Wysockiego ograniczały się jedynie do zajęcia Warszawy. Chciał tego dokonać wykorzystując zaskoczenie przeciwnika i przewagę liczebną Polaków (stołeczny garnizon liczył 9800 żołnierzy polskich i 6500 rosyjskich). Podzielił stolicę na trzy strefy działania. W pierwszej, południowej, dowodził sam Wysocki. Jego zadaniem było rozbicie trzech pułków jazdy rosyjskiej stacjonujących koło Łazienek. Tutaj znajdowała się też siedziba Wielkiego Księcia, Belweder. Miał on zostać zaatakowany przez 50 cywilnych członków sprzysiężenia pod dowództwem Ludwika Nabelaka. Ich celem było zamordowanie Konstantego, by w ten sposób uniemożliwić jakikolwiek kompromis z Rosją. Działaniami w drugiej strefie, centralnej, miał kierować Józef Zaliwski. Miał na głowie opanowanie Arsenału i zneutralizowanie gwardii wołyńskiej. Ostatnią, północną strefą dowodził Piotr Urbaniak. Musiał on zawładnąć mostami na Wiśle, zająć Pragę, a następnie zabezpieczyć ją od strony twierdzy Modlin. Cała akcja miała być przeprowadzona siłami sprzysiężonych i wojska. W spisek nie były jednak wciągnięte całe oddziały, a tylko garstka młodych oficerów. Na odpowiedni sygnał mieli się oni ujawnić, rzucić hasło walki z Mo-

skalami i przejąć dowództwo nad żołnierzami. Istniały jednak dwa problemy, które stawały pod znakiem zapytania powodzenie w/w planu. Pierwszy dotyczył równoczesnego zaatakowania Rosjan na terenie całej Warszawy. Było to o tyle trudne, że oddziały nie posiadały w swoich koszarach ostrej amunicji, lecz leżała ona w prochowni na Pradze. Najpierw należało ją wykraść i rozwieźć po poszczególnych jednostkach. A nie można było z góry przewidzieć ile czasu to zajmie.

Zdecydowano więc, że po rozdzieleniu amunicji między żołnierzy, zostaną podpalone browar Weissza na Solcu i dom wdowy Zaleskiej. Pożary te, widoczne w całej stolicy, miały być sygnałem do ataku. Drugi problem dotyczył naczelnego dowództwa. Potrzebny był ktoś, kto zajmie się koordynowaniem całej akcji i podejmowaniem stosownego działania jeżeli gdzieś, coś zacznie się walić. Zadanie to wziął co prawda na swoje barki Zaliwski, ale on miał i tak dużo roboty na swoim terenie. Dlatego liczone, że w trakcie walk pojawi się ktoś znaczny szarżą i doświadczeniem, i przejmie dowodzenie całością. Było kilku kandydatów na to stanowisko, ale chciano im to zaproponować dopiero po wybuchu powstania. Jak więc widać plan podchorążych był dość skomplikowany i raczej życzeniowy, niż praktyczny. Jego realizacja zamieniła się w nocy z 29 na 30 listopada 1830 roku w istne *qui pro quo*.

Wszystko zaczęło się psuć już na samym początku. Podchorąży Wiktor Tyłski, który odpowiadał za podpalenie browaru, próbował to zrobić za pomocą słomy. W końcu doprowadził do wybuchu krótkotrwałego pożaru, który dość szybko został zgaśszony przez straż ogniową. Część spiskowców w ogóle go nie spostrzegła i dalej czekała na sygnał. Nie udało się również porwać do walki wszystkich oddziałów polskich. W niektórych wystąpienia sprzysiężonych były błyskawicznie pacyfikowane przez oficerów starszych stopniem. Zatrzymywali oni żołnierzy w koszarach, a ludzi Wysockiego wtrącali do aresztu. Natomiast tam gdzie podchorążym udało się przejąć dowództwo dochodziło czasami do tragicomicznych sytuacji. Spiskowcy wyprowadzali oddział z koszar i za bardzo nie wiedzieli co dalej z nim zrobić, gdyż nie byli informowani na bieżąco o rozwoju sytuacji. Więc wracali z powrotem i czekali. I tak kilkakrotnie. Pełnym fiaskiem zakończył się także atak na Belweder. Z wyznaczonych 50 na miejsce zbiórki przyszło jedynie 14 ludzi. Wzmocnieni przez 10 podchorążych wtargnęli do siedziby Wielkiego Księcia. Konstanty schował się przed nimi do przeznaczonego dla służby pokoju na strychu. Spiskowcy nie mieli czasu na dokładne przeszukanie budynku i tak cesarzewicz uszedł z życiem. W tym samym prawie czasie Wysocki został odparty w koszarach jazdy rosyjskiej, a Zaliwski miał pewne problemy z opanowaniem Arsenału. Jak więc widać sprzysiężeni nie wykorzystali dwóch atutów jakie posiadali. Problemy z sygnałem i brak koordynacji w działaniu uniemożliwił zaskoczenie Rosjan. Dziwne zachowanie oddziałów polskich zostało bowiem przez nich dostrzeżone i doprowadziło do tego, że ogłosili stan gotowości bojowej. Natomiast przewaga liczebna jednostek polskich została zniwelowana przez starszyzną polską. Niektóre oddziały pozostały wierne Konstantemu, inne zaś zachowały neutralność czekając na rozwój wydarzeń. Sytuacja podchorążych była dramatyczna, gdyż dla nich nie było już odwrotu. Mogli jedynie wygrać lub zginąć. Zdesperowani, gotowi na wszystko postanowili wezwać do walki lud Warszawy. Maszerowali więc późnym listopadowym wieczorem Nowym Światem i Krakowskim Przed-

mieściem krzycząc: Polacy! Do broni kto kocha Ojczyznę! Moskale wyrzynają Szkołę Podchorążych w Łazienkach. W tych dzielnicach mieszkali jednak ludzie zamożni, niechętni do walki i ryzyka. Jedynym efektem krzyków podchorążych było wyludnienie ulic, opróżnienie gospód, zamykanie drzwi i okien, tarasowanie bram. Dopiero na Starym Mieście z domów wylegli wyrobnicy i rzemieślnicy dając się porwać powstańcom. Spiskowcy zyskali w ten sposób ręce do walki. Ale cały czas nie rozwiązany pozostał inny problem, który ciągle dawał o sobie znać - brak głównodowodzącego.

Rozpoczynając walki w Warszawie podchorążowie zdawali sobie sprawę, że przeciwnikiem zbrojnego powstania są i „starsi w narodzie” i starszyzna wojskowa. Dlatego o niczym ich nie informowali, chcąc ich postawić przed faktem dokonanym. Liczyli, że wtedy nie będą się już ociągać, lecz jako prawdziwi patrioci, chwycą za broń i staną na czele powstańców. Jak już wspomniano spiskowcy mieli kilku kandydatów na stanowisko głównodowodzącego, do których chcieli dotrzeć tuż po rozpoczęciu walk. Pierwszym był generał Józef Chłopicki. Tego wieczoru przebywał on na przedstawieniu w Teatrze Rozmaitości. Dotarł do niego porucznik Dobrowolski i tak przemówił: „Pomagaj nam generale! Teraz czas.” - „Zastanów się pan” - odpowiedział Chłopicki - „co pan robisz”. - „Generale, nie czas się już zastanawiać.” - „Dajcie mi spokój (...) Idę spać.”⁵ I poszedł. Drugim kandydatem był generał Pac, słuchający wtedy koncertu w kawiarni na ulicy Miodowej. On również odmówił i spokojnie wrócił do domu. Innym był Joachim Lelewel, bardzo szanowany przez młodzież profesor historii. On zaś przez całą noc był nieuchwytny dla poszukujących. Potem wyjaśnił, że przebywał u łóżka umierającego ojca i o niczym nie miał pojęcia. Widać więc, że funkcja głównodowodzącego nie cieszyła się zbyt dużą popularnością. Ponieważ ochotników nie było, zdesperowani podchorążowie proponowali objęcie dowództwa prawie każdemu wyższemu oficerowi, na którego się natknęli w trakcie maszerowania ulicami Warszawy. I stopniowo narastała w nich wściekłość na całą starszyznę. W takich okolicznościach doszło do rzezi generałów Królestwa Polskiego.

Koło kościoła św. Aleksandra Podchorążówka natknęła się na generała Stanisława Potockiego, który na pięknym gniadoszu jechał do Konstantego, aby mu służyć radą i pomocą. Uczestnik insurekcji kościuszkowskiej oraz epoki napoleońskiej cieszył się olbrzymią sympatią żołnierzy. Z radością zastąpiono więc mu drogę, a Wysocki przemówił do niego w te słowa: „Zaklinam cię, na miłość ojczyzny, na więzy Igelströma, w których tak długo jęczałeś, żebyś stanął na nasze czele (...) Całe wojsko zmierza do swoich stanowisk i jest za nami”⁶ Poparli go inni wołając: - Generale! Prowadź nas dalej. Podchorążo Różański przypadł nawet do jego ręki. To wszystko nie zrobiło jednak na Potockim większego wrażenia. Powtarzał tylko: - Dzieci, uspokójcie się. A kiedy podchorążowie przepuścili go pojechał do Konstantego, któremu następnie przyprowadził kilka oddziałów polskich. Przez całą noc stał wiernie przy Wielkim Księciu i ze wszystkich sił starał się doprowadzić do stłumienia powstania. Licząc na swoją popularność wśród żołnierzy postanowił przemówić do zbuntowanych jednostek, nawołując je do złożenia broni. Dlatego po północy, wbrew radom swego otoczenia, udał się na ul. Białą, gdzie stały dwie kompanie 3 pułku i zaczął wygłaszać mowę do szeregowych. Wtedy ktoś strzelił. Koń zrzucił z siebie śmiertelnie rannego generała. Szybko przeniesiono go do jednego z pobliskich mieszkań, gdzie zmarł 30 listopada wieczorem.

W trakcie przemarszu Nowym Światem spiskowcy natknęli się około 20:30 na generała Stanisława Trębickiego, świetnego oficera napoleońskiego i najwybitniejszego przedstawiciela ówczesnej generacji. Teraz on był błagany o objęcie dowództwa. Gdy zdecydowanie odmówił, wzięto go siłą w „kułaczki” i zabrano ze sobą. Wspólny marsz nie trwał zbyt długo. Po przejściu kilkuset metrów podchorążowie znów zaczęli go prosić i błagać. Gdyż zaś powtórnie odmówił zasłaniając się przysięgą wojskową, zarzucono mu złamanie przysięgi w dawnych czasach, pod

Lipskiem w 1813 roku. Oskarżenie było fałszywe, ale zdenerwowany Trębicki rzucił się na oszczerców, a ci bez namysłu kilkakrotnie do niego strzelili. Generał zmarł na miejscu.

Na Krakowskim Przedmieściu podchorążowie spotkali generała Maurycego Haukego i towarzyszącego mu pułkownika Filipa Meciszewskiego. Obaj ci oficerowie zmierzali do Konstantego, by odebrać nowe rozkazy. Być może i oni zostaliby poproszeni o przejęcie kierownictwa, ale sytuacja wymknęła się wszystkim spod kontroli. Na widok dwóch, spiskowcy krzyknęli: Kto jedzie? Ponieważ odpowiedzi nie było, a jeźdźcy w milczeniu chcieli ominąć kolumnę podchorążych, kilku z nich chwyciło cugle konia generała Haukego. Wtedy pułkownik Meciszewski strzelił do jednego z nich, raniąc go w nogę. Odpowiedzią było kilkanaście strzałów, które położyły trupem obu oficerów.

Kilkanaście ulic dalej, na Senatorskiej, wjechała nagle w tłum sprysiężonych karet. Wracali nią z teatru francuskiego do swojego mieszkania generał Nowicki. Gdy spytano stanętego kto jedzie, ten podał nazwisko generała. Podchorążowie zamiast „Nowicki”, usłyszeli jednak „Lewicki”. A nazwisko takie nosił znienawidzony gubernator Warszawy. Nie trudzono się nawet otwieraniem drzwi tylko przez ścianę oddano kilka strzałów. Generał do swojej kwatery dojechał konający.

Gdy spiskowcy opanowali już Arsenał dotarł do nich generał Bleuner. Były żołnierz Tadeusza Kościuszki, Jana Henryka Dąbrowskiego i Napoleona I, teraz stał zdecydowanie po stronie Konstantego. Chciał nakłonić oddziały popierające powstanie, by wróciły do koszar. W trakcie przemowy do dwóch kompanii 5 pułku piechoty został zaatakowany przez kilku żołnierzy i pchnięty bagnetem w brzuch. A gdy rzucił się do sztyldwacha po broń został bez słowa zastrzelony.

Po północy trafił pod nóż generał Siemiątkowski. Starał się on nie dopuścić plutonu saperów i kompanii grenadierów do placu Saskiego, który próbowali opanować powstańcy. Zajeżdżał im drogę koło placu Brühlowskiego i próbował przejąć dowództwo nad w/w oddziałami. Odezwał się przy tym z olbrzymią pogardą do akademików, którzy towarzyszyli żołnierzom. W odpowiedzi strzelił do niego podoficer grenadierów. Śmiertelnie ranny generał spadł z konia i zmarł kilkadziesiąt minut później.

I to już koniec naszej opowieści o listopadowych generałach. Dalszy przebieg wydarzeń nocy z 29 na 30 listopada 1830 roku jest powszechnie znany: niezdecydowanie Konstantego, jego obawy przed walkami w mieście, wycofanie Rosjan do Wierzbna czy w końcu opanowanie przez powstańców całej Warszawy. Również wszyscy wiedzą kim był Wysocki, Zaliwski czy Urbanik. Natomiast kto dziś pamięta takie nazwiska jak Hauke, Bleuner, Siemiątkowski, Trębicki? Oprócz historyków chyba nikt. A dlaczego? Ludzie ci byli patriotami czego dali dowód całym swym życiem. A, że owej feralnej nocy ich poglądy na dobro Ojczyzny rozminęły się z poglądami podchorążych... To o niczym nie świadczy, tym bardziej, że wcale nie jest łatwa odpowiedź na pytanie kto miał wtedy rację: praca do powstania młódz, czy starająca się zachować status quo starszyzna. Pytanie to jest fundamentalne do zrozumienia i oceny całej historii Polaków w XIX w. Tylko, że nikt się nad nim nie zastanawiał. A szkoda.

PRZYPISY

1. Cytat za Andrzej Zahorski, Powstanie Listopadowe, w: Trzy powstania narodowe, Warszawa 1992, s. 152;
2. j.w., s. 156;
3. Waldemar Łysiak, Cesarski poker, Warszawa 1978, s. 140;
4. Wacław Tokarz, Sprysiężenie Wysockiego. Noc Listopadowa, Warszawa 1980, s. 47;
5. j.w., s. 189; 6. j.w., s. 175;

Kto miłuje księgi nie miewa tęskności napisał w początkach polskiego renesansu Biernat z Lublina i istotnie, w Rzeczypospolitej Obojga Narodów miłowano księgi. Nie tylko dostojne ręki po szlacheckich dworach. Fragmenty sławnych rękopisy, spisywane przez rozmaite, czasem niewprawne ręki po szlacheckich dworach. Fragmenty sławnych kronik, bieżące wydarzenia z najbliższego powiatu i wielkiego świata, religijne poezje i sprośne paszkwile, rolnicze porady i przepisy na miłosne wywary, a nakaz trzymania psa na łańcuchu sąsiadował z opisem ostatniego sejmiku. Jeden z autorów przedstawił własną księgę tymi słowami: *rzecz jest o orce i o wolach, o nabożeństwach i tuczeniu gęsi (...) o pieczeniu placków i przechowywaniu gruszek, o wyrobie lekarstw i stosowaniu moczu w schorzeniach...*

Właśnie od owej wielości materii i spraw opisanych nazywano podobne rękopisy sylwami, *silva rerum*, *lasem rzeczy*, złożonym bez ładu i składu wedle gustu i temperamentu autora. Nie inaczej też będzie w naszej księdze — zapraszam więc wszystkich do mojej sylwy i mojego osobistego średniowiecza.

Anna Brzezińska

Pobieżna historia czasu

Tydzień, czyli czas społeczny

Co tu ukrywać, tygodnia na niebie zobaczyć się nie da. I choć jest nieodłączną częścią kultury europejskiej, nie można zapominać, że jest tydzień tworem społecznym, zaś jego długość waha się wśród różnych ludów od 3 do 10 dni. Wedle tradycji judeochrześcijańskiej dni w tygodniu jest siedem i noszą w łacińskiej terminologii nazwy numeryczne: niedziela jest dniem pierwszym, czyli *feria prima*, poniedziałek dniem drugim, czyli *feria secunda* itd., z wyjątkiem środy, która jest nazywana dniem środkowym, oraz soboty, czyli *sabbatum*, której nazwa sięga aż starożytnego Wschodu.

Polskie nazwy dni tygodnia pojawiają się późno, bo pierwsze znane zapisy datujemy na XV wiek. I, żeby było śmieszniej, w rodzimej tradycji też mamy nazwy numeryczne, tyle, że z przesunięciem, które jest utrapieniem studentów historii, bo polski wtorek jest po łacinie dniem drugim, czwartek - piątym, a piątek - szóstym.

Później dni tygodnia powiązano z dniami targowymi, które najpewniej już w XI wieku regulowały życie wiejskich osad. Każda okolica miała swoje targi, niektóre słynęły daleko po świecie, inne znano jedynie w najbliższym sąsiedztwie, ale zazwyczaj układały się w cotygodniowe cykle i odbywały w różnych miejscowościach w kolejne dni tygodnia. Stąd właśnie mamy nazwy miejscowości typu Piątek, czy Środa. Pod Kaliszem wciąż są Piątek i Sobótka, które szczyciły się targami już w XI wieku; nieco młodszy Wtorek pochodzi z kolejnego stulecia. Najrzadziej występuje Czwartek (znamy dwa przypadki), nigdy zaś nie pojawiają się Niedziela, czy Poniedziałek.

Czas ulubiony, czas próżnowania

Średniowiecze bardzo długo nie знаło czasu rozrywki. Owszem, podczas lektury romansów rycerskich człowiek dwudziestego wieku może mieć wrażenie, że życie dworskie wypełniało nieustanne

Najpewniej od początku świata ludzkość wyobrażała sobie czas za pomocą symboli, choć z tego, co wiadomo żadna z najwcześniejszych cywilizacji nie przedstawiała go przy pomocy linii, koła, czy numerów. W świecie bez rozwiniętej abstrakcyjnej matematyki człowiek co prawda stykał się z kołami, ale żadne z nich nie było naprawdę idealnie koliste, widział linie, ale każda prędzej czy później gdzieś się załamywała. I dlatego czas mierzono jedynie w największych przybliżeniach oraz kategoriach, które wywodziły się bezpośrednio z obserwacji, z biologicznego rytmu przyrody, jak na przykład dzień i noc, zima i lato, albo były niepowtarzalnymi stanami samego człowieka, takimi, jak młodość czy starość, narodziny, czy śmierć.

Dopiero w V i IV w. p. n. e. w starożytnej Grecji czas nieodwracalnie związał się z liczbą, zaś ów związek miał kształtować całą późniejszą historię Europy. Był to jednak wciąż zupełnie inny czas, niż ten, który towarzyszy nam u schyłku XX wieku. Przede wszystkim niejako wisiał w pustce, zaś wydarzenia mierzono poprzez ich wzajemne relacje. Podstawową tę różnicę najłatwiej pokazać na przykładzie: ojciec historiografii europejskiej, Herodot, pisał, że w sześć lat po śmierci Dariusza, jego syn Kserkses wyruszył na wojnę przeciwko Grecji. W trzy miesiące po przekroczeniu Hellespontu barbarzyńcy wkroczyli do Attyki, zaś archonem Aten był w tamtych czasach Calliades. Dwudziestowieczny historyk precyzyjnie przypisuje te wszystkie wydarzenia jednej dacie: 480 rok przed naszą erą, ale ten sposób datacji był wciąż dla Herodota niedostępny. Jednak jedna rewolucja już się dokonała i mimo niechęci do obcych Herodot był wystarczająco uczciwy, by przyznać, że Europa zawdzięcza ją Bliskiemu Wschodowi. Bowiem to Babilończycy podzielili dzień na dwanaście godzin, wyznaczanych przesuwającym się cieniem słonecznego zegara, zaś Egipcjanie ustalili długość roku i podzielili go na miesiące. Te wynalazki pozwoliły Herodotowi uporządkować chronologicznie wydarzenia - i oto kosmos historii wynurzył się z chaosu baśni, snuty przez stare kobiety przy paleniskach megaronów.

Najdawniejszymi strażnikami czasu były ciała niebieskie, przede wszystkim słońce i księżyc. I to właśnie sprawia, że u źródeł czasu pojawiają się dwie zgoła odmienne koncepcje. Z jednej strony mamy bowiem żydowski kalendarz przystosowany do potrzeb pasterzy i oparty na księżycu oraz jego zmiennych fazach. Z drugiej zaś strony - kalendarz egipski, kalendarz społeczeństwa rolniczego, wyznaczany ruchem słońca poprzez pory roku. Każdy, kto używał kalendarza księżycowego, miał do dyspozycji cztery fazy księżyca i miesiąc księżycowy, trwający około 29 i pół dnia od nowiu do nowiu. Każdy, kto używał kalendarza słonecznego, był w trochę trudniejszej sytuacji, ponieważ miary słoneczne były albo zbyt długie - cały rok, obejmujący około 365 i ćwierć dnia od wiosny do wiosny - albo zbyt krótkie, czyli miarowy upływ dni. A na dodatek słońce niekoniecznie zgadzało się z księżycem.

Z nastaniem ery rzymskiej czas okrzepł, a nawet się zbiurokratyzował pod czujną opieką kapłanów. Ci bowiem spisywali roczne katalogi urzędników oraz świąt, czyli festi. Oni również ogłaszali początek kolejnego miesiąca, czyli calendae

oraz spisywali najważniejsze wydarzenia w tzw. annales - i, jak można się domyślać, bez ich świątobliwych i naukowych wysiłków nie mielibyśmy dzisiaj festiwalu, kalendarzy oraz annałów. Jednakowoż mimo całego znoju i trudu czas wciąż wymykał się swym bogobojnym strażnikom, którzy nie potrafili osiągnąć zgody nawet w kwestiach najbardziej podstawowych. Czas bowiem mierzono w starożytnym Rzymie od początku miejskiej historii, od założenia miasta przez protoplastę Rzymian, Romulusa - ale co z tego, skoro kapłani nijak nie potrafili dojść, kiedy owo brzemienne w skutki wydarzenie nastąpiło. Słowem, nie potrafili uzgodnić własnej historii z greckim systemem olimpiad.

Tymczasem w 46 roku p.n.e. Gajusz Juliusz Cezar raz a dobrze położył kres dyskretnym kłótniom hierarchów i po konsultacjach z egipskimi ekspertami ustanowił rok słoneczny. I tak dokonała się kolejna rewolucja. Naukowe teorie stały się społeczną praktyką. W całym rzymskim imperium zaczęto używać jednolitego kalendarza, zaś wśród wysokich klas zapanował swoisty snobizm na dokładne mierzenie czasu. Operowanie kategorią godziny stało się znakiem edukacji i władzy, co znaczniejsi Rzymianie instalowali sobie po domach słoneczne lub wodne zegary, i zapędzali niewolników do ich obsługi. Wszystko jednak przewyższył ekstrawagancją pomysł Oktawiana Augusta, który około 10 roku p.n.e. zainstalował na Polach Marcowych egipski obelisk. Oprócz upamiętnienia najnowszego zwycięstwa nad Egiptem obelisk pełnił jeszcze jedną funkcję: był gnomonem gigantycznego zegara słonecznego. Ludzkość wkroczyła w erę czasu uniwersalnego, w erę świeckiego kalendarza juliańskiego i augustiańskiego kultu słońca.

Chrześcijaństwo wkraśli w ów świat zrazu cicho i niepozornie, ale też trudno się dziwić nonszalancji pierwszych chrześcijan: ostatecznie, królestwo Chrystusa było nie z tego świata. Wbrew pozorom dokonała się kolejna kluczowa zmiana, gdyż w czasie chrześcijańskim najważniejsza była nie historia Miasta-Rzymu, ale historia Wcielenia. Jego centralnym punktem były Ukrzyżowanie i Zmartwychwstanie, a co ważniejsze, czas zyskał kolejne punkty graniczne. Po judaizmie odziedziczono początek czasu, który został stworzony przez Boga wraz z całą resztą świata. Czas zmierzał też do określonego celu - obiecanego powtórnego przyjścia Chrystusa - i to zmierzał w sposób nieco samobójczy, gdyż przepowiedziano, że wraz z kolejnym przyjściem Zbawiciela nastanie koniec czasu. Bóg stał się samowładnym panem czasu: stwórca świata był jednocześnie stwórcą liczb.

Nie znaczy to, naturalnie, że człowiek przestał próbować przewidywać przyszłe wypadki i odczytywać je z ruchu planet niebieskich. Przeciwnie, chrześcijańska wizja czasu wręcz skłaniała do podobnych wysiłków i wielu usiłowało obliczyć ową końcową, najważniejszą spośród dat ludzkości, czyli koniec świata. Przetrwały również magiczne konotacje liczb oraz realny i symboliczny związek czasu z obrotami ciał niebieskich, choć podejrzewam, że zarówno Platon, jak Arystoteles mogliby się nieco zdumieć niektórymi ze średniowiecznych interpretacji. Tak na przykład po roku 413 n.e. św. Augustyn opisywał sześć dni biblijnego stworzenia w kategoriach niemal platońskich. *Cyfra sześć jest arytmetycznie doskonała*, pisał św. Augustyn, *bowiem jest sumą wszystkich swoich części, swojej jednej szóstej, jednej trzeciej i połowy* ($1+2+3$). Stąd też mamy sześć dni stworzenia, sześć wieków w życiu każdego człowieka oraz sześć er w historii ludzkości.

Augustyn postanowił bowiem określić długość ludzkiej historii i - nader prawowrotnie - wywodził ją ze słów św. Piotra: *jeden dzień jest u Pana jak tysiąc lat, a tysiąc lat, jak jeden dzień*. W oparciu o ową nieco lakoniczną biblijną wskazówkę, św. Augustyn porównał każdy dzień stworzenia do jednego tysiąclecia i wyszło mu, że historia zna sześć epok. Były to kolejno: od stworzenia Adama do potopu, od potopu do Abrahama, od Abrahama do Dawida, od Dawida do niewoli babilońskiej, od niewoli babilońskiej do narodzin Chrystusa, i na koniec od narodzenia Chrystusa do końca świata. A skoro każda era miała tysiąc lat, koniec świata jasno rysował się w okolicach roku 1000. Co prawda Augustyn pisał też, że dokładne poznanie tej daty jest poza zasięgiem ludzkiej wiedzy. W liście z roku 419 n.e. wręcz utrzymywał, że próby przewidywania końca świata są bluźnierstwem, ponieważ czas należy do Pana, a człowiek nie może zawczasu poznać boskich wyroków, wówczas jednak niebezpieczeństwo wydawało się odległe i mało groźne. Dopiero kilka wieków później milenijne strachy miały poka-

próżnowanie. Jednak dworskie myślistwo było też swoistą grą, obwarowaną zresztą ścisłym kodem zachowania, dostarczało świeżego mięsiva na pańskie i klasztorne stoły oraz przygotowywało rycerzy, czyli ludzi wojny, do rzemiosła wojkowego i gry wojennej. Podobnie miała się rzecz z turniejami rycerskimi, gonitwami i wyścigami konnymi - rozrywka bynajmniej nie była ich jedynym celem. Nawet grę w szachy uważano w średniowieczu za praktyczną szkołę strategii i taktyki wojennej. Wieśniacy, oczywiście, nie mieli nawet takich rozrywek. Z pozoru wydawałoby się, że czas wolny nastawał podczas świąt, kiedy Kościół skrupulatnie zakazywał prac rolniczych. Tymczasem nawet owe dni świąteczne wcale nie były wypełnione radosnym próżnowaniem - dzień święty był poświęcony Bogu, wypełniony nabożeństwem, muzyką i pieśnią obrzędową, rytuałem. Były jeszcze zimowe wieczory, pory deszczu, ale nawet wówczas czas wolny nie był automatycznie poświęcony na rozrywkę.

Właściwie czas rozrywki wynalazło dopiero miasto, albo może inaczej: od początku istnienia miast rozrywka była wpisana w ich funkcje. No bo zapewne nie inaczej postrzegał średniowieczny wieśniak przyjazd na targ, czy wizytę na podgrodziu - ot, trafiała się okazja do wspólnej zabawy, oderwania się od radła, czy pługa, pogadania z przygodnymi znajomymi i popicia piwa. Podobne pospólne wypitki zdarzały się podczas spotkań cechowych, czy kupieckich, które niejednokrotnie przybierały kształt okazałych bankietów. Ale najbardziej typowym miejscem miastowego próżnowania była taberna - karczma. Wbrew pozorom do schyłku XII wieku taberna buduje się prawie wyłącznie w miastach. Dopiero później stopniowo pojawiają się za murami miejskimi, by na koniec masowo zalegnąć się na gościńcach, po wsiach pańszczyźnianych i we wszelkich światach fantazy. Na początku jednak jest karczma instytucją miejską - i to tutaj upowszechnia się zgubna gra w kości, tutaj przesiadują skoromchowię, czyli słowiańscy wędrowni igrecy, którzy łączą wszelkie dawne specjalizacje artystyczne, są bowiem jednocześnie muzykantami, śpiewakami, kuglarzami i opowiadaczami.

Miesiąc październik, miesiąc czerwca, czyli jak liczyli czas dawni Słowianie

Słowiańskie nazwy miesięcy ukształtowały się najprawdopodobniej w połowie I tysiąclecia n.e. i trwały dostojnie, póki nie wymiotło ich zwycięskie chrześcijaństwo. Nie należy jednak narzekać, gdyż w języku polskim zachowały się nazwy dawnych słowiańskich miesięcy - z wyjątkiem dwóch renegatów, marca i maja, które całkowicie wyparły dawne *brzezień* i *trawień*. Brzezenia vel berezenia zresztą trochę mi żal, prawdopodobnie był on bo-

wiem miesiącem nader romantycznym, a konkretniej miesiącem płodności, tak, jak brzoza była drzewem płodności. Podobnie, jak żał *babinego lata*, które przed przybyciem misjonarzy było wciąż nazwą miesiąca września.

Nazwy miesięcy nie były jednolite, zapisywano je bowiem w bardzo różnej ortografii, a i pory poszczególnych miesięcy różnią się mocno na rozległym obszarze Słowiańszczyzny. Najstarsze nazwy miesięcy pochodzą z XIV-XV w. I są to odpowiednio (celowo nie zmieniam starej ortografii, bo też i rzadko trafia się radość zobaczyć styczeń zapisany jako *stitschen*):

- I. - *leden, prosinech, stitschen, tyczen, luthy*
- II. - *luty, sticen, sechen (?)*, *strompacz*
- III. - *vnnor, marzecz, merschecz*
- IV. - *llzyquyad, kwecyen, lsz[yk]vuad, lzygywyeth, quetschen, kvyczen*
- V. - *may*
- VI. - *ugornyk, zok, czyrvyen, czyrwyecz*
- VII. - *lypiecz, lypyen*
- VIII. - *schyrpyen lub czyrwyen*
- IX. - *wrzeschen, paszdzyernyk lub wrzeszynu, paszdzernya, payacznik, stojatschen*
- X. - *listopad, lystopadl, lystopad, peschtscherni*
- XI. - *grudzen, payacznik, lystopad, peschtscherni, wrzesyen*
- XII. - *grudzen, proschyen*

Łatwo można dostrzec, że niektóre nazwy powtarzają się kilka razy - bo na różnych ziemiach wrzosy kwitły raz później, raz wcześniej, a i liście nie opadały w tym samym momencie. Poważniejszym jeszcze problemem była niezgodność cyklu księżycowego z rokiem księżycowym, który jest o jedenaście dni dłuższy. I z tym sobie radzono: mianowicie nazywano dwa księżycy tą samą nazwą, a dla odróżnienia mówiono na przykład mały wrzesień i duży wrzesień.

W owych ocalałych nazwach miesięcy odnajdujemy zdumiewająco wiele wiadomości o naszych dawnych pobratymcach. Przede wszystkim większość nazw wiąże się z zajęciami rolniczymi, co nader dowodnie świadczy, czym zajmowali się dawni Słowianie. Ale już na przykład nazwa czerwiec (albo czerwien) pochodzi od czerwca, owada, który właśnie o tej porze roku był zbierany, a potem suszony, ścierany na proszek i używany do barwienia tkanin, na czerwono oczywiście. W czasach, nim rozpowszechniła się amerykańska koszenila, czerwce ceniono i z powodzeniem handlowano nimi nawet poza obszarami Słowiańszczyzny. Październik był wówczas miesiącem darcia paździorów i miedlenia lnu, tradycyjnej słowiańskiej uprawy. A rujeń być może przypominał, że okres rykowiska jest świetnym momentem, by polować na zaprzątnięte zgoła czym innym samce.

zać się na dobre. Kaznodzieje mieli za nic zastrzeżenia św. Augustyna i tak powszechnili lęk przed magiczną datą 1000, że koniec X wieku niebezpiecznie przypomina nastanie społecznej psychozy.

Pozostawmy jednak na chwilę strach przed końcem świata. W owych czasach, kiedy imperium rzymskie nieuchronnie zmierzało ku zagładzie, świeccy chrześcijanie świętowali wspólną wieczerzę każdej niedzieli i obchodzili Zmarłych Pańskich każdej Wielkanocy. I nie mogli tego czynić w dowolnie twychwstanie Pańskie każdej Wielkanocy. I nie mogli tego czynić w dowolnie wybrany dzień - musieli precyzyjnie obliczyć daty dni, które Bóg na owe okazje ustanowił. Różnica między konceptem pogańskim i chrześcijańskim była tutaj ogromna: najprościej powiedzieć, że sam Bóg. Wcześniej czy później musiało olimpiad, natomiast tydzień stworzył sam Bóg. Wcześniej czy później musiało do zderzenia odmiennych koncepcji, a zdarzyło się to w sposób następujący: w roku 525 papież poprosił opata Dionizego o określenie daty przyszłorocznej Wielkanocy. Rzecz była skomplikowana, wymagała bowiem uzgodnienia cyklu roku słonecznego z rokiem księżycowym i poprzednio owych obliczeń, kluczowych dla kościelnego cyklu roku liturgicznego, dokonywali Grecy z Aleksandrii. Dionizy jednak postanowił zerwać z dawną, hellenistyczną tradycją. Po pierwsze, potępił rzymską tradycję datowania według lat rządów kolejnych cesarzy - co mogło mieć wiele wspólnego z niesławnymi prześladowaniami chrześcijan za panowania Dioklecjana, bo niby czemu mieli chrześcijanie przy datach dni świętych wymieniać imię prześladowcy wiernych? Zamiast dostosować się do podobnych świeckich pomysłów, Dionizy oparł swe tablice wielkanocne o datę Wcielenia, datę, która dawała ludzkości nadzieję zbawienia i życia wiecznego. Polecenie papieża też wypełnił z nawiązką, gdyż nie tylko obliczył datę przyszłej Wielkanocy, ale i określił dzień wielkanocnej soboty z wyprzedzeniem na dziewiętnaście lat słonecznych. Zaś chrześcijański czas niepostrzeżenie oddzielił się od czasu pogańskiego.

Jednak życie człowieka wczesnego średniowiecza było wciąż „życiem ku wieczności” i być może dlatego precyzyjne odmierzanie każdej chwili na ziemskim padole stało się mniej istotne. Zdawało się, że czasy świetności zegarów słonecznych i wodnych przeminęły bezpowrotnie. I może zapomnieniu uległaby również godzina, gdyby nie kolejny mnich, Benedykt z Nursji i jego reguła benedyktyńska. W regule świętego Benedykta życie mnichów upływa na modlitwie i pracy, jednakowoż przezorny opat nie zamierzał bynajmniej pozostawić rozkładu prac i modlitw kaprysom przyszłych pokoleń. W swych wskazówkach oparł się na dziedzictwie rzymskim, wybierając moment trzykrotnej zmiany warty (*tertia hora*, godzina trzecia o poranku, *sexta hora*, szósta w środku dnia i *nona hora*, dziewiąta po północy). Następnie dodał do nich cztery godziny kanoniczne, które można dość łatwo rozpoznać bez dodatkowych obliczeń, mianowicie wschód słońca (*prima hora*) oraz jego zachód (*vespera*), poranek, czyli moment, kiedy jaśnieje niebo (*matutina*) oraz zapadnięcie całkowitej ciemności (*completorium*). Tak właśnie powstało siedem godzin kanonicznych, które wytyczały żywot średniowiecznych klasztorów. I znów zegary zaczęto otaczać znaczną estymą, choć tym razem nie jako osiągnięcia greckiej nauki, nie jako znak rzymskiej pozycji społecznej, ale jako widomy znak cudów Boga, który uczynił liczby i czas, oraz jako użyteczne przedmioty, które pozwalały sługom Pana planować swe ziemskie zajęcia.

W roku 507 Kasjodor pisał do Boecjusza, że *horologium* - zegar słoneczny za dnia i wodny nocą - jest najwyższym osiągnięciem cywilizacji, ponieważ nawet barbarzyńcy podziwiali rzymskie przyrządy do mierzenia czasu. Pod koniec ery wędrówki ludów jego poglądy zostały niemal dokładnie powtórzone przez kolejnego z mistrzów myśli średniowiecznej, Izydora z Sewilli, który opatrzył je dodatkowo własnym komentarzem: *jeśli przestaniesz opisywać przedmioty liczbami, wszystko się zawali*. Oczywiście, podnosiły się też głosy sprzeciwu. Najbardziej znaczące były protesty papieża Grzegorza, który w kazaniach datowanych na 592-593 r. utrzymywał, że nie arytmetyka, ale jedynie symboliczne znaczenie liczb może wesprzeć człowieka na kamienistej drodze ku zbawieniu. W przeciwieństwie do Augustyna, Grzegorz nie dbał o żadne arytmetyczne wywody o doskonałości szóstki - liczyło się tylko, że Bóg stworzył świat w sześć dni, w siódmy odpoczywał, i nie mógł uczynić tego bez celu. Tymczasem świeżo nawróceni barbarzyńcy oczekiwali może i symboli, ale nieco bardziej sprawdzalnych i widzialnych, zwłaszcza, że grecka arytmetyka nie była między nimi bynajmniej popularna. Słowem, chcieli cudu, a w tamtych czasach cuda wciąż

się zdarzały. I tak w latach 577 i 590, kiedy hiszpańskie chrzcielnice cudownie napełniły się wodą, Grzegorz z Tours uznał owo wydarzenie za jawny dowód, że zdołał prawidłowo obliczyć datę Wielkanocy.

Brak stosownego wykształcenia nie był jedynym kłopotem w zmaganiach chrześcijan z czasem. Z dala od pogodnego nieba Grecji, czy Italii zegary słoneczne traciły na użyteczności, jako że w pochmurny dzień wokół gnomonu można co najwyżej odtąńczyć taniec wojenny. Nie lepiej rzecz się miała z zegarami wodnymi, te bowiem wymagały wykwalifikowanej obsługi, a ich rurki miały niemiły zwyczaj się zapychać. Z wiedzą astronomiczną, a nawet arytmetyką też było nie najlepiej - nie sposób zapomnieć zdumienie Grzegorza z Tours, kiedy ów światobliwy biskup odkrył, że prosty niewolnik z południowej Galii jest w pełni obeznany ze sztuką kalkulacji. I tak naprawdę wczesnośredniowieczne klasztory, mimo godzin kanonicznych, nadal żyją rytmem wiosen. Czas wciąż wlece się ospale poprzez pory roku, zaś rytm życia pospolitego człowieka wyznaczają w największym stopniu prace rolnicze.

A naukowcy klócili się, a jakże. Około 730 roku anglosaksoński mnich Beda postanowił udowodnić współczesnym, że data wiosennego zrównania dnia z nocą przypada na 22 marca, a nie, jak utrzymywali inni, na 25. Beda pokazał to zresztą przy pomocy zegara słonecznego, lecz zważywszy na angielską pogodę, zupełnie nie potrafił pojąć, jak to uczynił. Co ważniejsze, Beda zajął się najdłuższymi okresami w historii ludzkości. Koniec naszego życia i koniec świata są zakryte przed oczyma śmiertelnych, twierdził Beda, ale ich początek został nam dany - jako data Stworzenia, data początku obrotów ciał niebieskich, data początku sześciu ziemskich er historii ludzkości. I Beda ową datę obliczył - przy pomocy arytmetyki, astronomii i wiedzy biblijnej. Według Bedy świat zaczął się 18 marca 3952 roku przed narodzinami Chrystusa. Jak dla wielu współczesnych, historia była dla Bedy, niczym strzała wystrzelona z boskiego łuku owego pamiętnego 18 marca, strzała zmierzająca do określonego celu - powtórnego przyjścia Chrystusa - ale strzała wciąż w locie, wciąż zawieszona w powietrzu. Aha, trzeba jeszcze wspomnieć, że zapobiegliwy Beda obliczył datę Wielkanocy na następne trzy stulecia, aż do 1063 roku i napisał *Kościelną historię Anglii*. A ponieważ stała się ona modelem kolejnych średniowiecznych kronik, wciąż używamy upowszechnionego przez Bedę systemu datacji. Słowem, mamy dzisiaj rok 2000 naszej ery, a nie 2753 od założenia Rzymu, lub 7508 od stworzenia świata.

Beda dokonał jeszcze jednej zmiany, której konsekwencje wciąż odczuwamy w życiu codziennym. Mianowicie, znał dość dobrze listy chrześcijańskich męczenników, liczące w tamtych czasach tysiące imion. Spisy owe nie podawały co prawda, gdzie, kiedy i w jaki sposób męczennik dał świadectwo swojej wiary, lecz Beda postanowił zrekonstruować potrzebne fakty. I tak na podstawie wszelkich dostępnych źródeł zaczął wyznaczać szczegóły ich męczeńskiej śmierci - a właściwie nie śmierci przecież, ale narodzin do życia wiecznego. I tym sposobem w roku kościelnym pojawiły się dni poświęcone konkretnym świętym. Z początku 114 było to męczenników zbadanych przez pracowitego Bedę, potem dołączono kolejnych. Liczenia czasu nieodwracalnie spłótło się z chrześcijańską martyrologią, liturgią kościelną i historiografią.

Już we wczesnym średniowieczu kalendarze z imionami owych świętych stały się częścią życia Kościoła. Najstarsze zachowane polskie kalendarze pochodzą z XI w. i zostały przywiezione przez mnichów z Zachodu. Rychło jednak zaczęto je uzupełniać miejscowymi wpisami - bo też święto tego samego męczennika nie zawsze wypadało tego samego dnia w różnych krajach, zaś duchowieństwo starało się dostosować do miejscowych zwyczajów. Na przykład w *Kalendarzu trzebnickim*, zapewne przywiezionym przez św. Jadwigę z diecezji wrocławskiej, dopisano polskich świętych. Z czasem zaczęto uczyć o kalendarzu w szkołach rozmaitego stopnia, przede wszystkim zaś dręczono nim przyszłych duchownych. A że wkucie na pamięć dni wszelakich świętych patronów i innych świąt nieruchomych nie było sprawą łatwą, jeszcze przed rokiem 1246 powstał tzw. *Cyzjojan*, utwór mnemotechniczny, który następnie ogromnie się rozpowszechnił w Polsce, Czechach i Niemczech.

Również życie świeckich chrześcijan w całej średniowiecznej Europie regulował rytm czasu kościelnego, rytm ruchomych i nieruchomych świąt. Najważniejsze były święta cyklu chrystologicznego, który rok po roku niejako odtwarzał na nowo opisane w Ewangelii życie Chrystusa: Wcielenie, Narodziny, Ob-

Właściwie na dobre utraciliśmy wyłączenie miesiące związane z pogańskimi świętami. Wydaje się, że kiedyś listopad był miesiącem świąt (svet), że mieliśmy miesiąc światel, odpowiadający lutemu, oraz miesiąc rusałek (rusalija) podczas dzisiejszego czerwca lub lipca. Miesiąc światel upamiętniał czas zimowego przesilenia dnia z nocą, kiedy gaszono stary ogień i rozpalano nowy dla pożegnania starego roku, dla zaznaczenia końca poprzedniego „słońca”. Miesiąc rusałek jest wciąż przedmiotem badań folklorystów, którzy uważają go za pozostałość kultu rusałek (jak świadczą mity z terenu Serbii) lub samowit czy samodiw (jak sugerują mity bułgarskie) oraz dusz zmarłych.

Czas się starzeje, czyli o nędzę czasów dzisiejszych

W średniowiecznych encyklopediach życie człowieka dzielono na sześć okresów: dzieciństwo (do 7 roku), pacholęctwo (do 14 lub 15), młodość (do 21-25 lat), wiek dojrzały (do 50) starość (do 70) oraz zgrzybiałość (czyli cała reszta). Podobnie pojmowano historię całego świata - i wszyscy byli zgodni, że żyją w wieku schyłkowym, wieku zgrzybiałości. Zabawne, bo społeczeństwa średniowieczne były przecież młode - Abelard i św. Tomasz z Akwinu zostali profesorami przed 30 rokiem życia (zawiesz mnie zżera!). Jednak owe masy ludzi młodych uznawały teraźniejszość za czasy nędzy i marności, szczególnie parszywe w porównaniu ze świetlaną przeszłością. Każdą zmianę uznawano za zmianę na gorsze. Heretyków prześladowano oskarżeniem o uleganie nowym modom. Całą wiedzę nazywano jedynie rozwinięciem wiedzy przodków - i choć Bernard z Chartres pięknie spuentował tę tezę słowami: *Jesteśmy karłami stojącymi na ramionach olbrzymów, ale widzimy dalej niż oni*, jego optymizm był pozorny. Ludzkość karłała nie tylko duchowo. *Dawniej ludzie byli piękni i wysocy*, pisze Guiot z Provins na początku XIII w., *teraz to są dzieci i karły*. Upiw czasu nieuchronnie wiedzie świat ku dekadencji, twierdzono. *Jakże dzisiaj wszystko stało się inne*, pisze normandzki historyk z XII wieku, Orderyk Witalis, *miłość ostygła, zło zwycięża*. Cuda będące rekojmią świętości ustały, a udziałem historyków stało się tylko opisywanie wszelakich przeświadczeń... *Zbliża się czas Antychrysta*... Wtóruje mu słynna pieśń z *Carmina Burana*: *Młodość już nie chce się uczyć, nauka upada, cały świat chodzi na głowie, ślepcy prowadzą innych ślepców i spychają ich w rów, ptaki wzbijają się zanim zdążą rozłożyć skrzydła, osioł gra na li-rze, woły tańczy, parobcy wiejszy służą w wojsku. Zaś Ojców Kościoła, św. Grzegorza, św. Hieronima, św. Augustyna i św. Benedykta, ojca mnichów, można spotkać w obozie, w sądzie albo na targu rybnym. Maria już nie lubi życia kontemplacyjnego, a Maria już nie lubi życia czynnego, Lea jest bezpłodna, Rachela ma kaprawę oczy, Katon chodzi do garkuchni, a Lukrecja stała się dziewczką. Co niegdyś potępiano, to się teraz zachwala. Wszystko zboczyło z własnej drogi...*

Zdumiewające, jak wiele ze średniowiecznego dziedzictwa zostało nieodwracalnie pożarte przez upływający czas i zapomniane, tymczasem biadanie nad nędzą czasów dzisiejszych wciąż odzywa się równie donośnie. I znów słyszymy, że młodzież już nie chce się uczyć, miłość ostygła i zło zwycięża...

Dzień i noc, czyli czas żywych i czas diabła

Mroki średniowiecza, słyszymy czasami - i wypadałoby się z tym zgodzić, zwłaszcza, jak rzadkie było wówczas sztuczne oświetlenie. Po zachodzie słońca mrok zapadał zarówno w chatach wieśniaków, jak domach mieszczan. Owszem, wnętrza chat oświetlano płonącymi szczapami drzewnymi - czyli łuczywem - i dbano, aby palenisko nigdy ze szczeniem nie wygasło. Znano też świece własnej roboty, później także kaganki, w których płał tłuszcz zwierzęcy albo olej. Jednak we wczesnym średniowieczu sztuczne światło służyło jedynie najzamożniejszym, rozjaśniało nocną ciemność w świecie kościołów i zamków. Dopiero później, kiedy w miastach rozwinie się rzemiosło, a zwiększone zapotrzebowanie na różne produkty doprowadzi do wydłużenia czasu pracy, sztuczne światło jaśniej zapłonie nocami w warsztatach i kramach.

Noc jest więc wciąż porą ciemności - i strachu, gdyż to nocą upiory wychodzą z grobów, zaś diabeł jawnie krąży po drogach, czyhając na nieostrożnych grzeszników. Thietmar z Merseburga, niemiecki kronikarz z początków XI w., napisał wprost: *Jak dzień dał Bóg żyjącym, tak noc dał umarłym*. Ludzie średniowiecza uważali noc za domenę zła i grzechu. Światło zaś jest jedną z najpotężniejszych metafor w całym średniowiecznym piśmiennictwie religijnym, bowiem tak, jak światło dnia rozprasza ciemność nocy, tak światło Objawienia rozprasza mroki poganiaństwa. Nie inaczej też opisywano narodziny Chrystusa: *O której godzinie narodził się? — W środku nocy. — Dlaczego narodził się w nocy? — By wyprowadzić na światło prawdy tych, którzy błakają się w ciemnościach grzechu...*

Noc była więc czasem grzechu i zbrodni - i to nie tylko w symbolicznym piśmiennictwie religijnym. Ustawodawstwo średniowieczne znacznie surowiej karało występki popełnione po zachodzie słońca, ale też pora dnia bywała czasem dodatkową wskazówką dla sędziów. Tak na przykład Księga Elbląska przewiduje znacznie niższą karę, jeśli kto zelżył urzędnika miejskiego w karczmie po zachodzie słońca, niż gdyby podobnie uczynił w pełni dnia. Nie sądzę jednak, aby należało się tutaj dopatrywać teologicznych subtelności. Po prostu sprytni mieszczanie uznali, że jest znacznie bardziej prawdopodobne, że urzędnik będzie się w tejże gospodzie w mrokach nocy upijał jako osoba prywatna, nie zaś miejski dygnitarz. I jeśli go kto w pysk strzeli, to jako osobę prywatną, czyli do znieważenia urzędu nie dojdzie.

rzezanie, Zwiastowanie, Okazanie w Świątyni, Chrzest, Przeistoczenie, Męka Pańska, Zmartwychwstanie, Wniebowstąpienie. Bardzo ważne było również Zesłanie Ducha Świętego, choć nie wiadomo, czy obchodzono pozostałe święta związane z apostołami. Oprócz nich respektowano również dni lokalnych patro-nów, związanych z wezwaniem kościołów parafialnych, czy dni miejscowych świętych oraz niedziele, które wyznaczały główny rytm świętowania.

Upływ średniowiecznego czasu nieubłaganie odmierzają też posty - szacuje się, że czasami obejmowały aż do jednej trzeciej wszystkich dni w roku. Składały się na nie bowiem cotygodniowe posty w piątek (czasami również w środę), oraz dłuższe okresy «suszenia», czyli tzw. Suche Dni, które wypadały kwartał- oraz dłuższe okresy «suszenia», czyli tzw. Suche Dni, które wypadały kwartał- oraz dłuższe okresy «suszenia», czyli tzw. Suche Dni, które wypadały kwartał- nie: Wielki Post, post po Zielonych Świątkach, post po święcie Podwyższenia Krzyża (14.IX) oraz po św. Łucji (13.XII). Nic więc dziwnego, że wierni buntowali się przeciwko podobnym ciężarom, zaś Kościół właściwie przez całe średniowiecze nie szczędził owieczkom «dietetycznych» napomnień i przestróg. Inna rzecz, że zwyczajne pożywienie wieśniaków nie różniło się nadmiernie od postnego, a i średniowieczne pojęcie mięsa nieco się odbiega od naszych wyobrażeń. Tak na przykład na klasztorach gościły w czasie postów potrawy z młodziutkich - lub wręcz nienarodzonych - królików, które według ówczesnych pojęć mięsem nie były.

Jak pisałam, czas średniowieczny jest czasem liniowym, o jasno określonym początku i końcu. Jednak roczny rytm świąt kościelnych nadaje mu pewną powtarzalność, cykliczność - wydarzenia, które przed wiekami rozegrały się nieodwracalnie w odległej Judei, są symbolicznie odtwarzane każdego roku. Pewne wypadki istnieją poniekąd poza czasem, trwają wiecznie, także w chwili obecnej. Przeszłość nieustannie nakłada się na teraźniejszość: dla człowieka średniowiecza wszyscy żyjący są naznaczeni piętnem grzechu pierworodnego i odpowiadają za grzech Adama i Ewy, wszyscy Żydzi są winni śmierci Chrystusa. Owa obojętność na czas jest dla nas trudna do pojęcia, ale krzyżowcy, którzy w XI w. dokonywali rzezi Żydów, wierzyli, że karzą nie potomków morderców Zbawiciela, ale samych jego katów. Przeszłość była tu i teraz.

Podobnie historia świecka utknęła w miejscu, odkąd żyjący na przełomie IV i V w. św. Hieronim stworzył teorię czterech wielkich królestw ziemskich. Hieronim oparł się w swych wywodach na starotestamentowych prorocztwach Daniela i wyliczył, że potęga ziemską przeszła kolejno od władztwa Asyry-Babilońskiego do Medo-Perskiego, następnie do Grecko-Macedońskiego i na końcu do Rzymskiego. Idea monarchii była trwała i niezmienna, choć sama władza wędrowała z jednego imperium do drugiego, z jednej dynastii do następnej. Owa koncepcja przekazywania władzy ziemskiej (*translatio imperii*) przetrwała szczęśliwie upadek Rzymu i została twórczo rozwinięta przez późniejszych dziejopisów. Tak na przykład wedle Ottona z Freisingen władza przeszła od Rzymian do Greków (czyli Bizantyjczyków), od Greków do Franków, od Franków do Longobardów, od Longobardów do Germanów (czyli Niemców), co nie jest zdumiewającą konkluzją, zważywszy Otton z Freisingen spisywał swoje teorie na dworze ottonskim. Także inni historycy nieodmiennie sławili własnych patronów i w kronikach francuskich *translatio imperii* kończy się wywyższeniem Franków, zaś w kronikach angielskich - wyniesieniem Brytów. Najwyraźniej już wówczas znano powszechną prawdę, że historią jest nie to, co się niegdyś zdarzyło, ale to, co dziejopisi zapiszą w księgach.

Pułapka nieruchomego, martwego czasu czyha na nas również w romansach rycerskich. Lancelot, Parcival i cała kohorta ich pomniejszych towarzyszy są nieustannie młodzi, zawsze odważni i gotowi wyruszyć na poszukiwanie przygód. Czasami w swych wędrówkach trafiają do miejsc, gdzie *całą zimę i całe lato kwitną kwiaty i owocują drzewa*. Czas staje się tutaj zupełnie nierzeczywisty - na czarnej wyspie z poematu o Erecu nie zmieniają się pory roku, za to podczas doby zmieniają się siły sir Gowena. Nie jest to czas wieśniaków, ani czas Kościoła, ale czas baśni, czas, który wciąż istnieje w niektórych opowieściach *fantasy*.

Światem realnych osad i zamków wciąż władał czas rolniczy. Pomimo pisane-go kalendarza klasztorzy żyły w rytmie wiosek. Co więcej, czas Kościoła niejednokrotnie dostosowywał się do czasu swej owczarni. Lato i wczesna jesień, czyli czas najbardziej pracowitych zajęć rolniczych, są właściwie zupełnie wolne od świąt kościelnych - oczywiście z wyjątkiem Wniebowzięcia Najświętszej Marii Panny (15.VIII), ale trzeba pamiętać, że jest to późne święto, upowszechnione

chyba dopiero w XIII w. Wyczulenie Kościoła na rytm czasu przyrody bardzo dobitnie pokazuje historia święta Wszystkich Świętych. Ustanowione w Kościele Zachodnim na początku VII w. przypadało początkowo na 13 maja, ale już pod koniec VIII w. przeniesiono je na 1 listopada, gdyż, jak zapisała *Złota legenda*: *papież osądził, że lepiej będzie święcić ten dzień święty w tej porze roku, kiedy - po ukończeniu winobrania i żniw - pielgrzymom łatwiej jest znajdować strawę*.

Ów czas rolniczy płynął dostojnym szerokim korytem, mierzony kolejnymi porami siewu, sianokosów, żniw. Zegary słoneczne, piaskowe, czy wodne nie pojawiały się poza murami pracowni uczonych, czy zgromadzeń klasztornych, a i tak nie zawsze potrafiono je wykorzystać. Kolejne lata rachowali właściwie chyba tylko dziejopisi, zaś zwyczajna panorama czasu ograniczała się do ludzkiej pamięci - stąd też powszechne użycie zwrotu *najstarsi ludzie nie pamiętają*. Mierzenie pomniejszych „kawałków” czasu także nastroczało wiele trudności. Jeśli nie można było ustalić pory z położenia słońca, liczono go wedle spalania lucywa, świecy, czy ubytku oliwy w kaganku. Mnisi zliczali przeczytane strony Pisma świętego, lub psalmy odmówione między jedną a drugą obserwacją nieba, co nie jest przecież najbardziej dokładnym sposobem. Podobna trudność nie omijała zresztą i wielkich tego świata, gdyż kronikarz u schyłku XI wieku zanotował, że angielski król Alfred kazał wozić ze sobą świece równej długości i zapalał je jedna po drugiej, aby choć tym sposobem orientować się w upływających chwilach - a zwyczaj ów wciąż trwał w czasach Ludwika IX (XIII wiek) i Karola V (XIV wiek), co pokazuje, jak nieprecyzyjny był czasowy horyzont owych czasów.

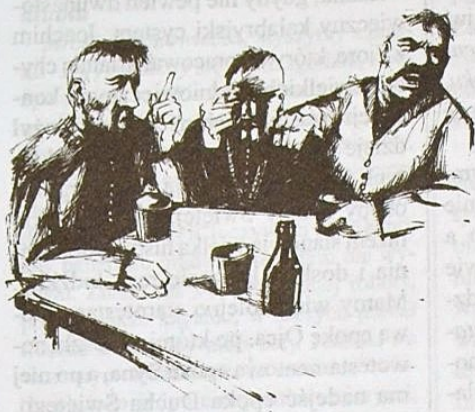
Owszem, w uczonych manuskryptach rozważa się koncept godziny, a nawet jeszcze drobniejszych miar czasu. Na przykład Honoriusz z Augustodunum wywodził uczenie w XII w., że godzina składa się z 4 punktów, 10 minut, 15 części, 40 momentów, 60 znamion i 22 560 atomów, ale podobne rozważania nie miały wielkiego wpływu na życie codzienne. Właściwie nawet godziną nie posługiwano się powszechnie - a w każdym razie nie wcześniej, niż na wieżach kościołów pojawiły się powszechnie dzwony wybijające godziny kanoniczne. Odtąd bowiem ich dźwięk zaczął regulować codzienność wieśniaków do tego stopnia, że na początku XIII wieku Jean de Garland tak wyprowadzał etymologię słowa dzwon: *Dzwony (campana) otrzymały swą nazwę od wieśniaków, którzy mieszkają na wsi (in campo) i godziny potrafią odróżniać tylko po biciu dzwonów*. Podobnie zresztą rzecz ma się w miastach, gdzie dzwony są faktycznie poprzednikami miejskich zegarów mechanicznych - współczesne źródła zachowały takie określenia czasu, jak na przykład *gdy zadzwonią po raz drugi na mszę w kościele franciszkanów*. Ludzie średniowiecza odróżniali „dzwon żniwny”, „dzwon do gaszenia pożarów”, „dzwon na wypędzanie bydła na pastwisko”. Od XIII w. upowszechnia się jeszcze zwyczaj wzywania wiernych do modlitwy porannej i wieczornej trzykrotnym biciem w dzwon, a zasięg głosu dzwonów wyznacza jednocześnie granice cywilizacji.

Natomiast od XII wieku w miastach pojawiło się wysoce wykwalifikowane rzemiosło i handel, co oznaczało również zmianę w ludzkim podejściu do czasu i pieniędzy - mianowicie pojawiła się potrzeba bardzo precyzyjnego mierzenia zarówno czasu, jak pieniędzy. Aby przetrwać na rynku rzemieślnicy i kupcy musieli zacząć szacować ilość czasu, który inwestowali w swoją pracę. I właśnie wówczas symbolem powszechnego, abstrakcyjnego czasu stał się zegar mechaniczny, prototyp wszystkich maszyn. Z czasem zegary mechaniczne zaczęły z wież kościelnych dumnie dominować nad średniowiecznymi miastami, lecz owa fizyczna transformacja czasu wcale nie od razu została zauważona przez średniowieczne społeczności, a historia nie odnotowała nawet imienia wynalazcy zegara. Z końcem XIII wieku zegary mechaniczne rozpowszechniają się we Włoszech, Niemczech, Francji i Anglii, zaś w kolejnych stuleciach obejmują we władanie całą Europę. Zrazu są to urządzenia słabe i zawodne, przy tym wciąż uzależnione od tradycyjnego, naturalnego czasu, gdyż dzień w każdym prawie mieście zaczyna się o innej porze, a często wręcz o świecie, co nie jest nazbyt precyzyjne. Jednak czas mechaniczny nieodwracalnie zmienia średniowieczne pojmowanie chwili i wraz z upowszechnieniem mechanicznych zegarów średniowieczny czas przemija na dobre, podobnie, jak stara postać świata.

I tutaj wypadałoby urwać nasze rozważania, gdyby nie pewien dwunastowieczny kalabryjski cysters, Joachim z Fiore, który wypracował ostatnią chyba z wielkich średniowiecznych koncepcji czasu. Joachim z Fiore ułożył dzieje ludzkości w trzy epoki, w których kolejno dominują poszczególne osoby Trójcy Świętej, zaś wszystkie razem stanowią wielką historię dorastania i doskonalenia się rasy ludzkiej. Mamy więc kolejno starotestamentową epokę Ojca, po której nadeszła nowotestamentowa epoka Syna, a po niej ma nadejść epoka Ducha Świętego. Początek tej ostatniej Joachim obliczył zresztą precyzyjnie na rok 1260, obiecując, że wówczas właśnie ludzkość osiągnie całkowitą wolność duchową i posiadzie pełne zrozumienie tajemnicy Boga. Religia zostanie odnowiona, zniknie zepsuty Kościół - jak można się domyślać, Kościół nie przyjął tej części z zachwytem - odrodzi się życie klasztorne. Jak Nowy Testament przewyższa Stary Testament, tak w epoce Ducha Świętego nadejdzie „Ewangelia wieczna”, doskonalsza od Nowego Testamentu. Tutaj znów Kościół musiał oponować i św. Bonawentura wystąpił przeciwko tezom Joachima, twierdząc, że *po Ewangelii Chrystusa nie może być żadnej innej*. Choć potępiona, nauka o trzech epokach ludzkości wywarła wielki wpływ na późniejsze ruchy heretyckie, zaś proroctwo o nadejściu trzeciego wieku spłotło się nierozłącznie z marzeniem o powrocie złotego wieku i nadejściu ziemskiego raju. Ale o raju, piekle, a także innych miejscach oznaczanych na średniowiecznych mapach będzie innym razem...

Literatura:

- Arno Borst, *The Ordering of Time...*, Chicago 1993.
- Bronisław Geremek, „Człowiek i czas” [w:] *Kultura Polski średniowiecznej X-XIII w.*, red. J. Dowiat, Warszawa 1985.
- Aaron Guriewicz, *Kategorie kultury średniowiecznej*, Warszawa 1976.
- Brygida Kürbis, „O pojęciu czasu i chronologii historycznej w średniowieczu” [w:] *Problemy nauk pomocniczych historii*, t. IV, red. J. Szymański, Katowice 1976.
- Jacques Le Goff, *Kultura średniowiecznej Europy*, Warszawa 1994.



Staropolskiego pierdoły gawędy

Michał Mochocki

Dział DP otrzymał autoryzację Jacka Komudy.

*Salvete, domini magnifici, sed hodie mieysca na ordynaryjne nasze gadki ledwie staie, a to dlatego, że się Nowe Dzikie Pola na paginach portalowych ponad miarę już rozsiadły; item duae orationes sunt, a y to niedlugie. Aequum est naypierwey iść com uprzednio był obiecał, to iest Mapy administracyney erratę zamieścić; k czemu głos amico meo Thomae przezacnemu daie, qui hanc rem punkt po punkcie zgrabnie nam wyklada. A krom tego z ksiąg uczonych wypisalem co kazdemu szlachcicowi wiedziec iest konieczne: swiat kościelnych kalendarium z krótkim opisaniem oby-
czaiów przynależnych; coć cytata z im.p. Bystronia dzieła opatrzyłem, które to naypełniey rzecz podaie, z rzadka ieno Kuchowiczem dopełniwszy. Zasię wedle Wielkiej Nocy y Bożego Narodzenia, to też przy nich tyle iest zwyczajów, że y ćwierci na wołowej skórze by nie spisał; ergo na Swawolney Kompaniji zamieściłem.*

1. Rachunek sumienia c.d.

fragmenty z listu Tomasza „Luigiego” Michałowskiego
(dotyczy artykułu o administracji RP z Portalu nr 3)

1. Proponuję by stosować raczej sformułowanie następujące: „w większości województw litewskich starostowie grodowi nie występowali a ich kompetencje przysługiwały wojewodom, których w terenie zastępowali mianowani przez nich podwojewodzi sądowi” (obowiązkowo z dodatkiem „sądowi”, w Koronie występowali bowiem podwojewodzi, którzy jednak z tymi litewskimi nie mieli wiele wspólnego). Z tego co mi bowiem wiadomo, starostowie grodowi funkcjonowali na Litwie w woj. brzesko-litewskim, mińskim i (jeżeli się nie mylę) mścisławskim. W województwach tych naturalnie wojewodowie mieli kompetencje wojewodów koronnych.

2. Nieco pospieszyłeś się zaliczając Ruś Czerwoną do terenów oderwanych od Litwy w 1569 roku. Województwo to (ruskie) należało do Korony od czasów Kazimierza Wielkiego. Zupełnym nieporozumieniem jest stwierdzenie iż „w woj. ruskim występował jeden starosta generalny, generał ziem ruskich”. Nic bardziej błędnego! W pierwszym okresie rządów polskich województwem ruskim, czy ściślej rzecz ujmując, ówczesną Rusią Czerwoną, zarządzał rzeczywiście jeden starosta - starosta generalny ziem ruskich rezydujący we Lwowie. Ale już u schyłku XIV wieku (!) pojawili się starostowie sanocki, przemyski, halicki, wreszcie w 1403 r. trembowelski, a wkrótce potem żydaczowski. Już w XV wieku kompetencje starosty ruskiego zostały ograniczone do ziemi lwowskiej i nie miał on władzy zwierzchniej nad pozostałymi starostwami! Tytuł starosty generalnego ziem ruskich używany był bardzo rzadko - zwykle używano tytułu „starosta lwowski”. W XVI-XVII wieku starostwa grodowe były też w Chełmie i Krasnymstawie.

3. Starosta krakowski nosił wprawdzie tytuł starosty generalnego, ale podlegał mu tylko gród w Krakowie. Nie miał władzy zwierzchniej nad pozostałymi grodami województwa (Nowy Sącz, Biecz, Oświęcim), w których rezydowali odrębni starostowie grodowi.

4. Ziemia dobrzyńska obejmująca powiaty dobrzyński, rypiński i słoński (starostwo grodowe w Bobrowniku) zaliczana była do woj. inowrocławskiego (powiaty inowrocławski i bydgoski - starostwa grodowe w Inowrocławiu i Bydgoszczy).

5. Staroście generalnemu wielkopolskiemu podlegało rzeczywiście 7 grodów (w woj. poznańskim Poznań i Kościan, w woj. kaliskim Kalisz, Gniezno, Pyzdry, Konin, Kcynia), ale oprócz niego w Wielkopolsce istnieli również inni starostowie grodowi - w woj. poznańskim osobnego starostę miały Wschowa i Wałcz, w woj. kaliskim zaś Nakło.

6. Woj. mazowieckie dzieliło się na 10 ziem (w stolicy każdej było starostwo grodowe), ale ziemie te dzieliły się jeszcze na powiaty. (dokładny spis na sieci - M.M.)

7. Woj. podlaskie dzieliło się na ziemie, nie na powiaty (ziemie: drohiccka, mielnicka i bielska). W ziemi drohicckiej starostwo grodowe było w Drohiczyźnie, w ziemi mielnickiej w Mielniku, w ziemi bielskiej w Brańsku (nie w Bielsku!).

8. W woj. kijowskim starostwo grodowe było w Kijowie, w woj. braclawskim (powiaty braclawski i winnicki) w Winnicy, w woj. czernihowskim w Czernihowie. Wojewoda czernihowski był równocześnie starostą czernihowskim. Z tego co wiem, w Nowogrodzie Siewierskim był gród filialny bez własnego starosty.

2. Kalendarz świąteczny

Kołęda

„W okresie między Bożym Narodzeniem a wielkim postem plebani i ich zastępcy odwiedzali w asyście organisty lub innych sług kościelnych domostwa wiernych, wstępując

zarówno do dworów jak i do chat najbiedniejszych kmieci. Duchowni wygłaszali wszędzie krótkie kazania, dawali błogosławieństwo i otrzymywali w zamian tzw. kołędę - chłopcy dawali słoninę, ser, suszone grzyby, jaja, orzechy oraz drobne sumy pieniężne, po miastach wręczano im wyłącznie pieniądze. Szlachta ofiarowywała datki i w naturze, i w pieniądzu, ponadto urządziła wystawne przyjęcia. [...] Prócz księży po kołędzie chadzali wiejscy parobcy, żacy, czeladź miejska. Niektórzy z nich przebierali się za dzikie zwierzęta, np. wilki, niedźwiedzie, a najczęściej za tury, tak zwane „turonie”. Kiedy kołędnicy przybywali do chaty, zaczynało się wesołe przedstawienie. Turon lub wilk gonił dziewczki, kłapał drewnianą szczęką, wy czyniał wesołe skoki. Występy te zachwycaly dorosłych, ale przerażały małe dzieci. [...] nie omijali dworów, śpiewali tam specjalnie przystosowane do okoliczności wierszowane życzenia noworoczne, życząc w nich zdrowia, szczęścia, najbogatszych plonów. Zarówno w chałupach, jak i dworach kołędnicy dopraszali się sutych datków.”

(Kuchowicz 514-515)

1. I Nowy Rok

„W dzień Nowego Roku składano życzenia „Do Siego Roku”, urządzano proszone obiady oraz inne przyjęcia.” (Kuchowicz 514)

6. I Trzech Króli

„...obchodzili: chłopcy poszczególne domy z gwiazdą z papieru wyklejoną, we wnętrzu której umieszczano światło, niby gwiazdę, która trzech króli wiodła do betlejemskiej stajenki; śpiewano przy tym kołedy i składano życzenia, za co gospodarze częstowali śpiewaków.” (45-46)

2. II Oczyszczenie NMPanny (Matki Boskiej Gromnicznej)

„...święcono powszechnie w kościołach świece, które następnie przez cały rok starannie przechowywano, wieszając zazwyczaj na ścianie. Świece te dawano do rąk konającym, poza tym zapalano je w czasie burzy i gromów, aby niebezpieczeństwo od domu oddalić, skąd też świece te gromnicami zwano [...]” (49)

3. II Św. Błażeja

„W dzień [...] patrona od bólu gardła, święcono w kościele jabłka, których używano następnie jako lekarstwa [...]” (49)

5. II Św. Agaty

„...święcono [...] chleb, sól i wodę; środki te miały być skuteczną ochroną przed ogniem i w czasie pożaru powszechnie ich używano.” (50)

Zapustny wtorek

„Zabawa dochodziła szczytu w zapustny wtorek; o północy cichła muzyka, sprzątano ze stołu resztki uczty i stawiano śledzie na znak, że zaczął się wielki post. Nie zawsze oczywiście wiadano, kiedy jest północ, częściej zaś jeszcze nie chciano o tym wiedzieć i młodzież tańczyła do świtu, na co sarkali bardziej pobożni starsi.” (51)

Środa Popielcowa - początek 40-dniowego postu

„Zdarzało się, że jeszcze i w dzień popielcowy tu i ówdzie grywała muzyka, a pito też w ten dzień nie najgorzej, choć już przy śledziu i kapuście. Popielec był przede wszystkim uroczystością kościelną, do której znaczną przywiązywano wagę; było coś efektownie teatralnego w tym geście, z którym niewytrzeźwieni jeszcze po nocy biesiadnicy szli do kościoła, aby głowy posypać popiołem.” (51)

Wielki post

„Wielki post jest okresem ciszy, skupienia, pobożności. Nie słyhać muzyki, nie wolno tańczyć, nie ma gwarnych zebrani towarzyskich, nawet strój jest poważniejszy; śpiewa się pieśni pobożne. Monotonie tego okresu przerywa z rzadka jakaś nieznaczna zwyczajowa uroczystość; tak np. obchodzono śródpoście tłuczeniem garnków, obrzucaniem się popiołem i innymi niewymyślnymi psotami.” (53)

12. III Św. Grzegorza

1. IV Prima Aprilis

Niedziela Kwietnia

„Uroczystości wielkanocne rozpoczynały się w Niedzielę Kwietnia, czyli Palmową. [...] Polykano więc bazie wierzbowe albo też uderzano się młodymi gałązkami wierzbiny, niby na pamiątkę palm, którymi witano Chrystusa przy wejściu do Jerozolimy [...]”

Wielki Tydzień

Miejsca nie ma - szukajcie na stronie internetowej <http://www.DzikiePola.com/>

Śmigus Dyngus

„W wielkanocny poniedziałek mężczyźni oblewali wodą kobiety, w dni następne przywilej ten posiadały niewiasty, które teoretycznie mogły zeń korzystać aż do Zielonych Świątek. Praktycznie jednak śmigusowa „kampania” trwała tylko dwa, trzy dni, pełne jednak emocji i niezapomnianych wrażeń.” (Kuchowicz 535)

Zielone Świątki

„...były radosnym świętem rolników i pasterzy. Powszechnie zdobiono zielenią kościoły, chaty, dwory, zatykano gałęzie za drzwi i obrazy, wysypywano tatarakiem ścieżki i podłogi. [...] Zdarzało się też we dworach, że Zielone Świątki traktowano jako zakończenie cyklu wielkanocnego, a więc znów wyprawiano ucztę, jakby drugie święcone, i dzielono się jajkiem.” (61-62)

Boże Ciało

„Wielkie uroczystości wiązały się z procesją w święto Bożego Ciała; było to wielkie święto, obchodzone zawsze z wystawnością. Na wsiach zdobiono ołtarze zielenią, którą następnie rozrywano, aby jako uświęconą zachować w chacie przeciwko nieszczęściu, lub też zakopywano w polach; święcono też [...] wite wianki z dobranych ziół, które potem wieszano nad drzwiami. Gdziekolwiek ksiądz obchodził procesjonalnie pola i błogosławił je [...] Sama procesja wyglądała okazale. Brali w niej udział wszyscy, i to w największej paradi; gdzie było wojsko, tam i ono występowało pod bronią. [...] Uświetnieniem uroczystości były salwy [...] jeżeli żołnierzy nie było, to młodzież improwizowała kano nadę we własnym zarządzie, strzelając z czegokolwiek, byle głośno było.” (62-64)

23. VI Sobótka (Wilia Św. Jana)

„Mimo, że nominalnie palono ognie ku czci św. Jana, przekonanie, że jest to zwyczaj pogański, było powszechne. [...] Nie dziw więc, że ludzie bardziej pobożni, zwłaszcza zaś duchowni, patrzyli z odrazą na ów diabelski zwyczaj i starali się go zwalczać; księża występowali w kazaniach przeciwko paleniu ognia, czasami też i dziedzic wydawał odpowiednie zakazy.” (64-65)

Dożynki

„...mamy tu do czynienia z uroczystym, obrzędowym świętem ostatnich kłosów i nie mniej uroczystym przeniesieniem ich wśród śpiewów i muzyki do chaty czy dworu, gdzie

je starannie przechowywano, aby następnie ziarno z nich wysiać w jesieni. [...] Ostatnie kłosy są niejako symbolem całego plonu, w niektórych okolicach wiązano je razem, strojono w kwiaty i wstążki, tarzano się koło nich na ziemi lub też wleczono po ziemi którąś ze żniwiarek. Następnie «brodę» tę czy też «przepiórkę» wykopywano i niesiono do domu lub też pleciono zeń wianek, który niesiono całą gromadą do domu; przodownica niosła ów wieniec, a najpoważniejszy żniwiarz oddawał go panu, wygłaszając odpowiednią przemowę, w której podkreślał znaczenie tego wienca, który jako gość przybywa do dworu, aby znów w jesieni wrócić na pole.» (66-67)

10. VIII Św. Wawrzyńca

„...odbywało się święcenie masła, którego następnie używano jako środka leczniczego, także i dla bydła; święcono też zebrany świeżo miód i wydawano go sąsiadom.» (68)

15. VIII Wniebowzięcie NMP (Matki Boskiej Zielnej)

„...bardzo często dożynki obchodzono właśnie w to święto, i wówczas wianek dożynkowy niesiono do poświęcenia do kościoła. W dzień ten święci się rozmaite rośliny: kłosy różnych zbóż, warzywa, owoce, zioła lecznicze, które wszystkie wiązano razem w wianek lub snopek, ozdabiano kwiatami i niesiono do kościoła.» (68)

16. VIII Św. Rocha

„W dzień św. Rocha, patrona od wielkiej choroby i zarazy, rozniecano nowy ogień, i to starymi sposobami, przez tarcie dwóch kawałków drzewa, zapalano wielkie ognisko i przepędzano przez nie bydło, aby je uchronić od zarazy.» (68)

8. IX Matki Boskiej Siewnej

„...zaczynano najczęściej siew jesienny [...]» (68)

11. XI Św. Marcina - początek adwentu

„Ważny to był dzień, zamykający okres jesiennych prac w polu, poza tym termin składania danin dworskich itd. [...] Sam dzień św. Marcina wolny był od zajęć gospodarskich; zwracano specjalnie uwagę, by zatrzymała się na ten dzień praca w młynach. [...] Dzień ten istotnie uchodził za początek zimy, a więc i wróżb na temat pogody zimowej było pełno. [...]» (69)

Adwent

„Po ukończeniu robót jesiennych następował czas spokoju, ciszy, postów i nabożeństw: adwent. Gwarne zazwyczaj życie domowe i sąsiedzkie stawało się na przeciąg kilku tygodni przyciszzone, poważne, bardziej niż zazwyczaj pobożne. [...] Zresztą sama przyroda zdawała się narzucać ów okres spokoju i oczekiwania; szaruga jesienna uniemożliwiała pracę w polu, a roztopy utrudniały sąsiedzkie wizyty. [...] zaczynały się codzienne nabożeństwa, tzw. ro-raty. Nabożeństwa te odprawiano przed wschodem słońca, przy czym na ołtarzu zapalano siedmioramienny świecznik.» (39)

2. XI Zaduszki

„...obchodzono groby, składano daniny proboszczowi, obdarzano suto dziadów wędrownych. Pierwotnie zastawiano w dni te czy to na cmentarzu, czy w domach jadło dla dusz zmarłych; wierzone, że w czasie tym dusze mogą wracać na świat, aby się ogrzać i pożywić [...] ostatecznie zaczęto potrawy te, zrazu dla duchów przeznaczone, ofiarowywać ubogim jako jałmużnę, choć dawne praktyki jeszcze tu i ówdzie pozostały.» (69-70)

6. XII Św. Mikołaja

„...był przede wszystkim świętem pasterskim albo też świętem obrony przed dzikimi zwierzętami, zwłaszcza zaś wilkami. W wigilię dnia tego pościli powszechnie pasterze, wierząc, że w ten sposób chronią swój dobytek od szkody; panowało przekonanie, że w ten dzień gromadzą się wszystkie wilki w jedno miejsce i dzielą między siebie przyszłą zdobycz. Dzień ten był dniem ofiar kościelnych; kto zaniósł na plebanie barana czy kurę, zapewniał sobie tym samym ochronę przed wilkiem.» (70)

24. XII Wigilia

„Okres skupienia i ciszy kończył się z nadejściem świąt Bożego Narodzenia; zmieniał się nastrój, dom zamknięty i spokojny otwierał się nagle, jaśniał świąteczną radością, przyjmował gości, rozbrzmiewał wesołą kołędą; na miejsce postnych potraw stawiano obfite i smakowite [...] zaczynał się długotrwały okres zabaw, przedstawień, tańców, przedłużający się następnie w mięsopusty.» (40)

25. XII Boże Narodzenie

„Same dni świąteczne przeznaczone były na towarzyskie zabawy; święcono je hucznie, żarłocznie i głośno. [...] Rozsyłano też w ten dzień dary, co potem na Wilię lub też na Nowy Rok przeszło; nazywało się to kołędą. Jedni dary rozsyłali, inni znów przymawiali się o nie; weszło w zwyczaj, że parobcy wiejscy, organiści, bakałarze, bardzo powszechnie także i księża chodzili od chaty, poczynając, rzecz prosta, od dworu, i zbierali kołędę. [...] Obdarowywano też służbę.» (42-43)

Więcej o zwyczajach wigilijnych - szukajcie na: <http://www.DzikiePola.com/>

26. XII Św. Szczepana

„W dniu 26 grudnia [...] zwyczajowo godzono do pracy służbę, która czekała na oferty kwaterując po szynkach i karczmach. Stąd też powstało przysłowie: „Na św. Szczepana każdy sobie pan”. W dniu tym obsypywano się powszechnie owsem. Według dawnych wierzeń miało to sprowadzić pomyślność i zapewnić dobre urodzaje, kościół zwyczaj ten interpretował zaś jako pamiątkę męczeństwa św. Szczepana.» (Kuchowicz 514)

27. XII Św. Jana Ewangelisty

„...święcił ksiądz wino, które z dworu przysyłano; wino to miało być lekarstwem na ból gardła i zębów.» (45)

28. XII Św. Młodzianków

„...był radosny dla dzieci, które otrzymywały podarki.» (45)

31. XII Św. Sylwestra

„...w owych czasach nie obchodzono hucznie tak tradycyjnego dziś „Sylwestra”. W dniu tym wróżono jednak, jaka przyszłość czeka w nadchodzącym roku. Panowało np. mniemanie, że jeśli komuś powiedzie się żartem okraść inną osobę, cały nadchodzący rok będzie dlań szczęśliwy. Popelniano więc wiele drobnych, symbolicznych kradzieży; zwyczaj ten istniał u wszystkich grup społecznych.» (Kuchowicz 514)

Cytaty z:

Jan Stanisław Bystron, „Dzieje obyczajów w dawnej Polsce”, PIW 1976 (s. 39-70)

Zbigniew Kuchowicz, „Obyczaje staropolskie”, Łódź 1975 (s. 514-535)

Gospodarstwo

Michał Mochocki

ilustracje: Piotr Macha



Folwark

Regiony

Pańszczyźniany folwark zbożowy produkujący na eksport via Gdańsk, tak typowy dla XVII-wiecznej polskiej gospodarki, wcale nie był typem dominującym. Przez Gdańsk szły ogromne ilości zboża, warte olbrzymie pieniądze, ale w skali kraju zboże eksportowe stanowiło ledwie kilka (średnio 2,5) procent, gdyż o wiele więcej szło na rynek wewnętrzny. Średnie folwarki eksportowe występowały przede wszystkim w szerokich pasach wzdłuż Wisły i Dźwiny i ich głównych dopływów. W wielkich majątnościach odległość była mniejszą przeszkodą, bo organizacja transportu na masową skalę była opłacalna, w najuboższych zaś folwarczkach nikt o spławie nie zamyślał, bo na flisu opłacenie grosza nie starczało.

Zwykły szlachcic bowiem, jeśli mieszkał dalej niż 50 km od spławnej rzeki, wolał wozić zboże na targ do miasteczka czy sprzedawać jeżdżącym po folwarkach kupcom. Stąd większość zbożowych folwarków produkowała na rynek lokalny, tj. dla pobliskich miasteczek i miast. Z południowo-zachodniej części sporo zboża szło na ziemie śląskie, lecz prastare, silne więzi gospodarcze pozwalają uznać sprzedaż na Śląsk nie za eksport, lecz za handel wewnętrzny. Zyski ze sprzedaży zboża wewnątrz kraju były oczywiście dużo niższe niż z handlu gdańskiego, bo też dużo niższe były ceny. Stąd większą rolę pełniła hodowla, np. ryb w krakowskim albo owiec w Wielkopolsce, gdzie owce były tak ważne, że grodzono im pastwiska kosztem ziemi pod uprawę!

Folwark hodowlany zaś typowy był dla Ukrainy i Podola. Ziemie były bardzo żyzne i rozległe, zatem zboże ponad miarę obradzało, jego cena zaś dwu- i trzykrotnie niższa była aniżeli w Gdańsku. Lecz i z Ukrainy nad Motławę zboża docierało wiele. Część spławiano Dnieprem albo Dniestrem na południe, część na Litwę i do Moskwy wędrowała, a większość żywiła ruskie, ukraińskie ziemie. Na tych ziemiach zatem, gdzie taniego zboża w bród bywało, opłacało się hodować bydło. Stepy wielkie i trawiaste doskonałe były na pastwiska, wypasano więc olbrzymie stada wołów, które potem przepędzano na bardzo nieraz odległe targi koronne i litewskie, czasem nawet za granicę, a największe szlaki z Ukrainy do Wrocławia oraz Brzegu wiodły.

Wsie pasterskie zaś dominowały w górach, na południu Polski - Beskid Niski, Bieszczady, południe woj. ruskiego. Mało ziemi tamże uprawiano, a podstawa gospodarki to hodowla owiec. Osobliwe te wsie były, na prawie włoskim osadzone, w których poddani pańszczyzny ledwie kilka-kilkanaście dni do roku odrabiali, za to z owiec, sera dziesięcinę oddawali. A więc jeśli wsie włoskie były, tam szlacheckie ziemie nie poddani, lecz najemni robotnicy i parobcy za pieniądze obrabiali.

Litwa zaś, dzika kraina, tylko tamże na północy folwarki zbożowe rozwinęła, gdzie do Dźwiny spławnej blisko było, albo jeśli stało duże miasto w okolicy, albo też w królewskich dobrach. Reszta Litwy takowe folwarki miała, gdzie pańszczyzna mniejszą wartość przedstawiała, większą zaś daniny w naturze składane i czynsze pieniężne. Bo z Litwy towary leśne głównie, a mniej zboża wywożono.

Orka

Orkę za pomocą pługów w woły zaprzężonych odbywano (w górach zasię końmi), lżejsze gleby (np. piaski mazowieckie) pluźcami cięto (mniejsze pługi bez kroju i kółek), a zaś Litwa i Ruś całą ciągle sochy używały. Pług żelazny lemiesz zwykle miewał. Kiedy orać nim skończono, jeszcze radłem w poprzek poprawiano (przy sochach nie było to w zwyczaju). Orka była to w zagony wąskie 6 do 8 skib mające, przez co ziemi się traciło, ale woda ziemi się trzymała. Ważne, by pilnować aby chłopci nie za płytko zaorali, bowiem ziarno miękkiej gleby potrzebuje, iżby wzrosnąć mogło. Zaorane pole zaraz końmi się bronuje, brony zaś drewniane były (u biedaków to z gałęzi nawet uplecione, tzw. „laskowe”), a żelazne zęby nader rzadko się trafiały. W XVI w. jeszcze chłopstwo żelazne narzędzia miało, potem tylko z rzadka. Mniejsze grudy pozostałe czasem jeszcze kijmi, motykami rozbijano. Tak to rolę popod zasiew przygotować trzeba, o nawozie nie zapominając. Sieje się zaś ziarno z ręki, z chusty albo worka czerpiąc, a na polu strachy przeciw ptastwu stawia, iżby ziarna nie wyjadło.

Żniwa

Zboże tradycyjnie ścina się sierpami. Kosa tylko do koszenia trawy służy, bowiem atrybutem Śmierci jest niezmiennie, zboże zaś dojrzałe Życia kwintesencją, przeto by nie szczęście na wieś spadło, gdyby zboże kosą wycinano. Ale kosiarze wędrowni, górale-bandosie głównie, kosy mimo to do zboża zażywali, przez co od połowy XVII wieku tu i ówdzie nasładować ich poczęto. Jakie potem kłeski na kraj cały padły, tego mówić nie potrzeba.

W żniwa chłopci nieraz przez dzień cały, a gdy noc pogodna, to i przy księżycu robia, lecz pańszczyzny chłopskiej zwykle panu nie nastarcza. Wtedy mądry pan korzysta ze zwyczaju tłoki, wedle której gdy gospodarz jaki albo wdowa nie ma siły na własnego pola obrobienie czy też inszą

krzewinki chochołami słomianymi okryć trzeba. Gdy spiżarnia pełna a ogień w kominie bucha, niech się tam za ścianą sroży zima!

Rybolówstwo

Stawy rybne szlachcic chętnie utrzymywał, jeśli nie miał, często kopać kazał. Na zimę nieraz spuszczano z nich wodę, wiosną więc „nadobnie dno przesuszysz, a gdy już traweczką podroście, nie głęboko wody przystawić, siedm albo dziewięć karpi puścić, także w drugą karasków. Bo silna to lichwa z kilka ryb puścić, a kilkaset kop wziąć. Jeśli też masz łośskie dobre, tedy to w staweczki rozsadzić, a nie masz li, nabyć albo kupić”, radzi Mikołaj Rej. Hodowano głównie karpie i karasie. Przez lato odławiano je z rzadka, okazynie, za to na jesieni spuszczano wodę i wybierano wszystkie, prócz małej ilości przeznaczonej na zarybienie przyszłej wiosny. Lecz z niektórych stawów wody nie spuszczano i łowiono przez rok cały, choćby i z przerebli. Stawy zwykle były mało znaczącą częścią gospodarstwa, jedynie w krakowskim gospodarka stawowa bardzo się liczyła (jak na Śląsku albo w Czechach), bo w krainie od morza oddalonej i nie obfitującej w jeziora i rzeki ryba była w cenie. Sporo stawów było i na Rusi, chociaż prymitywnych i nieumiejętnie kopanych. Beczki ryb solonych, ususzonych i wędzonych do miast wędrowały, na dni postne zwłaszcza przeznaczone.

Z kolei we wsiach nadmorskich lub na brzegach rzek i jezior kwitło rybolówstwo, szczególnie na Litwie. Niekiedy jezioro zastrzeżał pan dla siebie, ale zwykle chłopci za opłatą mieli wolny połów ryb. Oczywiście, bywały też i wsie rybackie, których mieszkańcy nie odrabiali pańszczyzny (lub robili w niewielkim wymiarze), lecz płacili czynsz w pieniądzu i daninę w rybach. W potokach łowiono ręką, ościeniem albo pałką, w morzu i jeziorach za pomocą sieci ciągniętych za łodzią, a na rzekach zwykle zastawiano sieci w poprzek nurtu. Czasem budowano tzw. jazy, tj. konstrukcje z trzciny i gałęzi, które przegradzały całą rzekę niczym gęsta krata z kilkoma większymi otworami - te zaś otwory zamykano sieciami, by niesione prądem wody ryby same wpadały w więcierze. W Bałtyku bodaj to najczęściej łowiono śledzi, które były dosyć tanie i powszechnie spożywane przez lud podczas postów. Śledzie można było dostać nawet w karczmach.

Pasieka

Pszczół bardzo szanowano, traktując miód jako szczególny dar boski, a pszczoły jako „święte robaki”. Pszczółę zabić grzech jest ciężki. Toteż pszczelarze cieszyli się poważaniem, a co bardziej zabobonni widzieli w nich powierników tajemnych mocy. Bartnicy był to lud leśny, pobierający miód z barci umieszczonych w dziuplach lub wyciętych własnoręcznie w drzewie. Płacili czynsz pieniężny i daninę w miodzie i wosku. W większych skupiskach bartnicy tworzyli bardzo ciekawą formę organizacyjną przypominającą cech rzemieślniczy, a rządzoną prawem bartnym lub obelnym, gdzie za kradzież miodu na gałęzi obwieszano. *Niestety, brak miejsca na omówienie.*

Prócz bartników byli pasiecznicy, zwabiający pszczoły do specjalnie wykonanych uli. Najczęściej były to po prostu wydrążone, ścięte kłody ustawione w sadzie czy na łące, czasem wiszące w powietrzu na sznurach. Niekiedy szlachcic stawiał sobie jeden lub dwa pnie, ale i bywały przy dworach spore pasieki, a najczęściej na ziemiach południowo-wschodnich. Zdarzały się ule plecione ze słomy lub lepiące z gliny.

Wiosną należało taki ul oczyścić i pszczołom „chorym miodu podstawić”, wybierano zaś miód na jesieni, wykurzac pszczoły dymem. Miód był zawsze w dobrej cenie, podobnie jak i wosk niezbędny na świece i pieczęcie.

Hodowla

Na pierwszym miejscu szlachcic stawiał konie, to rzecz jasna. Dla podróży, do boju, dla parady i przyjemności. Gospodarczo jednak koń nie stał wysoko, bo oprócz transportu służył tylko do ciągnięcia brony.

Podstawa gospodarki hodowlanej to **bydło rogate**, którego znano dwie rasy. Szare, długorogie, ciężkie bydło stepowe było doskonałe do ciągnięcia pługa, dobre na mięso i skóry, za to mało mleczne. Zupełnie odwrotne walory miała rasa druga, czyli polskie, swojskie, czerwone krowy. Średni folwark trzymał by-

Wołki paroletnie nabyte do pługa 10 lat w jarzmie chodziły, potem zaś, już ciężkie i ogromne, to na mięso sprzedawano, z czego złota na kolejne młode wołki z nadatkiem starczało. Bydło na ugorach wypasano, izby ugor użyźniały pod zasiewy przyszle, także łąki i nieużytki pod wypas służyły. Na trasach przegonu była wynajmowano też na krótki czas pastwiska dla stad wołów pędzonych na targi, z czego były i pieniądze i darmowy nawóz na ugorze.

Gdzie więcej owieczek było, tam im ogrodzenia ciągle przesuwano, by coraz to nową ziemię nawożyły. Dwa razy do roku się je strzygło, w maju i we wrześniu, wpięć starannie wykapałszy. Gdy złota nie stało na owczarnię i paszę na zimę, tak Rej radzi czynić: „A nie masz li ich czym chować, więc ich na wiosnę kupić, a na jesień sprzedać. Dasz za parę pół grzywny, a wezmiesz zasię, gdy jagniątko uroście, w jesieni za onę parę swoje pół grzywny. Obliczcie sobie, co welna z nabiałem uczyni, jeśli je przez rok przechowasz.”

Wszystko to gospodarz wiedzieć musi, a ekonom dopilnować skrzętnie. Za to mleka z krów dojaniem, masła, serów i śmietany wyrabianiem, „owocem kokoszym” (jajcami) gospodyni się bawiła, a przynajmniej nadzór miała, bowiem tak u pana jak u chłopca nabiał babskim był zajęciem.

Szkody, których się strzec

Tratowanie zbóż przez pieszych skracających drogę albo konnych na łowy jadących - chwycić takich a batożyć, jeśli szlachta to tylko przepędzić

W szkodę puszczone bydło albo ptactwo - chwycić i do dworu pędzić, a nie oddać aż ich nie okupią.

Kradzież mienia z lasu albo z pola - jeśli chłop nasz własny, do przegierza lub gąsiora sadzać, zimą do przerebła; jeżeli kto obcy, oćwiczyć i precz pognać lub do sądu w mieście oddać

Plaga owadów żarłocznych albo kretów - środki magiczne stosować, owady wybierać, szarańczę jako Karę Bożą przyjąć najpokorniej

Żwierz dziki szkodę czyniący, czy to wilk w stadzie, czy dzik w polu, czy szczur w spichrzu - wilcze doły kopać (z kołem zaostrzonym albo bez), na łów chodzić i wybijać, paści, wnyki, sidła stawiać, na szczury i myszy kotów dobrych dostać

Swawolnia Kompania

www.dzikiepolea.com

dla kilkanaście sztuk, acz i kilkadziesiąt się zdarzało. Miewano po folwarkach czasami bawoły.

Ceniono też **świnie**, bardzo odmienne od dzisiejszych, bo pokrewne jeszcze dzikim świniom. Wypędzano je stadami na żer do lasu, gdzie samopas szukały pożywienia. Potrafiły same się obronić przed wilkami, ale nie przed ludźmi, czasem więc włóczęga albo sąsiad porywał prosiaka ze stada. Były świnie czarne, mniejsze i pękate, oraz większe barwy jasnej. Trzody chlewnej także kilkanaście sztuk na folwark przypadało.

Dalej idą **owce**, w dużych ilościach chowane w Wielkopolsce (a to dla wełny, w Wielkopolsce bowiem sukiennictwo kwitło), no i oczywiście w okolicach górskich. Nawet średniozamożny panek trzymał tam koło 20 owiec, zaś bogaty nawet kilka setek. Owce były czarne albo białe, rasy dosyć podłej i o grubej wełnie (gorszej od angielskiej) przeto eksport nie opłacał się nam wcale, ale rynek własny pozostawał chłonny.

Kozy nie cieszyły się popularnością, bydlę to za głupie i złośliwe uważano, a do tego żydowskie, jeśli nie diabelskie. Toteż mało kóz chowano, a najwięcej jeszcze Żydzi i górale, a ze szlachty najbiedniejsi tylko.

Osiol również mało wartym był zwierzęciem, przez ubogich kmiotków i mieszczan chowany, bo od konia tańszym był istotnie, a wózek tak samo ciągnął.

Co najrzadziej zaś trzymano, to **wielbłądy** z Turcji sprowadzane albo jako łup wojenny przywożono. Lecz z wielbłądem nie umiano w Polsce się obchodzić, więc ich wszystek pierwszej albo drugiej zimy zwykły wymierać.

Z **drobiu** kur i gęsi trzymano najwięcej, mało kaczek (za niesmaczne i prostackie jadło uważanych), niewiele indyków (czyli kur indyjskich). Drób na sprzedaż siłą utuczano, kulki paszy w gardło pchając, co u Żydów najzwyczajniejsze. Często chowano gołębie. Z rzadszych ptaków niekiedy bażanty lub pawie. No i oczywiście **ptaki łowne**, co do gospodarstwa nie należą.

Także psy dla stróży, jeśli nie dla łowów, koty przeciw myszom (choć łapki sprężynowe też już wtedy były) znaleźć się w obejściu winny. A pan Pasek nawet wydrę pięknie ułożoną chował, co pięknie opisał.

Las

Spory kawał lasu wielka gratka dla szlachcica, bo na łowy kiedy chce to jedzie (a najchętniej zimą nudę tym zabija), także kuny żelazne, wnyki, sidła na zwierzyne czeladź tam zastawia, z czego mięswo do kuchni, a skóry na użytek własny albo handel będą. Pszczołom leśnym miodu z barci odebrać sprytnie, lub do ula wiosną zwabić a ul koło domu przenieść można, latem jagód albo jeżyn chłopci nazbierają, na jesieni grzybów dobrych. Drewno przecież na budowę i na opał zawsze zdadne, z czego i grosz jaki wpadnie, bo chłop także w piecu palić musi, zatem panu „leśne” płaci za fur kilka drzewa z lasu. Chrustu zaś do woli zwykle zbierać pan pozwala, bo o swe poddane dba troskliwie i ze swego co potrzeba im udziela.

A największa intrata jest z przemysłu leśnego, gdy się drwale i smolarze tam osiedlą. Robią wtedy popiół, potaż, smołę, węgiel drzewny, tną drzewo na klepki i na wańcos (tj. listwy do ścian okładania), to zaś wszystko pan ze zbożem razem do Gdańska lub Rygi rzeką spławia i sprzedaje z wielkim zyskiem. A gdy do spławnej rzeki ma daleko, kupiec chętnie sam z wozem przyjedzie, chociaż dużo mniejszy grosz zapłaci. Trzebież lasu nowe ziemie pod uprawę też oddaje, i to po spaleniu roślinności popiołem pięknie użyźnione, gdzie jednopółwka starcza, a kiedy się wyjałowi, tak się znowu las karczuje i wypala, na jałowym polu zaś las znów odrasta. Tak to nieraz się majdany drwali i budników we wsie zwykle przerażają.

Propinacja

Piwo i wódkę pędzono w niemal wszystkich dworach, a zysk z ich sprzedaży, wliczając czynsze z karczmy, wynosił ok. 20 % całości dochodów folwarcznych (dla XVI w. było to kilkanaście procent, dla późnego XVII w. aż 40%). Podstawą produkcji było podłe, kwaśne piwo dla poddanych, którzy musieli je kupować w pańskiej karczmie (w Wielkopolsce pocz. XVII w. na 10 wsi przypadały 4 karczmy, później ilość jeszcze wzrosła). Gorzałkę pędzono w równie prymitywny sposób. Większość naczyń do produkcji trunków wbrew zaleceniom jm.p. Cichoniskiego była drewniana, o higienę zaś produkcji w ogóle się nie starano. Karcz-

marz i tak trunek dworski kupić musiał, a chłop biedny wypić, skoro zatem zysk był niezależny od jakości, to o jakość też nie dbano.

Zyski z karczmy były więc podwójne, raz że czynsz dzierżawny od karczmarza, dwa że stały rynek zbytu. Najważniejsze zaś dla karczmy jest jej położenie. Jeśli w głębszy gdzieś na stepie albo w lesie stoi, wtedy zysk mizerny, bo jedynie chłopki piją, a podróżni rzadko się trafiają. Ale za to dużo lepiej przy gościńcu głównym albo przeprawie promowej, tam podróżnych jest bez liku. A najlepiej przy kościele, wtedy i chłopstwo i szlachta z okolicznych wiosek co niedziela tłumnie bywa.

Wies

Wygląd

Było ziemi chłopskiej kilka razy więcej niż folwarcznej, a to wszystko we trzy pola trójpółowki zbiorowo złęczone, tylko folwark był osobno. Miał chłop swoją działkę w oziminie i jarzynie, ugor wspólnym był pastwiskiem, a co roku pół rotacja była. Stały też chałupy możnych kmieci razem, drobnych kmiotków razem, także chałupników kłecie do siebie się kupić zwykli. Jeśli karczma była, wiatrak, czy też młyn, karczmarz albo młynarz oddzielnie od pana kawał pola albo łąki arendował, sołtys też i co bogatsi kmiecie nadział ziemi pańskiej często za pieniądze dzierżawili.

Wsie zazwyczaj przy gościńcach powstawały jako *ulicówki*, tj. wedle traktu w obie strony rozciągnięte. Czasem z tego *owalnice* były, kiedy chaty wokół placu owalnego kręgiem stały, zaś przez plac ten trakt przebiegał. W środku placu wspólne bajoro bywało, toż dla świńskich, kaczych, chłopskich dzieci frajda. Były także wsie *lanowe*, jak najczęściej w górach, gdzie chałupy rozproszone bardzo stały.

Wsie nietypowe

Oprócz pospolitych wsi folwarcznych bywały pasterskie i rybackie, bywały flisackie, skąd chłopcy na spław rzeczny miast pańszczyzny szli, były osady leśne drwali i smolarzy, były i bogate wsie czynszowe a nie pańszczyźniane (na Pomorzu zwłaszcza, te gburскими zwane), były wreszcie rzemieślnicze, gdzie poddani swą pańszczyznę odrobiwszy do warsztatów zasiadali. Z rzemieślniczych były więc wioski garncarzy, tkaczy, powoźników, kołodziejów, sitarzy, bednarzy, snycerzy, garbarzy, stolarzy, bywały też mieszane ślusarsko-druciarsko-kowalskie, a to głównie przy hutach żelaza. Jakkolwiek bywały rzadkie, przeważały zaś zwyczajne lub pasterskie, pamiętajcie jednak, że wioszczyny jednakowe nie są.

Ustrój gromadzki

Prawo we wsiach różnie stało, bo mieliśmy osadzone na niemieckim albo polskim prawie, na wołoskim wsie pasterskie, na ruskim wsie ruskie przecież, na węgierskim w spiskich ziemiach, wreszcie olęderskich osadników. Lecz się prawa te mieszały wspólnie, wszystkie się do niemieckiego z końcem XVII w. upodabniając. Najpowszechniej tak to wyglądało:

Na czele gromady wiejskiej stał naczelnik, tu sołtys albo wójt, tam ciwinem albo atamanem, u pasterzy kniazem, a na Litwie starcem nazywany. Miał on porządku pilnować i sądom przewodzić, do pomocy zaś ławników miał od 2 do 9, a na ruskich wsiach do tego dziesiętników co wszystkiego pilnowali. Lecz co sołtys wyrok wydał, jeszcze pan zatwierdzić musiał, a zaś pana głos był ważniejszy zawsze. Często też pan z góry ławie wiejskiej zapowiadał, jaki wyrok wydać jest powinna, więc sąd wiejski jeno był narzędziem w pańskim ręku.

Ciekawostką wielką sądy są rugowe, gdzie co pewien okres czasu wieś się cała zbiera, po czym każdy wszystkie winy i występki swe wyznaje, a także donosi, co o cudzych wie przewinach. Tam gromada karze winnych grzywną albo chłostą, a gdyby się sami nie przyznali tylko ich kto inny wydał, to z podwójną surowością. Bo donosicielstwo i szpiegostwo strasznie na wsi kwitnie, co zaś pan nagradza szczerze.

Ustrój zaś gromadzki najsilniejszy i najstarszy w dobrach jest królewskich. Jeśli więc nadanie wiejskie ktoś od króla dostał, niech nie myśli sobie, że pokornych i cichutkich kmiotków będzie miał pod sobą!



Literatura

Bohdan Baranowski, "Ludzie gościńca w XVII-XVIII w."

Jan Stanisław Bystron, "Dzieje obyczajów w dawnej Polsce"

Jarema Maciszewski, "Szlachta polska i jej państwo"

Mikołaj Rey, "Żywot człowieka poczciwego"

Jerzy Topolski, "Polska. Dzieje narodu, państwa i kultury." Tom II "Polska w czasach nowożytnych (1501-1795)" "Polska w epoce Odrodzenia" red. Andrzej Wyczański

"Inwentarze dóbr ziemskich województwa krakowskiego 1567-1700"

"Lustracja województw ruskiego, podolskiego i bełskiego 1564-1565"

"Historia chłopów polskich" Tom I: "Do upadku Rzeczypospolitej szlacheckiej", red. Stefan Ingolt, LSW 1970

Dariusz Główna, "Gospodarka w dobrach plebańskich na Mazowszu w XVI-XVIII w.", Warszawa 1991

Novus Liber Chamorum

tym razem nie Pana Trepki, a autorstwa wielce spirytualnego

Adryana Ianuara Boreyki

ku ucieśze Waszych Mości spisane

Die pewnego wysunąłem *propositio* Waćpanowi Staroście portalowemu etc. Michałowi Mochociemu, coby to opis chamów typskich nadałby się do Pól Nowych acz Dzikich, a on na to przystał, coby takowy spisać, jam musiał gąsior przeto odstawić na bok i wnet sięgi dostępne przejrzyć, dysputy z Kompanami wielkim *mentem* obdarzonymi poprowadzić, a i com nalazł?

Ano chłop taki mieszka w kurnej chacie czy z plecionki oblepionej gliną, podczas wojen starczy mu nawet jama - ziemianka lubo chałupa z chrustu. Kmiecie, ci bogatsi, stawiają większe zabudowania, a co wiemy, niekiedy nawet - o zgrozo! - lepsze niżli szlachty!!! Urządzenia chaty stanowią ławy, skrzynie, beczki na zboże, kłody drążone na kapustę, naczynia drewniane i gliniane i insze pomniejszych. Sypia na ławie, piecu często i na słomie rzuconej na klepisku, pod płócienną płachtą, bogatszy pod kozuchem, a sołtys i pod pierzyną wraz ze swą rodziną chamską, zimną zaś ze swymi zwierzętami nawet. Żywi się owsem pod postacią kasz i prażuch, kapustą, rzepą, a jako że czasy niespokojne, szlachta dla ich wczasy ustaliła monopole dworskie, coby ich wszystek z głodu i pragnienia nie powymierał.

Tak czy owak cham chamowi nierównien, a jakom jest pewien diagnostikus, posunę się nawet do stwierdzenia, iż bestiae te mają pewien zasób cech, które to można by przyrównać do biegłości lubo kozer szlacheckich. Znają się więc po trochu na wszystkim, baczyć jeno lza podczas Biesiad, iż jeden cham jest lepszy, drugi gorszy w danej materji, oczywista.

Zdać by mnie się mogło, iżci błąd jakowys wkraść li się nawet do **DP** w opisie typowego Chłopa polskiego; abo to kto widział chłopą, co to kaźden zna się na **kowalstwie**? Oby się mi w piwniczce skończyło!!! Generalnie kaźdy z chłopów **jako tako** zna się: na roli, czyli jako się na niej robi, na świętach i obyczajach agrarnych (obu przestrzega należycie, bo to go od pracy na folwarku zwalnia), roślinach uprawnych, opiece nad zwierzętami hodowlanymi, zaś niektóre potomstwo chłopskie przyuczone od małego (te bardziej rozumne bestie uczą się szybciej) wykazuje pewne uzdolnienia, na ten przykład, niektórych można wyuczyć czytać i pisać. Wedle tychże uzdolnień podzieliłem chamów na typy. A że typów tych tylu ilu chamów, temat ten jako dzban bez dna - nie da się wyczerpać, opisy możnaby preparować, ale Starostowie bystre głowy noszą na karku, tako więc niech preparują swoje, a do **Portalu** ślą opisy tych stworzeń.

Oto rzeczne typy, którem nauczył się rozpoznawać:



Cieśla umie stawiać chałupy chamskie, wytwarzać meble i insze drewniane przedmioty. Chamy te są zwykle rozwrzeszczani, krzepcy i szorstcy, potrafią jednak takowe akrobacje wyczyniać przy budowie dachów, że aż strach. Znają się na stawianiu dworów i

cenach materyałów, wiedzą też wiele o narzędziach do pracy w drewnie, odpowiednie techniki i rodzaje budulca też znają. Rzadko kiedy potrafią pracować na trzeźwo, a terminów wykonania pracy w zwyczaju nie dopełniają



Drwal to przydatny cham w RzON, która cała porośnięta borami i chaszczami. Dzięki karczowaniu przez nich lasów zwiększają się uprawne pola. Zna się drwal na gatunkach drzew, wie które zdają się na opał, które na domostwa czy meble. Potrafi umiejętnie ścinać i obrabiać drzewo, a zna też dobrze okoliczne lasy i tychże tajemnice.

Mieszka w osadzie leśnej wraz z innymi drwale, pańszczyzną mało kiedy robi, za to czynsze płaci.



Glupek. Ten typ chama występuje w większości wsi. Głupkowie najczęściej przesiadują na płotach, głazach, żerdziach doprowadzając innych do nerwacyj. Większość z nich ma skudłone włosy, zaś prawie každy glupek żuje słomki, mruga oczami lub unosi i opuszcza brwi; inni zaś są zarośnięci niczym zwierzyzna z długimi włosami i brodami. Mimo wielkich starań karbowego mały z nich pożytek, bo to włóczą się stale po okolicy bez sensu i celu. Głupota ich bierze zaczyn od jakiegoś miejsca (uroczysko, spalone domostwo); personsy (dyabeł, demon, czarownica) lub materij niezrozumiałych i niewytłumaczalnych, o których nikomu się nie śniło; a nierazdko skrywa on secretum, dzięki któremu postradał zmysły. Zwyczaj lubią ciche życie z daleka od wszystkich.



Kradziej. Chamy uważają, że drzewo z lasu, rybka z wody, zwierze z pola nie są pańskie, ale boskie i dla wczasy wszystkich są stworzone. Rozgrzeszają się tym, że pan nie zubożeje, gdy chłop tu i ówdzie co tam porwie. Lecz się czasem gorszy kra-

dziej trafia, który z dworu i obejścia śmie ukradać. Na mniejszych dworach tak nie kradnie, lecz na większych co nie-miara, tam uzupełnia swe wydumane zasługi wedle upodo-bania. Jedni kradzieje potrafią ukraść guzik z żupana i z nie-go się cieszyć, drugim dukat złoty nie nastarczy.



Pasterz. Cham takowy zajmuje się wypasem zwierząt, spędza on większość dnia poza wsią i dworem grając na piszczałkach i tem podobnych pilnując, aby stado nie uległo rozproszeniu. Potrafi znaleźć najlepsze miejsca dla wypasu i tak za-jąc się pańską zwierzyną, aby ją na-leżycie odchowować. Często stary jest a niedołężny, albo na odwrót, bo wyrostek ledwie. W górach jeno pasterze chłopcy są na schwał, pańszczyzny w roku mało co robią, za to w owcach, serze, bryndzy dziesięcinę płacą.



Pierdoła. Takowy cham po skończonej robocie (a nawet i w jej trakcie) zabawia zawsze gadkami, które zasłyszał od ludzi gościńca, albo o tym co sam wi-dział (na ten przykład podczas służby w wybranieckiej). Cały-mi wieczorami chłopów bałamu-ci, do woli wyolbrzymiając każ-de *facto*. Gadanie to życie takiego chama, zawsze zaś narzędzie pracy - za jego gadanie chłopci nie szcędzą mu piwka. Pierdoła gada bez przerwy, byle o czym: nieraz i bełkocze i imaginuje niestworzone rzeczy jak najęty, a chłopci zawsze weń patrzą jako te cieleśta w malowane wrota. Gorzej, gdy pierdoła taki chłopstwu we łbach chce przewra-cać.



Rybak. Cham ten bytuje nad brzegami rzek, jezior czy mo-rza. Rybak potrafi rozpoznawać ryby, wie też gdzie jakie bytują i jak umiejętnie je odławiać, czy to za pomocą sieci i łodzi, czy wędzisk, czy ościeniem albo palką, czy wężem albo jazy w rzece zakładając. Potrafi też dobrze ususzyć czy uwędzić rybkę przed tym jak ją Pan na stół otrzyma.



Opój. Takowy typ chamski pije na zapomnienie bo mu się źle powodzi, albo by do-dać sobie otuchy, albo też dla zawadiactwa. Wielce to pożyteczne chłopisko, bo to kaźden grosik w karczmie ostawi. Najzdolniejsi z tych pijaczyn mogą znać chłop-ską odmianę języka pijac-kiego! Ale i oni mogą Panów sprowokować do wybatężenia: a bo to piją nadmiar, a winni jeno jeść dużo, a bo to że po pijaku odburknę co do Pana. Ale raczej są to typy po-słuszne, a co warte docenienia, wielce oszczędni: potrafią w jednych łachach wiele zejść, by nastarczyło zawsze na piwo, a zboże nawet nieskoszone czy zwierzynę swą nieraz za gro-

szy kilka odda na folwark; małowiłki to uczynek ale moż-nych zawsze wspomaga.



Urodna. Chamka o oszalałają-cej urodzie, wywiera walny wpływ na chłopów, a nawet i Pa-nów, stale jeno ukrywa to pod nie-winną twarzyczką. Flirtuje wszem i wobec, ba! zdarza się, że nawet z szlachtą dworską, przez co wie-lu popaść może w tarapaty. Chamka taka ma wrodzony wdzięk, który pozwala jej nakłaniać innych do zrobienia wszystkiego. To jeden z najniebezpieczniejszych chamów, należy się ich bacznie wystrzegać!!!



Zbieg. Zbieg to typ chama, który swawolnie odszedł z roli i zagro-dy ode swego Pana. Często cho-dzi taki po chałupach chamskich i prosi o strawę czy schronienie. Zbieg zwany też człowiekiem luź-nym jest to najgorszy spośród chamów, bo buntować chłopów mogą - dlatego na takowych lza zwracać baczność uwagę - insze chamy mogą im pomagać, ukrywać ich i tem podobne. Zbiegów trza pierwszej okować, acz nie batożyć, bo prawo stanowi, że można go przymu-szać do roboty tako długo, aż prawowity właściciel się o niego nie upomni.



Zielarka. Choć chamy często uznają je za oblubienice czartów, to te mają z nimi małowiele wspól-nego - wykorzystują one natural-ne właściwości roślin i zwierząt, chętnie wspomagają chłopów zio-łami wywarami z nich, maściami i inszymi naparami. Są zazwyczaj szanowanymi pośród chłopstwa personami, często służą im radą nie tylko w chorobach czy sprawach sercowych, ale i wielu inszych materyjach. Zazwyczaj mieszkają z dala od osad chłopskich.



Doręczyciel padający. Tego typu chama dawnom nie na-potkał, bo to wyszedł dawno z mody, zaś u Starostów, u których takowych napoty-kam, wyśmiewam w głos wszem i wobec - acz wart jest skreślenia słów kilku, bo to jest ciekawy cham podczas Biesiad komedyowych.

Cham to pospolity, niewiele znaczny we wsi, choć i nie-koniecznie. Ubiera się w poplamioną własną krwią koszulę, ma często kilka kul, bełtów lubo strzał w swym cie-le, zazwyczaj porusza się w agonialnym stanie. Potrafi ci on na-leżeć zawsze Swawolną Kompanię choćby i z mili, i choćby ukryła się w samym piekle. Charczy on, rzezi coś pod no-sem, wypowiada jakoweś słowa, które są zawsze arcywraż-ne i wprowadzają jeno nas szlachtę do nerwacyj. Zawsze przynosi on jakieś wieści, które w taką kabałę wpuszczają Panów Braci, że aż strach. A to przyjdzie i powie iż dwór

zajechn, a to że półksiężyc idzie, a to że zaraza, a to... Tyle dobrze, że nie trza go już ni batożyć, ni ćwiczyć, bo zawsze jak co rzeknie, to zaraz psi syn zdycha.

A na koniec po tym tuzinie chamów rzeknę jeszcze jedno: cham, choć nie szlacheć, to podczas biesiad choćby bohater drugorzędny i trzeba się nad nim zastanowić jak nad Podstarościm abo Panem Bratem, jeśli ma odegrać ważną rolę - spisano już o tym jak preparować Bohaterów Niezależnych dziesiątki artykułów, więc ja ograniczę się tylko do skróconego przedstawienia moich BN. Muszą oni mieć: charakterystykę (nie cyfry, a opis ich możliwości), osobowość (cel, motywację, światopogląd itp.), ekwipunek (co ma przy sobie, co może „zdobyć”), wreszcie jak będę go odgrywał tzn. czym się on będzie wyróżniał spośród innych.

Tomasz Michałowski i Michał Mochocki

Cztery kmiecti rodzaje

Gospodarz. Kmieć to, który łan albo pół łana ziemi dzierży, z czego czynsze sprawiedliwie panu płaci i daniny składa, nade wszystko zaś pańszczyznę rad odprawia. A podatki do skarbu Rzeczypospolitej też sumiennie odprowadza. Podpora to kmieckiego stanu, nad którym to szlachta prawem panuje od wieków. Półłanowy kmieć niebogaty bywa (4 woły i 2 konie zwykle chowa), lecz zdarzają się i tacy, którzy kilka łanów mają, zwierząt tuzin, parobczaków kilku, a samemu Panu i pieniądze pożyczają.

Zagrodnik. Chłopiek to ubogi, co jeno zagrodę własną a kawałek ziemi lichy ma, acz i tak pańszczyznę robić musi i daniny składać. Sprawiedliwie, bo to z łaski pańskiej na tej ziemi przecie siedzi. Biedny on jak mysz kościelna i do zbiegostwa nader skory, przeto szybko żenić takich trzeba, bo to z babą i dzieciarnią ze wsi uciec trudniej. Zdarza się, że Pan przezorny sam małżeństwa chłopom zwykły układać, iżby na zaloty czasu ani grosza nikt nie trawił i obraza Boska się nie działo; zawsze też Pan mądrzej gospodarstwa im połączy, niżby oni sami chcieli.

Chałupnik. Biedniejszy od zagrodnika jeszcze, bo ogrodu nawet nie ma, jeno nędzną, ciasną chatę kurną. W łaskowości swojej Pan pańszczyzny ciągłej (to jest z własnymi wołami, których nędzarz przecie nie ma) mu oszczędza, a na pieszej tylko poprzestaje, do której Pan biedakom narzędzi i wołów folwarcznych użyczy. Chłopiek do ucieczek skory, a korzonki abo trawę na przednówku żrący. Baczyć pilnie trza na niego, bo mało co do stracenia mając, do innego pana czymchnąć gotów.

Komornik. Gorszy jeszcze od chałupnika komornik, który i chałupy własnej nie ma. Na komorze u jakiego zamożnego chłopca wysiaduje, za parobka jemu służąc i pańszczyznę zamiast niego odrabiając. Ten daniny do dworu daje, a częstokroć do czeladzi pańskiej z łaskawości zaliczony bywa, iżby głodem nie przymierał, a grzbieć miał czym przyzwicie okryć.

Trzej potentaci wiejscy

Sołtys. Często także **wójtem** zwany, a we wsiach na ruskim prawie (których na Rusi i Podolu sporo) **atamana** lub **ciwuna** tytuł nosił. Chłop ten zwykle we wsi najbogatszy i Panu wiernie oddany, choć i krnąbrny być potrafi. Na swój urząd jest przez pana mianowany (albo zatwierdzony, a

wybrany przez gromadę, jeśli takie prawo miała), a zaś we spół z **przysiężnymi** (ławnikami) sądy wiejskie w sprawach mniejszej wagi odprawuje, o rozkładzie podatków państwowych z gromadą współdecyduje, a i o porządek we wsi dba sumiennie. Pan sołtysa zwykle w części albo całkiem od daniny i pańszczyzny zwalnia, za co ten mu wiernie służy i o wszystkim rad donosi. Że sołtys bogaty i Panu się wysługuje, chłopie zwykle wielką go niechęcią darzą.

Karczmarz. Chłop to mógł być prosty lub mieszczański drobny, albo Żydek też poczciwy (co na wschodnich ziemiach najczęstsze), zwykle sprytny i zamożny, a Panu oddany wielce. Karczmarz (jak i sołtys) na wsi był uszami i oczami Pana, przez co też od włościan nie lubianym bywał. A bywało nawet, że też taki Aaronek całą wieś w kieszeni trzymał i samego Pana często, gdy na borg przedawał i pieniądze im pożyczal. Czasem kawał ziemi ornej miewał. A bywali w dzikich okolicach i tacy karczmarze, co podróżnych dla dobytku mordowali, gdy na sianie który zaległ.

Młynarz. Wiejski arystokrata, od karczmarza i sołtysa nieraz zamożniejszy, na uboczu zawsze się trzymający, a zaś z pracy swej nad podziw dumny. Za dzierżawę młyna czynsze panu płacił, a dostatni żywot wiódł i parobków własnych, zgoła młynarczyków chował. Często oprócz młyna działkę ziemi również trzymał. Znał się młynarz dobrze na rzemiośle, bo to i stawidła naprawiać musiał, i o żarna dbać, przez co nieraz zamiast cieśli do dworu był wołany.

Typy wiejskie osobliwsze

Pop. Gatunek gęsto występujący na Litwie, Rusi i Ukrainie. Brodaty, żonaty, tego pijący duchowny schizmatycki, w kłobuku na łbie a brudnej sutannie na grzbiecie. Zwykle czytać umie, choć nie zawsze. Pańszczyznę jako chłop robić musi, a że nie chce, to często komornika do tego najmuje. Ciemne to, niewdzięczne, a i niebezpieczne, bo to za nim chamstwo ruskie w dym z kosami na sztorc pójdzie, szczeroby Lachów rżaty jak im każe.

Pleban. Na wsi żyje, ale chłopem nie jest, choć czasami z chłopą wyrósł. Dziesięciny bierze tak od Pana jako chłopą, służbę jak Pan trzyma (więc gospośię, zakrystiana i pachółków). Wielce ważna to persona, która równie często z Panem w dobrej komitywie, jak w zatargach ustawicznych bywa. U chłopków wielkim się mirem cieszy, a do posłuszeństwa zawsze onych napomina. Choć i tacy wyrodni bywają, którzy kmieci stronę biorą, kiedy ci na słuszne pańszczyzn lub danin podnoszenie uskarżać się ośmielają.

Rzemieślnik. Nie w każdej wsi taki bywał, więc gdzie był, to ceniono go nad podziw. Człowiek zmyślny, pracowity, co kowalstwem, kołodziejstwem, ciesiołką się czy stolarstwem parał i grosz z tego zawsze miewał, a i od samego Pana bywał szanowanym. Bo gdy koło w kolasee się popsowa albo piasta wozu pęknie, zawsze to takiego dobrze mieć pod ręką. Acz zdarzały się wsie takie, gdzie się chłopstwo wszystkie jednym rzemiosłem parało, o czym w księdze Gospodarstwo stoi.



Karta Folwarku



Województwo: Powiat/ziemia:

Właściciel:

Sąsiedzi:

Wsi opisanie:	Sąsiedzi:
Wsi opisanie:	Sąsiedzi:

Łanów:

Łanów:
(włók)

pańskich:

kmiecych:

Dymów:

(zagród chłopskich)

kmieci

tanowych:

kmieci

$1/2$ i $1/4$ tanowych:

inszych:

Dusz:

(poddanych)

kmieci

fanowych:

kmieci

$1/2$ i $1/4$ tanowych:

inszych:

pańszczyzny

dni z łana

czynszów

groszy z łana

daniny:

Intrata:

Intrata roczna:

ze sprzedaży zboża:

z czynszów chłopskich:

z przyległości:

insze dochody

Dworu utrzymanie:

Ogótem: _____

Na reke summa

Dworu opisanie:



Dwór: _____

Obeyście: _____

Oficjaliści dworscy:

Ekonom _____

Pisarz prowentowy _____

Klucznik _____

Karbowy _____

Czeladź:

Mężów: _____

Wyrostków: _____

Białychgłów: _____

Inwentarz:

Koni: _____

Psów: _____

Wołów: _____

Kur: _____

Krów: _____

Świń: _____

Dobyttek:

Kolasek: _____

Wozów skarbnych: _____

Innych: _____

Broni wszelakiej: _____

Insze: _____

Michała Mochockiego

Instructuarium

dla Karty Folwarku wypełnienia

dla wsi koronnej z pierwszej ćwierci wieku siedemnastego

Należy zaznaczyć, że nie było wsi „typowej” czy „przeciętnej” - każda była inna, różny był też średni dochód w zależności od regionu, od urodzajności gleby, odległości od splawnych rzek i miast targowych itd. Niemniej jednak, na potrzeby gry i na użytek Panów Starostów i Panów Graczy dokonano uproszczenia i taką „typową” wieś stworzono. Wyliczenia oparte są na rzetelnych podstawach i stanowią wzór i punkt wyjścia dla Starostów Gry. Co niech wezmą pod uwagę znawcy tematu, którzy tych uproszczeń się dopatrzą.

1. a) **Nazwa** - tu nazwę wsi wpisujemy; b) **Województwo; Powiat/ziemia** - tu także właściwe nazwy; c) **Właściciel** - imię i nazwisko posesjonata (lub dzierżawcy)
2. **Wsi opisanie** - tu ogólny opis wsi podać należy: czy nad rzeką leży albo wedle traktu; czy pod lasem czy u gór podnóża; czy w niej kościół, karczma, młyn czy co innego stoi; jak do miasta jest daleko i jak ono się zowie etc, etc. - co tam kto opisać zechce
3. **Sąsiedzi** - tychże tutaj wymieniamy: jako się zowią; jak zamożni; czy przyjaciółmi są czyli też wrogami; ile procesów z nami toczą i kiedy ich z torbami puścimy

Wies

4. **Łanów** - a) pańskich, czyli do folwarku przynależnych, których średni folwark miał od 3 do 5 (60-80 ha na nasze); b) kmiecych, których było 3 do 6 razy więcej aniżeli pańskich
5. **Dymów** - średnia wieś od 20 do 30 liczyć ich powinna, z czego kmieci łańowych ze 20-30%, drobnych kmieci z 50-60%, reszta zaś to zagrody biedoty (zagrodnicy i chałupnicy), co prócz ogrodu i obejścia zgoła niczego nie posiada
6. **Dusz** - tu nie tylko gospodarzy, ale ich kobiety i dzieciarnię (średnio po 3 szt.) wyliczamy, także komorników i komornice w cudzych chatkach mieszkających, wreszcie dziadów i bab starych ilość pewną, czyli wszystkich wsi mieszkańców

Powinności chłopskie

7. **Pańszczyzny** - na pocz. XVII wieku z łąna zwykle 4-5 dni chłop na pańskim robić musiał, a z półłanka 2-3 dni, z ćwierci lub ogrodu 1 albo 2; lecz od pana wszystko zależało, a zdarzało się, że całe 5 dni robić musiał każdy, czy to kmieć, czy też zagrodnik
8. **Czynszów** - od wieku XVI po koniec XVII czynsze stałą wartość zachowały, koło 1 zł z łąna wynoszącą (24-35 gr).
9. **Danin** - wartość danin z łąna 2-3 złote wynosiła, a składały na to się przeróżne rzeczy: a to kilka korców zboża, to kapłonów albo gęsi para, a to serów, masła, jajec ilość pewną, a to grzybów z lasu, a to ryb z jeziora koszy parę; także się wliczają tu opłaty rozmaite, jako to kotłowne (za piwa warzenie we dworze), karbowne (za drzewo z pańskiego lasu), wieczne (za sądów przez pana łaskawe odbywanie) i inne jeszcze posługi rozmaite chłopci przecież pełnić muszą, a te w każdej wsi są inne, bo też w różnych okolicach różne są potrzeby. Ot, podwoły czyli transport, a to zwózka drewna z lasu, a to flisówka do Gdańska, a to stróża czyli pilnowanie dniem lub nocą pól i lasów pańskich - co też komu do łba przyjdzie, a Starosta Gry dopuści.

Regiony

Oto uśredniony folwark koronny nie uczestniczący w handlu gdańskim (czyli typowy dla obszarów Wielko- i Małopolski, a dla Litwy w okolicach większych miast). Przeciętnej wielkości, jednolitoskowy, o dość dobrej glebie, nastawiony na dużą uprawę zboża, położony blisko miasta lub miasteczka, z dala zaś od splawnej rzeki. O folwarkach innych typów w księdze *Gospodarstwo*. Folwark zbożowy eksportowy oraz splaw wiślany omówimy dokładnie w numerze grudniowym. Poniżej zaś ściągawka regionalna, naturalnie z wyłączeniem dorzeczy Wisły, Bugu i Dźwiny, gdzie wszędzie dominował folwark zbożowy nastawiony na handel bałtycki.

Pomorze - wysoce dochodowa produkcja zbożowa, wysoki odsetek wsi czynszowych, na folwarku duży udział pracy najemnej

Wielkopolska - liczne stada owiec, równowaga między produkcją zbożową a hodowlaną

Małopolska - liczne stawy rybne, względna równowaga w produkcji zbożowo-hodowlanej (z przewagą zbożowej)

Podkarpacie - wsie pasterskie: wielka hodowla owiec, mała uprawa zbóż

Litwa - duże znaczenie gospodarki leśnej, mniejsze pańszczyzny na rzecz danin w naturze i czynszów

Ukraina - wielka hodowla bydła stepowego, duża produkcja zbożowa, liczne pasieki

Oficjaliści dworscy

Ekonom (zwany też rządcą, włodarzem albo podstarościm) wszystkim na folwarku zawiadował. Dopilnować musiał, kiedy orać, siał i zbierać, jakie naprawy poczynić, kiedy bydło kupić i sprzedawać, sprzedaż płodów rolnych też organizował, słowem, całe gospodarstwo miał na głowie.

Pisarz prowentowy był od ksiąg prowadzenia i prowentu (tj. zysku) obliczania, gdyż ekonom i bez tego dosyć miał roboty. W małych folwarkach postać zbędna, bo ekonom albo sam gospodarz dawał sobie radę.

Karbowy od chłopów nadzoru, żeby każdy ile mu przypada pańszczyzny w tygodniu odrabiał, a baków przy pracy nie zbijał. W większych majątkach karbowych kilku było.

Kuchnik (lub klucznica, ochmistrzynią albo Panią Starą w domu zwana) od zawiadywania samym dworem i obejściem, to jest kuchnią, spiżarnią i dworską czeladzią. W ubogim, małym folwarku rolę tę pełniła pani domu.

Inni: *Polowcy*, co polach łaził i od szkody strzegł. *Leśnicy* to samo w pańskim lesie czynił. *Koniuszy* (maształerz) od zarządu stajnia. *Piwniczy* (podczaszy) od piwniczki. *Łowczy* od myśliwstwa i łowów układania. *Rękodajnych* kilku do ręczników podawania, do kompanii i kielicha, czasem co pożytecznego nawet mogą zrobić.

Plony

Wydatność 2-3 łasztów z łana obliczono dla uśrednionego plonu, który wynosił w XVI stuleciu 5 ziaren z 1 ziarna zasianego, w wieku XVII 4 ziarna z 1. Średnią tą dla XVII w. zmodyfikować trzeba do 2-3 ziaren na głebach ubogich (Mazowsze, Podlasie), a do 6-8 na żyzniejszych (sandomierskie, lubelskie, Ukraina).

To są plony średnie, czyli dobre. Lecz bardzo wysokie były wahania w poszczególnych latach, gdyż zbiory spaść mogły nawet do 1 ziarna na 1 wysiane, żeby w innym roku wzrosnąć aż do ziaren kilkunastu - i to w tym samym folwarku!

Zatem średnia to tylko punkt odniesienia. Niech wahania urodzaju będą duże i Starosta (albo kości) co rok o nich decyduje. Niechaj szlachcic zawsze z niepokojem czeka na opady i przymrozki, nie wie bowiem nigdy, czy w tym roku folwark wyżej 600 złotych mu przyniesie, czy też marne 150.

Dzierżawa

(o umowie dzierżawnej - w poprzednim numerze)

Jeżeli Pan Gracz nie posiada folwarku na własność, lecz go tylko wydzierżawia, fakt dzierżawy (arendy) zaznaczamy w ostatniej rubryce Karty - *Insze*. Wpisujemy tam:

- nazwisko właściciela i miejsce jego po-
bytu

- termin wpływu dzierżawy
- wysokość czynszu i świadczeń w naturze wypłacanych właścicielowi; na przykład z wsi pasterskiej „pół kopy czerwonych złotych, dwadzieścia i dwie miary mnu, dwie kopy serów, wełny runów dwanaście i wiązkę kiskek baranich na struny; połowę na święty Jan, połowę zaś na Gody” (Z. Kossak, *Złota wolność*)

Wartość ogólną czynszu i świadczeń dolicza się do Kosztów utrzymania folwarku, co naturalnie obniża dochód wyrażony w pozycji *Na reke summa*.

Przyległości

10. **Przyległości** takie być mogą (aczkolwiek nie muszą): las, łąki i pastwiska (dochodów nie dają, ale są potrzebne), pasieka, karczma (z której 15-50 zł czynszu karczmarz płacił), młyn (młynarz ze 20-30 zł na rok dawał), staw rybny, komora celna (niezgodnie z prawem na drodze postawiona dla kupców łupienia (w której od wozu po 1-2 złote pobierano, albo i więcej, jeśli pan był chciwy), kuźnica albo warsztat rzemieślniczy, wreszcie prom przez rzekę, z czego także parę groszy mieć będziemy, a od szlachty również (chyba że to zabijaki jakie, to lepiej odpuścić).

Intrata

11. **Intrata**, na którą przede wszystkim dochód ze sprzedaży folwarcznego zboża się składa, a czynsze i daniny chłopskie mało co się liczą:

a) ze zboża sprzedaży - z pańskiego łana zwykle 2-3 łaszty gdańskie (1 łaszt = ok. 2 tony) zboża zbierano, a za jeden łaszt onego zboża w głębi kraju ok. 30-70 zł kupiec płacił, w handlu gdańskim zaś niemal dwa razy tyle, bo od 50 zł aż do ponad 100.

b) z czynszów chłopskich - 1 zł z łana (patrz wyżej - Czynsze)

c) z przyległości (także patrz wyżej)

d) inne dochody - tu pole do opisu dla pomysłowości graczy: rozbój, spekulacja, pieniądze publicznych rozkradanie, zwierząt hodowla na handel albo wełnę, dzierżawa podatków itp.

e) **Dworu utrzymanie** - z dochodów naszych starannie zsumowanych tą jedną czwartą odejmujemy, co na służby utrzymanie i oficjalistów opłacenie wyjdzie

f) **Na rękę summa** - tutaj roczny dochód wyliczony wpisujemy.

Typowy nasz folwark ze zboża i chłopskich świadczeń koło 300-400 zł rocznie przynosić powinien (jeśli dobre zbiory były, a zaś kupiec dobrze płacił - z czym od lat 20-tych gorzej już bywało, bo i cena zboża spadać jeła, i pieniądz na wartości tracić). Do tego zaś osobno dojdą wpływy z przyległości.

Dworu opisanie

12. **Dwór** - tu nasz dworek zgrabnie opiszemy lub rzut jego szkicujemy, jak wygodniej

13. **Obejście** - zabudowania dworskie wymieniamy: stajnię, stodołę, oborę, chlewik, browar, łaźnię itp.; także narysować plan obejścia można wraz z umocnieniami (palisada, wieże-czatownice, brama itd.)

Oficjalisci, Czładź, Inwentarz, Dobytek

14. **Oficjaliści dworcy** - to szlachecka służba, która parę złotych za usługi bierze, wyżywienia nie licząc. Tu nazwiska ich i wiek, także kilka słów opisu zamieszczamy ізby żyć zaczęli, a nie tylko jak z papieru byli.

15. **Czeladź** – to poddani nasi, których na służbę do dworu bierzem, mało lubo zgoła nic nie placąc, jeno wyżywienie a odzienie dając. Czeladzi wiele nie bywało, sztuk niżej 10, a to: dziewczki służebne, wyrostki do posług, parobcy, stajenny, psiarczyk, słodownik do piwa warzenia itp. Wszakże kogo było stać, ten czeladzi ponad miarę trzymał dla parady, np. hajduków zbrojnych kilku.

16. **Inwentarz** - tu liczbę zwierząt naszych wpisujemy: koni kilka najmniej, była kilkanaście (mlecznych krów zwykle połowa, buhaj jeden, reszta woły i jałówki), kilkanaście także świń, w Wielkiej Polsce i na Podkarpaciu kilkanaście lubo więcej owiec, drobiu i gołębi bez liku, a o łownych psach nie zapomnijmy

17. **Dobytek** - tu wpiszemy ile jakich pojazdów mamy i broni we dworze (a to muszkietów, rusznic, pistoletów, szablic, berdyszów, może też hakownic czy fal-koneceków, gdy nas stać na one); także co cennego i ważnego mamy (jak zasta-wę srebrną stołową, albo kilimy tureckie, albo siodła kamieniami sadzone) też zapisać trzeba w Innych.

18. **Insze** - to rubryka pusta, gdy nam na co wyżej miejsca nie stanie, tu szczegóły różne wymienimy, jeśli też coś przepomniemy, albo coś nam w grze przybędzie, tu dopisać można.

Kącik modelarski

odstona 1

Budynki

Tomasz Kowalik

Zanim zaczniesz... powinieneś sobie przygotować materiały i narzędzia. Przede wszystkim będziesz potrzebował tekturę, najlepiej różnych grubości. Zdobędziesz ją w każdym supermarkecie. Kolejnym ważnym elementem są listewki, im bardziej zróżnicowane tym lepiej. Po listewki trzeba się już udać do sklepu modelarskiego. Tam warto też zakupić balse, bardzo lekkie i łatwe w obróbce drewno. Balsa sprzedawana jest w postaci deseczek, na początek wystarczy jedna o grubości 1-2 mm. Niezbędny będzie też karton, taki z okładek lub kolorowych prospektów. Wróćmy jeszcze na chwilę do sklepu modelarskiego. Warto tam jeszcze zakupić szpachlówkę modelarską, najlepiej akrylową, gips modelarski, dobry klej do drewna i styropianu, najlepiej Wikol oraz jakiś tani klej błyskawiczny, taki, co to można sobie palce kleić. O narzędziach pisać nie będę, ponieważ każdy modelarz powinien je mieć.

Teraz musisz zdecydować, co chcesz zrobić i jak to ma wyglądać. Proponuję przejrzeć jakieś książki lub albumy z architekturą. Proponuję wykonać jakiś prosty projekt. Niech to będzie np. murowana chatka pokryta dachówkami. Na ścianach umieścimy kilka okien i drzwi. Ja zacząłem od tego domku z czerwonym dachem. Robiłem go bardzo długo, ponieważ po pewnym etapie stwierdziłem, że wygląda okropnie. Moje umiejętności modelarskie rozwinęły się i domek skończyłem. Tu dobra rada dla początkujących: nie poddawajcie się!

Długo zastanawiałem się, jakie wymiary powinien mieć budynek, aby nie przeszkadzał zbyt na polu bitwy, ale także, żeby przy figurkach wyglądał w miarę sensownie. Dobrze wyrówna sobie wszystko na zwykłej kartce w skali 1:1. Potrzebne nam będą: ściana przednia i tylna (o tych samych wymiarach), dwie ściany boczne (takie prostokąty z umieszczonymi na górze trójkątami), no i dach (dwie części, każda o wymiarach większych o 1 cm niż długość ściany przedniej i długość skosu ściany bocznej). Pamiętaj, aby na planie znalazły się okna i drzwi!

Przenosimy teraz nasz plan na tekturę. Przy pomocy nożyka i linijki wycinamy wszystkie elementy. Powinno ich być sześć. Tą liczbę można zredukować do dwóch sztuk (przód-bok-tył-przód i połowa dachu-połowa dachu), ale w takim przypadku trudniej jest obrobić narożniki. Na wykonanie okien i drzwi też są dwa sposoby. Przy pierwszym trzeba wyciąć w odpowiednich miejscach otwory i podkleić je od środka kartonem, natomiast przy drugim wystarczy owe miejsca tylko zaznaczyć ołówkiem. Przy pomocy taśmy klejącej łączymy od środka wszystkie ściany. Powstanie konstrukcja, którą możemy składać i rozkładać, skła... Konstrukcję tą należy przykleić teraz do prostokątnej, kartonowej podstawki. Najlepiej posmarować jej dół wikolem, a żeby się szybciej przykleiła, w niektórych miejscach można dodać kleju błyskawicznego.

Teraz możemy przystąpić do obróbki. Zaczynamy od uzupełnienia dziur w krawędziach kartonu. Najlepsza do tego jest szpachlówka, ale gips szybko schnący też się nadaje, potrzeba tylko więcej cierpliwości, no i jest później więcej sprzątania. Szpachlówkę najlepiej nakładać kawałkiem kartonu, a jak wyschnie nierówności wyrównać papierem ściernym. Jeżeli wyciąłeś miejsca na okna i drzwi to pamiętaj, aby te krawędzie też obrobić!

Przyszedł czas na detale. Z kartonu wycinamy kilka różnej wielkości cegiełek oraz ramy okien. Cegielki naklejamy na ściany, tak aby domek wyglądał na murowany, a my żebyśmy się specjalnie nie narobili. Oczywiście bardziej wytrwali mogą całe ściany okleić cegielkami, ja zdecydowałem się tylko na oklejenie narożników. Gdzie

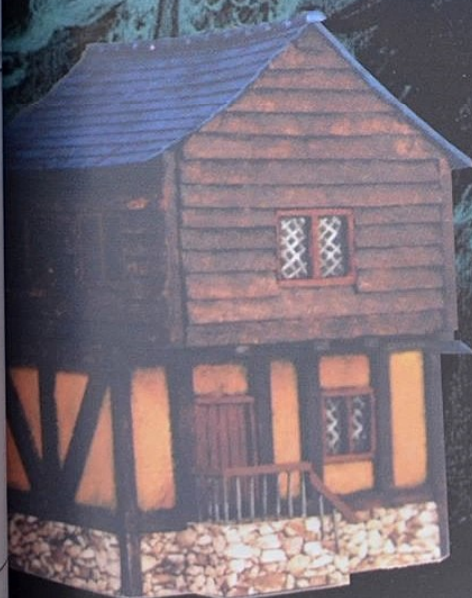


przyklejamy ramy okien chyba nie muszę mówić. Teraz przyszedł czas na drzwi. Deski, z których są one wykonane wycinamy z balsy. Sposób jest prosty. Należy wyciąć prostokąt, troszeczkę chudszy od szerokości drzwi, a następnie pociąć go na nieregularne deski. Teraz deski te wystarczy we właściwej kolejności nakleić na ścianę. Pamiętaj żeby zachować między nimi małe odstępy. Futryny wykonujemy z listewek. Okna też powinny być oprawione w futryny, dlatego je też warto okleić listewkami.

Ściany z „akcesoriami” już mamy. Teraz możemy przystąpić do wykonania dachu. Jest to zajęcie dosyć pracochłonne, ale efekt wart jest włożonej pracy. Można każdą dachówkę wyciąć oddzielnie, ale można też użyć małej sztuczki. Wystarczy karton pociąć na tej samej grubości paski, a następnie ponacinać je tak, żeby wyglądały jak rząd różnych dachówek. Część nie naciętą jednego paska należy ukryć pod częścią naciętą drugiego. Tak przygotowane dachówki lub paski naklejamy na obie części dachu. Przygotujcie sobie dachówki lub paski na pełny wymiar części dachu, następnie obetnijcie tą część tak, aby weszła pomiędzy dwie ściany boczne i ścianę przednią lub tylną. Teraz naklejcie dachówki lub paski, tak, żeby wystawały poza krawędzie. Dzięki temu karton, z którego został wykonany dach nie będzie widoczny.

Farby - zacznijmy od podkładu. Proponuję czarny, ponieważ dzięki niemu można osiągnąć ciekawe efekty podczas cieniowania. Malowanie zaczynamy od ścian. Na początku założyliśmy, że będą murowane, dlatego malujemy je na szaro. Farbę należy nakładać w sposób podobny do metody suchego pędzla (nazwijmy ją „pędzlowaniem”) z tym, że na pędzlu powinno zostać więcej farby (pędzlowanie z farbą). Dzięki temu miejsca dookoła cegiełek powinny być ciemniejsze. Teraz rozjaśnianie, oczywiście przez pędzlowanie, przy okazji warto też lekko zabielić elementy „drewniane”. Teraz dach. Najpierw z farbą na ciemny czerwony kolor, a później jaśniejszymi odcieniami. Elementy imitujące drewno malujemy lekko rozwodnionym brązem. Dzięki temu i wcześniejszemu zabieleniu bardziej wyodrębnimy fakturę drewna. Szybko radzę pomalować na czarno i ozdobić je srebrną, srebrną kratą. Nie zapomnijcie też o świeczkach i kłamek. Proponuję jeszcze nakleić imitujące mech kawałki zielonej gąbki i „posiać” trawę na podstawie.

Domek skończony! Gratulacje!





Jest to budynek przeznaczony do gry Mordheim. Wykonanie go wymaga znacznie więcej czasu, no i trochę więcej wprawy. Budynek musi być duży i przestronny, tak żeby z łatwością można było przestawiać figurki. Ściany wykonujemy podobnie jak w przykładzie opisanym na poprzedniej stronie, żeby nadać ciekawą fakturę warto je pomalować rozwodnionym gipsem wymieszanym z piaskiem. Wszelkie belkowania i podpórki trzeba wykonać z listewek, a fragmenty podłogi z połamanych pasków balsy. Dachówki najlepiej nakleić oddzielnie, można to zrobić krzywo, a i kilka dziur w dachu nie zaszkodzi. Średni wymiar dachówek, jakich ja użyłem to 5x10 mm. To dość żmudna praca, ale efekt wart jest włożonego trudu. Cegielki można zrobić z modeliny. Rozrabiamy modelinę, po czym formujemy ją w cienki wałeczek, spłaszczamy, tnemy nożykiem, no i gotujemy. Okna są oryginalnym produktem GW, ale trochę je połamałem i pomalowałem rozwodnionym gipsem.



Konwersje szkieletów

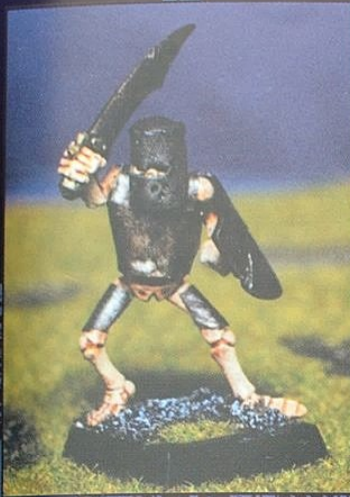
Michał „Steel” Kufel

W tym numerze zajmiemy się figurkami szkieletów. Są one wdzięcznym obiektem różnych konwersji, modelarze rzucają je pod kopyta koni, wieszają na różnych pojazdach i budowlach. Wszyscy miłośnicy armii Vampire Counts jak i dawnych umarłaków, widzieli regiment ciężko uzbrojonych szkieletów. Figurki są całkiem ładne jednak dość drogie. Mając odrobinę czasu samemu można stworzyć ciekawy regiment ciężkozbrojnych.



Teraz zaznaczamy miejsca, gdzie wychodzić będzie szyja z głową oraz ręce. Wycinamy, przymierzamy do modelu i wprowadzamy niezbędne poprawki. Zapewne zauważyłeś drogi czytelniku, że cześć przednia i tylnia zachodzą na siebie. Tak może zostać pod warunkiem, że przednia cześć będzie zachodziła na tylną i prawie ściśle do niej przylegała. Wycinając zbroję z blaszki, tej z tubki, używaj nożyka i NIE zginać na pół jak przy szablonie. Jeśli jesteś już zadowolony z efektu przyklej płytówkę. Możesz jeszcze doroobić natłoczenia na niej. Zrób szablon, wytnij, przymierz i przyklej, gdy jest tak, jak chciałeś. Płytówkę możesz też wykonać z kapsla po napoju, jednak musisz wtedy zrobić dwa kawałki (choć jeśli będzie tylko napierśnik to i tak nikt nie pozna patrząc od przodu) i dopasować je odpowiednio. Robienie zbroi z kapsla to dość żmudna praca, ponieważ kapsel jest twardszym materiałem i łatwo stępić nożyczki, a przy okazji pokaleczyć palce. Kapsel będzie nam przydatny przy robieniu naramienników. Nacinamy ząbki kapsla i odcinamy kilka. Przycinamy pojedynczy ząbek by tworzył coś w rodzaju półokrągłej miseczki. Preparujemy drugi i przymierzamy do modelu i przyklejamy. Teraz jeszcze nareczniki i ochraniacze ud. Robi się je następująco. Wycinamy pasek szerokości około 6-7 mm i nakładamy go na coś okrągłego o małej średnicy (około 2-3 mm), zaginamy krawędzie tak, by powstała rynna. Już prawie gotowe. Teraz nadajemy jeszcze ostateczny kształt np. zaokrąglamy rogi i jeden koniec. Przymierzamy i przyklejamy. Helm robimy z paska blaszki trochę dłuższego niż odwód czaszki, wycinamy wizjer i cyrklem robimy wywietrzniki poniżej wizjera (rycerz musiał czymś oddychać). Dopasowujemy dolną część tak, by pasowała do całości (docinamy, szlifujemy itp.). Z góry zamykamy helm płaskim kawałkiem blaszki w kształcie elipsy odpowiadającemu kształtowi helmu W





ten sposób można kościotrupa zakuć całego w zbroję dodając jeszcze nagołenniki, buty, hełm a może nawet pancerne rękawice (jakoś sobie tego nie wyobrażam... a może jednak?!). Mając taki miękki materiał można pogwinać zbroję lub ją ponacinać, by pokazać siłę ciosu jaki zabił tego woję dawno temu.

Dodatkowo można zrobić tuniki rycerzom, będą wtedy wyglądać jeszcze ciekawiej. Do robienia tunik proponuję płótno o możliwie najmniejszej grubości włókien. Z tego samego płótna można także wykonać płaszczki, jednak trzeba je jakoś utwardzić. Do tego celu nadaje się klej do plastiku sprzedawany w większości sklepów modelarskich.

Pozostała jeszcze sprawa tarcz. Zastanawia mnie skąd oni takie wzięli przed śmiercią? Czy poległy elf nie wolałby swojej tarczy, która pewnie spoczęła koło niego? Pewnie tak, dlatego więc polecam pogadać z kumpłami czy nie mają jakiś niepotrzebnych tarcz. Oddział

nabierze wtedy kolorytu i realizmu. Tarcze troszkę trzeba ponacinać. Jeszcze tylko grupa do wódeza.

Sierżanta (gość, który lata ze szmatą na patyku podczas bitwy i dumnie nazywa ją sztandarem) wykonujemy, jak zwykły szkielet. Jedyną różnicą jest to, że zamiast broni dzierży drzewce (nie mylić z istotami z lasu wyglądającymi jak drzewka) sztandaru, czasem ma jakieś żelastwo w drugiej łapie. Budowa takiej szmaty (jak nosi ją szkielet to musi być szmata...) na patyku jest bardzo prosta. Bierziemy jedną z rąk z włóczniami, taką wyciągniętą w jakimś kierunku, i jeszcze dwie ręce z włóczniami mającymi metalowe okucia na końcu. Okute dziły obcinamy tuż przy kciuku, dodatkowo rękę obcinamy w łokciu równoległe do włóczni. Doklejamy obie części w pobliżu grotu dziły z wyciągniętą ręką tak, by kciuki przyciętych elementów znalazły się przy drzewcu i tworzyły krzyż. Na samą górę, grot włóczni, można dokleić np. nietoperza z pudełka Swarms, lub korpus szkieletowego wojownika itd. Teraz już wystarczy pomalować model i dokleić samą flagę. Muzyk oddziałowy może być zrobiony w równie prosty sposób. Co potrzeba? Naprawdę niewiele: końcówka długopisu jednorazowego (plastikowa na końcu, ta dzięki której można wkładać wyciągnąć), kilka piszczelek doklejanych do tarcz i coś do zatkania otworu. Przycinamy końcówkę długopisu, by nie była za długa. Otwór zaklejamy czymkolwiek (można zapchać szpachlówką modelarską) i doklejamy piszczelę, na przemian połówką i cały. Sklejamy szkieletowego muzyka tak by pod lewą pachą mieściła się przycięta końcówka z piszczelami nasz bęben. Palkę do uderzania można zrobić z korbacza, obcinając łańcuch i na końcu patyka doklejając kulę zrobioną z kolcami tego samego korbacza, lub też jakąś czaszkę. Sklej palikarza w jakiejś dynamicznej pozie i pomaluj. Gwarantuję, że jeżeli włożycie w taki oddział trochę serca to satysfakcja będzie ogromna. Może za kilka dni wpadnie wam

jakiś pomysł jak jeszcze polepszyć wygląd szkieletów. Kto to wie...

Jeśli ktoś miałby jakieś pytania, sugestie bądź krytyczne uwagi i chce się nimi podzielić, jestem osiągalny po mailu: miguelpl@zeus.polsl.gliwice.pl



Konkurs:

Napiszcie iloma i jakimi armiami można było grać w piątej edycji Warhammer Battle.

Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy przysyłać na adres redakcji, wraz z zamieszczonym poniżej kuponem.

Nagrody ufundowane przez Wydawnictwo Portal oraz Games Workshop czekają!



KUPON

CLAN WAR

Wraz z pojawieniem się na naszym rynku gry fabularnej Legenda Pięciu Kręgów, nasze zainteresowanie padło na grę bitewną rozgrywaną w realiach Szmaragdowego Cesarstwa - „Clan War”. Jako że jest to bitewniak na początku należy wspomnieć kto z kim i dlaczego walczy. Szmaragdowe cesarstwo jest krainą na obszarze której znajdują się siedziby wielkich klanów – rodzin, z których każda posiada swą armię i czasami wybiera drogę militarną przejścia wpływów w cesarstwie lub jego części. Oprócz dowodzenia honorowymi samurajami mamy do wyboru rzesze wojowników bez pana, tak zwanych roninów, którzy zbierają własne oddziały, aby uprzykrzyć życie możnym tego świata. Istnieje także siła, która stale zagraża cesarstwu - są to mieszkańcy Krainy Cienia. Każda z wyżej wymienionych grup oczywiście czymś się charakteryzuje, w pewnych operacjach wojennych jest lepsza, w innych gorsza.

Każda jednostka posiada swą własną charakterystykę, umiejętności, koszt w punktach, które trzeba zapłacić za wynajęcie jednego wojownika, niektóre jednostki posiadają także maksymalną liczbę modeli, które można posiadać w jednym oddziale. Parametry oddziałów są dość oryginalne. Autorzy „Clan Wars” wprowadzili osobne współczynniki wyznaczające morale i stopień wyszkolenia oddziału (w większości gier cechy te charakteryzuje jeden współczynnik). Każdy oddział posiada TN (pokazujący jak trudno jest trafić członka oddziału) oraz ATT (czyli modyfikator TN wroga, kiedy nasz wojownik atakuje). W każdym oddziale możemy też umieścić oficera, który jest jedynie nieco lepszym od przeciętnego wojownikiem, ale oddział posiadający dowódcę ma dużo większe możliwości podczas bitwy. Oficer jest niezbędny do wykonywania niektórych manewrów (rozwiniecie szyku, odwrót w zwartej formacji itp.). Dowódca pomaga utrzymać porządek w formacji, dowodzone oddziały sprawniej wykonują zwyczajne manewry (zwroty).

Kiedy skompletowaliśmy już armię możemy przejść do zapoznania się z zasadami i rozgrywką. I tu przeżyliśmy mały szok. Zasady tej gry są zupełnie inne od do tej pory nam znanych. W zdecydowanej większości gier bitewnych funkcjonują pewne utarte standardy. Rzut na trafienie, rzut na przebicie itp. Nazywa się to różnie, używa się do tego różnych kości, ale idea pozostaje taka sama.

W Clan Wars zasady SĄ INNE. Wspominaliśmy już o tym przy wyborze armii. TA GRA JEST INNA. Wprowadza do rozgrywki pewne rewolucyjne rozwiązania choć w dalszym ciągu opierają się na znanym schemacie gry turowej. Tura gry składa się z sześciu faz: fazy inicjatywy, specjalnych rozkazów, ruchu piechoty, ruchu kawalerii, strzału, walki wręcz, ru-

chu końcowego i fazy końcowej. W fazie ruchu oddziały ruszają się na podstawie wylosowanej za pomocą kostki i następnie zmienianej odpowiednimi modyfikatorami inicjatywy (dowódcy!). Faza walki jest rozgrywana równocześnie dla obu stron, to znaczy, że „martwe” modele są zciągane z gry dopiero po rozliczeniu wyniku dla obu stron. Faza ruchu dodatkowego powoduje to że oddziały są bardzo mobilne i obraz pola walki zmienia się z tury na turę. W trakcie pierwszej z naszych testowych bitew elitarna jazda klanu jednorożca, została przetrzebiona salwą łuczników, zawróciła, objechała pole walki, zmiotła próbując ją zatrzymać lekką jazdą przeciwnika, po czym została rozniesiona na naginatach równie elitarniej piechoty klanu smoka. Ostatnia walka, mimo naszej słabej znajomości zasad trwała może minutę. Całość bardzo szybka, dynamiczna i ładna. Tutaj nie znajdzie się generał uzbrojony w

„Miecz Który Prawie Zawsze Trafia” i „Pancerz, Którego Prawie Nie Da Się Przebić”, który wytnie wam cały oddział. Żołnierze walczą, oficerowie dowodzą.

Zdajemy sobie sprawę że tak niewiele wyrwanych informacji nie da wam pełnego obrazu „Clan War”, lecz chcąc opisać dokładnie zasady trzeba by przepisać podręcznik.

Po rozegraniu bitwy obydwaj byliśmy zadowoleni możemy napisać, że gra nam się podoba (a graliśmy we wszystkie bitewne, które są znane na polskim rynku plus kilka nieznanymi i o nie wszystkich tak mówimy). Polecamy ją wszystkim, którzy czują się znudzeni lub wręcz są źli

na nie dociągnięcia obecnych na rynku gier. Spróbujcie, może Clan War wam się spodoba.

Czas wspomnieć o modelach. Wprawdzie o gustach się nie rozmawia ale widziałem modele gorsze i lepsze. Figurki w stanie surowym nie wyglądają imponująco. Można nawet stwierdzić, że wyglądają nieciekawie. Ale po pomalowaniuniewielką próbkę sami widzicie. Wydaje mi się, że przemiana jest efektowna. W przyszłym numerze spodziewamy się więcej zdjęć większych grup samurajów. Wyglądają świetnie.

Na koniec nieco pesymistyczniej. „Clan War” nie jest zbyt rozpowszechniony w naszym kraju. Nie łatwo go też zakupić. Wszystkim zainteresowanym, polecamy hurtownię R.A.R. (ul. Grzegorzewska 32a) w Krakowie. Możecie też zajrzeć na stronę: www.15k.pl/ Znajdziecie tam sporo figurek, podręczniki i dodatki do gry (dokładnie opisujące poszczególne klany i armie).

grę testowali
Marcin Chałubiec
Bogusław Dawiec



Joe Abracadabra

Słój Abracadabry

szkice przygód do ZC

ilustracje: Joe Abracadabra



Taksówkarz, Rzeźba i Zaświaty

Wprowadzenie

Weberowi zbierało się na wymioty. Smród, który dzięki parze prostytutek i pijanego alfonsa wypełniał teraz jego taksówkę, zaczynał wnikać również w jego skórę. W swojej okragłej i łysiej głowie, wyobrażał sobie zieloną smugę dymu wdzierającą się do nozdrzy i uszu. Tak. Dzisiaj nie uwolni się już od tego smrodu. Odpalił papierosa i skupił się na ostrym zapachu taniego tytoniu. Zegarek na jego oblanej tłuszczem ręce wskazywał 3:52. Jeszcze tylko jeden kurs i do domu. Odetchnął z ulgą widząc machającego na niego człowieka ze sporym kartonem. „Ten jest przynajmniej dobrze ubrany” pomyślał zatrzymując się przy chodniku. „Można?” zapytał mężczyzna. „Jasne” odparł Weber, po czym dodał już do siebie „Chyba, że w tym kartonie trzymasz pokrojoną żonę”. Nie wiedział, że ten elegancki człowiek za pięć minut umrze na atak serca w jego taksówce. Nie wiedział również, że to zajście uczyni go właścicielem pudła (a dokładniej jego zawartości). Nie spodziewał się że na zawsze zmieni to jego życie.

Artysta

Pasażer Webera to ekscentryczny artysta o pseudonimie Josh Saturn. Według New York Art Magazine, uchodzi za jednego z najciekawszych plastyków ostatniego sezonu. Nie wiele jednak osób wie o jego okultystycznych zainteresowaniach. To właśnie z podróży w zaświaty i wizji towarzyszących specjalnym rytuałom Saturn czerpał swoje natchnienie. Był przedstawicielem magów chaosu, nie zogniskowanych wokół jednego i stałego systemu magicznego. Nierzadko jego prace zawierały w sobie cząstkę sił, z którymi stykał się Saturn. Jednak za wszystko trzeba kiedyś zapłacić. Josh wiedział, że zadłużył się po uszy. Siły poza naszą rzeczywistością coraz rzadziej pozwalały mu się wykorzystywać. I coraz częściej zaczynały dopytywać się o zapłatę za swoje

usługi. Wiedząc, że koszty go przerastają, artysta postanowił podstępem wybrnąć z tej sytuacji. W swojej pracowni stworzył więc Rzeźbę.

Rzeźba

„Zdechł. Co do tego nie ma wątpliwości” wymruczał Weber. Nie bawiła go ta sytuacja. Jak się wytłumaczy z trupa w taksówce? Miał już na swoim koncie kilka przewin, teraz może nawet stracić licencję. Co robić? Z kartonu rozległ się metaliczny głos „Otwórz to pudło!!!”.



Przy użyciu specjalnych narzędzi, odprawiając starożytny rytuał i korzystając z tajemniczego tworzywa, Saturn stworzył rzeźbę głowy. Był z siebie dumny. Nie tylko wyglądała przepięknie (w końcu ta postmodernistyczna bryła posiadała rysy swojego twórcy), ale czuć również było bijącą od niej magię. Saturn stworzył pułapkę, w którą zamierzał złapać duchy, u których się zadłużył. Nie przewidywał, że wkrótce sam stanie się więźniem owej pułapki.

„Co to do cholery jest?” zastanawiał się Weber, wyjmując z kartonu rzeźbę. Głowa odpowiedziała mu serią błuzg i przekleństw. Musiała upłynąć dłuższa chwila, nim z tego zalewu niecenzuralnych słów dało się

wyłowić jakąkolwiek zrozumiałą dla taksówkarza informację. „Chryste! Ładnie się wpakowałem! Uwieczony we własnej rzeźbie... Gorzej być nie może.”

Może.

Zaświaty.

W chwili śmieci swojego fizycznego ciała, Saturn (a właściwie jego dusza) została wyrzucona w zaświaty. Jednak siła Rzeźby była na tyle duża, iż wessała jego część do środka. I tak Josh utknął z głową w naszym świecie i z resztą samego siebie poza rzeczywistością. Nie umknęło to uwadze czyhających na niego sił astralnych. Długo czekały na taką chwilę. I w końcu stało się. Dostały go do własnej dyspozycji. Wiedzą, że jego ciało jest już martwe, więc już nigdzie im nie ucieknie. Tak więc na znęcanie się i inne, podobne przyjemności przyjdzie jeszcze czas. Teraz Saturn musi pracować dla nich, a być może skróć o pół wieczności jego nadchodzące tortury. Sprawa polegać będzie na wy-

konywaniu zadań na pograniczu naszego świata i świata poza nim. Oczywiście pod postacią Rzeźby, Saturn niewiele mógłby zdziałać. Potrzebny więc będzie ktoś jeszcze. Ktoś kogo będzie można wykorzystać. Potrzebny będzie...

Taksówkarz

- Jeszcze raz. To co mi właściwie obiecujesz?
- Drobne usługi tutaj na Ziemi i wspaniałe życie po życiu... ale bez przecięć.
- W zamian ja mam...
- Pomóc mi w pewnych zajęciach i zaliczyć kilka specjalnych kursów.
- Jeździć na usługi diabła.
- Nie diabła! Już ci tłumaczyłem. Czy ja ci każę coś podpisywać? Nie. Składam ci tylko ofertę pracy.
- Skąd mam mieć pewność, że mnie nie wykiwasz?
- Przecież masz moją głowę!!!
- Rzeźbę głowy.
- Tak, rzeźbę głowy. Ale to teraz nie ma znaczenia. Więc?
- No dobra... ostatecznie duchy nie śmierdzą.

Dlaczego Weber zgodził się na propozycję Saturna? Cóż... Chce zarobić. Weber nie boi się zjawisk paranormalnych. Jeżdżąc na nocną zmianę po Londynie, przywykł do widoku, jaki często spotkać można na stronach brukowych magazynów. Wie, że najgorsze i najbrzydlwsze rzeczy robią zawsze ludzie. Tacy jak ja czy ty. Nie interesuje go dobro ani zło. Interesuje go praca i pieniądze za nią. A Saturn zawsze może mu podrzucić np. nazwę konia, który wygra w piątej kolejce.

Zakończenie

Mamy więc mamy taksówkarza, napędzanego żądzą pieniędzy i mieszkanką nikotynowo-kofeinową, który właśnie rozpoczął znajomość z mocami paranormalnymi, oraz artystę-okultystę częściowo uwiecznionego w rzeźbie głowy, próbującego załatwiać na Ziemi interesy sił z zaświatów, jednocześnie myślącego o tym, jak wydostać się z tej nieprzyjemnej sytuacji. Co dalej? Pomyślmy... Gracze przez przypadek zamawiają akurat taksówkę Webera. W trakcie kursu taksówkarzowi może nagle wypaść coś do zrobienia dla Saturna, np. przetransportowanie do strefy mroku zbuntowanego ducha zmarłego w wypadku kierowcy. Być może sami gracze zadarli z siłami spoza naszej rzeczywistości. Teraz, kiedy posiadają one swoich agentów tu na Ziemi, na pewno skorzystają z szansy rewanżu. Na widok jaśniejących w nocy liter TAXI, bohaterom powinno szybciej zabić serce. Jeśli gracze zajmują się magią, być może Saturn poprosi ich o pomoc (ewentualnie zmusi), aby spróbowali wyciągnąć go z tego układu.



Elektryczne krzesło

Naga żarówka, samotnie wisząca z sufitu, rzucała na Rogera pożółkłe światło. Roger nie siadał od razu. Stał w progu piwnicy i z papierosem w ustach, po prostu spoglądał na nie. Na krzesło. Krzesło Śmierci. Nie wiedział, jak się ono tutaj znalazło. Nie wiedział tego dokładnie. Orientował się, iż pochodzi ono z jakiegoś więzienia, gdzie stało się bezu-

żyteczne po zniesieniu kary śmierci. Reszta to szczegóły i detale, które mogły przysporzyć tylko kłopotów. A tych miał już w sam raz, więc nie potrzebował nowych. Zresztą stare jeszcze mu się nie znudziły. Dopalił papierosa i podszedł do krzesła. Czuł jak się niecierpliwi. Niemal słyszał dźwięk drewna naprężającego się niczym grzbiet kota. Przechodziły go ciarki, ale nie chciał dać po sobie znać, iż się boi. Nie... Nie może okazywać strachu. Wtedy to Krzesło by go wykorzystało. „Do roboty” pomyślał i usiadł na krześle. Głowę Rogera wypełnił hałas tysiąca krzyków. „Spokojnie. Tylko spokojnie. Jamie, gdzie do cholery jesteś?”

- Tutaj. Miałem nadzieję że cię już więcej nie zobaczę... nie usłyszysz... wiesz co mam na myśli.
- Wiesz, że nie mogę sobie odpuścić. To jest dla mnie zbyt ważne. Zresztą to moje życie. Nie znalazłem się tutaj by sobie pogawędzić. Szukam informacji...
- Jak zwykle, Roger. Jak zwykle.
- Dawaj Landersa. I nie marudź.

Roger jest gliniarzem. Jest także wytrawionym od środka litrami alkoholu i setkami papierosów wrakiem człowieka. Przyczyny jego upadku nie są istotne. Należą do jego minionej przeszłości i nie mają dzisiaj żadnego znaczenia. Co się stało, to się stało. Zostały za to skutki starych wydarzeń. Niestety, nie jest nim ani zdrowe, ani piękne życie. Roger stara się jednak, aby było ono przynajmniej użyteczne. Bo w jego marnym żywocie, tylko praca ma jakiś sens. Mroczna praca. Spróbujcie dostać pracę w wydziale zabójstw w wielkim mieście, a zrozumiecie dokładnie co mam na myśli. Nie jest to łatwa praca. Nie z nałogami jakie do siebie ten człowiek przyswoił. Częste bóle głowy, mdłości oraz brak uwagi uniemożliwiały prowadzenie normalnego śledztwa, czy sporządzania całej tej papierkowej roboty. I pewnie dawno by go wylali, gdyby nie fakt że Roger doskonale sobie radził z wykrywaniem morderców. Przychodził na miejsce zbrodni, rozglądał się i następnego dnia, miał już gotowy profil zabójcy. Nikt nie wiedział, jak on to robi. Nikt nie wiedział o Krześle. Roger przez przypadek wszedł w jego posiadanie. Po raz pierwszy spotkał się z nim podczas zabezpieczania galerii w której zamordowano jakiegoś ekscentrycznego artystę. Owo krzesło elektryczne było jednym z eksponatów. Po pewnym perypetiach trafiło ono do piwnicy gliniarza. Co było w nim wyjątkowego? Dusze ludzi, którzy na nim zmarli (lub też jak kto woli, zostali wysmażeni niczym ryba na patelni). Najwidoczniej energia jaka narodziła się w tym symbolu, zdołała pochwycić ulatujące jaźnie. Nie-szczęśnicy. Być może uważali, że krzesło uwolni ich w jakiś sposób z więzienia. Tymczasem trafili w miejsce, które uwięziło ich dusze. Przewodnikiem po tym astralnym zakładzie penitencjarnym jest Jamie. Z całej masy kryminalistów, jedyny niewinny osobnik, który został stracony na tym krześle. Po co Rogerowi takie krzesło? Po to, by jak Jodie Foster w Milczeniu Owiec, móc zaciągać porady i uzyskiwać wskazówki na temat morderstw, od prawdziwych fachowców. Od zmarłych, masowych morderców. Ale nie ma nic za darmo. Za każdą wskazówkę Roger musi zapłacić częścią swoich szczęśliwych wspomnień. Karmi nimi dusze kryminalistów, które przetrwają ową część jego przeszłości, i zwracają mu ją w nowej, spaczony i powykręconej wersji.

Tomasz Barański

Niedzica

materiał do Wydziału X

ilustracje: Joe Abracadabra

(Fragment pamiętnika kpt. SB Władysława Szewca)
21 IV 1976

... Niedzicki zamek wznosi się dobre siedemdziesiąt metrów nad dno doliny. Wygląda pięknie i groźnie. Z odległości mury zdają zrastać się ze skałą. Jakże chciałbym spędzić tu emeryturę. Jednak to, co widziałem, nie pozwoli mi już nigdy zaznać spokoju...

Tak... Wciąż nie mogę pogodzić się z nagłą likwidacją Wydziału X. Nie mogę zająć się czymś innym wiedząc, że wciąż istnieją te bluźniercze istoty, stanowiące koszmarnie zagrożenie dla ludzkości i władzy ludowej. Rozwiązanie Wydziału było dla mnie jak zderzenie ze ścianą. Na szczęście dokumenty z niebieskiej teczki, jaką udało mi się uratować, dostarczą mi jeszcze zajęcia na długie lata. Tym bardziej, że bez wsparcia Fachowców muszę zwolnić tempo działania.

Czas się brać do roboty. Nie przyjechałem tutaj na wakacje.

22. IV 1976

Rozmawiałem dziś z opiekunem zamku i przewodnikiem, Franciszkiem S. Nagrałem jego opowieść na taśmę, ale bezpieczniejsze będzie sporządzić pisaną kopię.

„Było to latem 1949 roku. Pan inżynier przeprowadzał wtedy na zamku pomiary, a ja, młody wówczas chłopak, pomagałem mu.

Pewnego dnia pracowaliśmy na górnym zamku do późnego wieczora. Była już chyba dziesiąta, gdy skończyliśmy

robotę i zeszliśmy na dziedziniec. Pamiętam, że zawsze schodząc zamykałem ciężką bramę górnego zamku, przechodząc przez skobel gruby, drewniany kolek. Tak też zrobiłem i tym razem. Gdy znaleźliśmy się na dziedzińcu, pan inżynier przypomniał sobie, że miał jeszcze wymierzyć małe, podwójne okienko w jednej z sal średniego zamku. Prosił mnie, żebym mu poświecił. Zapaliłem naftową lampę - elektryczności wówczas jeszcze w zamku nie było - i stałem świecąc, a inżynier robił swoje pomiary.

Trwało to dość długo i chyba dochodziła już północ. Nagle poczułem podmuch silnego wiatru. „Zbiera się na burzę” - powiedziałem do inżyniera, wyjrzałem też oknem, ale zobaczyłem, że na bezchmurnym niebie świecą gwiazdy. I w tej chwili tuż nad moją głową przeleciał mi drąg, którym zatknąłem bramę górnego zamku. Spojrzałem w tamtą stronę. Oba skrzydła bramy były otwarte, na progu zaś stała postać w bieli. Postać jak gdyby rosła, z każdą chwilą stawała się coraz wyższa. Krzyknąłem coś do inżyniera.. On też ją zobaczył. Przestraszony rzuciłem lampę i obaj uciekliśmy z zamku do wsi.

Na dole ochłonęliśmy nieco, zebraliśmy się na odwagę i postanowiliśmy wracać, żeby sprawdzić co to było. Dodając sobie nawzajem otuchy wróciliśmy na zamek. Sprawdziliśmy, że brama górnego zamku została otwarta, zaś w sali nr 5, gdzie prowadziliśmy badania, leżał ów drąg, którym ją zamykałem. Było to zjawisko zupełnie niewytłumaczalne - od bramy do owej sali jest kilkanaście metrów. Lęk nas ogarnął i szybko opuściliśmy zamek.

Gdy wróciłem do domu i opowiedziałem o tym zdarzeniu matce, nie była wcale zdziwiona. Powiedziała, że gdy przed wojną pracowała wiele lat na zamku jako pokojówka u hrabiów Salomonów, wielokrotnie słyszała o pojawianiu się owej damy, najczęściej w tym właśnie miejscu, w którym i myśmy ją dostrzegli...”

23 IV 1976

Znając skłonność przewodnika do fantazjowania, postanowiłem zweryfikować opowieść. Jadę do Krakowa.

26 IV 1976

Odszukałem inżyniera, który miał być drugim świadkiem opisanego wydarzenia. Sprawdziwszy, iż nie porozumiewał się z panem Franciszkiem, wypytałem go o wydarzenie

**Graczu, odwiez imperialne
tawerny, wstąp na szlacheckie
dwory, przemierz wzdłuż i wszerz
Stary Świat jakiego jeszcze nie
znałeś. Przenieś się w mroczne
zabudowania Night City, w gotycką
atmosferę World of Darknes.**

**Wejdz na nową stronę RPG
www.altdorf.com.pl**

sprzed lat. I oto opowieść, którą przedstawił, w całości i we wszystkich niemal szczegółach pokrywała się z zanotowaną na taśmie relacją przewodnika.

Inżynier wspominał także, że wielokrotnie zastanawiał się nad tą niezwykłą historią, próbował znaleźć jakieś racjonalne wytłumaczenie. Sporządził nawet w tym celu szereg szkiców sytuacyjnych (które udało mi się obejrzeć) — na próżno. Żadna z logicznych, naturalnych wersji zdarzeń nie wytrzymała próby krytyki.

Muszę dowiedzieć się więcej o zamku.

28 IV 1976

Spędziłem dwa pracowite dni w bibliotekach. Oto, czego się dowiedziałem.

Zamek, zwany wcześniej „Dunajecz”, istniał już w XIV wieku. Stanowił siedzibę właścicieli północnej części Spisza. Kroniki notują liczne napaści i oblężenia. W ciągu wieków wielokrotnie zmieniał właściciela; będąc formalnie częścią Węgier miewał właścicieli polskich, węgierskich, niemieckich, a nawet żydowskich!

W nie do końca wyjaśnionych okolicznościach w XVIII wieku Węgier Sebastian Berzeviczy ożenił się w Peru z inkaską indianką. Ich córka Umina wyszła za potomka rodziny królewskiej, Tupaca Amaru. W tym czasie wybuchło w Andach skierowane przeciw Hiszpanii powstanie. Szybko jednak je stłumiono, krwawo rozprawiając się z przywódcami, a zwłaszcza z rodziną królewską. Uciekając przed Hiszpanami, młodzi dotarli do Europy. Pościg jednak nie ustawał. Tupac Amaru został zamordowany w Wenecji. Umina znalazła w końcu schronienie w Niedzickim zamku, udostępnionym przez przyjaciela Berzeviczego, Palocse. Jednak nie na długo. Księżniczka zginęła zasztyletowana na stopniach zamkowej kaplicy. Przed śmiercią powiła jednak syna, Antonia. Dla zapewnienia mu bezpieczeństwa postanowiono, że młody książę zostanie adoptowany przez bratanka Sebastiana, Wacława Benes-Berzevicza. Dokument, spisany na zamku Niedzickim, wspominał ponoć o skarbie Inków, zatopionym w jeziorze Titicaca. Niestety, do samego dokumentu nie udało mi się dotrzeć. Antoni ożenił się później z Polką, niejaką panną Rubinowską, która urodziła mu dwóch synów. Im to w 1877, będąc na łożu śmierci, przekazał ojciec rodowe dokumenty, zaklinając ich, aby nie zajmowali się nimi albo spotka ich „zły los”. Synowie osiedlili się w Bochni pod Krakowem.

Dalsza część historii odgrywa się w naszych czasach. Andrzej Benesz odnalazł w kościele św. Krzyża w Krakowie dokumenty świadczące o jego pochodzeniu. Znalazł w nich także wzmiankę o skarbie, wraz z instrukcjami Antonia, jak odnaleźć dalsze wskazówki. I tak, 31 lipca 1946 roku ob. Benesz zdecydował się zdobyć owe informacje. Wszystko przeprowadzono zgodnie z formalnościami. W skład powołanej komisji wchodził: sołtys Niedzicy Pukasiński, do-

wódca miejscowej placówki MO kpt. Dąbrowki, kilku żołnierzy z placówki WOP, gajowy Kasprzyka i leśniczy Szlachta.

Po podważeniu głazu, stanowiącego próg kaplicy, przed którą zamordowano Uminę, w mierzącej około 30 cm głębokości skrytce odkryto ołowianą tubę o długości 18, a średnicy 3.5 cm. Po komisyjnym otworzeniu, oczom zdumionych świadków ukazały się jedynie trzy rzemienie z węzłkami. Nie ulegało wątpliwości, iż jest to dokument spisany w starym inkaskim piśmie — „quipu”. Do każdego rzemienia przyczepiona była złota tabliczka z zapisanym jednym słowem. Słowa te brzmiały: „Vigo”, „Titicaca” i „Dunajecz”.

Rzemienie wysłano podobno do Peru w celu zbadania. Podobno, bo, dziwnym trafem, wszystkie dokumenty dotyczące tej sprawy zaginęły. Opierać się musiałem na spisanych relacjach świadków i doniesieniach prasowych.

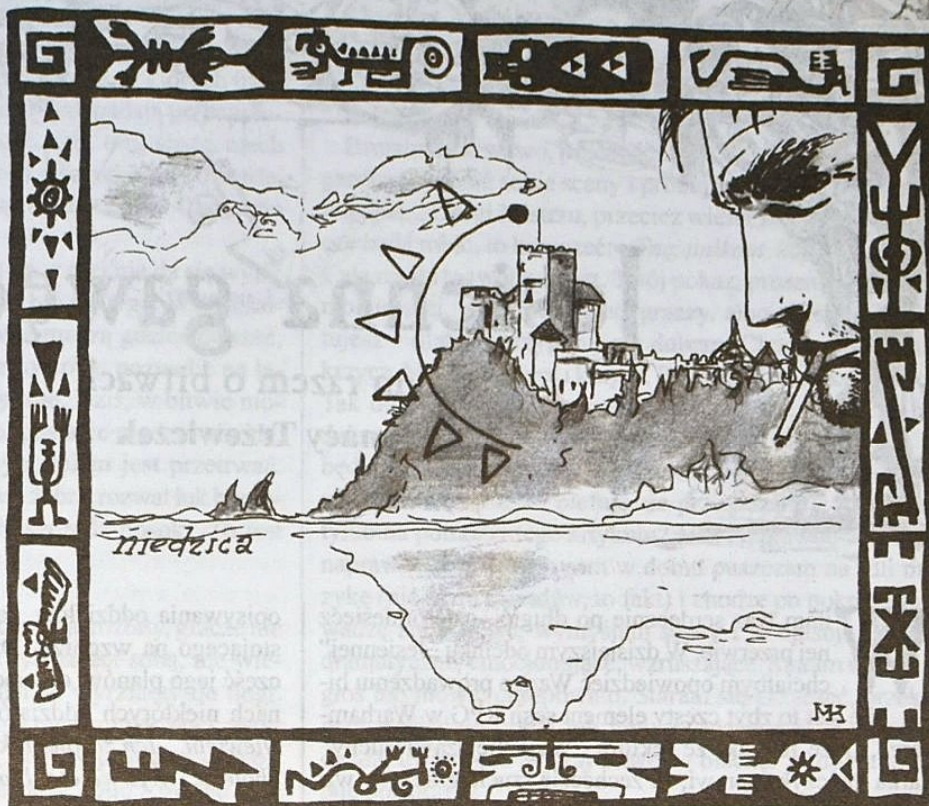
Obawiam się, czy nie jest za późno...

Notka prasowa, PAP, 3 V 1976.

Dzisiaj na trasie Kraków-Zakopane, popularnej „Zakopanie”, w wypadku samochodowym zginął poseł na Sejm i wicemarszałek, Andrzej Benesz. Okoliczności krakowskiej sprawy badał wydział drogowy Milicji Obywatelskiej.

Notka prasowa, Gazeta Podhalańska, 15 VII 1993

Nie ustają protesty przeciwko budowie zapory na samie w Czorsztynie. Dziś znów kilku działaczy ekologicznych przykuło się do buldożerów, uniemożliwiając pracę. Co skłania tych młodych ludzi do walki, o przegraną, w zasadzie, sprawę? Krążą pogłoski, iż za protestami ekologów stoi ktoś znaczniejszy. Nasi reporterzy badają sprawę.





Jesienna gawęda

tym razem o bitwach

Ignacy Trzewiczek

Witam was serdecznie po długiej, czteromiesięcznej przerwie. W dzisiejszym odcinku „Jesiennej” chciałbym opowiedzieć Wam o prowadzeniu bitew. Nie jest to zbyt częsty element sesji RPG w Warhammerze, liczę jednak, że lektura „Wojennej zawieruchy” Marka Pańczyka sprawi, że zechcecie rzucić graczy w wir wojennych zmagania - stąd moja decyzja o przekazaniu wam kilku uwag. Mam nadzieję, że rady, jakie dziś usłyszycie, dobrze wykorzystane sprawią, że gracze przeżyją wspaniałą sesję. Jednak już na początku wyjaśnijmy sobie jedno - „moja” bitwa to spektakl. Nie powiem wam jak realistycznie poprowadzić starcie - kompletnie mnie to nie interesuje. Ma być emocjonująco, ma być krwawo, ma być fajnie. A realizm... wiesz, zawsze możecie zagrać w „Ardeny 1944”. Zatem...

Włącz odpowiednią muzykę - dziś, podczas tej wyjątkowej sesji podkład muzyczny będzie bardzo istotny. Musisz znaleźć muzykę patetyczną, wielką, niezwykłą. Niech to będzie chór jak np. Carmina Burana, niech to będzie fragment z „Braveheart”, niech to będzie muzyka autorstwa Nick’a i Glennie-Smitha (np. „Gladiator”). Kiedy ją puścisz, gracze muszą poczuć atmosferę niezwykłego wydarzenia, nie powiesz słowa, a gracze już przeniosą się na pole bitwy. Chór i muzyka mają sprawić, by ich wyobraźnia oszalała, by przed oczyma stanęły pułki, szeregi, całe morze wojska...

Zacznij. Powoli i cicho, na razie muzyka będzie tylko delikatnym tłem, opisz pole bitwy, tak, jak gdyby bohaterowie stali na wzgórzu. Opowiedz o oddziałach, o artylerii, opisz kawalerię i proporce. Gracze muszą wiedzieć, co się będzie działo w bitwie - pozwól im na przegląd sytuacji, niech wyobrażą sobie wzgórza, las, rzekę i mały most, zaraz obok nich na lewym skrzydle... „Hej, przecież bohaterowie graczy tego nie widzą, stoją w którymś tam szeregu któregoś tam regimentu i nie mają pojęcia o tym, gdzie stoją jakie oddziały, nie widzą proporców!” - pewnie ktoś właśnie zakrzyknął. Pewnie, że tego nie widzą... Chcesz realizmu? No to prowadź: „Stoicie, stoicie, nagle biegniecie, lup, koniec” To jest realizm.

Gry RPG to zabawa. Chrań realizm, skoncentruj się lepiej, jak sprawić, by gracze dobrze się bawili - po to się tu spotkaliśmy, pamiętasz?!

W tym momencie, w początkowej fazie opisu możesz wykorzystać sztuczkę - zmienić narrację, i zamiast suchego

opisywania oddziałów, zacząć „cytować” myśli dowódcy stojącego na wzgórzu. Dzięki temu gracze poznają choć część jego planów, dowiedzą się o słabych i mocnych stronach niektórych oddziałów: „Krasnoludy, niewielu ich... Niewielu... Ich zbroje, tak błyszczą, ich topory... Niewielu, cholera... Wytrwajcie, błagam was, wytrwajcie, wystarczy kilkanaście minut, potem możecie ginąć, zdychać, umierać, ale zróbcie to, co potrafcie najlepiej, wytrwajcie tyle, ile trzeba. A potem zdychajcie...”

Pogłośnij teraz nieco muzykę. Pokaż gońców mknących pomiędzy oddziałami, zbliż kamerę i pokaż, jak jeździec dopada do oddziału i przekazuje ostatnie rozkazy. Zacznij opisywać wyrwane scenki z pola bitwy, opisz wojaka porwijającego miecz, zacytuj rozmowę dwóch żołnierzy - to chwila, kiedy możesz pozwolić graczom zamienić kilka zdań ze stojącymi wokół nich żołnierzami, opisz nerwowe ruchy młodych rekrutów i pozorny spokój weteranów. Powoli pogłośnij muzykę... Jeszcze trochę... Coś się rusza, ktoś zadał w róg... Do ataku!! Wykrzyknij na całe gardło i pogłośnij muzykę, niech zagłuszy twoje słowa, niech powoduje zamieszanie i deprymuje graczy, którzy w szalonym pędzie pobiegą w kierunku wrogiego oddziału. Opisz pędzącą kawalerię, ryk piechoty, huk dział, opisz pierwsze krzyki rannych, w końcu szczęk zderzających się oddziałów...

Natychmiast zmień narrację i przejdź do opisywania tego, co dzieje się wokół graczy. Do walki. Krwawej, brutalnej, chaotycznej walki. Zapomnij o tym, o czym pisałem do tej pory, zostaw opisy tego, co się dzieje na polu bitwy, ważne jest tylko to, co dzieje się wokół graczy. A tam dzieje się horror. Prawdziwa walka o życie, oni albo my, nie ma innego rozwiązania. Krzycz, pamiętasz, muzyka jest głośno, musisz ją przekrzyczeć, krzycz więc i zmusz do tego graczy, albo wejdą w rolę i zrobią wszystko, by przeżyć, będą krzyczeć i machać rękami, albo to będzie cholernie krótka sesja. Chaos to najważniejsze słowo w bitwie tu nie prowadzi się pojedynków jeden na jeden, to szalony wyścig ze zgrają przeciwników, to topory, miecze, szable i włócznie, to stos żelastwa i tłum ludzi, którzy chcą cię wgnieść w ziemię, zniszczyć, zabić, pokonać. To krew lejąca się wokół, to złamane nogi, rozbite czaszki, to rozprute wnętrzności, to krzyk rannych, ból, strach, chaos. Nie możesz mówić pełnymi zdaniami, nie możesz opisywać tego, co robią NPC, jedynie krzyczysz i pokazujesz - w tym momencie liczy się

mowa ciała, wtedy, gdy gracze niemal nie słyszą twojego głosu, kiedy mówisz nieskładnie i chaotycznie - wtedy liczy się tylko to, co pokazujesz - machaj rękami, w których trzymasz wyimaginowaną broń, pokazuj, jak padają przeciwnicy, pokazuj ból, strach, wściekłość, rąb, tnij, siecz, niech gracze wiedzą, że podczas tej sesji wszystko jest otwarte. Czy bohaterowie przeżyją? To sprawa otwarta. Cholernie otwarta. Jak nigdy dotąd.

Nie bój się ich ranić. To jest bitwa, z niej nie da się wyjść bez szwanku. Łam nogi i ręce - nie bój się tego. W normalnej przygodzie - kiedy bohaterowie muszą gdzieś dotrzeć, wędrować, spiskować - nie możemy sobie pozwolić na łamanie nóg czy rąk, to zbyt drastyczne. Dziś, w bitwie możesz pozwolić sobie na wszystko, postacie nigdzie nie idą, nie muszą robić - ich jedynym celem jest przetrwać. Zatem złam nogę, wybij bark, połam zebra, rozwal łuk brwiowy. Łam palce, wybijaj zęby, nie szczędź posoki. To jest bitwa. To jest horror.

Przerwij.

Nagle, zaskakująco, przeciwnik zostaje rozbity, gracze nie wiedzą nawet kiedy to się stało, byli zajęci sobą, nie wiedzieli, że wrogi oddział został niemal wyrznięty do nogi. Bohaterowie spoglądają po sobie. Umazani we krwi, pewnie ranni, cholernie zmęczeni... Chwila wytchnienia, zwolnienie narracji, gracze mogą odsapnąć. Opisz im ich stan fizyczny, opisz, w jakiej formie są towarzysze z ich oddziału. Niech gracze usłyszą o bólu mięśni, o skurczach, o bólu brzucha, o przerażeniu, jakie czuli. Niech dowiedzą się, jak bardzo się bali, jak wielkie szczęście mieli, że przeżyli. Niech zrozumieją, że bitwa to loteria. Że kolejnego starcia wcale nie muszą przeżyć. Wspomnij o rannych, zarówno wrogach jak i przyjaciółach. Prawdopodobnie zaraz któryś z nich zginie - to więcej niż pewne - teraz bohaterowie już wiedzą, w bitwie nie liczą się umiejętności szermiercze, nie liczy się ostry miecz, lata treningu, ani olbrzymia siła. Liczy się szczęście i determinacja. Wola przetrwania i łaska bogów. To ważne, cholernie ważne. Niektórzy mówią, że kości są niepotrzebne, że liczy się *narracja*. Nie, moi drodzy, w bitwie nie liczy się *narracja*, bo *narracja* gracza to odpowiednik umiejętności walki bohatera. A w bitwie nawet najlepszy szermierz może zginąć. Przypadkowo. W chaosie starcia. Zatem niech gracze rzucają, niech kości decydują o ich losie. Brutalne? Tak, bitwa jest brutalna, dzięki temu zabiegowi gracze pojmą to jeszcze lepiej. Rzucajcie, zagrajcie o życie bohaterów.

Ścisz muzykę, możesz nawet na chwilę zmienić podkład, i opowiedz o tym, co dzieje się na polu bitwy. „Kamera” odjeżdża, i przelatuje ponad linią wojsk, pokazuje zwycięstwa i porażki, pokazuje szarżę, krew, huk dział... Jeśli nie boisz się eksperymentów, możesz ponownie zmienić styl narracji i tym razem opisywać bitwę słowami gawędziarza, który kilkadziesiąt lat po tej bitwie opisuje ją słuchaczom zgromadzonym w jakiejś karczmie. Ochrypniętym, starym głosem powiedz: „A wtedy na lewym skrzydle rozległ się przeciągły krzyk, wrzask takowy, jakby w kogoś demon wstąpił, to Bjork był, który opadnięty...” Ten, jak i inne zabiegi mają na celu urozmaicenie formy przekazu, dzięki takim sztuczkom będziesz mógł prowadzić bitwę przez kilkadziesiąt minut. Nie znudzisz graczy jednostajnym bełkotem mającym realistycznie oddać wrażenia z bitwy. Baw się formą, jesteś reżyserem tego spektaklu, spraw, by gracze do brze się bawili.

Opisz eksplozję jednego z dział, krzyk rannych artylerzystów i nagle ponownie pogłośnij muzykę, niech zadrżą okna w szybach waszego pokoju.

Zaatakuj.

Brutalnie i krwawo, przeciwieństwo to w domu, krzycz na całe gardło, wyobraź sobie sceny i próbuj je opisywać, przyszykuj opis... Drogi Mistrzu, przecież wiesz, że jedyne, co gracze będą robić, to krzyczeć: „*Tnę, unikam, kopę go, tnę...*”. Cała reszta to twój koncert. Twój pokaz, prezentacja twoich możliwości, albo zauroczysz graczy, albo się skompromitujesz - dlatego przygotuj się dobrze. Chodź po pokoju i krzycz. Machaj rękami i krzycz. Pogłaśniaj muzykę i krzycz. Tak długo, aż będziesz mokry od potu. Tak długo, aż będziesz miał gęsią skórę z emocji na karku. Tak długo, aż będzie cię bolało gardło. Nie przesadzam, tak właśnie masz się czuć. Myślisz, że blefuję, że przesadzam, że piszę tak tylko na potrzeby tego artykułu? Nie. Naprawdę tak robię, naprawdę, gdy jestem sam w domu puszcza na full muzykę (nie mam sąsiadów, to fakt) i chodzę po pokoju i prowadzę sobie sesję, wymyślam sceny i je opisuję. Różne, dramatyczne, emocjonujące, wzruszające. Staram się łamać głos lub mówić chropowato. Staram się krzyczeć, przeklinam, naśladuję Lindę lub innych „klasyków”. Kurczę, to działa, uwierz mi. Wykuj bitwę na blachę. W domu. Sam. Nie pożałujesz.

Wróćmy jednak do bitwy. Walka, chaos, zamieszanie. To, co jest tu nowego, to fakt, iż obok bohaterów graczy w starciu bierze udział dziesiątki innych wojowników. Musisz to pokazać! Ważne jest to, co bohaterowie widzą kątem oka, jakiegoś rzeźnika, który morduje kolejnych członków oddziału, krwawą śmierć kumpla z szeregu, dramatyczną walkę z trzema przeciwnikami innego wojaka. Dodaj do tego wymianę przeciwników - przeciwnik, z którym akurat walczy bohater gracza pada na ziemię, bowiem otrzymał cios w plecy od innego żołnierza. Także na odwrót, nagle ktoś wpada na bohatera gracza, popycha go, wybija mu broń z ręki... Łam zasady. Nie pozwól graczom wpaść w rutynę, nie pozwól im mechanicznie ciąć kolejnych przeciwników. Wciąż coś musi się wokół nich dziać, wciąż muszą być na skraju życia i śmierci.

I nagle uderz w nich nowym oddziałem. Gdzieś z boku wpada w nich kawaleria. Czas na prawdziwą masakrę. Chluśnij w graczy wiadrem krwi, niech ujrzą, jak w głąb oddziału wbija się klin, niemal bez zatrzymania, po prostu przejeżdża siłą rozpędu, a wokół padają dziesiątki ciał. Odrąbane głowy, ręce, krzyk, płacz. Rzeź. Oto nadszedł koniec, gracze muszą to poczuć, niemal rozplataj jednego z nich, koń niech kopnie drugiego, trzeci z graczy niech szczupakiem rzuci się ku ziemi, a włócznia niech przebije mu dłoń... To jest koniec.

Zmiana narracji, wracamy np. do gawędziarza, który wspomina: „*Zdawało się, że to koniec, kawaleria zebrała krwawe żniwo, ich miecze ścinały głowy (...)* nagle jednak nadeszła odsiecz.” Ponownie zmień narrację, może teraz czas na dialog? Gracze są zdezorientowani, nie wiedzą co się dzieje, i są cholernie ciekawi, czy żyją, czy nie, wiedzą tylko, że wpadła kawaleria, że padli, i że gawędziarz wspominał o odsieczy. Zatem?!

- Panie, lewa flanka uratowana, mało brakło...

- Kto tam walczy?

- Zbieranina najemników, panie.

- Dzielnie stawali.

- Co z kawalerią, która przyszła im z odsieczą, panie?
- Każ przerzucić bardziej na lewo, niech ruszą w kierunku lasu...
- Najemnicy nie utrzymają się...
- Niech wytrwają jeszcze kilka minut, potem nie będą nam już potrzebni.

Znowu zmień narrację i wjedź kamerą w sam środek oddziału. Opisz graczom, jak czują się ich bohaterowie, opisz rany, złamania, opowiedz o tym, że z całego oddziału zostało przy życiu już bardzo niewiele żołnierzy. Pokaż im, jak kawaleria, która im pomogła otrzymuje rozkaz i odjeżdża. Oddział zostaje sam.

Z przeciwka nadchodzi kolejny atak. Tym razem w oddział graczy uderzy coś silnego. Niech to będą dobrzy, silni wojownicy. Niech rozgorzeje piekło. Nadszedł najwyższy czas na poważne pokieraszowanie bohaterów. Niech poleje się krew, niech gracze zrozumieją, że to już ostatnia scena bitwy. Wyobraź sobie brutalne sceny, wyobraź sobie ból i krzyk, ponownie pozwól sobie na eksperymenty z formą, zwolnij tempo narracji, opisz sceny w zwolnionym tempie, pokaż upadających bohaterów, pokaż krew, pokaż miecze przeszywające ciała, zwalniaj i przyspieszaj, wymieniaj z bohaterami ciosy, kop ich, bij, tnij, niech dokonują cudów szermierki, niech wiją się w unikach, niech walka zamieni się w szalony wyścig o życie, to już nie jest szermierka, to zapasy, to boks, to bezwładna wymiana ciosów, my albo oni, niech sztylety zatapiają się w gardła, niech topory odcinają stopy, zagłębiają się w plecach. Te niezwykle szybkie, brutalne sceny przeplataj wolnymi sekwencjami, pokazuj upadających przeciwników, pokazuj rannych błagających o litość. A potem ponownie przyspieszaj. I szybciej, i okrutniej, i bardziej, i mocniej, i silniej, i... Bardzo poważnie pokieraszuj jednego z bohaterów graczy, niech reszta drużyny ma go na głowie, niech ratują swoje życie i walczą o niego, niech skupią się w okręgu i bronią go. Złam im nogę w kolanie, niech walczą ledwo stojąc na nogach, roztraskaj im łuk brwiowy, niech zalewająca im oczy krew praktycznie uniemożliwia dostrzeżenie przeciwnika, niech walczą na ślepo, złam im rękę, połam palce, przebij płuco, połam żebra. Zniszcz ich. To jest bitwa. Wojna. To walka o życie w najczystszej postaci. A teraz zakrzyknij: *Z boku! Kawaleria!* Ponownie pokaż impet kawalerii, jej śmiertelnoścą prędkość i zabójczy pęd. Czas na trupy, czas na punkty przeznaczenia, nadszedł czas śmierci - gracze muszą to poczuć. Zabij jednego z nich, może dwóch, musisz to zrobić, inaczej zagrożenie będzie iluzoryczne.

Zwolnij tempo, pokaż walkę, jak w zwolnionym filmie, jak w finałowej scenie „13 wojownika”. Pokaż tych kilku, może sześciu może ośmiu pozostałych przy życiu najemników walczących w beznadziejnym starciu. Pokaż ich bohaterstwo, desperacką obronę - tu wszystko zależy od twojego opisu - nie pokazuj jak gracze i ich sojusznicy atakują - właściwy efekt osiągniesz, gdy pokażesz, jak się bronią. I tylko bronią. Są zbyt wykończeni by atakować, przeciwnik ma przewagę liczebną, najemnicy wciąż muszą stawiać kolejne zasłony. Ta walka jest beznadziejna. Na ziemię pada pierwszy z najemników. Pogłośnij muzykę i pokaż graczom jak pada, zaprezentuj pokaz pantomimy, upadnij na kolana, wyciągnij ręce w górę, pokaż, jak miecz wypada mu z dłoni, pokaż włócznię przebijającą mu pierś, pokaż topór, który odcina mu głowę... I wróć do walki. Po chwili wykończ kolejnego najemnika.

Zmień narrację i pokaż dialog dowódców:

- Co z lewym skrzydłem?
- To już koniec, nie utrzymają się, panie.
- Tak, też myślałem...
- Mamy blisko oddział kawalerii, zdążyliby z odsieczą....
- Pozwól sobie na dwie sekundy ciszy, dowódca zastanawia się, w serca graczy wstępuje nadzieja.
- Ilu najemników pozostało przy życiu?
- Trudno ocenić, pięciu, siedmiu...
- Zostaw kawalerię, przyda się później...

Natychmiast przejdź do narracji walki, ponownie zaatakuj graczy z całą mocą. Są w szoku. Nie spodziewali się tego po tobie, teraz zrozumieli, że to już koniec. Dzięki temu krótkiemu dialogowi gracze poczuli się, jak prawdziwi bohaterowie na polu bitwy. Maja już dość, są załamani. Wiedzą, że to już koniec. Czas zatem na cud, prawda? Niemal wszyscy zginęli, na nogach oprócz graczy stoi jeszcze tylko trzech najemników, wszyscy razem tworzą okrąg. Jeden z najemników pada na kolana przeszyty włócznią, upuszcza miecz, ostatkiem sił zrywa z szyi naszyjnik, wykrzykuje jakieś przekleństwo... Potężny wybuch magicznej energii rozrywa jego ciało, napastnicy padają martwi, śmiertelny promień przewala się wokół graczy. Są uratowani.

Nie boisz się eksperymentów? Kolejny raz zmień narrację i zacznij, ustami gawędziarza opowiedz o tym wydarzeniu. Zmień jednak treść, niech gawędziarz nie zna prawdy i opowie zmyślony kawałek, niech opowie, jak to Cleim rzucił się na dowodzącego wrogim oddziałem i w śmiertelnym pojedynku pokonał go, w wyniku czego oddział został złamany, a najemnicy uratowani. *Swe ocalenie zawdzięczają Cleimowi* - powie gawędziarz. Jak poczuje się Cleim - jeden z twoich graczy? Będzie mu głupio, czy będzie mu miło? Będzie dumny, że gawędziarz wymienił go jako bohatera? A może teraz jest mu wszystko jedno?

Ponownie opisz jak czują się gracze, jak wyglądają, kto żyje, a kto zginął. I pozwól sobie na jeszcze jeden dialog:

- Panie, donoszę, że najemnicy się utrzymali.
- Ilu ich jest?
- Czterech, panie.
- Jeśli przeżyją, dopilnuj, by zostali odznaczeni.
- Kazać im się wycofać, panie?
- Nie, każ im ruszyć do przodu, niech walczą!

Czas na ostatnią część bitwy. Kilka długich minut mechanicznej walki. Już bez emocji, bez zacięcia, bohaterowie są zmęczeni, jest im już wszystko jedno. O ile dobrze wykorzystaliśmy nasze sztuczki, nasi gracze także mają już dość, czują się dokładnie tak, jak ich bohaterowie. Staraj się przedstawić w opisie, że postacie graczy zachowują się jak zombie, bez furii, bez okrzyków, tylko cięcie, zastawa, cięcie, zastawa, krok w przód... Po kolei „wyłączaj” graczy z gry. Graczy, padają od ciosów, ran, zmęczenia. W końcu padnie ostatni z nich. Ciemność. Obudzą się po kilku godzinach...

To koniec bitwy. Tak jak pisałem we wstępie - nie był to przepis na realistyczne odwzorowanie bitwy. To przepis na to, jak sprawić, by gracze dobrze się bawili, by poczuli emocje, strach, furie, złość, by poczuli, że biorą udział w olbrzymim starciu. Mam nadzieję, że będą je długo wspominali. Przedstawiony tu scenariusz prawdopodobnie przeczytają twoi gracze, tak więc musisz wszystko stworzyć od nowa, sam zaprojektować dramatyzm, bohaterstwo, wysiłek. Życzę ci powodzenia, wywiąż się z tego zadania dobrze i niech gracze wspominają poprowadzoną przez ciebie bitwę jeszcze przez wiele lat.

wódców:

panie.

zdażyliby z
iszy, dowódc
dzieja.
życiu?

óźniej...

walki, ponow

u. Nie spodz

uż koniec. D

się, jak praw

ość, są zalam

cud, prawda

raczy stoi jes

tworzą okna

ty włócznia

zynnik, wyk

magicznej

artwi, śmier

uratowani.

lejn raz zm

wiedz o tym

ziar nie zu

owie, jak to

iałem i w śm

ego oddział

ocalenie zaw

oczkuje się

o, czy będ

enił go jak

o?

ze, jak wygl

eszcze jedn

utrzymali.

i odznaczeni

ch walczał

długich min

cięcia, boha

o. O ile do

te także ma

rowie. Star

achowują się

ięcie, zast

ylaczaj" g

enia. W ko

po kilku go

we wstępie

ie bitwy. To

awili, by p

biorą udział

je długo w

opodobnie

ko stworz

aterstwo, w

zadania do

przez ciebie



Kroniki Starego Świata

tom VI

Ignacy Trzewiczek

6 sierpnia 2517; wieczór

Mieszkańcy Bordeaux poddali miasto bez walki. Na wojska Kapłana czekały otwarte bramy i białe proporce na murach kamienic. Za kilka dni Kapłan na czele swych wojsk ruszy na południe, na Karak. Ponoć wpierw chce rozprawić się z krasnoludami. Na końcu zaatakuję Loren.

Trudno w to wszystko uwierzyć. Siedzę przy ognisku wraz z Cichym i grupą kapłanów Morra. Wczoraj odłączyliśmy się od oddziału zwierzolut, którzy ruszyli na Karak. My jesteśmy zmęczeni, potrzebujemy kilku dni... spokoju.

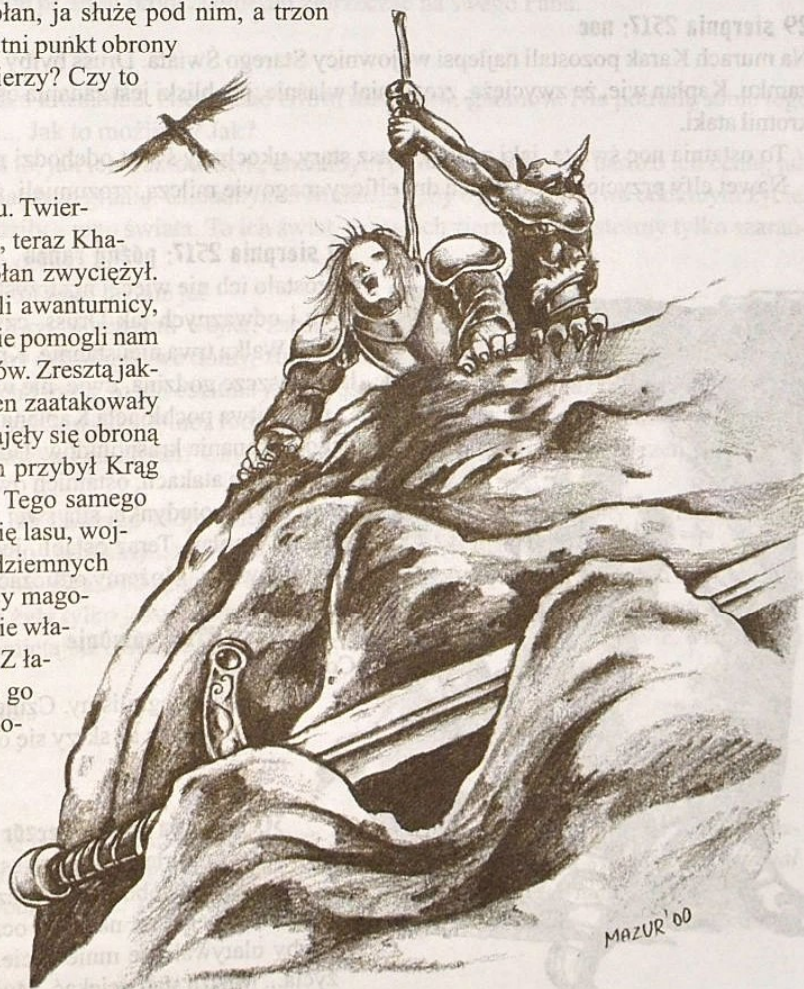
Nie minął jeszcze rok od czasu, kiedy pod dowództwem Kapitana patrolowaliśmy okolice Gór Środkowych. Byliśmy silnym oddziałem, Carsnik, Gruby, Kastor... Nikt z nich nie żyje. Ja sam jestem Wskrzeszonym... Tak wyraźnie pamiętam, jak dotarliśmy do Bergen, a potem ruszyliśmy tropem bandytów. Jak gdyby to było wczoraj... Teraz szef bandytów to Kapłan, ja służę pod nim, a trzon jego armii zmierza w kierunku Karak. To ostatni punkt obrony przed wojskami ciemności. Czy ktoś w to wierzy? Czy to możliwe, bym nie śnił?

19 sierpnia 2517

Wojska Kapłana uderzyły na Karak od zachodu. Twierdza została odcięta. Atak trwa nieprzerwanie, teraz Khazadi walczą na dwa fronty. To koniec. Kapłan zwyciężył. Nie pomogła bohaterska obrona, nie pomogli awanturnicy, którzy próbowali zatrzymać siły ciemności. Nie pomogli nam bogowie, ani połączone siły krasnoludów i elfów. Zresztą jakże krótkie było to braterstwo, gdy tylko Loren zaatakowały szczuroludzie, elfy opuściły krasnoludów i zajęły się obroną lasu. Dopiero w zeszłym miesiącu do Loren przybył Krag Piętnastu i zakończył się atak szczuroludzi. Tego samego dnia, kiedy elficy magowie przekroczyli linię lasu, wojska skavenów wycofały się i zniknęły w podziemnych tunelach. Potem zaczął się pojedynek. Elficy magowie zaatakowali Kapłana, użyli potęgi, jaką nie włada żaden śmiertelnik. Kapłan odbił ich moc. Z łatwością rzucił z siebie zaklęcie, które miało go spętać. Przybyli z Ulthuanu czarodzieje nie mogli nic zdziałać.

25 sierpnia 2517

Krasnoludy broniące Karak Hirn wciąż walczą. Kapłan nie potrafi ich zniszczyć, atakuje, śle kolejne oddziały, setki, tysiące żołnierzy. Powietrze skrzy się od magii, mutantów, zielonoskórzy, i Wskrzeszeni atakują mury. Za dnia i nocą, bezustannie, bez wy-



MAZUR '00

technienia, bez chwili przerwy. Cały czas na murach trwa zaciepła walka, kolejni khazadzcy wojownicy padają martwi. Jednak zawsze z toporem w zaciśniętej dłoni. Kapłan wie, że musi ich pokonać, wie także, jak ciężki to będzie orzech do zgryzienia.

27 sierpnia 2517

Nie złożyli broni. Nie otwarli bram. Mijają kolejne dni, a twierdza wciąż pozostaje niezdobyta, tylko kolejne działa milkną, brakuje amunicji i prochu. Po kolejnych tygodniach walki brakuje wszystkiego, nie ma beltów, oliwy, smoły. Wciąż jednak jest upór, odwaga i poświęcenie, wciąż są ręce zdolne trzymać topory i usta zdolne miotać przekleństwa. Zatem stoją na murach i walczą. Tylko to im pozostało. Ostatnich półtora tysiąca krasnoludów na tym świecie.

28 sierpnia 2517; raneł

Ostatni tysiąc.

28 sierpnia 2517; popołudnie

Ostatnich kilkuset...

Jesteśmy tu, pod Karak. Nie bierzemy udziału w bitwie, Wyklęci rzucają na mury swych najlepszych wojowników, mutanty, orków, mroczne elfy. Dla mnie i Cichego wojna już się skończyła. Może dziś, może jutro krasnoludy wreszcie zostaną zgniecione, a Kapłan triumfalnie wkroczy do Karak. Co potem? Co stanie się, gdy Kapłan wymorduje cały świat? Czy to nie jest szalone?!

29 sierpnia 2517; rano

Giną. Powoli, wolniej, niż chciałby tego Kapłan i jego dowódcy, wolniej niż nakazuje logika i zdrowy rozsądek. Wolniej niż ktokolwiek mógłby się spodziewać. Ostatnich sześciuset krasnoludów.

29 sierpnia 2517; popołudnie

Pięciuset.

29 sierpnia 2517; wieczór

Czterystu.

29 sierpnia 2517; noc

Na murach Karak pozostali najlepsi wojownicy Starego Świata. Druss byłby z nich dumny. Wycofali się do wewnętrznego zamku. Kapłan wie, że zwycięża, zrozumiał właśnie, jak bliski jest zadania ostatecznego ciosu. Zwiększył wysiłki, zwielokrotnił ataki.

To ostatnia noc świata, jaki znamy. Nasz stary, ukochany świat odchodzi raz na zawsze.

Nawet elfy przycichły, od trzech dni elficky magowie milczą, zrozumieli, że nie pokonają Kapłana.

30 sierpnia 2517; późny raneł

Pozostało ich nie więcej niż trzystu; największych bohaterów dumnej rasy. Silnych i odwaznych jak Druss, czy Gotrek. Wojowników zdolnych zwyciężyć bitwy. Walka trwa nieustannie. Krasnoludy wycofały się w głąb twierdzy, została im jeszcze godzina, dwie, nie więcej.

Bitwa pochłonięła Kapłana, ośladnęła nim żądza zwycięstwa i ostatecznego pokonania krasnoludów. Uderza całą mocą, skupia swe siły na kolejnych magicznych atakach, ostatnich dwóch kowali run przez całą noc zmagalo się w magicznym pojedynku, siłą swej magii podtrzymując mury twierdzy, na które napierał Kapłan. Teraz osłabli, jeden z nich prawdopodobnie nie żyje. Kapłan zdwoił wysiłki. Możemy odliczać minuty.

30 sierpnia 2517; południe

Coś się stało.

Chyba przegraliśmy. Czuję, że Kapłan nie żyje.

W powietrzu aż skrzy się od magii. Potężny słup błękitnego ognia bije w niebo.

30 sierpnia 2517; wieczór

Mija czwarta godzina. Nasze wojska odstały od Karak. Błękitna mgła otacza cały obóz. Wskrzeszeni przewracają się na ziemię, a ich ciała rozkładają się na naszych oczach. Czuję się słabo, potwornie słabo. Jak gdyby ulatywało ze mnie życie. Jak gdyby magia, która powołała mnie do życia... Muszę stąd uciekać. Muszę...



10 września 2517; noc

Morrslieb zgaśł. Nie pojawił się od kilku dni.

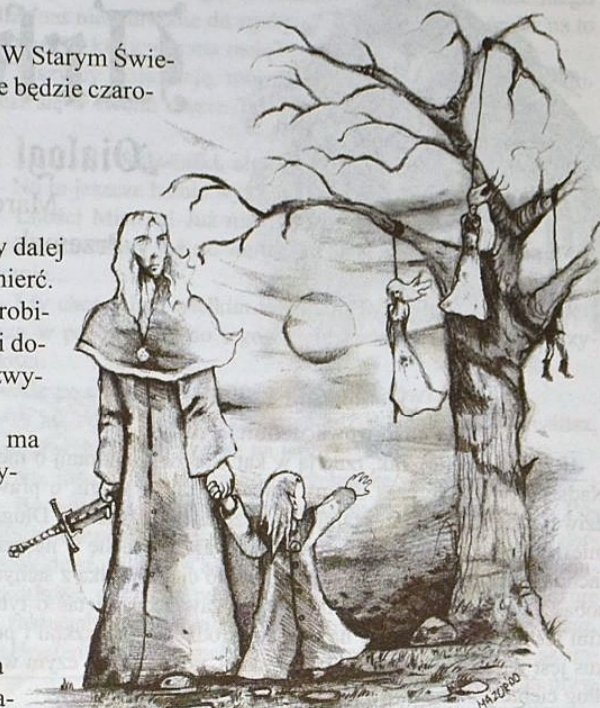
Kapłan przegrał. Elfy dokonały czegoś nieprawdopodobnego. W Starym Świecie nie ma już magii. Bramy chaosu nie istnieją. Już nikt nigdy nie będzie czarował. Moc magii uleciała w kosmos.

Nie wierzę, to przecież niemożliwe.

12 września 2517; wieczór

Od kilku dni zastanawiam się na tym, co się stało. Nie mamy siły dalej wędrować, rozbiliśmy obóz w małej osadzie i czekamy na śmierć. Resztki mocy Kapłana powoli wyciekają z naszych ciał. To, co zrobiły elfy nie tylko zabiło Kapłana, Wykletych, wskrzeszonych. Oni dokonali czegoś strasznego... Co jednak może być straszniejsze od zwycięstwa Kapłana? Nic, chyba nie.

A jednak trudno mi uwierzyć w to, że w naszym świecie nie ma już magii, że cała moc skupiona w ziemi została uwolniona, że wystrzeliła w niebo, że okowy trzymające ją zostały zerwane. Przez ponad dwa tygodnie niebieski słup bił w górę, a gdy wszystko się skończyło, okazało się, że Morrslieb przestał istnieć. Mamy teraz jeden księżyc. Symbol nowego ładu. Świata bez elfów, krasnoludów, bez niziołków. Oni umrą, magia, która drzemała w ich ciałach, moc, która sprawiała, że byli tak wyjątkowi, ta sama moc, którą nadali im Slannowie uciekła. Ostatnie żyjące elfy i krasnoludy zestarzeją się szybciej, o wiele szybciej, by w końcu umrzeć.



6 października 2517

Czuje, że nie dotrważę do rana, uciekają ze mnie ostatnie siły. Cichy siedzi obok mnie. Płacze. Wie, że to koniec. Ostatni z kapłanów Morra odszedł wczoraj w nocy. Jak przyjął go Pan Śmierci? Czy przeprosił za okropny żart, za kpinę, jaką był koniec życia? Kapłani z początku wierzyli, że to tylko próba ich wiary. W końcu jednak, po kilku tygodniach i dziesiątkach mil bezsensownej wędrówki zatarli wiarę. Nie przeszli próby. Umierali złorzecząc na swego Pana.

7 października 2517

Za rok, dwa po ziemi nie będzie stąpał ani jeden krasnolud. Nie będzie elfów, niziołków, gnomów. Nie potrafię sobie tego wyobrazić. Co z twierdzami, co z karczmami... Jak to możliwe? Jak?

Chciałbym móc przeprosić krasnoludów, za to, jak ich traktowałem, chciałbym powiedzieć im, jak bardzo ich cenię, jak szanuję, chciałbym podziękować, za obronę naszych granic. Chciałbym... Matko, gdyby było to możliwe oddałbym życie, by ich ocalić. By elfy i krasnoludy nie odchodziły z tego świata. To ich świat, to jest ich ziemia, my jesteśmy tylko szarańczą, intruzami, którzy przyszli i zniszczyli ich domy.

W czym zawinił Druss? Dlaczego zginął? Dlaczego on, nie ja!

Za kilka tygodni do domów powrócą ci, którzy przetrwali wojnę, zaczną przygotowywać się do ciężkiej zimy, która nastąpi po upalnym i dusznym lecie. Wieśniacy odbudują swe domy, zbiorą możliwe plony, przegarną osierocone dzieci. Nastanie zima, po niej wiosna, kolejne lato... Oni umrą, to ich ostatnia jesień, ostatnia zima, ostatni raz... Jak będzie wyglądał nasz świat bez elfów i krasnoludów, jak zachowają się moi rodacy, gdy na ich oczach odejdą przedstawiciele tych wspaniałych ras? Co pocniemy bez krasnoludzkiej mądrości? Czy zauważymy brak elfickich bardów i rzemieślników? Czy...

Stary Świat odszedł. Już nic nie jest takie jak dawniej. Moje dzieci - jeśli jakimś cudem przetrwały wojnę, nie będą pamiętać krasnoludów, ani elfów. Magia, upiory, artefakty... wszystko to będzie dla nich legendą.

Legenda umiera. Dziś, teraz, jutro... Minie rok, dwa, i po drogach Imperium nie będzie wędrował ani jeden krasnolud, a w lasach już nikt nigdy nie spotka elfa... Będą żyły tylko jako legendy i wspomnienia. Nie pozwólcie im umrzeć. Uszanujcie ich, dajcie im miejsce w swej pamięci... Pamiętajcie o nich. Zawsze o nich pamiętajcie. Niech wasi synowie, wiedzą kim był Druss i Gotrek...

Cichy właśnie..., on, to już koniec, żegnajcie...

Dziękuję Wam za wspólnie spędzony czas, za rok, podczas którego razem śledziliśmy losy kilku strażników dróg. Uszanujcie ich pamięć i nie zapomnijcie o nich zbyt łatwo. A gdy grając w Warhammera spotkacie na swej drodze oddział Kapitana strzegący dróg w okolicach gór Środkowych... przyjmijcie ich ciepło, to dobrzy, dzielni ludzie...

Dziękuję,

Ignacy Trzewiczek.



Arkana magii

„Dialogi zawieszane w Pustce”

Marek „Murphy” Noga
Przemek „Moradan” Grzegorzczak

Traktat ten dedykowany jest liście dyskusyjnej wfrp-l bez której w tym dialogu nie padło by ani jedno słowo.

Podstawowa definicja magii

- Rzuć tą miotłę! Tak, rzuć ją w kąt Gregor! Zapomnij o niej. Nadszedł wreszcie czas byśmy porozmawiali o Magii, o prawdziwej Magii. Tej, której tajniki zawsze chciałeś poznać. Długie miesiące pracy pokazały, że masz wytrwałość - cechę w naszym fachu niezbędną. Widzisz, nauka magii to ciągła walka z samym sobą, z własnymi słabościami. Musisz zawsze pamiętać o tym, kim jesteś, nie zgubić się na własnej drodze. A przeszkód i pokus jest wiele. Nim jednak przejdę dalej, powiedz mi: czym według ciebie jest magia? Mów co o tym myślisz teraz.

- Magia? To coś, czego pragnę, na co już tak długo czekam. Czym jest? Dokładnie nie wiem. Jest to jakaś tajemnicza siła pozwalająca wybranym dokonywać rzeczy niezwykłych, przekraczających możliwości zwykłego człowieka. Coś jak bogowie, prawda? Słyszałem, że magia jest wszędzie, że otacza nas ze wszystkich stron, jest w każdym przedmiocie i w każdym człowieku lecz nie wszyscy są nią równo obdarowani. Magia jest więc domeną wybranych. Czym jest zaś darem? Może bogów, a może sama w tych sprawach decyduje? Jest ona też sztuką, nauką, nad której poznaniem przez lata pracują najwspanialszy naukowiec Imperium. Nie jest czymś opisywanym dla zwykłych ludzi, lecz wiem, że magowie bezwzględnie nią władają i jej rozkazują. Cóż mogę powiedzieć więcej?

- W zasadzie, w tym co mówisz jest wiele prawdy, lecz są to wszystko obiegowe stwierdzenia, pogłoski popularne wśród bogobojnego ludu. Magia jest czymś więcej. Czym? Tego chyba nikt dokładnie nie wie. Wszystko, czym dysponujemy, to tylko teorie - lepsze i gorsze, lecz nawet najlepsze spośród nich to tylko niedoskonałe i ułomne przybliżenia. Każdy jednak ma swą ulubioną. Ja też. Jedną rzecz, której na pewno nie można odmówić magii, jest tajemniczość. Tak, na pewno ma coś wspólnego z bogami, z tamtym światem, ze światem duszy, umysłu i woli. Niestety, my, ludzie zostaliśmy pozbawieni przez naturę zmysłu magii, nie potrafimy jej bezpośrednio obserwować. Możemy jedynie patrzeć na efekty jej działania, wyczuwać niewielkie zaburzenia normalności i je wykorzystywać. To nieprawda, że mag władą magią - on ją podgląda i oszukuje. W swojej edukacji najpierw nauczysz się patrzeć, wyczuwać te niewielkie regularności. Poznasz też sam siebie, znajdziesz te zaburzenia w sobie, nauczysz się nad nimi panować i je wykorzystywać. Dowiesz się, dlaczego mag musi być opanowany i nie może dawać ponieść się emocjom. Wyjaśnię ci jeszcze wiele dziwactw ludzi parających się magią. Bowiem by być dobrym czarodziejem, będziesz musiał w pewnym sensie odrzucić część samego siebie, część swych naturalnych, ludzkich odruchów. Zyskasz też coś nowego. Musisz uważać jednak by nie pójść za daleko, by nie zatracić sam siebie. Nie powiem ci, gdzie leży granica, to ty musisz poznać ją samemu. Ale masz jeszcze na to czas.

Definicja zaawansowana. O studiowaniu magii

- Każdy, kto do magii podchodzi z pasją i nie traktuje jej jako rzemiosła, sposobu na wzbogacenie się, prędzej czy później zadaje pytania: Czym właściwie jest magia? Skąd pochodzi? Z czego wynika? Dlaczego istnieje? I dlaczego jest taka a nie inna? Ja

też często zadawałem je mojemu nauczycielowi. Teraz i ty nie przestajesz mnie pytać. Nie zadowalają cię moje uproszczone wyjaśnienia i dobrze. Teraz gdy już jesteś biegły w prostych sztukach przyszedł czas bym ową definicję magii rozszerzył. Powiem ci CZYM jest magia.

- Wspominałeś kiedyś o „eterycznym świecie” Mistrzu. Czy to ma coś wspólnego?

- He, he. Nieźle kombinujesz. Jednak myślisz o tym jak o czymś dalekim, odległym. Tak bardzo jak bogowie dla prostych ludzi. Jednak kapłani wierzą, że bogowie są tu wszędzie: w murach, w powietrzu, w tobie, we mnie, w tych księgach. Są wszędzie. Tak samo jest z magią. Świat eteryczny jest tu. Codziennie po nim stąpasz, codziennie nim oddychasz. Musisz jednak sobie uświadomić co znaczy „wszędzie”. Wyobraź sobie, że wszystkie przedmioty rzucają jakby cienie, których jednak nie możesz dostrzec. Mają dodatkową strukturę, dodatkowy kształt, dodatkowe, ukryte właściwości. Zauważyłeś pewnie, jak się koncentrujesz przed rzuceniem zaklęcia to dają się odczuć subtelne vibracje w powietrzu...

- Tak, jest to jakby świat drgał w jakimś zmiennym, nieregularnym rytmie. Czasem czuć ciepło bądź zimno, słychać dziwne szmery...

- Pamiętasz jak się skarżyłeś na dziwne obrazy - „halucynacje”, zniekształcone dźwięki i zaburzenia równowagi. Dokuczały ci dotkliwie zaraz po wyjściu z medytacji i potem stopniowo ustępowały.

- Tak, wszystko zdawało się być takie nierzeczywiste. Kontury przedmiotów były rozmazane, nieostre, kształty były takie powyginane, tak dziwacznie pokręcone, że nie miały prawa zaistnieć, jednak do dziś nie mogę ich wymazać z pamięci. Niektóre powierzchnie miały jakby dwie barwy - jedna wylazła spod drugiej, lecz nie tak jak stara farba pojawia się w miejscach gdy wierzchnia warstwa odpada. Po prostu powierzchnia miała jakby dwa kolory na raz. Czy to oznaki szaleństwa?

- Skądże znowu, jesteś dużo normalniejszy ode mnie. Efekty jakie obserwowałeś to właśnie obraz świata mocy - Wzorce Rzeczywistości jak powiadają niektórzy. Wiesz, to jest tak, jakby przed naszymi oczami był drugi świat - niedostępny dla naszych zmysłów. Niektórzy, wybrani mogą dzięki pracy i wysiłkowi woli ujrzeć na chwilę jego fragment. Jak nasz świat rzeczywisty, nasza rzeczywistość jest podporządkowany jest fizyczności i prawom przyrody tak tamten jest wyłączną domeną umysłu. Nie rozumu, bo ten bada tylko to co rzeczywiste, lecz intuicji i wiary, choć można go w pewien sposób opisać racjonalnie. Widzisz, oba światy są ze sobą nierozdzielnie splecione. Jeden wpływa na drugi i na odwrót. Kształtując jeden - choćby ścinając drzewo w pobliskim lesie - zmieniasz drugi. Magia to po prostu wykorzystanie sił i praw tamtego świata - Rzeczywistości Wzorca - do manipulowania tym, co potocznie nazywamy Światem Realnym. Ponieważ we Wzorcu panują zupełnie inne prawa, ba, ma on nawet zupełnie inną strukturę, toteż prawidła sztuki magicznej są trudne i zagmatwane. Myślę, że teraz, gdy wiesz już dlaczego inkanty są takie „nielogiczne”, łatwiej będą ci wchodziły do głowy. Widzisz - by używać magii musisz otworzyć się na Rzeczy-

wistość Wzorca, musisz oddać mu kawałek siebie, musisz przemówić językiem jaki tam obowiązuje. Medytacja to właśnie zbliżanie się do magii, budowanie nowych więzów ze światem magii, z płaszczyzną eteryczną. Oddając się medytacji otwierasz oczy na tamten świat - przejście rzadko kiedy jest płynne i często zaraz po wyjściu z transu przedmioty wyglądają jakbyś patrzył na nie we wzorcu. Te niesamowite kształty jakie obserwowałeś dają ci pewne wyobrażenie jak bardzo zagmatwana jest płaszczyzna eteryczna.

- Tak. Jednak z drugiej strony zawsze wpajałeś mi bym pamiętał o Rzeczywistości, bym nie zatracił sam siebie.

- Zawsze gdy stawiasz krok w przód przez chwilę stoisz na jednej nodze - można cię łatwo przewrócić. Lecz zatraciłbyś swe powołanie gdybyś tego kroku poniechał. By dobrze operować magią musisz się wyrzec części siebie. Taka jest cena drogi, którą zdecydowałeś się kroczyć, taka jest cena mocy. Musisz otworzyć swój umysł na rzeczywistość Wzorca. Jednak Wzorzec jest zbudowany na innych zasadach niż Realność, na zasadach niepojmowalnych dla umysłu człowieka. Gdy w pragnieniu mocy i potęgi za bardzo zbliżysz się do Wzorca, tym bardziej on oddziałuje na ciebie. Im silniej oddziałujesz na magię, tym magia silniej oddziałuje na ciebie. Musisz wiedzieć w którym momencie przystanąć, zawrócić z drogi ku samozagładzie. Każdy musi sam określić swoje możliwości. Tu ci nie pomogę.

Magię studiuję się małymi krokami. Buduje się na solidnym fundamencie - na twoim umyśle - musi on umocnić się przed każdym następnym krokiem w nieznanne. Inaczej jakiś nagły podmuch cię przewróci i magia przejdzie po twoim grobie. Musisz stopniowo się przyzwyczajać do Wzorca, musisz się z nim oswoić, gdyż nigdy nie dasz rady go zrozumieć. Nie idąc w przód zatraciłbyś swój talent, zdradziłbyś swoje pragnienia, czym są bowiem marzenia jeśli się ich nie realizuje? Nie możesz jednak działać zbyt szybko. Używanie magii to jak przemarsz ślepca przez zatłoczony Königsplatz. Gdy spieszysz się, próbujesz biec, prędko tracisz orientację, upadniesz i tłuszcza cię zdepta. Gdy idziesz powoli, trzymając się straganów lub też dajesz się poprowadzić przez kogoś kto widzi, twe szanse na dotarcie do celu rosną. Każdy krok to ryzyko upadku - zanim go postawisz musisz wiedzieć o magii choć tyle, by zdołać się potem podnieść. Dlatego tak, a nie inaczej prowadzę twoją naukę i radzę ci - gdy już będziesz prowadził własne badania - nigdy nie wyrwyj za bardzo do przodu. Bliskość sukcesu częstokroć bywa zgubna.

- Rozumiem mistrzu, jednakże dręczy mnie jedno pytanie. W jakim związku pozostają względem siebie Wzorzec i Rzeczywistość? Czy jedno istnieje w drugim, czy też stanowią dwie odrębne płaszczyzny? Jak to jest naprawdę?

- Tak naprawdę, to nie ma na to odpowiedzi. Większość magów jest skłonna twierdzić, iż Wzorzec, czy też Pustka, to płaszczyzna odrębna od naszej, pozostająca w niejasnym związku z naszym światem, podobnie jak kraina umarłych, czy siedziby bogów. Ale są i tacy, dla których Wzorzec stanowi wciąż zmieniający się obszar, w którym istnieją wszystkie możliwości, spośród których tylko niektórym jest dane zaistnieć. Wszystko to, co postrzegamy jako elementy naszego świata, jest według nich tylko jedną z części pustki. My odbieramy ją jako coś stałego, gdyż czas i przestrzeń w Pustce nie mogą zostać przełożone na naszą skalę. Tak jak kijanka, mieszkająca w bajorku nie będzie w stanie opisać Morza Szponów, tak człowiek nie może wyobrazić sobie innej skali czasu czy innych wymiarów. No, zanim zagonię Cię znowu do ksiąg... Czy wiesz jak większość czarodziei nazywa Wzorzec?

- Nie mam pojęcia, powiedz mi mistrzu...

- Nazywają go Pustką, Spacnią, Przestrzenią Chaosu, Pierwotnym Chaosem...

- To jest chaos? Magia to chaos...? Czy użytkowanie magii zbliża nas nieuchronnie do zguby...? A dlaczego ty mówisz na to Wzorzec? I kto z was ma rację?

- Wszyscy mają rację, mój drogi, wszyscy. Wszystkiego dowiesz się w swoim czasie. Teraz przeciwiczymy inkanty Ghur.

Składniki, algorytmy i operatory

- No to jeszcze ładnie wytnij nogi tej żabie i jesteś wolny.

- Litości Mistrzu! Już mi drży dłoń z tym skalpelem. A od smrodu formaliny już mi się tak kręci w głowie, że chyba zmiotuje...

- I ty chcesz być wielkim magiem? Taka preparatyka to drobiazg w porównaniu do tego co cię czeka w niedalekiej przyszłości.

- Ale po co to komu? Chyba nie do czarów?

- A jak sobie wyobrażasz magię bez składników? A myślisz, że gotowe preparaty kupisz na targu?

- No, nie... No to do czego potrzebne są składniki?

- Bo bez nich rzucenie czaru było by bardzo utrudnione. Podobnie można obyć się czasem bez słów i gestów, ale nie za darmo. Widzisz, by jakieś zaklęcie, czy rytuał został zamknięty musisz ułożyć w Pustce odpowiedni wzorzec, algorytm. Zależnie od zaklęcia mogą być algorytmy proste, jakich kilka już znasz, choćby ten tworzący mały płomień na dłoni, po bardzo skomplikowane schematy, pozwalające, na przykład, na teleportację. Składnik jest jakby gotowym fragmentem algorytmu, zrzuca z twoich barków długotrwałe i żmudne zaklinanie przy pomocy gestów i słów mocy. Te zaś w zasadzie też są gotowymi cegiełkami i można się bez nich obyć składając zaklęcie z pojedynczych sylab - myśli. Wiązanie magii tylko przy ich pomocy to dopiero wymagająca sztuka!

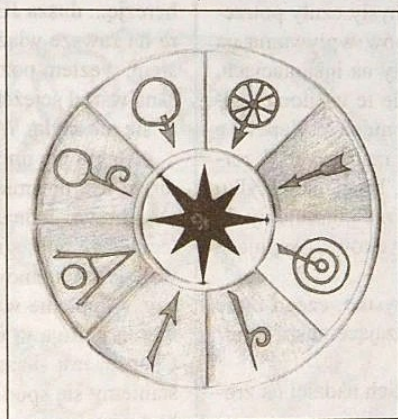
- No tak, ale dlaczego składniki często są takie, takie... dziwne? Dlaczego składnikiem «Ognistej Kuli» jest akurat siarka?

- Kula siarki. Bo siarka kojarzy ci się z ogniem, kula jest okrągła, łatwo ją rzucić...

Tu nie chodzi tylko o to, że składnik jest częścią zaklęcia - on wyzwała w twoim umyśle ideę zaklęcia, pozwala znaleźć istniejącą w Pustce gotowy wzorzec, zwalnia cię z jego żmudnego budowania. Siarka jest odnośnikiem do idei ognia, jad skorpioń do idei trucizny. Wylizac by można w nieskończoność. Oczywiście wszystko to jest tylko dość grubym przybliżeniem i dodatkowe gesty, słowa i myśli są koniecznym wierzchołkiem idei. By rzucić kulę ognia nie wystarczy ci przecież stworzyć sam ogień, musisz go przecież odpowiednio ukształtować i wprawić w ruch.

- Rozumiem. Wiele z tego co mówiłeś przypomina mi nauki Platenosa, klasycznego filozofa. W Pustce istnieje idea, a przedmiot jaki widzimy jest tylko jej cieniem. Płaskim cieniem pozbawionym części własności. Składnik zaś pomaga odnaleźć tę ideę, właściwy wzorzec, gdyż sam cień to za mało by zaklęcie rzucić. Czyli absolutnie nie można powiedzieć, że oba światy to równoprawne lustrzane odbicia, prawda?

- Dokładnie! Nawet określenie krzywe zwierciadło jest w tej sytuacji niewystarczające. Wykonano wiele doświadczeń badających strukturę Pustki. Wszystko wskazuje na to, iż Świat Idei ma zupełnie inną geometrię i inaczej zbudowaną przestrzeń. W jednej ze starożytnych ksiąg spotkałem się z opinią, że po tamtej stronie czasu istnieją świat ma dodatkowe wymiary. Na wpół oszalały autor nazywa je «rozpójnością» i «bezglębnością» poza znanymi nam i naturalnymi: «długością», «szerokością» i «wysokością». Nielatwo jest wyobrazić sobie krajobraz Spacni, zważywszy, że niezmiernie trudno określić takie pozornie banalne pojęcia jak «blisko» i «daleko». Nawet czas, coś dla nas tak oczywistego ma po drugiej stronie bardziej złożoną strukturę. W takiej sytuacji nie da się powiedzieć jak w Pustce wygląda ot, ten świecznik. Pozbycie się składników nie jest więc takie proste. Nie je-



steś w stanie szybko i łatwo przełożyć na język Spaczeni swojej ognistej kuli. Siedzenie przez choćby pięć minut w transie medytacyjnym w grę nie wchodzi, bo przecież to ma być szybki czar bojowy, nie? W większości wypadków składniki są konieczne. W innych nie ma sensu katować swego umysłu.

- Dlaczego dopuszczono do takiej niespójności? Mimo twych wyjaśnień, nadal postrzegam w tym wielką nielogiczność. Jakim cudem żmudne zaklinanie może zostać zastąpione przez jakiś wydumany składnik. Proszę cię, Mistrzu, nie praw mi tym razem kazań o mej niezdolności pojęcia wyższych praw magii, ani o wyjątkach, potwierdzających reguły. Odpowiedz. Dlaczego nasza magia działa tak, a nie inaczej?

- W końcu każdy zadaje to pytanie. Dlaczego, pytasz? Dlaczego musimy postępować w taki, a nie inny sposób, dlaczego musimy wypowiadać te mantry, wykonywać gesty... Dlaczego? Chyba jesteś gotów, aby poznać odpowiedź. Najpierw jednak przysięgnij mi, że to, czego się dowiesz, zachowasz jedynie dla siebie i swego ucznia, jeśli będziesz go miał, bo zamierzam Ci zdradzić jeden z największych sekretów magii.

- Przysięgam.

- Bardzo dobrze. Wiesz zapewne lub domyślasz się, że podstawy magii, jak ją teraz znamy, stworzyli mityczni Przedwieczni. Ich moc i wiedza była tak wielka, że potrafili swobodnie manipulować Ośnową Rzeczywistości, w sposób, którego nie zdołamy nigdy pojąć. Jednak nawet tak potężne umysły czuły potrzebę uproszczenia, usystematyzowania sposobów wpływania na Pustkę - dlatego stworzyli system magii oparty na inkantacjach. Gdy uczyli magii elfów, przekazali im jedynie te ustalone, niezmiennie kanony magii, którymi teraz dysponujemy. Zapewne wiedzieli, że śmiertelni nie zdołają pojąć praw rządzących Wzorcem. Przez wieki prawda o magii zacierała się. Teraz mamy tylko tę spuściznę po Stwórcach Magii, której i tak nie pojmujemy do końca. Starożytna wiedza przeistoczyła się w okowy, kępujące nasze pojęcie o Pustce.

- Jak to możliwe? Cała ta wiedza... to wszystko, czego mnie uczysz... to kłamstwo? Uproszczenie, ograniczające naszą moc? Jaka zatem jest prawda?

- Nie wiem tego Gregorze. Nie mamy wielkich nadziei na zrozumienie Pustki, jest dla nas zbyt obca. Gdy usiłujesz stworzyć magiczny płomień, zamykasz w umyśle jego obraz, koncentrujesz się na nim, wypowiadasz słowa, które mają jeszcze bardziej skoncentrować twój umysł na zadaniu. Bez pomocy tych formuł nie jesteś w stanie zapanować nad Wzorcem Rzeczywistości. Ludzki umysł nie pojmie prawdziwej magii. Jeśli wyłamiesz się z tych formuł, twój umysł straci podpórę, która jest niezbędna, by korzystać z mocy Spaczeni bez zagrożenia dla twego życia, dla twej, nazwijmy to, normalności. Może Przedwieczni obawiali się pozwolić nam na władanie Pustką i upośledzili nasze umysły. Nie mielibyśmy żadnej władzy nad magią gdyby nie upadek bram. Nie znaleźlibyśmy jej, gdyby sama do nas nie przyszła. Teraz już rozumiesz?

- Tak, ale mam jeszcze jedno pytanie. Pamiętam, że gdy kiedyś przyrządzałem ci obiad, niechętny dołałem za dużo oliwy i cały sos się zwarzył. Wybacz mi porównanie, ale czy podczas rzucania zaklęć może się zdarzyć coś podobnego?

- Ależ oczywiście. I to nie tylko może, ale i powinno, gdy mag próbuje ujarzmić zbyt dużą moc. Najczęściej cierpią z tego powodu młodzi adepci sztuk czarnoksięskich, którzy nie opanowali jeszcze poprawnej oceny ilości energii, potrzebnej do rzucenia zaklęcia. Jeśli moc będzie zbyt mała, czar zadziała słabiej, niż pozwalają mu na to inne czynniki, takie jak inkantacja czy składniki. Dużo gorzej bywa, gdy mag zaczerpnie zbyt wielki łyk energii - część potrzebna do czaru zostanie zużytkowana zgodnie z przeznaczeniem zaklęcia, lecz jej nadmiar zogniskuje się na nieszczęsnym czarodzieju, powodując drobne zachwianie rzeczywistości, które po pewnym czasie powinno zaniknąć. Zwykle bywa ono zgodne w swej naturze z rzucanym czarem - przy kuli ognia może to być ostry zapach siarki, przy zaklęciach oddziałujących na umysł - lekkie otumanienie lub halucynacje, przy

próbach kontaktu z umarłymi - ciche szepty rozlegające się wokół czarodzieja... Teraz już wiesz, skąd biorą się stare przesady, że czarownice z daleka czuć siarkę i dymem piekielnym... Każde takie zdarzenie to jednak nie tylko niedogodność - czasem większa, czasem mniejsza. Uchodząca nadmiarowa moc jest bardzo niebezpieczna, zmienia, spacza umysł i ciało czarującego. Zwykle są to bardzo powolne i subtelne zmiany, lecz czasem może stać się coś naprawdę nieprzyjemnego. Ale dość tych nauk na dziś. Skończ preparować żabę i idź spać.

Dusza i potencjał magiczny

- Znów wspominałeś o duszy. Czy coś takiego naprawdę istnieje? Zawsze wydawało mi się, że to zabobon, wymysł kapłanów, groźba lub nadzieja nagrody dla kmiotków.

- Ty chyba naprawdę śnisz na jawie. Wszystko, co jest na tym świecie, ma cień we Wzorcu. Choć rozumnie byłoby powiedzieć, że to nasz świat jest bladym cieniem Wzorca. A czym wpływasz na tamten świat, jeśli nie umysłem?

- Tak więc dusza... to mój umysł odbity na Pustkę?

- Nie całkiem, choć jesteś blisko. Dusza jest twoim umysłem przedłużonym na Pustkę. Dusza to twój umysł, twoja jaźń, świadomość. Twoje ciało nie może jednocześnie istnieć tutaj i Tam. Lecz twój umysł jest pozbawiony tych śmiesznych ograniczeń naszej przestrzeni. Dusza... zapewne każdy kapłan uzna to za herezję... dusza JEST częścią Chaosu, jest wiazdłem, nicią, która na zawsze wiąże śmiertelnych ze Wzorcem. Jest magią, zmysłem, węzłem pozwalającym na manipulację mocą. Myślą wypisaną wśród ściągów Wzorca. A więc przynajmniej w jednym kultu się nie mylą. W czym?

- Magia nie umiera, nigdy nie ginie. To znaczy... to znaczy, że dusza jest nieśmiertelna!

- Brawo. Jednak potrafisz myśleć... Dusza jest nieśmiertelna, lecz może podlegać zmianie formy, tak jak twój umysł kształtował się od niemowlęstwa, poprzez dzieciństwo, wiek młodości, wstąpienie w szeregi magów i kształtuje się nadal. A najsilniej kształtują ją wiara, emocje, przekonania. Dusza jest częścią Chaosu, jest skazą człowieka - powodującą, iż nigdy nie wydostaniemy się spod jego wpływu. Dlatego jest on wrogiem niepokonanym...

- To dlaczego jeszcze walczymy?

- Bo widzisz - nad Chaosem można w pewnym sensie panować. Magia to przecież manipulowanie Chaosem, nieprawdaż? Widzisz, my, władający mocą gromadzimy wiedzę, prowadzimy badania po to, by dać ludzkości do rąk narzędzie, opisać Chaos. To, co poznamy, przestaje być groźne. Może wielu ludzi uzna to za herezję, ale z Chaosem nie trzeba walczyć. Trzeba nauczyć się żyć obok. Gdy skaza staje się przyczynkiem potęgi, przestaje być skazą - staje się cennym atutem. Skazą człowieka jest dusza. Jednak jest też tym, co wyróżnia go spośród innych stworzeń. To co jest naszą największą słabością jest zarazem naszym najsilniejszym atutem.

- Rozumiem. Zastanawiam się jeszcze nad jedną sprawą. Jeśli dusza jest odpowiednikiem ciała to zapewne można ją zranić!

- Oczywiście. Lecz sensu stricte walka dusz odbywa się raczej rzadko. Można jednak na ducha przełożyć inną własność ciała - zmęczenie. Różni ludzie w różny sposób potrafią wykorzystać potencjał swego umysłu - potocznie zwany potencjałem magicznym. Każde działanie w Pustce pociąga za sobą osłabienie, zmęczenie ducha. Rzucanie zaklęć powoduje właśnie osłabienie duszy. Mocy nie czerpie się z jakiejś odległej, nieokreślonej studni - bierzesz ją sam z siebie. Dusza jak wiesz jest też wiazdłem, lina wiążącą ciało z Pustką. Gdy się męczy, niektóre sploty tego sznura pękają. Gdy pękną wszystkie twoje ciało straci kontakt z duszą. Stanie się tylko bezwładnym golemem. Nasze ciała posiadają jednak pewien mechanizm obronny, więc zwykle dużo wcześniej tracisz przytomność. To ograniczenie powoduje, że nie zawsze możesz użyć takiej ilości magii jaką jest w stanie przemieścić twój duch. Oczywiście są sposoby, aby tę barierę usunąć, kilka z nich niebawem poznasz. Niech jednak to będzie ostrzeże-

nie przed pochopnym szafowaniem własnym duchem, lecz czasem jest to konieczne. Zdarza się bowiem, że osuwający się z wycieńczenia mag kilka chwil później powstanie i będzie w stanie spleść jeszcze kilka zaklęć.

- Czyli wielkość potencjału magicznego wyraża po prostu jak szybko dusza się męczy? A jak z odzyskiwaniem mocy? Zapewne w czasie odpoczynku ciała duch też rośnie w siłę.

- Tak. Sen pomaga wypocząć duszy. Są jednak inne sposoby. Trans medytacyjny jest niczym innym jak budowaniem nowych więzów ducha i zacieśnianiem starych, procesem powracania do pełni sił. Dlatego też jest to umiejętność niezbędna każdemu prawdziwemu magowi. Także tobie. No, do roboty!

Kolory magii

- Wyjaśnij mi jedną rzecz Mistrzu. Mówiłeś, że wszystkie słowa i gest pochodzą od Najstarszych, mitycznej rasy Dawnych Słannów. Skąd się jednak wzięły kolory magii? Dlaczego każdemu z nich jest przyporządkowana oddzielna, nowa szkoła magii, oddzielne kolegium? Nie sądzę by Przedwieczni, którzy jak mówiłeś pojmują magię całościowo czynili aż takie uproszczenia...

- Dużo pytań cię nurtuje ostatnimi czasami. Po kolei. Kolory magii - jest ich osiem zwykłych i dodatkowo dziewięć - czern chaosu, symbolizująca Pustkę, Wzorzec. Kolory magii zwykle przedstawia się w dwóch formach. Pierwsza, częściej spotykana, nowoczesna - to pierścień podzielony na osiem równych części, z których każda jest zabarwiona jednym z kolorów z wpisaną runą symbolizującą ten kolor. Tak wygląda też godło zjednoczonych kolegiów magii w Altdorfie. W sumie ładnie wyglądający symbol. Nawiązuje do ciągłości magii, jej nierozzerwalności i nieskończoności - magia nigdzie się nie zaczyna ani nigdzie nie kończy. Drugą formę przedstawiania magii spotyka się ostatnimi czasami rzadko, częściej w swej zdegenerowanej formie, szkoda, bo ma więcej wspólnego z naturą, strukturą magii. Nawet można powiedzieć, że pierwszy symbol jest jakąś pochodną tego drugiego, starożytnego. Wszystkie kolory przedstawia się w tablicy trzy rzędy i trzy kolumny mającą. W środkowym polu umieszcza się czern pierwotnego chaosu, pustkę, a na około osiem kolorów - przeciwne kolory naprzeciw siebie...

- Chwilke!..., to mi przypomina symbol Chaosu! Z jednego centralnego punktu wychodzi osiem strzał! Jakby chaos zagarniał pozostałe kolory! Czern rozprzestrzenia się by zalać wszystko...

- Właśnie! Sam nawet nie wiesz jak wiele prawdy jest w tych słowach. Mnie zawsze nurtowało pytanie dlaczego kolorów jest akurat osiem. Jeden z moich nauczycieli żartował, że to dlatego by dało się zbudować taką tablicę. Później po kilku głębszych by dało się zbudować taką tablicę. Później po kilku głębszych opowiedział mi o pewnej zwariowanej teorii. Mówił o tym, że liczba trzy jest nierozzerwalnie związana z naszą rzeczywistością. Mamy przecież trzy wymiary - długość, szerokość i wysokość. Jakoby magia, jak rzecz dużo bardziej skomplikowana od tego co istnieje w naszej rzeczywistości i potrzeba co najmniej trzy po trzy wartości by ją opisać. Podobno tą tablicę ułożyli Najstarsi by ułatwić sobie manipulowanie magią. Do czego dokładnie służyła i jak się ją stosowała chyba nie dowiemy się nigdy. Może to tylko przybliżenie, uproszczenie modelu przeznaczone dla elfów. Może to miała być tylko wprawka pozwalająca zapoznać się z magią? Może uznano, elfy nigdy nie zrozumieją pełnego modelu, a co nam się do elfów porównywać? Jak było naprawdę nie dowiemy się chyba nigdy. Trzeba by zapytać jakiegoś Najstarszego. Jedno jest pewne: cała dzisiejsza magia opiera się na tej tablicy. Na tych okrucinach informacji pozostawionych nam i elfom przez Pradawnych. Poza nią nie mamy nic.

- Rozumiem... Nie ma więc nadziei na pełne pojęcie magii?

- Jak wszyscy odkrywcy, wierzymy, że kiedyś dostrzemy do

obranego celu. Perspektywy jednak są marnie. Widzisz, jesteśmy w stanie wykorzystać jedynie ułamek tego co umożliwiała nam tablica. Oczywiście, znając dokładnie prawa nią rządzące łatwiej by nam było prowadzić dalsze badania. Nie mamy odpowiednich narzędzi, metod pomiarów, metod obliczeń, które pozwoliły by nam uporządkować ten chaos jakim jest nasza wiedza o magii. Nie potrafimy powiązać ze sobą znaczeń poszczególnych inkant, nie bardzo potrafimy przewidzieć ich wpływ na siebie nawzajem, a ty pragniesz prawdziwej magii? Łatwego manipulowania czystą mocą? Nie jest to wykonalne przy naszym obecnym stanie wiedzy.

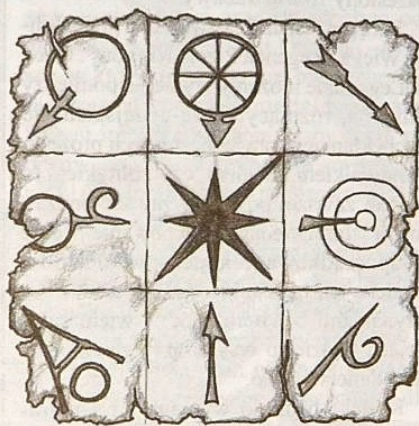
- Tak, no więc co z tymi kolegiami? Słyszałem, że są to raczej grupy badawcze zajmujące się reformą magii.

- I tak i nie. Ja bym ich działania nazwał raczej uwstecznianiem. Jak wiesz każda szkoła specjalizuje się w jednym kolorze. Zajmuje się jednym elementem tablicy i inkantami na nim opartymi. Na przykład Jasne Kolegium zajmuje się przede wszystkim słowami ognia. Ponieważ każda ze szkół patrzy tylko na mały fragment całości stosując przy tym wiele dodatkowych przybliżeń, wykładana na nich magia jest dużo prostsza i bardziej przewidywalna. W ten sposób można łatwiej zbadać jedną rodzinę inkant i odtworzyć niektóre z zapomnianych lub stworzyć nowe. Nie ma jednak nic za darmo. Przybliżenia pozbawiają magów całościowego spojrzenia na magię jako taką, wskutek czego w

ogóle nie zajmują się oni bardzo przydatnymi i efektywnymi inkantami mieszanymi, które są kombinacjami słów różnych kolorów. Poza tym w ten sposób skonstruowane zaklęcia są raczej nieefektywne energetycznie i mają mnóstwo efektów ubocznych. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że taka magia bardzo mocno oddziałuje na rzucającego. Nie da się nie zauważyć, że niektórzy magowie z Jasnego Kolegium z czasem zaczynają wyglądać jakby płonęli. Niebilansowana energia ognia bardzo mocno na nich wpływa: Włosy zmieniają kolor na czerwony, podobnie oczy, skóra staje się rumiana jakby sparzona wrzątkiem, poza tym jest bardzo wysu-

szona. Człowiek nie może za blisko zbliżyć się do ognia. Jest też faktem, że użytkowanie magii zawsze zbliża duszę człowieka ku Pustce, Pierwotnemu Chaosowi, dlatego tak wielkie znaczenie dla bezpieczeństwa tej duszy ma dobre bilansowanie mocy. Rzućcie zaklęcie nie powinno odciskać na magu tak silnego piętna. Stracona moc w nieefektywnej magii kolegiów nie tylko idzie w zmianę ich fizycznej formy, de facto mutacje, lecz też odciska bardzo mocne piętno na ich duszach. Niektórzy uważają, że jest to jedyna droga ku lepszemu zrozumieniu magii. Ja uważam, że jest to zabawa trochę zbyt niebezpieczna i nieefektywna. Czasem można się zgodzić na ryzyko, jeśli jest szansa na osiągnięcie znacznych korzyści. Tu wielkich korzyści nie ma, postęp jest gdzie indziej. Zresztą spójrz: czemu tak naprawdę służy to uproszczenie magii? Chodzi o to, że taka magia nie wymaga już specjalnego daru czy długoletniego szkolenia. Co z tego, że jest destrukcyjna? Cesarz potrzebuje magów - żołnierzy dla swoich armii. Wiesz ilu magów szkół kolegów w Altdorfie? Więcej niż wszyscy samotni nauczyciele w Imperium. Ilu ich spotykasz? Niewiele. W ten sposób sprowadza się czarodziei do rangi maszyny wojennej. Czy chcesz by magowie zostali sprowadzeni do roli wsparcia bojowego jednostek kawalerii? I jeszcze ta indoktrynacja. Obrzydlistwo.

Koniec części I, dokończenie w następnym numerze.





Bogusław Dawiec

Rzecz w konflikcie

Konkurs

Mamy przyjemność ogłosić konkurs, w którym nagrodami będą trzy podręczniki „Droga Żurawia” ufundowane przez Wydawnictwo Tori.

Czy wiecie kto jest obecnym Championem klanu Żurawia (okres historyczny opisany w podręczniku)?

Odpowiedzi należy przysyłać na kartach pocztowych na adres redakcji. Pamiętajcie o dołączeniu kuponu, który znajduje się na stronach kolorowych.

Wszelkie uwagi i komentarze dotyczące działu L5K możecie kierować za pośrednictwem internetu na adres:

obi@zeus.polsl.gliwice.pl lub listownie na adres redakcji:

Wydawnictwo Portal
ul. Ks. M. Strzody 2/407
44-100 Gliwice

Gry RPG ewoluują, pisał o tym Michał Oracz w zeszłym numerze Portalu, sami także zapewne zaobserwowaliście zmiany w podejściu wydawców do klienta. Większość nowych tytułów to produkcje skierowane do szczególnych graczy, to gry bardzo wyspecjalizowane i narzucające określony styl rozgrywki. Takim erpegim jest na przykład opisywane w szóstym Portalu „7th Sea” autorstwa Johna Wicka - zarówno mechanika, jak i system tworzenia postaci narzucają graczom i MG określony rodzaj zabawy.

Taką grą jest także, stworzona przez Johna Wicka „Legenda Pięciu Kręgów”. Choć w Legendzie możemy wybierać pomiędzy kilkoma, różniącymi się podejściem do życia klanami oraz jedną z trzech profesji: wojownikiem, magiem, czy politykiem to jednak zawsze, powtórzę zawsze będziemy, a właściwie nasze zachowanie będzie podporządkowane kodeksowi bushido. Kodeks ten będzie kierował życiem i poczynaniami bohatera choć w wielu sytuacjach będzie to was drodzy gracze bardzo denerwowało.

Kodeks bushido wymaga od samurajów ściśle określonych zachowań, samuraj powinien być honorowy, odważny, sprawiedliwy i co bardzo ważne lojalny w stosunku do swojego pana. Cechy te są niezmiennym elementem opisu każdego bohatera Legendy Pięciu Kręgów. Jego życie, dobytek oraz rodzina należą do jego pana. A ponieważ w Rokuganie nadrzędną władzę sprawuje Cesarz - tak więc każdy samuraj powinien być lojalny również względem niego.

W tym miejscu rodzi się konflikt. Zdrząć się przecież może tak, że wykonując misję dla daimyo samuraj będzie musiał wystąpić przeciwko Cesarzowi. Lub spełniając prośbę daimyo wojownik będzie musiał się okryć hańbą - jednocześnie ratując honor swego pana. A może będzie musiał skłamać, zranić lub zabić, by uratować honor swej rodziny? To częste sytuacje, służba panu jest bowiem najważniejsza, ważniejsza od wszystkiego. Gracze muszą o tym pamiętać. Kodeks bushido zmusi ich do dokonywania czynów - w naszym rozumieniu sprzecznych z logicznym i sensownym zachowaniem. Dla

samuraja takie zachowanie to chleb powszedni.

To właśnie jedne z cech, które sprawiają, że Legenda jest nieporównywalną do innych grą. Grą, która wymaga od graczy ciągłej pracy, wysiłku i koncentracji. Podczas sesji każda decyzja musi być dobrze przemyślana, nie ma tu miejsca - jak w innych grach - na akcje w stylu „zabijemy go i jakoś to będzie”. Nie możesz zrobić nawet kroku, jeśli nie jesteś pewny, że nie występujesz przeciwko swemu panu. Nie wolno ci zdradzić swojego daimyo, ani przynieść wstydu swojej rodzinie. Wszystko co robisz, co mówisz i co myślisz musi być podporządkowane daimyo i rodzinie. Tak mówi bushido. Dzięki tym zasadom Mistrz Gry ma wspaniałe pole do popisu, może tworzyć przygody, które będą posiadały o wiele większy ładunek emocji niż scenariusze w innych grach - podczas sesji w Legendzie żaden wybór nie może być łatwy, a żadna decyzja nie przychodzi „ot, tak”. Scenariusze są niezwykleymi zagadkami logicznymi, które sprawiają, że gracze analizują swój każdy ruch i niemal jak szachiści myślą nad konsekwencjami swego postępowania na wiele ruchów do przodu. Będąc Mistrzem Legendy musisz wciąż pamiętać - projektuj przygody, które zmuszą do trudnych wyborów. Wykorzystaj bogaty, barwny świat pełen wzajemnych zależności, spisków i knoń. Pamiętaj o Cesarzu, roli klanu Skorpiona, pamiętaj o Żurawia i nieokrzyszanych Krabach. Postaw na drodze bohaterów wojownika klanu Kraba, który nieopatrnie obrazi jednego z nich.

Wyprawa do Krainy Cienia to nie jest spacer. Z całym szacunkiem Panie, wróć do domu, zbyt młody jesteś by ginąć.

Oto chwila napięcia - chwila, gdy obrażony gracz będzie miał ułamki sekund na podjęcie decyzji. Czy żądać przeprosin? Pojedynku? Napotkany Krab miał przecież być przewodnikiem, który zaprowadzi graczy na jeden ze szczytów górskich... Lecz właśnie podważył odwagę i umiejętności jednego z bohaterów. Z drugiej strony, chyba nie miał nic złego na myśli. A jednak traktuje bohatera jak

smarkacza. Co więcej, walka z nim to pewna śmierć - reszta bohaterów doskonale o tym wie. Czyż zatem pomyślą, że bohater gracza stchórzył...?

Legenda Pięciu Kregów to opowieść o bohaterach, o ich odwadze, o honorze i niezwyklej lojalności względem daimyo, rodziny, a także Cesarza. Lecz by powstała prawdziwa Legenda potrzeba prawdziwych bohaterów. Twoim zadaniem jako MG jest odkryć w postaciach graczy godnych opowieści bohaterów. Posłuchajcie: grupa samurajów poszukuje zbiega z klanu Kraba, na którego wydano wyrok śmierci. Grupa rozdziela się. Jeden z samurajów odnajduje zbiega - lecz sam nie może go pojąć, Krab ma wokół siebie czwórkę ochroniarzy. Poszukiwany wojownik zgadza się ruszyć wraz z samurajem do stolicy i oddać się w ręce gwardii Cesarza, lecz stawia warunek - chce stać żywy przed sądem. Samuraj przystaje na warunek - wie, że doprowadzając przed sąd zbiega przyniesie chwałę swojemu klanowi i rodzinie. Ruszają. Po kilku godzinach drogę zastępuje im reszta samurajów z grupy pościgowej. Na Kraba wydano wyrok - ma zostać zabity. Grupa chce go więc zabić. Ich przyjaciel, który kilka godzin wcześniej się z nimi rozstał staje pomiędzy nimi, a Krabem „Nie pozwolę, byście go zabili” - mówi. Oto konflikt. Czy przyjaciele rzucą się na niego? Ich daimyo zobowiązali ich do tego, by pojąć i zabić zbiega. Ich przyjaciel staje im na drodze do wykonania misji. To starcie zakończy się krwawo, lojalność, przyrzeczenia, poszukiwanie chwały i przypadek kierują losem bohaterów, zmuszają ich do działań, których bohaterowie innych gier nigdy by nie podjęli. Tu w Legendzie muszą. Tak mówi kodeks bushido.

Jeśli bohaterowie postąpią niewłaściwie splamią swój honor. Tu właśnie wchodzi na scenę drugi punkt kodeksu, który rządzi życiem bohatera - honor.

Honor jest czymś, czego nie można samurajowi odebrać. Samuraj bez honoru nie należy już do klasy wojowników, dlatego każda próba jego podważenia musi być bezzłotnie ukarana. Samuraj do końca swoich dni będzie bronił honoru swojego, swojej rodziny, a także honoru swojego pana. W imię tej wartości będzie posuwał się do najróżniejszych występków poczynając od pojedynków, a skończywszy na zabójstwach całych rodzin. Robić to będzie w imię jednego słowa: honor. Co może być powodem utraty honoru? Może to być złe spojrzenie, słowo, rozkaz, którego nie można wykonać. To samuraj jest sędzią, to on osądza sytuację i

wymierza wyrok - jeśli trzeba nawet na sobie, popełniając rytualne samobójstwo pokazuje wszystkim: „Jestem panem swego życia. Popełniłem błąd i zadałem sobie karę”. Samuraj ginie ale jego śmierć jest honorowa i rodzina może być z niego dumna (niezależnie jaki smutek taki czyn przyniesie jego dzieciom i rodzicom). Należy jednak pamiętać, że mieszkańcy Rokuganu niezwykle cenią swój honor - nie obrażają się nawzajem, gdy nie ma ku temu wyraźnego powodu. Różnice klanowe i konflikty interesów nie mają nic wspólnego ze znanymi w grach fantasy kłótniami pomiędzy elfami i krasnoludami. Tu nikt nie robi drugiemu dowcipów, nie prowokuje do przepychanek, czy utarczek. Samuraj, który decyduje się podważyć honor drugiego musi mieć ku temu wyraźny powód. Przecież stawką jest życie. Zapomnij o kpinach z bohatera drugiego gracza. Zapomnij o obrażaniu enpistów, o niechlujnej grze i niedbałym odgrywaniu postaci. To jest Legenda - miejsce, w którym etykieta jest niewyobrażalnie ważną sprawą. Śmiertelnie ważną. Szanuj innych i nie dopuść, by tobie nie oddawano szacunku, dbaj o swój wizerunek i zawsze postępuj honorowo. Honor to twoje życie. Bez niego jesteś nikim.

Grając w L5K stajemy czasami przed trudnym wyborem poczucia obowiązku w stosunku do rodziny, lojalności do swego pana i postępowania z honorem. Jest to jeden z niewielu, jeśli nie jedyny system który uczy graczy pokory i szacunku dla siebie samych oraz dla bohaterów niezależnych. I którzy sprawia, że gracze czasami będą czuć się jak marionetki w rękach wielkich Szmaragdowego Cesarstwa.



Spisec

Wyzwanie: Daimyo bohatera zleca mu, by ruszył na dwór Cesarza i przyjął posadę gwardzisty. Daimyo mówi: *Cesarzowi nie może spaść włos z głowy - inaczej nasz klan okryje się hańbą.*

Koncentracja: W drodze do stolicy bohater spotyka członka rodziny cesarskiej - Akirę. Napotkany oświadcza, że także podąża na dwór. Prosi bohatera o to, by ten podróżował wraz z nim. Akira proponuje także, że skoro bohater wędruje tam, by chronić cesarza, to w czasie podróży mógłby chronić jego - członka rodziny cesarskiej.

Uderzenie: Bohater dowiaduje się, że Akira ma zamiar dokonać przewrotu i obalić Cesarza. Związany obietnicą ochrony, musi jednak bronić Akirę przed gwardią cesarską, która dowiaduje się o spisku i ma zamiar zgładzić zamachowca. Stając w obronie Akiry bohater zdradza zobowiązanie, jakie złożył swemu daimyo.



Niten

(zasmętnienie podręcznika "Way of Dragon"
udostępniony redakcji przez Wydawcę LSK, firmę Tori z Krakowa)

John Wick

tłumaczenie: Marcin Chałubiec

Mirumoto i Niten

Mirumoto jest w Rokuganie legendą, być może to najlepszy szermierz jakiego kiedykolwiek znało Cesarstwo. Mirumoto nie był jednak zbyt sympatycznym człowiekiem. Opowieści przedstawiają go jako grubiańskiego zbira, widzącego obrazę tam, gdzie mu to odpowiadało. Wielu samurajów nazywało Niten „stylem tchórza” (oczywiście jeśli Mirumoto to słyszał, mówili tak tylko raz).

Jednym z głównych rywali Mirumoto był Żuraw Kakita. „Jeden człowiek, jeden miecz, jedno uderzenie” napisał Kakita w odniesieniu do techniki Mirumoto. Mirumoto odpowiadał po prostu „dwie ręce”.

Dla Mirumoto była to raczej kwestia praktyczności niż stylu. „Niektórzy mówią, że jestem tchórzem”, napisał. „Powinnością samuraja jest chronić swego pana. Czy są tak naiwni, że nie mogą dostrzec, że dwa miecze służą ich panu lepiej niż jeden?”

Opowieść o drodze dwóch mieczy, napisał Mirumoto Hojatsu

Poniższe fragmenty pochodzą ze sławnego traktatu szermierczego, napisanego przez syna pierwszego Mirumoto, Hojatsu. Jest on jedną z dwóch cieszących się największym poważaniem rozpraw na ten temat - drugą jest sławna księga Kakity, „Miecz”, powstała w tym samym czasie. Choć Hojatsu nazwał swą technikę „Niten” [co znaczy „dwa miecze”, „dwa nieba” albo „dwa niebiańskie miecze”], osoby spoza Klanu Smoka najczęściej zwą ją „techniką daisho”. Poniższe wyjątki zawierają więcej filozofii i teorii niż techniki, aby pokazać, jak olbrzymi wpływ na Cesarstwo wywarł Shinsei już kilka lat po swoim przybyciu.



Znajdziecie tu też komentarze ucznia Hojatsu, Kijome, który nadał również tytuły poszczególnym rozdziałom, syn Mirumoto nie podzielił bowiem swego traktatu, nie nazwał poszczególnych jego części i nadał mu formę jednego, nieprzerwanego akapitu. Niektórzy uważają, że edycja Kijome „rozводniła” tekst, inni zaś chwalą go za uporządkowanie wielkiego dokumentu. Jak powiedziałby sam Mirumoto, wasz osąd jest znacznie ważniejszy niż nasz.

Dlaczego ta szkoła zwie się Szkołą Dwóch Mieczów

Spędziłem wiele lat w drodze, walczyłem w czterdziestu siedmiu pojedynkach i nigdy nie przegrałem. Stało się tak dlatego,

że stosuję technikę, która nie ma korzeni w tradycji. Stosuję technikę, która przedkłada ruch nad zapamiętywanie. Moja szkoła zwie się „niten”, ponieważ używam obydwu mieczy, nie tylko katany. Ci, którzy pytają dlaczego, nie rozumieją mojego sposobu myślenia. Próbuja wznieść dom mając gwoździe, ale nie mając młotka...

Postawa

Twoja postawa nigdy nie powinna się zmieniać, ani z powodu pokoju, ani wojny. Naturalna, naturalna, naturalna! Sposób w jaki stoisz z mieczem w ręku jest taki sam, jak gdybyś stał z czarką herbaty. Jeżeli walczysz tak jak stoisz, twoja postawa jest naturalna i nie potrzebujesz przedstawiać umysłu.

Komentarz Kijome: Słowo, jakiego użył Mirumoto określając „postawę” brzmi „kamae” i oznacza pozę i pozycję, ale również przyjęło się tak nazywać szkołę. Wiele razy samuraj powie innemu, „Pokaż mi swoje kamae”, ów zaś przyjmie postawę. Widząc ją spostrzegawczy samuraj może określić w jakiej szkole uczył się jego przeciwnik.

„Przestawiać umysł”. Wiele szkół uczy, że istnieje „umysł wojownika” i „umysł nie-wojownika”. Hojatsu nie naucza takich nonsensów. Jeżeli ćwiczysz swój umysł, aby zawsze był bystry i zawsze w gotowości, kiedy inni „przestawiają umysł”, ty jesteś gotowy, a oni martwi.

To, co pokazujesz

Wśród nauk Shinsei są myśli o „tym, co pokazujesz” i „tym, czego nie pokazujesz”. Strategia jest niczym innym jak wiedzą o tym, jak oszukiwać. Prawda leży w zabijaniu.

Ćwiczyć okazywanie czegoś innego, niż to, co chcesz zrobić naprawdę. Ćwiczyć tak często, jak możesz, a kiedy zajdzie potrzeba, zrobisz to bez wysiłku czy koncentracji. Kiedy nadejdzie czas wyciągnięcia miecza, twój umysł nie powinien zajmować się niczym innym.

Trzymaj miecze w niewłaściwy sposób, aby pokazać ignorancję i próżność, potem zaś wykorzystaj niedbały atak przeciwnika.

Dostarczanie powierzchowności

Nie daj się zwieść powierzchowności. Naucz się widzieć to, czego nie można zobaczyć. Obserwuj to, czego twój przeciwnik nie może przed tobą ukryć. Nie patrz na jego oczy. Oczy człowieka mogą cię okłamać. Obserwuj jego ramiona, jego brzuch, jego oddech. Obserwuj to wszystko. Miej otwarty umysł. Jedną z tych rzeczy może cię zwieść, jeśli jednak myślisz jasno, pozostałe nie zdołają cię oszukać. Musisz ćwiczyć to bez ustanku.



Uderzenie z duszy

Kiedy uderzasz, uderzaj ze swej duszy. Myśl jest zbyt wolna. Duch nie zna czasu ani zawahania. Nic nie potrafi go rozprószyć. Zostaw umysł za sobą.

Komentarz Kijome: Mirumoto użył słowa „ku” które ma wiele znaczeń. Może znaczyć „ducha”, „pustkę” albo „nic” (jest olbrzymia różnica między pustką a nicością). Shinsei wyjaśnia, że dusza jest „tam gdzie nie ma nic”, gdzie [działania] nie zakłócają emocje i myśli”. Wyjaśnia, że percepcja jest zasłona, przez którą widzimy wszechświat. Ciało jest niedoskonałe, więc percepcja również jest niedoskonała. Duch, który jest w kontakcie z pustką jest czysty i nie załamują go myśli i uczucia. „Uderzenie z ducha” znaczy więc uderzenie bez udziału percepcji i emocji.

Pozwól mu przejść

Kiedy wróg naciera nagle i z dużą siłą, pozwól mu przejść obok. Krok w bok jest szybszy niż natarcie i ustawia cię w pozycji, w której negocjacje nic nie znaczą.

Świadomość

Kiedy duch jest czysty, pozostaje w pełnej harmonii i zgodzie z żywiołami. Wtedy staniesz się *mushin* a twój duch stanie

się jednością z całym wszechświatem i poznasz wszystkie pragnienia swego przeciwnika.

Komentarz Kijome: „*Mushin*” znaczy „bez myśli” albo „bez umysłu”. Kiedy ktoś jest „*Mushin*”, jego duch działa bez myśli. Porzuć umysł, ponieważ umysł i ciało są powolne. Kiedy samuraj staje się *Mushin*, jest w styczności z wszystkimi żywiołami, w zgodzie z kosmicznym porządkiem. Zna swego przeciwnika lepiej, niż wróg zna samego siebie, tego ogranicza bowiem jego własna percepcja. Niektórzy nazywają to *kime* lub *kiho*: skupianie ki, siły życia.

Miecz rzeka

Bądź jak woda, która płynie bez początku i końca. Jeden ruch prowadzi do następnego. Rzeka może płynąć we wszystkich kierunkach jednocześnie. Poruszaj się jak Rzeka, a zrozumiesz co mam na myśli.

Komentarz Kijome: „Bądź jak woda”. Są tacy, którzy wierzą, że jedno uderzenie rozstrzyga pojedynek. To nieprawda. To, co rozstrzyga pojedynek, rozgrywa się przed uderzeniem. Obserwuj swego przeciwnika. Jeśli jesteś pewien każdego ruchu, nigdy nie popełnisz błędu, nigdy nie stracisz równowagi i zawsze zwyciężysz.

Przeważa chodzenie

Wiele szkół uczy „sekretnych technik poruszania się”. Ja nie mam żadnej sekretnej techniki. Jest tak jak powiedziałem, w mojej szkole wszystkie ruchy są naturalne.

Pięć pozycji

Istnieje pięć pozycji, jedna dla każdego z żywiołów. Wszystkie one dają możliwość wyprowadzenia cięcia. Kiedy przyjmiesz pozycję, pozwól aby twój miecz spotkał miecz przeciwnika i użyj jego ruchu jak swojego. W każdej chwili masz możliwość uderzenia.

Pierwsza pozycja

Miecz opiera się na brzuchu, a jego ostrze celuje w gardło przeciwnika. Nogi są rozstawione wygodnie i pewnie. Obie stopy są płaskie, możesz więc poruszyć się kiedy chcesz, tylko, kiedy chcesz. Krótki miecz spoczywa przy boku. Twój wróg będzie zaniepokojony twoją pewnością siebie.

Druga pozycja

Miecz jest wzniesiony wysoko i spada na przeciwnika. Wielu sądzi, że siła ich ramion odpowiada za siłą cięcia. Mylą się. Miecz tnie. Nadgarstek tnie. Nigdy ramie. Drugi miecz jest przy ciele, by przechwy-

Mon Mirumoto

Monem rodziny Mirumoto jest smok otaczający i dzierżący daisho. Wywodzący się z tej rodziny samuraje od tysiąca lat stosują technikę swego przodka, która w całym Rokuganie cieszy się jeśli nie szacunkiem, to sławą.





Syn Gromu

Spadkobiercą nauk Mirumoto został jego przybrany syn Hojatsu, który stał się z czasem jednym z największych mistrzów iaijutsu w Rokuganie. Kiedy zdarzyło się, że spotkał Kakitę, Championa rodziny Doji, spojrzeli sobie w oczy i położyli dłonie na rękojeściach mieczy, lecz żaden z nich nie dobył broni. Powiada się, że obaj mistrzowie miecza spotkali się ponownie, w dniu trzydziestych dziewiątych urodzin Kakity, na rok przed jego odejściem ze służby. W międzyczasie zaczęli się nawzajem szanować, czytając swoje traktaty o kenjutsu i od dawna pragnęli zmierzyć się po raz ostatni. Pojedynek odbył się na neutralnym gruncie, a gdy przeciwnicy dobyli mieczy, Hojatsu padł martwy, a Kakita odniósł śmiertelną ranę. Champion Żurawia nie pozwolił się opatrzyć i sięgnął po miecz Hojatsu mówiąc „czyń swą powinność wobec swego pana”, po czym rzucił się nań. Pomnik upamiętniający obydwu samurajów wciąż wznosi się na północny wschód od Doliny Dwóch Generałów.

cię cięcie przeciwnika, a następnie obrócić się korzystając z siły jego ciosu.

Komentarz Kijome: „...korzystając z siły jego ciosu.”. Przeciagnij ostrzem po ostrzu przeciwnika, kiedy on tnie, a poczujesz to. Jego szybkość może być twoją szybkością.

Trzecia pozycja

Miecz jest ustawiony nisko, naprzeciw lewej nogi. Kiedy przeciwnik uderza, unosimy miecz i pozwalamy jego rękom opaść na ostrze, kiedy my się cofamy. Przeciwnik tnie, my się cofamy.

Czwarta pozycja

Miecz ustawiony jest nisko, naprzeciw prawej nogi. Kiedy przeciwnik uderza, poruszamy się tak, jakbyśmy wykonywali trzecią pozycję. Gdy będzie się strzegł i zareaguje prawidłowo, nasz nadgarstek przekręci się jak woda i uwolni głowę z jego ramion, a nasz krótki miecz dla pewności uderzy w jego broń. Pokaż jedną



rzecz, mając zamiar zrobić inną. To jest Droga.

Piąta pozycja

Długi miecz trzymamy za sobą, natomiast krótki przed sobą, spoczywający na pasie. Czekamy na ruch przeciwnika. Jeżeli zrobisz to właściwie, nigdy nie będziesz musiał się poruszyć. Przeciwnik widząc twą postawę będzie wiedział, że znasz Drogę. Czasem zwycięstwo osiągamy bez rozlewu kropli krwi.

Pięciu przeciwników

Przeciwnika rozpoznasz dzięki jego słabości. Próżnego przeciwnika można oszukać pokorą. Niedbałego przeciwnika można pokonać szczegółami. Gniewnego przeciwnika można wytrącić z równowagi. Mało wytrzymały przeciwnik szybko się męczy. Tchórzliwy przeciwnik pokonuje się sam. Naucz się tego, a nigdy nie zostaniesz pokonany.

Koordinacja i rytm

Istnieje wielka różnica między koordynacją a rytmem. Wiele szkół uczy rytmu. Ich techniki są jak muzyka, podzielone na takty. Moja szkoła uczy koordynacji. Uderzam pomiędzy momentami, w których przeciwnik liczy czas.

Obserwuj przeciwnika uważnie. Jeżeli będziesz obserwował, on odkryje przed tobą swój rytm. Uderzaj, kiedy jego rytm nie pozwala mu działać. Uderzaj, kiedy on wierzy, że nie możesz tego zrobić. Okaż mu słabość a on zaszarżuje. Kiedy zaszarżuje, jest w twojej mocy. Ty też musisz nauczyć się liczyć.

Musisz zrozumieć jego rytm.

Jeżeli on oddycha na raz, przygotowuje się na dwa i uderza na trzy, uderzam pomiędzy raz i dwa.

Komentarz Kijome: To jest właśnie prawdziwy „sekrety” techniki Mirumoto, który stosuje się do wszystkiego, nie tylko szermierki. Poznaj rytm przeciwnika. Jeżeli go znasz, zawsze zwyciężysz.

Trzy możliwości

Kiedy atakujesz wroga, istnieją trzy możliwości.

Jeśli on uderza pierwszy, zabij go.

Jeśli ty uderzasz pierwszy, zabij go.

Jeśli uderzycie jednocześnie, zabij go.

Wiedza

Ja nie wierzę, że mogę wygrać. Ja wiem, że wygram.

Komentarz Kijome: Kiedy mój ojciec pokonał Ujimone, powiedział mi potem: „był lepszym szermierzem, jego umiejętności i technika były lepsze od moich”. Spytałem go: jak więc wygrałeś? Powiedział: „Ponieważ wiedziałem, że wygram, a on tego nie wiedział”. Może nadejść chwila, w której technika i umiejętności cię zawiodą i jedyne na czym będziesz mógł polegać to twoja świadomość, że nigdy nie możesz zostać pokonany. Jeżeli w twym umyśle jest choć cień wątpliwości, zawiedziesz i zginiesz.



Krystyna Nahlik

Mitość, znaczy wojna

szkie przysody do LSK

ilustracja: Sebastian Mazur

Wszystko jest wojną
przysłowie rokugańskie

Przedstawione w przygodzie wydarzenia mają miejsce w okolicach niewielkiego, nieco zapuszczonego zamku - nazwijmy go Shiro no Ijime - leżącego na ziemiach rodziny Akodo, nieopodal przełęczy Beiden, jednego z najbardziej spornych obszarów Cesarstwa. Twierdza należy do walecznego, lecz skromnego rodu Ijime, od lat pozostającego w służbie domu Akodo. Jak to w Rokuganie bywa, historia ma źródło w przeszłości, od niej więc zaczyna.

Przed kilkunastu z górą laty władca zamku, pan Ijime Hashimoto, uratował życie pewnego wysoko postawionego Skorpiona, który w zamian za to w łaskawym geście przyobiegał, że wyda swoją nowo narodzoną córkę za syna Lwa, kiedy oboje dorosną. Tak też się stało i cztery lata temu panna Shosuro Ayame przybyła w skromne progi zamku wraz ze swoim orszakiem i stara niańką. Klan Skorpion miał w tym rzecz jasna swój dobrze pojęty interes - wdzięczna i wykształcona dziewczyna była ponadto świetnie wykształconym szpiegiem i jej zadaniem miało być informowanie swej rodziny o planach militarnych rodziny Akodo oraz ruchach wojsk w okolicy. Zamek Ijime leży bowiem w miejscu kluczowym dla obrony przełęczy, ponadto Hashimoto-sama piastuje funkcję hatamoto (doradcy wojskowego), odbywały się tam więc często rady wojenne dowódców Akodo. Co kilka tygodni Ayame przekazywała więc informacje militarne tajemnemu wysłannikowi, który spotykał się z nią niepostrzeżenie podczas spacerów po okolicy, które sobie szczególnie upodobała.

Nie trzeba chyba dodawać, że Shosuro Ayame była piękna jak świeżo rozkwitły kwiat wiśni i że syn daimyo, młody Hitoshi, pokochał ją bez pamięci kiedy tylko ujrzał ją w dniu zaślubin. Żyli w szczęściu przez trzy lata, dopóki młodzieniec nie

odkrył przypadkiem, czym tak naprawdę jego połowica zajmuje się na zamku ojca. Kiedy jednak przejrzał jej machinacje...

Kiedy przejrzał jej machinacje, rozpoczęła się najbardziej „rokugańska” część intrygi. W imię honoru swego rodu Hitoshi musi ukroić szpiegowski proceder, który w jego własnym domu osłabia siły Lwa. Pamiętajmy jednak, że Ayame jest wysoko urodzona - jej ojciec jest dyplomata na Cesarskim Dworze - i daimyo mało znaczącej rodziny, nie noszącej nawet jednego ze szlachetnych nazwisk, jest nikim w porównaniu z jej bliskimi. W myśl zasady „wiarygodność zeznania zależy od tego, kto je składa”, Hitoshi oskarżając otwarcie swą żonę naraziłby się jedynie na hańbę i wrogość Skorpionów, a może i gniew dworu, gdyż nikt nie dałby wiary jego słowom. Młodzieniec zdecydował więc odpowiedzieć spiskiem na spisek.

Zdawał sobie sprawę, że musi działać samotnie, gdyż jego ojciec, dzielny i honorowy wojownik, raczej odebrałby sobie życie niż zniżył do działań sprzecznych ze swym pojęciem godności, nawet dla obrony klanu, któremu służy, postanowił więc wynająć zbirów i zaaranżować porwanie Ayame, a następnie wymierzyć jej karę - tak, by nikt o niczym się nie dowiedział, lecz by sprawiedliwości stało się zadość i by zdradziecka kobieta wiedziała, dlaczego umiera, a nie zginęła od potajemnego ciosu nożem w plecy. Oczywiście, jako człowiek honorowy chce następnie odebrać sobie życie, gdyż nie dopełnił swego obowiązku jako syn i dopuścił do zdrady. Czemu zaś zwlekał tak długo z podjęciem decyzji? Cóż człowiekowi, któremu wpojono zasady honoru Lwa, nie jest łatwo zdecydować się na realizację podobnego planu. Na decyzji Hitoshiego mogło zaważyć również to, że Ayame

Skorpionśki łęcznik

Wyzwanie: W czasie poszukiwań na zamek przybywa kuzyn zaginionej, niepozornie wyglądający Bayushi Nagate, w asyście zaledwie dwóch *yojimbo*, by w imieniu swej rodziny dopomóc w poszukiwaniach.

Koncentracja: Nagate zachowuje się zimno i spokojnie, bez śladu troski czy zdenerwowania. To rzecz jasna budzi podejrzenia wszystkich - czy Ayame mogła porwać jej własną rodziną by w ten sposób ściągnąć hańbę na ród Ijime w sobie tylko znanych celach? Jaki jest prawdziwy cel wizyty kuzyna? Czy próbuje coś ukryć? Czy to z nim Ayame spotykała się w lesie? Może Hitoshi podejrzewa go, że jest ojcem dziecka? Śledzenie go powinno dostarczyć drużynie zajęcia, jeśli czujesz się zbyt szybko zbliżając się do rozwiązania sprawy.

Uderzenie: Po kolejnym wybuchu ze strony Hitoshiego Nagate zwraca mu surowo uwagę. Do pojedynku nie dochodzi tylko dzięki interwencji pana Hashimoto. Po całym zajściu kuzyn wyjawia bohaterom, że uważa swego szwagra za szaleńca, który uprowadził własną żonę z zazdrości o jej urodę, by ukryć ją przed światem. Czy samurajowie uwierzą Skorpionowi, czy wręcz przeciwnie, utwierdzą się w przekonaniu o niewinności Hitoshiego? W końcu każdy wie, że język Skorpiona jest zdradliwy...



Ubume

Wątek ten najlepiej wprowadzić, gdy w drużynie znajduje się shugenja lub osoba o mistycznym widzeniu świata - na przykład Smok.

Wyzwanie: Pierwszej nocy po przybyciu na zamek jeden z bohaterów ma sen, w którym ukazuje mu się zjawia kobiety nieziemskiej urody, o twarzy wykrzywionej cierpieniem. Kiedy wyciąga do niego ręce widać, że krwawi z poderżniętego gardła, po czym wydaje z siebie przesywający serce mrozem jęk...

Koncentracja: Sen powtarza się, przy czym za każdym razem bohater dostrzega więcej szczegółów - zaokrąglony brzuch kobiety - widma, krew na jej dłoniach, księżyc w pełni nad jej głową oraz otoczenie - jaskinię i las. Za każdym razem koszmar kończy się owym przerażającym jękiem, w którym słychać równocześnie klątwę i błaganie o pomoc.

Uderzenie: Widzenie senne jest przecuciem z przyszłości. Ayame po śmierci stanie się Ubume - gniewnym duchem próbującym przywrócić życie swemu nienarodzonemu dziecku. Sen można mylnie odczytać jako zapowiedź mającego się zdarzyć morderstwa, co z pewnością zmobilizuje bohaterów do poszukiwań, szczególnie iż zbliża się pełnia. Gdy zaś w scenie kulminacyjnej nawiedzany bohater rozpoznaje otoczenie ze snu oraz samą zjawę, dodatkowo zwiększy to napięcie i nada całości wydarzeń nieco mistyczny wymiar.

spodziewa się dziecka - a z ustalonej przez lekarza daty rozwiązania, wnioskuje, że jego ojcem musi być ktoś inny. Tolerowanie pod swoim dachem skorpioniego bękartu to więcej, niż ktokolwiek mógłby znieść... Oczywiście lekarz mógł kłamać lub się pomylić, ale nikt nigdy nie dowie się, czy dwoje szpiegów rzeczywiście łączyło coś więcej niż służba.

Gracze powinni wpłatać się w intrygę w kilka dni po zaginięciu szlachetnej małżonki. Najlepiej, jeśli udają się bezpośrednio do zamku Ijime na kolejną naradę wojсковą, jeśli są z Klanu Lwa, lub przybywają z podarunkami dla mającego się wkrótce narodzić dziedzica, jeśli są wśród nich dyplomaci. Gdy zaś dysponujesz, Mistrzu Gry, niesforą zbieraniną, najlepiej sprawić by droga przebiegała im przez ziemie pana Hashimoto, gdzie zostaną zatrzymani przez jego karo, nieco nadgorliwą Ijime Reiko, i poproszeni, uprzejmie lecz w sposób nie cierpiący odmowy, o pomoc w poszukiwaniach zaginionej synowej. Gdyby wydawali się zbyt skłonni do odjazdu, Reiko „zaopiekuje się” zapewne ich papierami podróжными, znajdując w nich jakieś wymagające uzupełnienia nieścisłości, które mogłyby przysporzyć szlachetnym gościom kłopotów, kiedy już wjadą na ziemie Skorpionia... Jeśli chcesz ubarwić to spotkanie, być może wcześniej spotkają kilku bandytów, którym Hitoshi rozkazał się w okolicznych gospodach zamęt (by odwrócić uwagę od swoich własnych działań związanych z porwaniem) i pomogą karo schwytać oraz przesłuchać jednego z nich. Rzecz jasna schwytywany nie wie, gdyż rozkazy odbierał przez pośrednika.

Kiedy już twoi samuraje znajdą się na zamku Ijime, czas by poznali wszystkie osoby dramatu, zebrane zapewne wokół mapy okolicy i planujące kolejną wyprawę poszukiwawczą. Hashimoto-sama przekroczył już zapewne czterdziestkę, lecz wciąż jest niekwestionowanym panem swojego domu. Jest zafrasowany, lecz opanowany i choć nie kryje podejrzeń co do udziału Skorpionów w całym wydarzeniu, ma nadzieję, że synową porwano dla okupu, mimo że - jak na razie - nikt nie zgłosił się z żądaniami. Mąż zaginionej, Hitoshi, znajduje się w zupełnie odmiennym stanie - blady, roztrzęsiony, sprawia wrażenie, jakby nie spał przez kilka nocy i nie był już w stanie rozsądnie myśleć. Wszystko można rzecz jasna położyć na karb miłości, jaką darzy żonę i obawy o dziecko, co jest w stanie potwierdzić każdy mieszkaniec zamku. Prawda zaś jest taka, że nie może pogodzić się z

wyrzutami sumienia i waha się, co powinien czynić dalej. Energia z jaką jego ojciec prowadzi poszukiwania przygnębia go jeszcze bardziej, gdyż musi go okłamywać na każdym kroku. Reiko uważnie wysłuchuje wszystkich rozkazów i propozycji, choć znać po niej niecierpliwość, a uważny obserwator spostrzeże, że zdaje się obwiniać o sytuację Hitoshiego. Jeśli ją o to spytać, wyzna tylko, że podejrzewa syna swego pana o układanie się z porywaczami, jest jednak przekonana, że czyni to, by zaoszczędzić żonie zbędnych cierpień choćby i kosztem dużej sumy pieniędzy.

Spośród pozostałych mieszkańców zamku zainteresowanie wzbudzić może stara niańka Ayame, która, choć służyła rodzinie Shosuro od lat, jest jedynie prostą chłopką, może nieco zbyt przekonaną o własnej ważności i z pewnością lepiej wykształconą niż zwykła służąca, kilka dwórek pani domu, które były świadkami porwania jej przez nieznaną sprawców podczas spaceru, a być może i wcześniej „schadzek” ze szpiegiem, oraz dowolna ilość służących na zamku samurajów, którzy mogą, choć nie muszą, mieć udział w opisywanych wydarzeniach. Choć to mało prawdopodobne, Hitoshi mógł zawierzyć któremuś z nich część swojego planu.

Od tej chwili wydarzenia mogą toczyć się różnym torem. Najprostsza wersja zakłada, że samuraje przyłączą się do poszukiwań, podczas których będą kierować podejrzenia na kolejno podsuwane przez ciebie, Mistrzu osoby. Oczywiście prędzej czy później zorientują się, że za porwaniem stoi Hitoshi - możesz podsunąć im ślad, na przykład myśliwego zacierającego w lesie ślady koni, który wyzna, iż kazał mu to uczynić syn daimyo, być może też domyślać się tego z coraz bardziej nerwowego zachowania dziedzica. Wprowadzaj dowolne komplikacje intrygi (patrz marginesy) zależnie od upodobań swoich graczy. Dla przygody ważne jest jedno: niech bohaterowie do samego końca trwają w przekonaniu, że motorem wydarzeń jest miłość - Hitoshi mści się na żonie za zdradę, lub też jest krwawym zazdrośnym tyranem, zależnie od twoich upodobań.

Prawdziwa natura intrygi powinna ukazać się przed nimi dopiero w scenie kulminacyjnej. Jeśli samuraje zachowywali się w sposób godny zaufania i honorowy (lub pochodzą z Klanu Lwa) Hitoshi zdecydowanie, że powinni stać się świadkami finalnych wydarzeń, by ktoś poznał prawdziwego winowajcę i by jego śmierć nie poszła na marne. W innym przypadku

podejrzliwa drużyna powinna zacząć śledzić jego poczynania.

Tak czy inaczej na godzinę przed świtem nasi bohaterowie wyruszają w głąb lasu, podążając za Hitoshim przez znany tylko jemu tajny przesmyk w skale. Jeśli ten spostrzeże ich i dojdzie do konfrontacji, na wszystkie stawiane mu zarzuty odpowie jedynie, by nie zadawali pytań, poszli za nim, a potem dopiero go osądzali. Tuż przed świtem docierają do obozu bandytów, którzy witają syna daimyo żadaniami zapłaty - na co ten w gniewie dobywa miecza. Zapewne wywiąże się walka, choć być może bohaterowie zechcą darować życie tym z bandytów, którzy się poddadzą i złożą przysięgę milczenia - byli wszak jedynie narzędziami.

W końcu ktoś wyprowadza z pobliskiej jaskini Ayame, która, choć brudna, potargana i w zaawansowanej ciąży, wciąż dysponuje możliwością owinięcia wokół palca nieostrożnych przedstawicieli płci przeciwnej. Wiedząc, że mąż jest już nieczuły na jej uroki, zabiera się za naszych bohaterów, co może zakończyć się krwawo. Zdradliwa żona nie pragnie jednak ocalić życia, a zyskać chwilę, by przekazać tę ostatnią, najważniejszą zdobytą informację nim umrze. Może tego dokonać w dowolny sposób - chociażby mdlejąc komuś w ramionach... Treść owej wiadomości zależy od ciebie - wymyśl coś, co będzie

pasować do twojej kampanii, pamiętając przy tym, że Ayame przekaze ją jedynie Żurawiowi, Skorpionowi lub innej osobie, która wykorzysta ją na zgubę klanu Lwa.

Tymczasem Hitoshi stanowczym i zimnym głosem wymienia winy małżonki - nie pozwól na zbytne natężenie patosu, pamiętaj że nie czuje już do żony nic poza pogardą. Kiedy scena dobiegnie końca i obie strony dopną celu, Ayame gwałtownie traci cały omdlewający urok i spokojnie prosi, by pozwolono jej odebrać sobie życie własnoręcznie, a kiedy już to uczyni, Hitoshi, wręczwszy bohaterom list adresowany do swego ojca, kłęk na ziemi, dobywa swego wakizashi i dołącza do niej. Tak więc nasi samurajowie stają się świadkami (a może i asystentami, jeśli sobie na to zasłużyli) podwójnego samobójstwa w imię lojalności dwóm różnym sprawom - kolejnego żniwa nieustającej wojny pomiędzy klanami.



MAZUR 2000



Andrzej Pilipiuk Elita i masy

LISTY NA KONIEC WIEKU

udzie zasadniczo dzielą się na grupy, nazywane niekiedy klasami społecznymi. Niejaki Marks stwierdził swojego czasu, że istnieje walka klas, a ich interesy są absolutnie nie do pogodzenia... Dymitr Stołypin, syn zamordowanego przez marksistów premiera Rosji, twierdził, że marksistowska walka klas to idea przestarzała i postawił na solidarność klas społecznych. Przy okazji wymyślił także nieekspansywny nacjonalizm, którym zajmujemy się przy innej okazji. Idee Marksa skompromitowały się same. Idee Stołypina, na których opierał się częściowo etos Solidarności także umarły śmiercią naturalną. Najbliższe prawdy obiektywnej będzie stwierdzenie, że różne klasy społeczne są sobie nawzajem czasami potrzebne, co prowadzi do eskalacji konfliktów pomiędzy nimi.

Popatrzmy teraz od innej strony. Kreśli konserwatywno-liberalne postulują stworzenie społeczeństwa 10:80:10, w którym elita stanowi 10%, poniżej bytuje klasa ludzi pracujących i zadowolonych będąca nazwijmy to solą ziemi, a na dole wegetuje dziesięcioprocentowy margines. Rządzący Europą socjaliści realizują nieco inny program. Społeczeństwo: 20:80, w którym elita stanowi 20%, a reszta społeczeństwa 80%. Istnienia marginesu nie przewidzieli. Praktyka wskazuje, że wśród 20% elity powstaje szybko 2-3 procentowa superelita, a 80% klas niższych degeneruje się spadając na margines.

Oczywiście każdy socjalista zada w tym momencie pytanie: po co właściwie są nam potrzebne elity. Banda burżujów i arystokratów sycących się krwią robotników i chłopów powinna odejść na śmietnik historii.

Jest to myślenie błędne i bardzo niebezpieczne. Elita jest niezbędna. Osiemdziesięcioprocentowa masa ludzka musi czerpać z czegoś wzorce postępowania. Jeśli na szczycie drabiny społecznej stoją ludzie światli, cywilizowani, bogaci i wykształceni, masy zaczynają snobować się na nich. Chodzą do teatru, podnoszą swoje wykształcenie, zaczynają naśladować gesty i maniery, oraz przyjmują ich sposób bycia za swój. Tym samym wzrasta stopień kultury całego społeczeństwa. Po pewnym czasie pozytywne wzorce zachowania docierają na sam dół. W przypadku, gdy elita nie jest w stanie narzucić społeczeństwu swojego czaru, osiemdziesiąt procent zaczyna zerkać ciekawie w dół i czerpać wzory do naśladowania z dolnego marginesu. Ludzie zaczynają tłuc się po gębach, miotać wulgaryzmami, ubierać w dresy etc.

Poważnym problemem jest ukierunkowanie świadomości społeczeństwa. Nasza cywilizacja opiera się na dekalogu, oraz ideałach pracowitości i oszczędności - przekazanych nam przez szlachtę i burżuazję. Niestety, ci, którzy obecnie dorwali się do władzy stanowią zaprzeczenie tych fundamentalnych wartości. Politycy kradną i dają się korumpować. Mafia tworzy podziemne struktury gospodarcze, oraz *quasi policyjne*. Istnieją w naszych miastach dzielnice, gdzie człowiek okradziony przez sąsiada idzie do lokalnego szefa w poszukiwaniu sprawiedliwości i często znajduje ją. Mafia odzyskuje długi

szybciej i sprawniej niż komornicy, udziela kredytów łatwiej i szybciej niż banki... Mafia

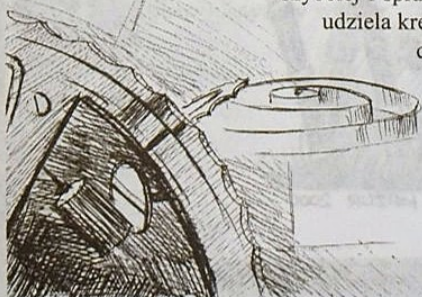
wreszcie brata się ze światem polityki pchając się na miejsce elity społeczeństwa. I ludziska zaczynają ją naśladować. W

dobrym tonie jest posiadanie kontaktów z gangsterami. W szkołach nikogo nie razi, że dzieciaki utrzymują się z kradzieży radi odbiorników samochodowych, czy handlu narkotykami. Zupełnie zwyczajni ludzie zaczynają paradować po ulicach w dresach. Obyczajowość marginesu przenika do języka i kultury. Nikogo nie dziwi, że redaktorzy naczelni dwu pism, których tu nie wymienię, bo czasem tam publikuję, rzucają swobodnie mięchem, a pewni kultowi pisarze potrafią zalać się w trupa i paradować tak w miejscach publicznych. Przypatrzmy się naszej telewizji. Dzisiejszymi bohaterami kultury masowej są kryminaliści, terroryści, zboczeńcy i gangsterzy. Życie mętów społecznych, którzy jeszcze sto lat temu spokojnie zawiśliby na szubienicach staje się inspiracją dla pisarzy i reżyserów. A za ich pośrednictwem dla mas...

My naród polski, nie posiadamy elit, z których moglibyśmy czerpać wzór do naśladowania. Nasze elity były ściśle związane ze stanem szlacheckim. I były to prawdziwe elity. Wystarczy przeczytać dawne pamiętniki. Szlachta hołdowała zasadom uczciwości i pracowitości. Szanowała swoją wolność i wolność innych narodów. Dla Ojczyzny gotowa była oddać życie. Wprawdzie na sejmikach rąbano się szablami, urządzano wojny o miód i zajązdy, ale wszystko to opierało się na silnych podstawach moralnych. Pomijając nieliczne zdegenerowane jednostki, szlachta nie strzelała do siebie z za węgla, nie atakowała z nienacka i od tyłu. Nie zabijano kobiet i dzieci, nie gwałcono sąsiadek.

Umiłowanie Ojczyzny i Wolności zakończyło się tragicznie. Groby naszej elity znaczą gęsto pobojożyłki powstań listopadowego i styczniowego. Szczątki najlepszych synów naszego Narodu spoczywają w bezimiennych grobach Uśola, Tobolska, Kątynia... We wszystkich powstaniach narodowych traciliśmy najlepszą część narodu. Elitę elit. Przetrwały jednostki mniej waleczne, mniej ambitne, stojące w cieniu. Osteczną zagładę elit przyniosło pięć lat okupacji hitlerowskiej i pięćdziesiąt lat radzieckiej... Dziś elity nie istnieją. Ich nisze ekologiczną zajmują margines. Ludzie, którzy dorobili się szybko i w niewyjaśnionych okolicznościach, samozwańczy przedstawiciele narodu, ludzie, którzy przyszli z dołu. Wraz ze zwycięskim pochodem marginesu zmienił się język i mentalność narodu. Dobrym przykładem jest słowo „panienka”. Dla naszych dziadków normalne, będące w codziennym użyciu określenie młodej dziewczyny, u nas budzi natychmiast skojarzenia z pewnym najstarszym zawodem świata...

Upadek obyczajów jest powszechny. Nikt nie wstydzi się handlować na bazarze (a przecież kiedyś handel detaliczny, czy obnośny był zajęciem nieczystym, zarezerwowanym dla Żydów i Ormian). Często zdarza się widzieć przed sklepami monopolowymi rozmaite menelstwo zbierające na flaszkę taniego wina, firmy bombardowane są prośbami o wsparcie studenckich obózów naukowych czy wypraw. A przecież nasi przodkowie wstydzi się żebrac! I co robić z takim światem? Ano trzeba spróbować go naprawić. A zacząć musimy od siebie. Kontrolować własne słownictwo i zachowanie. Dotrzymywać zawartych umów. Przybywać punktualnie na spotkania. Zrezygnować z niektórych znajomości mogących przynieść więcej szkody niż pożytku. Oszczędzać i pracować. Pomagać w miarę możliwości tym, którzy są tego godni. Rozwijać zainteresowania i przekazywać je innym. Czytać książki... To tak niewiele, ale od czegoś trzeba zacząć. Nadchodzące dwadzieścia lat przyniesie odpowiedź, czy pozostaniemy narodem, czy stoczymy się do poziomu pacholców...





EuGeniusz Dębski Przypisów czar

TWARDE WODOWANIE

W pamięci, jak każdy wie, przechowuje się najczęściej rzeczy miłe i przyjemne, a jeśli są i jakieś negatywy to czas ściiera kanty i szlifuje szorstkości: pierwsza dziewczyna - piękna i zgrabna, mądra i dowcipna... Krosty i zepsute zęby idą w niepamięć. Pierwszy chłopak - wysoki i brunet, pięknie grał i śpiewał, to co, że grał co innego, a śpiewał coś jeszcze innego! Pierwszy magnetowid? Kiedyś to były kiermasze! W jakich to konwentach uczestniczyłem!

Wojsko! Kto był w woju, wie jak tam było do dupy, ale mija kilka lat i można już się śmiać z nocnego czyszczenia latryn, i z kolegów-kapusi, i głupiego sierżanta.

O pamięci! Wszak były i czasy kiedy nie było jeszcze cholerniej fantazy i jeszcze cholerniejszego Sapkowskiego!

Wszystko wtedy było piękne i młode, i proste, i był socjalizm, i bzy, i lata były umiarkowanie gorące, a w zimie był śnieg, i nie było powodzi tysiąclecia, i mafii.

Och!

Była też fantastyka. Po prostu - Fantastyka. Czytało się i napawało. Jeśli się zdobyło.

Tera wszystko je gorsze.

Coraz częściej spotykam teksty (celuje w tym Nowa Fantastyka), gdzie po właściwym opowiadaniu następuje ideologiczne, logiczne, filozoficzne i inne rozwinięcie tematu, a właściwie - wyjaśnienie autora o co mu chodziło, gdy to pisał. No szlag mnie trafia! Pisziesz pan opowiadanie - OK.

Ludzie czytają - drugie OK. A po cholere wyjaśniasz pan, o co w tym tekście biega? Kto tu jest idiotą - Czytelnik, twoim, Autorze, zdaniem, który nie rozumie intencji, wymowy i uroków dzieła, czy Ty, Autorze, który napisawszy coś patrzysz i myślisz: „Spie...łem”. Ale nie chce ci się poprawiać, pisać od nowa, grzebać się w tekście. Myślisz sobie: „A co tam, wyjaśnię w czterech mądrych zdaniach!”. I zaczyna się: „Pisząc tekst byłem świadomy, że postawy takie nie są adekwatne...” To nie jest cytat, to moje, ale jakoś tak się Autorzy tłumaczą.

To jest postawa ohydna, godna napiętnowania, co czynię i sprawiam, że jako Czytelnik czuję się poniżony i niemal zelżony: oto przeczytałem tekst, nawet mi się spodobał, i nagle dowiaduję się, że Autor nie wierzył w moją inteligencję, że obawiał się o moje *ajkiu* i dlatego dołożył cztery strony detalicznego wyjaśnienia. A żeby cię!

Czytelnik idiota jest i basta, co każdy Autor wie i basta. Tak?

Kasają zaciekle Inglota za tekst, w którym daleko łagodniej obszedł się z Czytelnikiem polskim. Zarzucał mu w gruncie rzeczy nie to, że nie czyta, tylko że nie czyta Polaków. Tu bronię Jacka - dlaczego, zaiste, Autor Polak, nie może, publikując i sprzedając się, żyć po prostu z tego, co robi, lubi robić i umie? Dlaczego musi ko-

łać do różnych redakcji, pisywać do kilkunastu pism, publikować pornosy pod kobiecym pseudonimem? Dlaczego tłumaczyć z obcego na nasz zarabia więcej niż ów Autor? Na dodatek najczęściej ma pewne pieniądze, ustalone w umowie, a nie jak Autor - zależne od sprzedaży, na efektywność której nie ma najmniejszego choleznego wpływu?!

Ale to, jakby, dygresja. Jacek Inglot zarzuca Czytelnikowi, że nie wykazuje się mądrością czytając wyłącznie Anglosasów. Ci autorzy, o których wyżej idą dalej i w złym kierunku - zarzucają Czytelnikowi po prostu zwyczajną głupotę. A to nie tak. Pewnie, istnieją teksty nieprzekładalne, albo niezrozumiałe dla większości czytelników, spotykam takie co i rusz dłubić w rosyjskojęzycznej fantastyce - tak wiele odnośników do rosyjskiej rzeczywistości, tak dużo aluzji niezrozumiałych dla Polaka, tyle „cienkości”, odwołań do historii odległej i najnowszej, że tekst taki musiałby mieć trzypiętrowe odnośniki na każdej stronie. Trudno, taka rzecz nie pójdzie do Polski, przynajmniej nie przeze mnie. Ale to przekład, autor pisząc w języku ojczystym nie musi utworu spłaszczając spodziewając się przekładu, to po prostu niemożliwe.

Natomiast jeśli pisze i jakby z góry wie, że trzeba będzie podierać się odnośnikami do własnych chęci i możliwości - należy ukorzyć się i przyznać - tekst jest do dupy. Tekst musi bronić się sam. Musi. Owszem, może się trafić chętny ale mało rozgarnięty czytelnik, zapyta on: „A co pan miał na myśli pisząc, że...”. Mało ich jest, i na pewno dla tych kilku nie warto i nie należy katować dopisami ogółu.

Nie mylić z załączonymi wyjaśnieniami typu: „Postać ta zrodziła się podczas lotu Londynu na konwent...” czy „Pomysł przyszedł mi do głowy, gdy stałem przed urzędem pocztowym Wrocław 16...”. To co innego.

Zresztą, komu ja tłumaczę! Przecież nie mam Cię, Czytelniku, za idiotę!

Przy okazji idio...

Nie, nie tak... Chodzi o pierwsze zdanie, o pamięć. Facet, który widnieje na ramce tytułowej felietonu (A może już nie? Popatrzcie wyżej, jest? Tam do licha, jest...) to nie Lenin z wodogłowie, to ja. Z taką banią łatwo jest mieć dobrą pamięć, to jest gula, w której można przechować wszystko, a dysponując tak zaawansowaną hydrocefalią łatwo jest zapomnieć co się zapamiętało i dlaczego wszystko jest takie miłe w tym saganie.

A niektórzy autorzy sądząc, że wszyscy czytelnicy są tacy jak ja na obrazku, chcą ułatwić im życie.

Ale ja poproszę o trudniejszy zestaw. Piszcie, a ja sam zrozumieję, o co Wam, Autorom, chodzi.

P.S. Gdyby ktoś nie zrozumiał o co mi szło - w przyszłym numerze wyjaśnienie.





Ignacy Trzewiczek Pecetochwył

JESIENNE...

Jeszcze niedawno było tak, że ja miałem Atari, a Michał Oracz Commodore. Później ktoś kupił Amigę, ja Amstrada. Ja uwielbiałem Robbo, Freda, Pole Position, a Commodorowcy mieli śrubokręt do magnetofonu i masę gier, różnych, najróżniejszych.

A teraz?

A teraz wszyscy mamy w domu Pecety.

Nie jestem specem od komputerów, nigdy dotąd nie zajmowałem się analizą tej części rynku, wiem tyle co i wszyscy. Że IBM pozwolił całemu światu produkować pecety - bierzcie i produkujcie je wszyscy - zakrzyknęli - nam nic do tego, zrzekamy się wszelkich praw. Szefowie Atari i Commodora pewnie do samego końca nie mogli uwierzyć w to, co się stało. Pecety wymiotły wszystkich i wszystko.

Tak się składa, że Wizards of the Coast wydało właśnie trzecią edycję AD&D, czyli D&D 3ed. Gra oparta jest na nowej mechanice, którą wydawca nazwał „d20”.

„d20” jest freeware. WotC powiedziało - chcecie tworzyć nowe gry oparte na tej mechanice? Nie ma sprawy, nie rościmy sobie do tego żadnych praw!

A to, moi drodzy, śmierdzi mi *pecetochwytem*.

Wizardzi opublikowali specjalny dokument, w którym dokładnie wyjaśniono co wolno, a czego nie wolno robić na podstawie „d20”. Co zatem wolno? Każdy wydawca może wydać własny podręcznik oparty na mechanice „d20”. Chcesz opisać nowy świat do D&D? Proszę bardzo (nie wolno Ci oczywiście napisać „dodatek do D&D” lecz w zamian możesz powiedzieć „zgodne z systemem d20” i wszyscy będą wiedzieli o co chodzi). Możesz więc wydać podręcznik opisujący cały świat, dowolny; fantasy, czy cyberpunkowy, może to być sf lub manga. Chcesz wydać księgę czarów? 200 nowych zaklęć do systemów „d20”? Proszę bardzo. Nowe rasy? Księgi ekwipunku? Opisy miast? *Piszcie i wydawajcie* mówi nam WotC.

To jest *pecetochwył* moi drodzy, jestem tego pewien.

Z początku nie przywiązywałem do tego większej uwagi. Myślałem, co to za frajda robić grę na istniejącej już mechanice. Czy dałoby się zrobić Deadlands na „d20”? Nie, to nie byłoby to samo, myślałem. Steve Jackson od lata wciska ludziom GURPS i z uporem godnym ważniejszej sprawy konwertuje doń każdą grę - a jednak nie udało mu się zdominować rynku, wychodzi masa gier na nowych, oryginalnych zasadach. GURPS nie zdobył i nigdy nie zdobędzie takiej popularności jak pecety.

Różnica polega na tym, że Wizards of the Coast to nie SJG. WotC to potężna firma, o olbrzymich możliwościach, firma, która zaraziła świat Magic’iem, a teraz zaraża Pokemonem. Firma, która ma w ręce prawa do najpopularniejszych gier karcianych, a teraz powoli i systematycznie zdobywa prawa do erpegów. Zdobyli Legendę Pięciu Kręgów, ostatnio kupili Star Treka. Mają w ręce D&D i Star Wars. „Podręcznik Gracza” do „D&D 3ed.” został wydrukowany w 200 tysiącach egzemplarzy, ma 280 kolorowych stron. I zamiast kosztować 25 dolarów, tak jak inne podręczniki koszt-

tuje jedynie 20. Ta gra skazana jest na sukces. A wraz z nią skazane na sukces jest „d20”.

Pecetochwył, moi drodzy, *pecetochwył* jak nic.

Od chwili premiery D&D 3ed. na rynku jak grzyby po deszczu zaczęły się pojawiać przygody oparte na darmowej mechanice. Jest to szansa dla małych firm, które nie mają odpowiednio dużego potencjału na wypromowanie własnej gry, która mogłaby okazać się przebojem - podjęci pod reklamowany wszędzie „d20” - startują z zupełnie innej, o wiele lepszej pozycji. Maszyna zaczyna się rozkręcać. Coraz więcej firm decyduje się na wydawanie produktów opartych na „d20”, na coraz większej ilości podręczników pojawia się logo tej mechaniki. „d20” pojawia się na ustach wszystkich.

Zabawa kręci się sama.

Nie próżnują też duże firmy, to one pierwsze „załapały” o co chodzi - pierwsze zbiory scenariuszy opublikował Green Ronin Publishing oraz Atlas Games (wydawca Ars Magica, Feng Shui oraz Unknown Armies).

Zaczął się wyścig zbrojeń. Szaleństwo.

Co robi WotC? Jesienią wyda „Podręcznik Mistrza Gry” i „Księgę potworów” do D&D 3ed. Potem... Wystarczy tylko zacierać ręce i patrzeć jak inni podkrecają atmosferę, wydają dodatki, światy, przygody. Wszystkie kompatybilne z D&D. „Wspaniały świat mrocznej przyszłości” - będą krzyżały reklamy. Oparty na mechanice „d20”.

No dobrze, ale czy to wszystko? Co jeszcze ma z tego WotC? Otóż w licencji „d20” znajduje się jeszcze mała, ciekawa uwaga - wszystko, co jest oparte na „d20” jest uznane, tak jak samo „d20”, za „wolne”, to znaczy może być skopionowane i wydane przez WotC lub dowolnego innego wydawcę bez potrzeby płacenia autorowi za jego pracę... Hmm... Wydawca oczywiście musi napisać, kto jest autorem opracowania, a ponieważ praca jest „wolna” - autor może ponownie ją wydać, zmienić, rozszerzyć. Hmm...

Stwórz wspaniały dodatek, a my go potem wydamy. Albo raczej, stwórz wspaniały dodatek, a my go potem SOBIE wydamy.

To już nawet nie jest *pecetochwył*. To coś o wiele bardziej wrednego.

Całkiem niedawno WotC ogłosiło, że nowa edycja Star Wars RPG, którą właśnie przygotowują będzie oparta na... oczywiście na „d20”. Dwie, najsłynniejsze gry RPG: AD&D oraz Star Wars są w szponach dwudziestościennej kostki.

Czy za dziesięć lat będziemy wspominali Światomroczne kropki z takim rozrzewnieniem, jak dziś wspominamy Boulder Dasha i Pac Mana?

Jak myślicie?

P.S. Na cztery dni przed oddaniem tego numeru do drukarni Pinnacle Entertainment Group ogłosiło, że ma zamiar wydać specjalny podręcznik do Deadlands opartych na „d20”. Książka będzie wydana w twardej oprawie, będzie okraszona grafikami z gry karcianej Doomtown i wprowadzi wszystkich w świat Weir West. Zaczynam się bać. Naprawdę.

Wieści

magazyn informacyjny miłośników gier bitewnych

Szef działu: Tomasz „Tomkow” Kowalik
Stale współpracują: Marcin „Obi” Chałubiec, Bogusław „Bogus” Dawiec, Marcin „Dobi” Dobisz, Tomasz „Vasył” Jachowicz, Michał „Steel” Kufel, Filip „Phil” Marković

Gotrek po raz czwarty

Tak, tak w sierpniu ukazała się czwarta część przygód Gotreka i Felixa. Jak można się domyślić nosi tytuł „Dragonslayer”. Nasi bohaterowie poszukują złotego skarbu oraz strzegącego go strażnika (łatwo się domyślić kto będzie tym strażnikiem). Jeśli myślicie, że Gotrek znajdzie w końcu godnego siebie przeciwnika to się mylicie. Bill King przygotowuje już piątą część przygód najbardziej znanego duetu Starego Świata.

Ankieta

Przygotowaliśmy ankietę, dzięki której możecie mieć wpływ na to, co znajdziecie w przyszłych Poligonach. Wystarczy na kartce papieru (lub internetem) odpowiedzieć na zadane przez nas pytania. Wśród osób, które nadesłały ankiety rozlosujemy 3 nagrody.

1. Czy malujesz figurki?
2. Jakże artykuły chcesz przeczytać w Portalu?
3. Co chcesz zobaczyć na kolorowych stronach?
4. Z którego numeru strony kolorowe podobały Ci się najbardziej?
5. Trzy najlepsze rzeczy z dotychczasowych Poligonów.
6. Trzy najgorsze rzeczy z dotychczasowych Poligonów.



Pirinen odszedł

Jeden z głównych twórców gier GW Tuomas Pirinen odszedł z firmy. Przypomnę, że Tuomas, znany z internetu jako Longsword, jest m.in. autorem przepisów do Mordheim i dodatku Siege. Brał też czynny udział podczas opracowywania zasad do szóstej edycji Warhammera.

Black Library

Udało mi się zdobyć plany wydawnicze Black Library na najbliższy rok. Muszę przyznać, że zostałem mile zaskoczony. Games Workshop cieszy się z dotychczasowych sukcesów, ale nie spoczywa na laurach! W ciągu najbliższych kilku miesięcy możemy się spodziewać sporej ilości materiałów tworzących tło dla najpopularniejszych na świecie gier bitewnych. Przejdźmy do konkretów. Na przełomie roku 2000-2001 możemy się spodziewać: dwunastu magazynów komiksowych, jedenastu powieści, sześć Inferno!, jednego lub dwóch kalendarzy, jednego albumu z grafikami, książki poświęconej czołgom, pięciopowieści graficznych i trzech nowych wzorów koszulek. To jednak nie wszystko. Nareszcie będzie można zakupić kasety video ze słynnym, trzymanym w najtajniejszych zakątkach siedziby Black Library filmem „Inquisitor”. Na płycie kompaktowej zostanie wydany specjalny program, który będzie pomagał przy tworzeniu rozpisek do 40k. Na uwagę będzie też zasługiwała seria płyt kompaktowych, na których znajdziecie najciekawsze artykuły z White Dwarf’ów.

Nadchodzi nowa era

Od kilku miesięcy Jervis Johnson oraz Andy Jones pracują nad projektem zwanym „Fanatic”. Udało nam się zdobyć kilka informacji, które zapewne ucieszą sporą grupę fanów gier bitewnych. Począwszy od tegorocznych wakacji będą się ukazywać (kiedy czytacie te słowa, to... no dobrze, ukazują się!) magazyny poświęcone grom Games Workshop, które cieszą się mniejszą popularnością niż Warhammer lub 40k. Chodzi tu o produkty starsze, takie jak Necromunda, Warhammer Quest, Blood Bowl, Epic 40.00 oraz te wydane niedawno, czyli Mordheim i Warmaster. Nie będą mogli narzekać także sympatycy kosmicznych bitew w sektorze Gothic. Każdej grze poświęcony będzie oddzielny magazyn wydawany w odstępach dwumiesięcznych. Jak zapowiedział Jervis Johnson rozpoczyna się nowa era. Mnie najbardziej ucieszyło, że oprócz materiałów i dodatków do wymienionych gier możemy się spodziewać nowych wzorów figurek, niestety dostępnych jedynie w Mail Order.



Lista dyskusyjna Warhammera

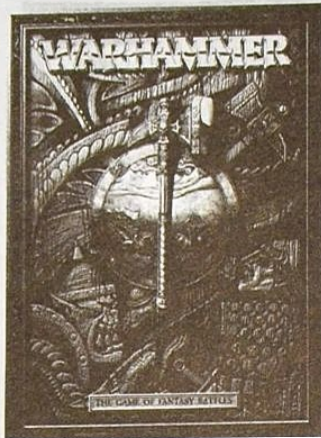
To największa z polskich list dyskusyjnych poświęconych grom bitewnym. Powstała w październiku 1998 roku, miesięcznie przychodzi około 1200 wiadomości. Członkowie listy poruszają najprzeróżniejsze tematy związane z bitewnym Warhammerem. Pojawiają się plotki dotyczące „szóstki”, porady taktyczne, bardzo ciekawe dyskusje na temat niejasności w opisie czarów, magicznych przedmiotów, zasad. Nowi gracze uzyskują tu także odpowiedzi na nurtujące ich pytania. Aby się zapisać wystarczy wysłać wiadomość na adres: wfb-pol-subscribe@egroups.com

Codex: Armageddon

Ukazanie się tego Kodeksu zostało bardzo przez GW nagłośnione. Pojawiła się specjalna strona internetowa, krążyły najprzeróżniejsze plotki, które zamiast coś wyjaśniać wprowadzały jeszcze większe zamieszanie. Cóż jest takiego wyjątkowego w Codex: Armageddon? Już wyjaśniam. Armageddon to świat, który został zaatakowany przez armię pewnego, niezwykle zdeterminowanego Orka. W obronie ludzkości staje Gwardia Imperialna wspierana przez wojowników Adeptus Astartes. W kodeksie opisane są trzy wojny o Armageddon oraz porady jak rozegrać trzecią z tych batalii. Dodatkowo znajdziecie tu listy czterech armii: Ork Kult of Speed, The Black Templars, Salamanders Chapter i Armageddon Steel Legions. Wszystko to na 32 stronach (w tym 8 kolorowych). Gorąco polecam!!!

Warhammer VI ed. - z ostatniej chwili

Już na początku października ukaże się księga armii Imperium, w połowie tego samego miesiąca księga armii Orków i Goblinów, w grudniu Krasnoludów, a później Wampirów i Mroczne Elfy (na razie bez dat). Będziemy się starali jak najszybciej publikować recenzje nowych ksiąg armii, a póki co kilka słów na temat tego co znajdziecie w armiach z października. Zaczniemy od Imperium. Najciekawszą rzeczą jest możliwość konfigurowania armii według regionu lub przeznaczenia. Będzie więc: standardowa armia Imperium, Gwardia Imperatora (dodatkowy oddział Greatswordów i Hellblaster jako special unit), Artyleria z Nuln (działa w core units), Sigmacy (duuuużo oddziałów Flagellants - normalnie tylko jeden), Najemnicy z Marienburgera (najemnicy w core units), Utrykowcy (Rycerze Wilka w core units, 2x Greatswords z młotami), Armia Krzyżowa (oparta głównie na rycerstwie jednego zakonu). W księdze opisane są także koledze. Podobnie będzie z zielonoskórzymi: standardowa armia wg listy, Horda Nocnych Goblinów, Horda Goblinów (maszyny jako rare units), Horda Dzikich Orków (podstawa to Dzikie Orki i piechota gobliniska), Horda ze Wzgórz (tylko piechota, Giganty jako special units), Nomadowie (tylko jazda i rydwany), Horda Snotlingów (Snotlingi jako core units, special pump wagon, gigant jako rare unit).



VI edycja Warhammer Fantasy Battle

Andrzej Urbański

artykuł został wcześniej opublikowany w serwisie internetowym www.gildia.pl

Jak wszyscy już chyba wiemy, w październiku ukaże się szósta edycja WFB, to ukłón GW w kierunku graczy i odpowiedź na ich prośby: skupienie walki na regimentach, ograniczenie siły przedmiotów magicznych oraz magii i zmniejszenie wpływu bohaterów na przebieg bitwy.

W pudełku VI edycji znajdziecie: całówki, kości, podręcznik z zasadami, tabelki, domki, 16 orkowych wojowników, 16 orkowych łuczników, rydwan orkowy i bohatera na dziku (420 pkt.), 16 imperialnych handgunner'ów, 16 włóczyków, moździerz lub działo w zależności kto jak skleci oraz konnego generała (420 pkt.). Wszystkie figurki są plastikowe. GW chce wydać wszystkie oddziały podstawowe w plastiku. Podręcznik główny (który będzie również w oddzielnej sprzedaży) liczy teraz ponad dwieście pięćdziesiąt stron i zawiera bardzo dużo zdjęć i rysunków. W podręczniku znajdują się wszystkie zasady dotyczące magii: lista czarów z opisami, jak się czaruje itp., przedmioty magiczne do armii i uniwersalne (w sumie armia ma maksymalnie 20 przedmiotów do wyboru!). Rozbudowano trochę dział rydwanów (duża zmiana zasad), dodano historię Starego Świata utrzymaną w klimatach Mordheim'a, opisano poszczególne armie (bez listy armii), dodano kolejnych kilka fajnych scenariuszy, sensownie można teraz generować pola

bitew (Lustria, Arabia, Uthulian itp), jest spory roz-

dział dotyczący tworzenia makiet: krok po kroku wraz z opisem, jak grać kampanie, turnieje oraz zasady do oblężenia.

A teraz to najważniejsze: zmiany w zasadach.

Fly: zmiana zasad w lataniu jest istotna: lata się na 20", oddziały z lataniem występują zawsze w formacji skirmish, nie można wstawiać bohaterów do takich oddziałów.

Cecha o dziwnej nazwie: gdy wyrzucisz 6 na hita to nie ma save - to też dla jednostek - zatem włóczyki mogą zabić jazdę wojowników chaosu.

Skirmish: bardzo zmieniono tu zasady i zmieni się taktyka walki tymi jednostkami. Po pierwsze zasłaniają widok i nie da się przez nie strzelać, korzystają z Ld bohaterów, nie kasują bonusu z szeregów gdy zaszarżują z boku lub tyłu, jeżeli w szarzy dojdzie tylko 3 z np. 20 to pozostających 17 ustawia się w zwartej formacji, trójkami za pierwszą trójką.

Rydwany: teraz rydwany nie mają podziału na wound rydwanu i załogi. Rydwan ma określoną ilość ran i przeciwnik strzelając lub walcząc decyduje w co trafia. Rany odejmuje się od puli i to wszystko. Tylko niektóre armie mogą dodać kosy do rydwanu. Przykładowo beastmeni mogą dodać tylko +1 do hita, a za 25 pkt. dokupić kosy magiczne +1 do hita. Charakterystyka rydwanów uległa zmianie, przeciętnie 4-5 S, 4-5 T, 3-5 W, są tańsze w zakupie.

Siła oddziału: to totalna nowość, stosowane to będzie w breakcie jako dodatkowy czynnik do przełamania. Także będzie miało znaczenie przy strachu i kilku innych momentach ale o tym w podręczniku.

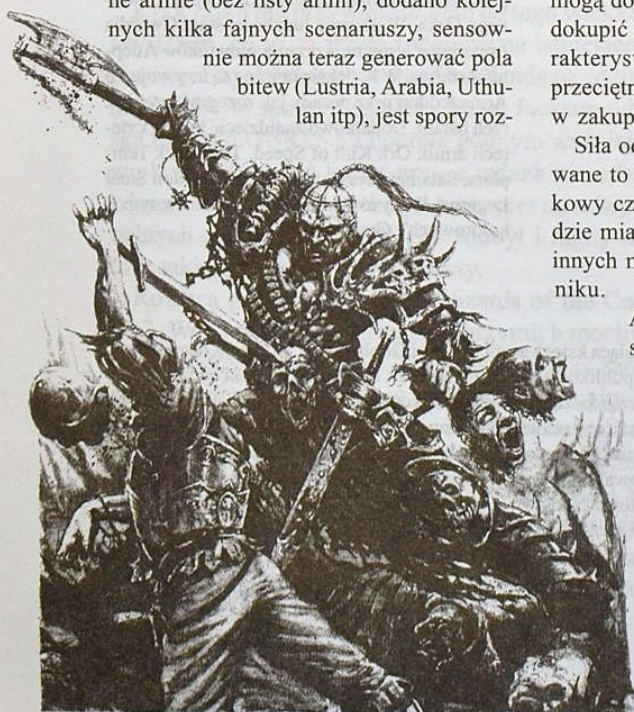
Armie: zmieniono drastycznie zasady tworzenia armii. Twórcom nowej edycji przyświecał cel, by walczyć regimentami, ograniczyć potęgę bohaterów i magii i na pierwszy rzut oka im się to udało! Te zasady mogą jeszcze ulec zmianie, bo zostały stworzone celem ułatwienia przejścia z gry z 5 edycji na 6 edy-

cję. Każda armia tworzona jest wg pewnego schematu:

< 2000 pkt - min. 2 oddziały podstawowe, do 3 elitarnych, 3 bohaterów, ale żaden z listy generałów

2000 - 3000 pkt - min 3 oddziały podstawowe, do 4 elitarnych, jeden rzadki i 4 bohaterów, w tym jeden z listy generałów. Oddziały podstawowe na przykładzie beastmenów to gory i ungory, elitarne to chaos hounds'y, beastgory i rydwany, a do rzadkich zalicza się minotaury, trolle i dragonogry. Wprowadzono pewne *novum*, jak ilość jednostek w oddziale, jest to pewien przedział z kresem dolnym lub górnym, np. goblinów trzeba w jednym mobsie wystawić min 20, skirmish to najczęściej od 5 do 15. Zmianom uległ koszt oddziałów i ich charakterystyki. Niektóre w sposób drastyczny! Ale tego wam nie zdradzę.

Magia: Każda armia dysponuje pewną ilością kości do czarowania i dispelowania. Ilość ta zależy oczywiście od ilości i poziomów czarodziei. Poziom czarodzieja ma wpływ na to iloma kośćmi może rzucać na czar (może rzucać mniejszą ilość, jeśli chce). Czary mają poziomy trudności, które należy rzutem przerzucić. Chcąc zdispelować czar, należy rzucić więcej niż czarodziej. Proste, żadnych wiatrów, ułatwi to prowadzenie turniejów. Zastosowano także dziwne wyniki np. dwie jedynki lub dwie szóstki - czar dostaje dodatkowe moce lub z czarodziejem coś się dzieje itp. Jest w sumie 8 szkół czarów po 6 czarów w jednej o poziomach trudności od 3+ do 12+. Czary są dosyć ciekawe i specjalistyczne: można np. zniszczyć działo. Szkoły mają wpływ na czary i pewne zdolności: ogień, metal, mrok, niebo, światło, życie i śmierć. Czarodzieje mogą wybierać z 2-3 szkół, a Slannowie chyba ze wszystkich. Przedmioty magiczne zostały zniwelowane do pewnego minimum i chyba nie ma nic co kosztuje więcej niż 75 pkt. Uniwersalna lista zawiera kilkadziesiąt przedmiotów, a każda armia ma kilka swoich dopasowanych do specyfiki rasy (więcej broni, albo arkan itp). Faza magii jest przed strzelaniem.



Tym, którzy pierwszy raz,
czyli, jak zacząć zbierać armię

Chaosu

Filip Marković
ilustracje Radosław Gruszewicz

Fragmenty listu Albertusa z Północy do Thedosiusa
Quecksilbera, Członka Imperialnej Rady ds. Magii

„...taką wiedzę zapewne już posiadasz, nie będę tracił
zatem Twego cennego czasu na opisywanie Ci kolejnych
fizycznych mutacji. Napiszę jedynie, że różnorodność tych
wynaturzeń jest zatrważająca. Wyrastające macki, głowy,
kończyny, części (o zgrozo) zwierząt...Zapewne wiesz też,
że mutacje mogą przybrać inne formy - znane Ci są za-
pewne przypadki wpływu Chaosu na umysł czy też moce
magiczne. Powiadam Ci zatem - Rada Magów musi wy-
myślić sposób, by zaradzić zalewającej nas fali Chaosu...”

Armia Wojowników to raj dla modelarzy i miłośników
konwersji. To przy nich, jak przy żadnej innej armii, można
popuścić wodze fantazji. Pamiętajcie, że wszystko da się
wytłumaczyć Chaosem. Po prostu sięgnijcie do przepast-
nych głębi swej wyobraźni i zmieniajcie wygląd figurek.
Każdy pomysł jest dobry. Konwersje zwiększą trochę wy-
datki, ale naprawdę warto je robić. Zaczniacie od prostych
projektów, zamieńcie np. broń dwóm modelom. Później
spróbujcie uciąć rękę i dokleić tam mackę. Skąd wziąć mac-
kę? Jestem pewien, że coś wymyślicie.

Zachowana część raportu przepatrywaczy z oddziałów
Zielonej Pięści, północne granice Imperium

„...a co my widzieli, to my widzieli. Wiele ich nie było, a
każden jeden inaczej wyglądał. Błyszczące, metalowe
zbroje mieli, a co poniekierzy to i kolorowe. Po jakiemu to
obierają, nie wiemy. Pono chodzi tu o plugawych bogów,
co ich oni wyznają. Sztandary też przeróżne posiadali, nie-
kiere z materiału beły, inne zaś ze skór z ludzi obdartych
(tfu, Sigmarze uchwaj!)...”

Jak każdą armię, wojowników chaosu można malować
na przeróżne sposoby. O gustach się podobno nie dysku-
tuje, ale moim skromnym zdaniem zbroje (nie tylko te, także
np. elfie czy imperialne) powinny być pomalowane na srebr-
no-metalowo-mosiężno-brązowo (brązowe od materiału, nie
koloru). Dobrym przykładem mogą być wojownicy poma-
lowani przez Tomka Kowalika w trzecim numerze. Inni gra-
cze wolą z kolei, by zbroje wskazywały jednocześnie na
wyznawanie przez wojowników boga.



Wyznawcy Chaosu, potężni wojownicy przemierzający
pustkowia północy czy lasy Imperium w poszukiwaniu wro-
ga. Zakuci w przeklęte zbroje, uzbrojeni w olbrzymie mie-
cze i topory. Niewiele o nich wiadomo. Większość informa-
cji, które posiadamy zawarta jest w archiwach dworu cesar-
skiego. Dostępne są tylko dla nielicznych, w dodatku teraz
Aldorf jest atakowany ze wszystkich stron. Szpieg naszej
organizacji Por'thaal zdołał jednak wykraść (i uratować w
ten sposób) kilka dokumentów. Czytajcie je zatem uważ-
nie, w nich kryje się wiedza.

Wyciąg z raportu Ludwiga von Beverena, Skarbnika
Koronnego Jego Cesarskiej Mości
[dopisek nieoficjalny]

„...Tak zatem kształtują się planowane wydatki na cele
wojskowe w najbliższym czasie. A oni? Jest ich tak mało,
nie potrzebują nowej broni. Zbroje rosną na nich samych,
nie muszą ich naprawiać. Widziałeś, Panie, jaką część na-
szych kosztów stanowi wyżywienie? To nie problem dla nich
- będą zjadać swoich sprzymierzeńców, jeżeli zajdzie taka
potrzeba. Jest ich tak mało, a jednak spalili ogromny ob-
szar naszego państwa. Ach, gdybyśmy my tak mogli! A może
już wkrótce będziemy mogli...”

Zastanawiasz się, jaką armię zbierać? Nie chcesz wydać
na nią fortuny? Polecam Wojowników Chaosu. Spory koszt
punktowy oddziałów i postaci powoduje, że wydatek jest
niewielki. Dodatkowym argumentem jest to, że podstawo-
we regimenty można zakupić w nowych opakowaniach.
Pudełko takie, zawierające cały oddział wraz grupą dowód-
czą kosztuje ok. 80PLN (licząc w punktach armii będzie to
ok. 400p). Inne modele trzeba już kupować w blisterach, no
ale nie można mieć wszystkiego, prawda? Podsumowując,
kompletowanie tej właśnie armii nie wpędzi Cię w kłopoty
finansowe.

Ciekawym pomysłem jest też takie malowanie koni, by to one tworzyły klimat. Jeżeli zbieracie armię Nurgla, wierzchowce będą owrzodzone, mięso płatami będzie się oddzielać od kości. Konie wyznawców Khorne'a mogą być mojsężne... Kto wie, co wymyślą bogowie chaosu?

Dmitri Duganov, komandir kislevskiej fortocy - Krasnej Skąły w liście do Najwyższej Rady Wojennej w Altdorfie

„...Na początku chciałbym opisać ich bohaterów. Przeróżne są dary, jakie otrzymują od swoich bogów. Wyznawcy Khorne'a walcząc w jego imię wpadają w szal bitewny. Żaden człowiek nie jest w stanie ich powstrzymać. Trzeba wtedy zastawić na nich pułapkę, jako że często atakują na oślep. Wojownicy Nurgla z kolei są niezwykle odporni na ciosy, tylko najwięksi silacze potrafią ich zranić. Tzeentch jest bardziej subtelny, ale równie niebezpieczny. Jego wybrańcy potrafią wybrnąć z największej opresji. Czasem wygląda to jakby sam Tzeentch zmieniał rzeczywistość, by uratować ich życie. Równie ciężkim wrogiem są bohaterowie Slaanesh. Dla nich ból jest przyjemnością, a śmierć kolejnym doświadczeniem. Z tego powodu walczą do samego końca, nie można przełamać ich w walce (a ilu naszych wojowników potrafi zabić tak potężnego przeciwnika?). Czarodzieje chaosu są także obdarzeni różnymi mocami, ale nie mnie o tym pisać. Wspomnę jedynie, że bardzo często wyznawcy bogów chaosu poruszają się po polu bitwy na demonicznych wierzchowcach. Demony Khorne'a i Nurgla to śmiertelnie groźne bestie, a pomioty Slaanesh i Tzeentcha są niezwykle szybkie - ich jeźdźcy potrafią wtedy szybko dostać się do naszej najgroźniejszej broni, maszyn wojennych.

Zwykli żołnierze nie ustępują wiele swym dowódcom. Każdy z nich jest w stanie poradzić sobie z dziesiątką naszych. Ich przekłete broje odbijają większość ciosów, a do tego wiedzą, jakiej broni użyć przeciwko swym wrogom. Gdy walczą z potworami (albo naszymi najemnymi ogrami) korzystają z potężnych, dwuręcznych mieczy. Stając naprzeciw zwykłym ludzi, biorą ze sobą dodatkowe topory czy maczugi. Zasypują wtedy przeciwnika gradem ciosów,

zabijając wielu w krótkim czasie. Podobnie jest z ich kawalerią. Zaiste potężni to rycerze, a ich opancerzenie nie ma sobie równych w Starym Świecie. Wojownicy chaosu zawsze szybko próbują dostać się w zasięg szarży, obawiając się jedynie (i słusznie) maszyn bojowych i magii. Tylko w ten sposób można bowiem przebić się przez ich pancerze.

Coraz częściej w armiach chaosu pojawiają się dzicy wojownicy z dalekiej Norski. Maruderzy (jak nazywamy ich w Kislevie) to lekka piechota. Lekka, ale niezwykle groźna. Używają przeróżnych broni, a posługują się nimi nadzwyczaj sprawnie. Ci bar-

barzyńcy tworzą duże oddziały, nie martwiąc się zbyt wiele stratami. Z rzadka można ich zauważyć dosiadających koni, najczęściej mają wtedy ze sobą potężne korbacze. Jeżeli tylko uda się przetrzymać ich szarżę, można ich pokonać. Przypuszczamy, że to właśnie maruderzy zasilają później szeregi wojowników chaosu.

Trzeba też oczywiście uważać na ogry. O zaletach tych istot nie muszę pisać - przecież używamy ich w swoich armiach. Są silne, wytrzymałe, a przede wszystkim sięją strach w sercach swych wrogów. Niebezpieczne są także przeklęte ogary. Generalowie chaosu używają tych szybkich bestii, by jak najprędzej zaatakować nasze wojska z flanki lub zlikwidować stanowiska maszyn.

Wojownicy chaosu nie używają takich machin jak my. Lubują się jedynie w rydwanach, ale nie wyróżniają się w nich niczym szczególnym. Można pokonać je tak, jak każdy inny rydwan. Gorzej, jeżeli jedzie w nim bohater czy mag. Wtedy często jako wierzchowce służą demony, a ich zalety już opisywałem.

Na koniec przypomnę o potworach, które dołączają się niekiedy do armii chaosu. Małe oddzialiki latających harpii wyszukują sobie łatwe cele - maszyny, rydwany czy regimenty zwiadowców. Inne zadania mają trolle czy smokoogry. Te bestie trzeba omijać z daleka - potrafią zabić wszystko, co stanie na ich drodze. Chociaż i na nie istnieją odpowiednie sposoby. Ale o tym w dalszej części listu. Warto również zwrócić uwagę na smoki chaosu. Te zmutowane istoty często mają dwie głowy, zionąc w nasze oddziały ogniem lub czymś jeszcze innym...”

Dmitri opisał właściwie całą armię wojowników chaosu. Waszym zadaniem jest dobranie odpowiedniego zestawienia do odpowiedniego zadania. Każda armia i każdy Wasz przeciwnik walczy w inny sposób. Korzystając z rad kislevskiego dowódcy i własnego doświadczenia będziecie w stanie obrać właściwą strategię.

Z listu Magnusa Zetterstroema z Middenheim, arcykapłana Ulryka, do kapłanów wszystkich wiar w oblężonym Altdorfie.

„...odnotowaliśmy więc dziwne zjawisko. Coraz częściej pojawiają się na północy armie, w których wymieszane są różne istoty chaosu. Do tej pory wojownicy nie bratali się z demonami, a zwierzoludzie zawsze walczyli sami. Czas i (niestety!) doświadczenie korygują nasze poglądy. Ciekawym wydaje się być fakt, iż takie armie związane są zawsze z jednym tylko bogiem. Co z tego wynika? Być może cztery potęgi chaosu nie są już jednością, być może zaczęły się jakieś animozje pomiędzy wyznawcami zła... W tym upatruję naszą szansę. Szansę na przetrwanie rodu ludzkiego... Powtarzam zatem: strzeżcie się!...”

Wydaje mi się, że jesteście już dobrze przygotowani do zbierania i grania armią wojowników chaosu. Na koniec chciałbym tylko króciutko opisać dwa ważne podręczniki. Pierwszy to **Realm of Chaos**, pudło z zasadami tej armii (a właściwie trzech), kartami czarów, darów i nagród Chaosu. To podstawa, którą trzeba posiadać, by można było grać. Drugi to **Champions of Chaos**, czyli opis postaci specjal-



KHORNE

nich dla armii chaosu. Większość z nich to wojownicy chaosu. Postacie są mocne, pojawia się też kolejny w Starym Świecie mag 5 poziomu - większy demon Tzeentcha. Mnie osobiście podobają się przede wszystkim bohaterowie z dwoma punktami Żywotności (*ang. wounds*). Są, rzecz jasna silni, ale trzeba na nich już bardziej uważać. Podsumowując, jeżeli ktoś lubi i używa postaci specjalnych, polecam. W przeciwnym wypadku nie warto marnować pieniędzy.

I pamiętajcie o jednym - Chaos czai się wszędzie...

Na zakończenie mam nową propozycję dla grających armią chaosu. Podział zaprezentowany w *Realms of Chaos* jest dla mnie niezbyt naturalny. Uważam, że bardziej rozsądne, logiczne i klimatyczne byłoby układanie armii wg przynależności do wyznawców danego boga. Jak to zrobić? Przepis jest prosty:

- jako podstawa służy nam armia wojowników chaosu. Każda postać musi mieć znak jakiegoś boga (dowolny, byle tylko wszyscy mieli ten sam).

- możemy dołączyć dowolną ilość oddziałów zwierzołudzi. Trzeba jednak pamiętać o tym, żeby każdy regiment posiadał sztandar wybranego przez Ciebie boga lub był dowodzony przez postać ze znakiem tego boga. Tak, tak, znakiem. W moim systemie zwierzołudzie mogą je posiadać, ale zajmują one limit magicznych przedmiotów. Bohaterowie i szamani mogą jeździć w rydwanach, lecz nie mogą zaprzęgać do nich demonicznych wierzchowców.

- oddziały demonów mogą być wykupione jako świta bohaterów chaosu. Użycie większych demonów czy demonicznych książąt nie jest konieczne (choć możliwe). Oczywiście można stosować demony tylko jednego boga.

- nie zmienia się sposób korzystania z *Monstrous Host*.

- uwaga: podział procentowy armii jest dowolny. Można ułożyć np. taką armię: 35% - wojownicy chaosu, 45% - zwierzołudzie, 20% - demony.

Mam nadzieję, że ten pomysł przypadnie Wam do gustu i zechcecie go stosować. Polecam serdecznie, naprawdę warto.

Czy jesteś fanatykiem?

Poniżej znajduje się dziesięć pytań dających Wam nie tylko szansę wygrania WSPANIAŁYCH nagród ale również sprawdzenia czy jesteście fanatykami gry *Warhammer Fantasy Battle*. Jeśli jesteście w stanie odpowiedzieć bez korzystania z żadnych książek na wszystkie 10 pytań to zasługujecie na miano Wielkiego Fanatyka Pierwszego Stopnia. Jeśli nie, to siadajcie do *Army Book*'ów i rozpoczynajcie studia nad historią ras i armii Starego Świata.

1. Jak nazywa się stolica państwa Wysokich Elfów?
2. Ilu jest elektorów wybierających Imperatora?
3. Jak nazywa się stolica Bretonii?
4. Jakiego boga wyznaje Morathi?
5. Jak nazywają się dwaj główni bogowie Orków?
6. Jak nazywa się bóg Krasnoludów Chaosu?
7. W którym z krasnoludzkich miast zasiada Najwyższy Król?
8. Jak nazywa się klan skaveński specjalizujący się w budowaniu maszyn bojowych?
9. Jakie miasto było centralnym (a zarazem największym) ośrodkiem pierwszej ludzkiej cywilizacji?
10. Jak nazywają się zwierzęta ciągnące rydwany Zwierzoludzi?

Odpowiedzi należy przysyłać na adres redakcji. Rozwiązanie konkursu w numerze lutowym!

Konkurs nadzoruje: Chris



NOWE FIGURKI DO FANTASY ARMIES Z FIRMY HARLEQUIN

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
KATALOG, FIGURKĘ DEMO ORAZ
TALON RABATOWY NA 10 ZŁ,
WYSYŁAMY POCZTĄ
PO PRZESŁANIU
10 ZŁ NA KONTO:
STREFA 51
UL. DŁUGOSZA 2/16,
01-174 WARSZAWA
PBK SA IV O/WARSZAWA
10601060-320000437001**



**SPRZEDAŻ
DETALICZNA
I HURTOWA:
STREFA 51
WARSZAWA
PÓLNOČNA GALERIA
DWORCA CENTRALNEGO PKP
PAWILON 26, TEL. 022 6549811**

Tomasz Jachowicz

Nic nie może przecież wiecznie trwać

czyli Warhammer wiecznie żywy

podsumowanie wszystkich errat do V ed. WFB

W chwili, kiedy zacny czytelniku będziesz czytać te słowa, zapewne kolejna, szósta z łaski Mistrzów z Nottingham, edycja twojej ulubionej gry, czyli Warhammera będzie już faktem. Wypadałoby zatem oddać hołd odchodzącej w cień piątej edycji gry i krótko podsumować, jak ewoluowała podczas swojej kariery.

Niezbędne do gry w piątoedycyjnego Warhammera były trzy podręczniki: Rule Book z zasadami i Battle Book zawierający opis Starego Świata, oba wydane w 1996 roku oraz reguły rzucania czarów, podane w podręczniku Warhammer Magic, opublikowanym w 1997 roku (w tymże samym 1997 roku pojawiło się poprawione wydanie Warhammer Magic, różniące się m.in. opisem czaru Arnizipal's Black Horror. W wersji pierwszej przed efektem działania czaru można było ochronić się przy pomocy pancerza magicznego, w wersji poprawionej zniesiono w ogóle rzut ochronny z pancerza, pozostawiając jedynie special save). Piąta edycja przyniosła też nowe armie: Bretonię, jaszczuroludzi i Vampire Counts.

Pierwsze jaskółki zmian przyniósł już koniec 1997 roku, kiedy postanowiono rozruszać nieco warhammerowy świat, dokonując nie do końca udanej operacji na armii Chaosu, dzieląc jednolitą do tej pory armię o strukturze poszczególnych formacji (regimenty, postacie, potwory) opartej na takich samych zasadach jak pozostałe armie na trzy odrębne twory: **armię wojowników Chaosu, zwierozczeków** oraz **demonów**, zmieniając jednocześnie zupełnie zasady tworzenia tych armii poprzez wprowadzenie systemu przywódca-orszak (warlord-retinue). O ile sama idea była może i słuszna, bowiem ograniczała ilość wystawianych charakterów, to niestety zastosowano ją jedynie w armiach Chaosu, tym samym osłabiając je w stosunku do pozostałych armii.

W czerwcu 1998 roku, w 222 numerze White Dwarfa znalazł się artykuł Ricka Priestleya pt. „**Magic Revisited**”. Zgodnie z tytułem wnosił poprawki do podręcznika „Warhammer Magic” dotyczące zasad opisujących niektóre przedmioty magiczne i krasnoludzkie runy oraz wprowadzał jako projekt limity punktowe na sumę wartości przedmiotów magicznych posiadanych przez charakterów. Poprawki i wyjaśnienia uzupełniające przedstawiały się następująco:

* **Armour of Brilliance** - pancerz magiczny tylko dla Bretonii.

* **Cloak of Shadows** - przedmiot tylko dla szczuroludzi.

* **Sword of Justice** - broń tylko dla Imperium.

* **Sword of Teclis** - broń tylko dla szlachetnych elfów.

* **The Silver Seal** - przedmiot tylko dla Imperium.

* **Executioner's Axe** - broń tylko dla mrocznych elfów; osłabiono jej możliwości w stosunku do wersji pierwotnej,

bowiem teraz przy ataku rzuca się zwyczajnie na trafienie (tabela HIT), zaś potem normalnie na zranienie (tabela WOUND) i dopiero wyrzucenie 6 przy rzucie na zranienie zabija automatycznie, bez żadnych rzutów ochronnych (killed outright); wcześniej przedmiot był dostępny dla wszystkich ras, wystarczyło wyrzucić 6 już przy rzucie na trafienie i ofiara nie miała żadnych szans na przeżycie,

* **Morks's War Banner** - nie zabija stykającego się z oddziałem czarownika automatycznie (jak było w wersji pierwotnej), lecz dopiero po dodatkowym teście na 4+; wykonywanym na początku każdej następnej tury (własnej i przeciwnika); w sytuacji, kiedy czarownik styka się z oddziałem w każdej z tur powtarza się test ze stałym rezultatem 4+ zabijającym maga,

* **The Forbidden Rod** - za każdym razem, kiedy czar jest rzucany przy pomocy różdżki, korzystający z niej czarownik na 4+ otrzymuje D3 obrażenia, a różdżka ulega wyczerpaniu; jeśli wyczerpała się, nie może być wówczas użyta powtórnie; poprzednio można było rzucać czar kosztem utraty jednego punktu żywotności, a moc różdżki była niewyczerpywalna,

* **The Book of Secrets** - po skorzystaniu z książki przeciwnik (a nie do tej pory gracz), określa, od jakiej charakterystyki odejmuje się wynik rzutu kostką. Kiedy postać porusza się na koniu, potworze lub rydwanie, ograniczenie jej ruchu nie wpływa na zdolność ruchu tego, na czym się porusza. Zredukowana charakterystyka nie może być w żaden sposób odbudowywana. UWAGA - nie można redukować jednej tylko charakterystyki do zera, dopóki jest możliwość innego wyboru, podobnie nie można na początku wybierać liczby obrażeń (wounds) do wstępnego zmniejszania. Dopiero kiedy nie ma innej możliwości, na końcu wybierana jest żywotność (W), żeby zabić posiadacza różdżki.

* **Plague of Dominion** - jednorazowego użytku (one use only).

* **Cloak of Shadows** oraz **Cloak of Mist and Shadows** - nie ukrywają rydwanów, maszyn wojennych ani wierzchowców jakiegokolwiek typu i mogą być stosowane tylko dla postaci pieszych - wszystkie płaszcze magiczne (cloak) są przeznaczone tylko dla postaci poruszających się pieszo (models on foot only).

* **Cloak of Feathers** - jednorazowego użytku (one use only), tylko dla piechurów,

* **Aldred's Casket of Sorcery** - kosztuje 50 pkt, a nie 25 pkt tak jak do tej pory,

* **Sword of Destruction** - Chaos Rewards nie są niszczone przez moc miecza, ale postać z armii Chaosu niosąca ten miecz nie może posiadać równocześnie Darów Chaosu. Czyli - jeśli przeciwnik ma Sword of Destruction i atakuje

postać obdarzoną Chaos Rewards, to dalej one działają; zaś żadna postać z armii Chaosu nie może jednocześnie posiadać Sword of Destruction i Chaos Rewards,

* **Rune of Disguise** - działa tylko wtedy, kiedy maszyna wojenna nie rusza się. Jakiegokolwiek działanie - strzał w przypadku dział lub ruch w przypadku żyrokopterów kończy ich niewidzialność,

* **Rune of Burning** - może być wykrywany na jakichkolwiek strzelających maszynach wojennych.

Zasady alternatywne dotyczące liczby i jakości przedmiotów magicznych przedstawiają się następująco:

1. **Zasada jednego przedmiotu** - żadna z postaci specjalnych nie może mieć więcej niż jeden przedmiot; magiczny; jeśli jest to regiment, to ma albo sztandar magiczny, albo jego champion ma jeden przedmiot.

2. **Zasada weta** - gracze przed rozgrywką ujawniają swoje przedmioty magiczne i każdy ma prawo „zawetować” dwa przedmioty i nie pozwolić na ich użytkowanie. Za pierwszy przedmiot przeciwnik zyskuje 1 punkt zwycięstwa, za drugi 2 punkty zwycięstwa, za oba naraz dostaje w sumie 3 punkty zwycięstwa;

3. **Zasada przypadkowego wyboru** - z pakietu kart przedmiotów magicznych należy usunąć wszystkie przedmioty droższe niż 50 pkt oraz przedmioty przypisane poszczególnym rasom, po czym z pozostałych losuje się po trzy karty i przekazuje graczom, oczywiście bez wcześniejszego podglądania;

4. **Zasada 1 w 500** - na każde 500 pkt armii może przypadać jeden przedmiot magiczny, niezależnie od jego wartości;

5. **Zasada punktacji zgodnej z poziomem magicznym**. Poziom umiejętności magicznych będzie determinował ilość przedmiotów magicznych oraz sumę ich punktów dla każdej postaci:

* **Champion** - ilość przedmiotów magicznych - 1, suma punktów - 25 pkt,

* **Hero** - ilość przedmiotów magicznych - 2, suma punktów - 75 pkt,

* **Lord** - ilość przedmiotów magicznych - 3, suma punktów - 125 pkt,

* **Wizard** - ilość przedmiotów magicznych - 1, suma punktów - 50 pkt,

* **Wizard champion** - ilość przedmiotów magicznych - 2, suma punktów - 75 pkt,

* **Master Wizard** - ilość przedmiotów magicznych - 3, suma punktów - 100 pkt,

* **Wizard Lord** - ilość przedmiotów magicznych - 4, suma punktów - 150 pkt,

* **sztandar jednostki** - do 50 pkt,

* **sztandar armii** - bez ograniczeń.

Jako uzupełnienie powyższego wykazu należy jeszcze dodać, że krasnoludzki kowal runiczny jest traktowany jako generał (lord) i suma punktów na jego przedmioty magiczne wynosi 125 pkt, w oddziałach krasnoludzkich zabójców zabójca gigantów jest traktowany jako champion, zabójca smoków jako hero, a zabójca demonów jako lord. Zgodnie z obowiązującą dla zabójców zasadą posiadania tylko jednego przedmiotu magicznego - wyłącznie broni - suma trzech możliwych do umieszczenia na broni runów nie może przekroczyć o zabójcy gigantów 25 pkt, u zabójcy smoków 75 pkt i u zabójcy demonów 125 pkt. Informację taką uzyskałem korespondencyjnie z GW, aczkolwiek nie udało mi się znaleźć jej później nigdzie jako erraty oficjalnej.

We wrześniowym numerze White Dwarf z 1998 roku (225) pojawił się projekt liczenia punktów zwycięstwa VP w skali stupunktowej, realnie odzwierciedlającej poniesione straty. Miał 2 starych VP za oddział o wartości 299 punktów przeciwnik uzyskiwał pełne 299 punktów zwycięstwa. Zasadę tę przyjęto również na wszystkich turniejach organizowanych przez GW.

Grudniowy White Dwarf (numer 228 z 1998 roku) zawierał dwa ważne dla grających w Warhammera artykuły. Pierwszy to „**It's All in the Mind**” autorstwa Dave'a Caina, wyjaśniający meandry zasad związanych z psychologią. Oprócz ogólnego opisu zasad psychologii i przypomnienia podstawowych zasad zawartych w Rule Book zaproponowano w nim m.in. sposób na mierzenie odległości 12 cali wymaganej podczas testów paniki. Jednym z rozwiązań jest mierzenie odległości od dowódcy oddziału (jak wiadomo, mającego zwykle większe Ld) lub od punktu centralnego regimentu, stanowiącego jego środek symetrii. Wyjaśniono zasadę pościgu po nieudanym teście paniki, który jest możliwy jedynie wtedy, kiedy przeciwnik wygrał poprzednią turę walki wręcz. Często dochodziło do sytuacji, kiedy oddział związany w walce wręcz został zaszarżowany z boku lub od tyłu, co wymagało wykonania testu paniki, a w przypadku testu nieudanego mógł być łatwo rozbity przez przeciwnika. Wprowadzenie tej zasady ograniczyło w pewnym stopniu możliwość utraty dużego oddziału, taktycznie zaatakowanego z boku przez symboliczny 5-osobowy regiment wroga. Ponadto wyjaśniono, iż oddział wojowników Slaanesh z Rapturous Standard jest wprawdzie odporny na psychologię, ale niestety musi rzucać test złamania. W opisie testu strachu, kiedy po nieudanym rzucie na Ld trafia się w przeciwnika tylko na 6 wyjaśniono możliwość poprawienia rzutu na trafienie dzięki wykorzystaniu przedmiotów magicznych, których modyfikatory można sumować. Oddział mający Banner of Might (+1 to hit) po pechowym teście strachu trafia w przeciwnika już nie na 6 (wynikających z zasady podstawowej), ale na 5+, zaś champion stojący w tym oddziale, mający Blade of Ensorcelled Iron (podobnie +1 to hit) mimo nieudanego testu strachu celuje we wroga na 4+. Ponadto, jeśli w oddziale znajduje się postać samodzielnie wzbudzająca strach (np. mająca Shrieking Blade), nie znaczy to, że zaraz cały oddział również wzbudza strach. W związku z tym test strachu wykonuje przeciwnik jedynie wtedy, kiedy widzi postać ten strach wzbudzającą. W przeciwnym wypadku testu strachu wykonywać nie trzeba. Kiedy jednak w oddziale znajduje się postać odporna na psychologię (np. mająca w ekwipunku Berserker Sword), a ten oddział został zmuszony do ucieczki na skutek nieudanego testu psychologicznego, to niestety wówczas ten charakter musi uciekać razem z oddziałem. Przy okazji testu głupoty wspomniano również o trollach, zaznaczając, że zregenerowane przez nie rany nie są liczone do wyniku walki (combat result). Opis zasady szarży bitewnego opisuje trzy przypadki postępowania takich oddziałów. Pierwszy podaje, iż jeśli wrogi oddział znajduje się w zasięgu szarży, wtedy wykonanie na niego szarży jest obowiązkowe; kiedy zaś zasięgu brakuje, nie ma obowiązku deklaracji szarży w kierunku przeciwnika. W drugim przypadku, kiedy zasięg szarży występuje, ale na jej drodze stoi własny oddział, uniemożliwiający jej wykonanie, wówczas należy oddział z frenzy poruszyć tak blisko wroga jak to możliwe. Trzeci przypadek to sytuacja, kiedy w zasięgu szarży znajduje się klika

wrogich oddziałów. Wtedy gracz nie ma obowiązku wykonania szarży na najbliższy z nich, ale może wybrać dowolny z dostępnych w zasięgu, według własnej woli. W opisie zasad nienawiści zaakcentowano zasadę, nie zawsze poprawnie interpretowaną przez graczy, zgodnie z którą oddział nienawidzący przeciwnika wykonuje podczas walki wręcz test złamania zawsze na niemodyfikowanym Ld 10, jednakże pozostałe testy psychologiczne (panika, strach itp.) rzuca zgodnie ze swoim własnym Leadership. Wyjaśniono również, że nienawisć charakteru stojącego w oddziale nie przenosi się na resztę oddziału. Rozwiązano również problem konfliktu niektórych sprzecznych właściwości naturalnym i magicznym, np. kiedy oddział będący w szale bitewnym (frenzy) posiada Banner of Defiance. We wszystkich takich przypadkach występuje przewaga cechy magicznej nad cechą naturalną, w związku z tym w takim przypadku oddział nie może ściągać przeciwnika po wygranej walce wręcz (pościg nakazywany przez zasadę frenzy jest neutralizowany przez zakaz pościgu narzucony przez zasadę Banner of Defiance).

W raporcie bitewnym „A Battle of Beards”, w którym podano najświeższe zasady turniejowe, mające obowiązywać w 1999 roku oraz zmianę zasad strzelania dla łuczników. Zgodnie z nową zasadą jeśli oddział łuczników stoi na zboczu wzgórza, mogą strzelać wszystkie postacie z tego oddziału, byle tylko wszystkie jego szeregi znajdowały się na kolejnych wyższych poziomach wzgórza. W ten sposób dla szlachetnych elfów wystarczy jednopoziomowe wzgórze, aby czteroszeregowy oddział (z pełnym bonusem za szeregi) mógł szcyc z łuków ze wszystkich figurek - dwa pierwsze szeregi stoją na poziomie stołu, dwa tylne na wzgórzu, a jak wiadomo, elficy łucznicy standardowo mogli strzelać z dwóch szeregów jednocześnie.

238 numer WD z października 1999 roku zawierał materiał o czarownikach do **armii Króla Grobowców z Khemri** (opisanej wcześniej w 227 numerze WD) oraz rozwinięcie zasad związanych z maszynami wojennymi, dotyczący stosowania niekonwencjonalnych pocisków do dział, katapult, moździerzy i bełtników. Zmieniono koszt punktowy kapłanów z armii Króla Grobowców i podano zupełnie nowe zasady rzucania przez nich czarów. Otóż mają oni do dyspozycji Pergaminy Śmierci (Scroll of the Death), które mogą odczytywać w dowolnym momencie w razie bieżącej potrzeby. Pergaminy są liczone do sumarycznego kosztu przedmiotów magicznych posiadanych przez czarownika. Men-care's Scroll of Urgency (15 pkt) działa w fazie ruchu i może być wykorzystany w celu podwojenia ruchliwości dowolnego oddziału. Horekhab's Scroll of Righteous Smiting (25 pkt) można użyć bądź w fazie strzału bądź w fazie walki wręcz. Oddział lub postać uzyskuje dzięki temu jeden atak więcej, może w ten sposób np. wystrzelić dwa razy. Neferre's Scroll of Mighty Incantations (25 pkt) umożliwia rzucenie jednego z trzech czarów: Tomb Dust, zadający D6 trafień z siłą 4 bez żadnych rzutów ochronnych z pancerza i zmniejszający ruchliwość oddziału, Quaking Horror, zmuszający do wykonania testu paniki z modyfikatorem -1 do Ld oraz Serpent of Death, zadający w polu widzenia 2D6 trafień z siłą 4, bez rzutów ochronnych z pancerza. Kapłan może skorzystać z tyłu tych pergaminów w ciągu jednej fazy magii, ile wynosi jego poziom magiczny. Djedre's Summonation of the Vengeful Death Scroll (20 pkt) pozwala na wskrzeszanie szkieletów; piechoty lub konnicy.

Artykuł o artylerii „Special Artillery Amunition” autorstwa Alessio Cavatore wprowadza kilka nowych rodzajów pocisków. Krasnoludzkie i imperialne działa mogą być ładowane do połowy, co zmniejsza siłę strzału do 7, ale umożliwia dodanie +1 do rzutu w tabeli Misfire. Strzał rozpryskowy działa podobnie jak Flame Cannon i sieje drobnymi pociskami pod szablonem kropkowym, zadając obrażenia z siłą 4 i modyfikatorem -2 do pancerza. Strzelanie łańcuchami pozwala kosić dwie kolumny w oddziale jednocześnie, ma siłę 6, zadaje D6+1 obrażeń, ale od rzutu w tabeli Misfire trzeba odjąć 1. Katapulty i moździerze mogą strzelać wieloma kamieniami naraz lub szrapnelami dzięki czemu wszystko pod szablonem otrzymuje trafienie z siłą 4, z modyfikatorem -2 do pancerza. Pociski zapalające uderzają z siłą 4, z modyfikatorem -1 do pancerza, ale ostrzelany oddział musi być natychmiast cofnięty poza zasięg płonącego szablonu. Ponadto z katapulty można wystrzelić ścierwo wroga, strzał działa normalnie, model trafiony bezpośrednio otrzymuje trafienie z siłą 5 z modyfikatorem -1 do pancerza, a oddział musi wykonać test paniki, niezależnie od tego, czy poniósł straty czy nie. Jeśli podczas testu wyrzucił „oczy Czarne”, czyli dwie 1, wtedy zaczyna czuć nienawisć do wszystkich oddziałów wroga do końca bitwy. Bolt Thrower może mieć wzmocniony pocisk, mający siłę 6, zadaje D3+1 obrażeń, tradycyjnie bez żadnej ochrony bądź mieć urządzenie celownicze, dzięki któremu można dodać +2 do rzutu na trafienie, pod warunkiem, że przez dwie tury oddział ostrzelany znajdował się stale w polu widzenia nieruchomego Bolt Throwera.

245 White Dwarf z maja 2000 roku zawiera artykuł Dave'a Caina pt. „Ancient Lore”, przypominający zasady dotyczące krasnoludzkich runów oraz wyjaśniający niektóre niejasności wynikające z interpretacji ich opisów. Najważniejsza informacja dla krasnoludzkich graczy i ich przeciwników to stwierdzenie, że każda broń, na której wykuto runy jest bronią magiczną, również maszyny wojenne; dzięki czemu np. Rune of Burning wykuty na armacie powoduje, że pociski z niej są traktowane jako magiczne i mogą ranić np. istoty eteryczne. Rzuty ochronne od runicznego znaku Master Rune of Spite działającego jak Black Amulet wykonuje się po zadaniu pojedynczej rany, zaś wszystkie dodatkowe (zwielokrotnianie ran itp.) dopiero po tych testach, w związku z czym np. rana otrzymana przy pomocy Frost Blade i odbita przez Master Rune of Spite wprawdzie musiała być zadana i powstała „wcześniej”, ale nie zabija krasnoluda, choć w opisie broni magicznej napisano - jeśli broń zada obrażenie to ofiara ginie. Run niewidzialności można wykuwać na żyrokopterze, aczkolwiek działa do chwili, dopóki maszyna nie poruszy się lub nie wystrzeli, zaś runę inżynierską Rune of Forging można wykuwać jedynie na działach, zaś zakazane jest stosowanie jej na Flame Cannon i Orgun gun. Absolutnie niedopuszczalne jest wykucie runów na Anvil of Doom i Throne of Power, bowiem tu i ówdzie pojawiali się gracze, którzy czasem próbowali tego dokonać.

Tyle było zmian i dodatków w czasie trwania piątej edycji Warhammera. Latem 2000 roku pojawił się dodatek „Ravens Hordes” mający stanowić punkt przejściowy między V a VI edycją. Jesienią 2000 będzie opublikowana nowa wersja Warhammera. Wszyscy wiedzą, że zmiany w niej będą bardzo poważne. Czy to będzie lepszy Warhammer? Trudno powiedzieć. Na pewno będzie inny.

Jak pisać scenariusze

Przemysław Głomb



Tworzenie scenariusza zaczyna się od pomysłu. Jest on niczym ziarno, które wyda plon stukrotny (całą opowieść, znaczy się). Jest najważniejszym jej składnikiem. Dlaczego? A choćby dlatego, że bez dobrego pomysłu nie będziesz miał motywacji do dalszego pisania, dopracowywania całości. Oprócz tego małą masz szansę, że twoje dzieło jakoś wypadnie (a jeżeli nawet tak się stanie, to prawdopodobnie dlatego, że w trakcie sesji coś wymyślisz).

Łopatologicznie można tę myśl ująć w ten sposób:

Siedzisz i piszesz scenariusz. Męczysz go już drugi dzień.

Czy byłbyś w stanie opowiadać mi o nim z werwą, ochotą i zaangażowaniem przez okrągłe dwie godziny?

A czy byłbyś w stanie dalej go pisać, wiedząc, że nigdy go nie poprowadzisz?

Odpowiedziałeś (odpowiedziałaś) twierdząco? To wszystko w porządku. Tak tylko pytałem.

I przykład, specjalnie dla naczelnego:

Mamy taki pomysł - akcja się dzieje w realiach „Kronik SS”. Armie Kapłana dochodzą właśnie do Nuln.

Gracze należą do szlachty, są wielkimi patriotami, obrońcami Imperium. Jeden z nich niech będzie kawalerzystą, który podjazdami nie daje spokoju oddziałom Kapłana. Nie stracił jeszcze ani jednego człowieka w boju - jednym słowem chodząca legenda. Drugi jest wodzem, z tych, co potrafią wygrać z trzykrotnie liczebniejszym przeciwnikiem. Manewry oskrzydlające, dalekie kontruderzenia, i wszystko idealnie, co do minuty, zgrane w czasie. Trzeci jest zwiadowcą, który przenosił wieści do odciętych oddziałów, wślizgiwał się do obozu wroga - zawsze nieuchwytny.

Na ich ręce złożone zostaje zadanie - ostatnia nadzieja Imperium. Mają przerzucić do oblężonego Middenheim pewną kapłankę Morra. To ma w bliżej nieokreślony sposób zatrzymać, albo nawet i zniszczyć, Wielkiego Klechę.

Zadanie jest trudne samo w sobie, ale my wsuniemy do niego jeszcze dodatkowy myczek:

Otóż gracze tak naprawdę będą pierwszej wody szujami. Kawalerzysta jest budzącym strach zabójcą. Pod względem okrucieństwa bije na głowę większość wojsk drugiej strony. Zwiadowca jest handlarzem niewolników i łowcą głów, pracującym dla kogo popadnie, w tym dla Skavenów

(w tej chwili akurat nie). Ten cały wielki general jest szefem siatki wywiadowczej Kapłana na prowincje południowe.

Aby jeszcze bardziej skomplikować sprawę, o tym, kim naprawdę są, dowiedzą się dopiero w połowie gry. Przecież i tak cały czas udają grzecznych patriotów - najlepiej im wyjdzie, jak będą udawać nieświadomie.

Długie to wyszło, ale opisy pomysłów zwykle są takie.

Wracam do tekstu.

Myślą przewodnią scenariusza niekoniecznie jest sama intryga. Może nią być, oczywiście, ale to nie wyczerpuje bogactwa możliwości. Może to być koncepcja bohatera niezależnego, przedmiotu, postaci gracza, tła świata¹, jakaś scena, miejsce akcji, konstrukcja scenariusza², przesłanie, wreszcie to wszystko razem. Jejku, cokolwiek, na czym można oprzeć scenariusz.

Rdzeniem przykładu, który będziemy niemiłosiernie katować do końca tego artykułu, są dwa, połączone ze sobą, pomysły:

Niemożliwe do wykonania zadanie przedostania się przez zrujnowane połacie Imperium, pełne armii Kapłana, aż do samego Middenheim (do tego z dziewczyną kapłanką) i gwałtowna zmiana postaci podczas gry (dobrzy gracze okazują się nagle źli).

Strasznie oryginalne, co nie?

Nie przejmujcie się, Tolkien też rznął z innych autorów.

Pomysł sprawia, że przygoda robi się ciekawa. Daje ci motywację do dalszego działania, pobudza wyobraźnię do pracy. Sprawia, że przygoda będzie się podobała graczom. Daje siłę na doprowadzenie całości do końca, od pierwszej kreski w notatkach do poprowadzonej sesji.

No tak. To jest to drugie pytanie. Pomysł tak mi się podobał, że wiedziałem, iż napiszę scenariusz, choćby mi nawet przyszło nigdy go nie poprowadzić.

Źródła pomysłów? O, najróżniejsze. Gazety, książki, koledzy, inne scenariusze, sny, marzenia, spotkania na ulicach ludzi, zdarzenia, własne sukcesy i niepowodzenia. Wreszcie sami gracze mogą z czymś wyjść - ich też dobrze jest wciągnąć na tym etapie, zwłaszcza jeśli akurat jesteś wypluty z weny twórczej.

Ten pomysł przyszedł mi do głowy jak zasypiałem. Metoda swoją drogą godna polecenia.

Dobrze, a co dalej?

Dalej następuje obmyślanie najważniejszych motywów. Siadamy, i tworzymy mapy myślowe wokół co bardziej istotnych punktów scenariusza. (Mapa myślowa powstaje w następujący sposób - piszemy w środku kartki A4 temat, a następnie kolorowymi mazakami smarujemy od niej kreski, idąc za swobodnymi skojarzeniami. Taka jednoosobowa burza mózgów³).

Dlaczego taki dziwoląg?

Notatki, które większość ludzi robi, są linearne. Tzn. prezentują informacje jedna po drugiej. Liniowo. Jak scenariusz w Kryształach Czasu.

Podobnie wygląda to w większości artykułów i książek.

Otóż badania naukowe dowiodły, że mózg rzyga, jak widać coś takiego.

Mapy myślowe są dużo bardziej naturalne, i dużo łatwiej się przy ich pomocy zapisuje idee i myśli. Sami się przekonajcie.

Dobra, już wracamy do tekstu.

Te kilka tematów, które będziemy na tym etapie obracać w głowie, to takie cośie powiązane z wcześniej wspomnianym pomysłem. Obmyślamy szkic scenariusza. Niekoniecznie szkic fabuły (rozumianej jako to, co się będzie działo podczas sesji), bo kto powiedział, że będziemy nad nią w ogóle myśleć? Tak jak wcześniej mieliśmy pomysł na scenariusz, jeden duży, tak teraz siadamy, i szukamy inspiracji np. na postaci graczy - kim są, jaka jest ich rola, co się z nimi będzie działo. Potem np. na lokalizację, jeżeli w naszej przygodzie są one ważne. Albo na historię świata, która będzie toczyła się w tle. Zarys tego, jak scenariusz będzie wyglądał na sesji (zarys, nie liniowy plan). Pomysły na 2-3 sceny, które się pojawią - i jakie wrażenie mają wywołać. Główni BN - szkice ich postaci, plany, historia.

Zaatakujmy raz jeszcze nasz przykład.

W co zaczęłam się wgłębiać podczas dopracowywania:



Kaplan i jego wojska. Skoro gracze mają brnąć przez teren zajęty przez jego siły, to muszę wiedzieć jakie są jego siły (typ, rozmieszczenie, możliwości, lojalność, kto dowodzi), jak wygląda administracja na podbitych terenach, jak wygląda jego etos, i wreszcie on sam, jego sposób myślenia, charakter, pochodzenie (ilu z was wie, że Kaplan jest, a raczej był, Morrytą?).

Postacie graczy. Kim są, jakie są ich oblicza (to dobre, i to złe). Jak opiszę ich na początku, żeby nie było wątpliwości, jacy są wielcy charakterem. I jak później przedstawię, żeby rozbić tę ich wizję niczym domek z kart. Również opis kapłanki, którą mają dowodzić, był w tej grupie - chociaż dziewczyna miała się prawie nie odzywać przez cały scenariusz (w końcu był to prowadzony przeze mnie NPC), to i tak musiałem o niej wiedzieć wszystko.

Schemat scenariusza. Albo, po ludzku, dywagacje techniczne. Jak się najprawdopodobniej rozwinie scenariusz? Jakie będą problemy graczy od początku? W jakich warunkach (terenowych) najlepiej zrobić „przemianę” (powiedzieć im kim naprawdę są)? Jak się mój pomysł ma do sześciogodzinnej sesji - tyle przewidywałem - czy nie za mało mają do roboty? A może za dużo? Czy dobrać muzykę, jeżeli tak, to jaką. Jakie są możliwości wystąpienia punktu kulminacyjnego, i jaki ja mam na to wpływ. Co jeszcze muszę opracować, zanim scenariusz będzie można uznać za odpowiedni.

Pod koniec tego etapu powinniście mieć ze 2-5 punktów wyżej wspomnianych, w miarę opracowanych. W zasadzie już można by było prowadzić - tyle, że jest to ryzykowne i będzie wymagać sporo „łatania dziur” w biegu.

Khm, echem, mmm. Miałem sporo odwagi, jak to pisałem. Nie podjąłbym się prowadzenia tego przykładowego scenariusza na tym etapie.

Co potem?

Potem następuje wielkie drażnienie. Wyłonione w poprzednim kroku punkty / obiekty / podpomysły poddajemy gruntownej, szczegółowej obróbce. Zbieramy informacje - jeżeli tematem scenariusza jest inwazja szarańczy, to idziemy do biblioteki, i spędzamy pół dnia na przeglądaniu książek o tych owadach. Musimy je dokładnie poznać. Jeżeli ważnym elementem przygody jest transporter opancerzony, bierzemy encyklopedię broni albo Remova i wydobywamy informacje - kształt, cechy charakterystyczne, typ, kto wyprodukował.

No i zaczęła się wrednie żmudna praca.

Po pierwsze, trzeba było poznać świat Warhammera, zwłaszcza geografę. Znaleźć dokładne mapy, informacje o co ciekawszych fragmentach terenu.

Po drugie: Armie w Starym Świecie. Jakimi siłami może dysponować Kaplan, jakimi biedne niedobitki wojsk Imperialnych?

Po trzecie: Jak wygląda rozmieszczenie ludności po przejściu tej całej nawałnicy. Przykładowe wioski, grupy ludzi.

Najważniejszych BN bierzemy na wokandę i przerabiamy. Ich dokładna historia, poglądy na życie, co lu-

bia, czego nie lubią. Co ze zdarzeń w ich historii było najważniejsze. Jak myślą. Jak się zachowują w różnych sytuacjach.

Opracowujemy sceny. Te kilka (1-4), które się na mur beton pojawia. Najczęściej nie będą miały bezpośredniego związku z resztą scenariusza, ale pomogą nam stworzyć klimat. Jeżeli fragment akcji ma się toczyć na platformie wiertniczej, kupujemy książkę o górnictwie morskim.

Notujemy zdarzenia, które miały miejsce przed sesją; ich przebieg, ślady po nich, jak zostały odebrane, jak i przez kogo zapamiętane.

Sypały się kolejne mapy myślowe:

Struktura dowodzenia wojsk Kapłana - hierarchia, stopnie wojskowe, stopień formalizacji, personalia dowódców...

Obecne siły Imperium - kto pozostał, gdzie, morale, zmęczenie ...

Historia ataków wojsk Kapłana, przebieg bitew, konsekwencje dla niego, dla Imperium ...

Analiza mapy SS - podzieliłem mapę Imperium na dwadzieścia sektorów, dla każdego rozpisałem co tam mniej więcej można spotkać - jakie oddziały wojskowe, co po lasach siedzi, jak bardzo zniszczone są osady cywilne, jakąś ładnie zniszczoną wioskę - po jednej na obszar, szata terenu - np. jakie dokładnie lasy, charakterystyczne punkty terenu.

Początek scenariusza. Pierwsza scena. To od niej zależy, czy gracze poczuja klimat. Musi ich wrzucić od razu w sam środek bagna. Jak będzie wyglądać?

No tak. Jak ładnie i szybko wprowadzić ich w nastrój? Wy-myśliłem, że otworzę przerobionym cytatem z Sienkiewicza (Rok 2516 był to dziwny rok, w którym rozmaite znaki na niebie i na ziemi...), potem reporterskim tonem przedstawię kronikę ataku wojsk Kapłana, potem zaprezentuję ich postacie. Na ostatni ogień pójdzie widok Nuln, przygotowanego się do ostatniego oblężenia, i wreszcie wyjaśnienie, co mają zrobić.

Postacie graczy. Tworzymy ich historię, określamy co wiedzą. Komponujemy to wszystko do jednego obrazu. Klimatycznego. Siedzimy po nocach, myśląc nad tym, jak trafić do takiego i takiego gracza. Jak napisać coś, co go poruszy. Mieszmamy to razem. Piszemy na kartce, i drukujemy, bo zwykle nie ma czasu przed sesją na indywidualne wprowadzenia.

Na początku nie zamierzałem dawać im nic na kartkach, poprzestając na opis słowny, jacy to wielcy są i wspaniali. Ale i tak musiałem poświęcić czas na wklepanie tego, kim naprawdę są - chciałem, żeby się o tym dowiedzieli równocześnie.

Wtedy przyszło mi coś do głowy.

W połowie sesji dam każdemu z nich kartkę. Będzie na niej opis jego dwóch towarzyszy (jako tych, kim są naprawdę), ale ani słowa o nim samym. Jego kompani będą oczywiście malowniczo przedstawieni jako krwio pijcy, i najgorsze zbóje.

Dopiero pod sam koniec sesji dam drugą kartkę, na której będzie opisane kim gracz jest, jak wyglądała historia jego życia, i jak bardzo ma tego wszystkiego dość.

Wiedziałem, że mogę mieć trudności z przedstawieniem tych rzeczy tak, aby wywołały właściwe emocje. Ale najważniejszy w tym wydawał mi się moment zaskoczenia, kiedy gracz dowiaduje się, jak to jest naprawdę.

Warto poświęcić czas na wspomniane „dokładne prze-myślenie” graczy, dla których przyjdzie nam prowadzić. Tak jak wcześniej przerabialiśmy BNów. Co lubi Ignacy T.? Jaka przygodę chciałby zagrać? Co mu się ostatnio nie podobało? I dalej, co o nim wiemy? Wywlekamy wszystko, co się da. Wiążemy z tym kawałkiem scenariusza, który go dotyczy.

No tak. Wiadomo było, że nie mogę dać generała/stratega - szachisty naczelnemu. Wiedziałem po prostu jego minę, jak się o tym dowie.

Warto też poświęcić czas na zbieranie informacji. Z różnych źródeł - biblioteki, znajomi, książki, gazety, reportaże, znajomi znajomych, nauczyciele/wykładowcy, internet, własne archiwa. Co się da.

W tym etapie rozbijamy scenariusz, odłupujemy kawałek po kawałku. Każdy obrabiamy oddzielnie, nie myśląc w tym czasie o całości. Gdy skończymy, przechodzimy do następnego etapu.

Pod koniec tego etapu miałem już kilkanaście map myślowych. Do tych, które opisałem powyżej, doszły jeszcze: „szczegóły” (jak przedstawić świat, żeby podziałał na wyobraźnię), „początek” (opis sceny początkowej), „ludzie” (czyli odpowiadający terenowi opis kto i co tam żyje), „skrót” (najważniejsze rzeczy z tego wszystkiego, które stale powinienem mieć przed oczami).

W tej chwili mamy już utworzone wszystko, co trzeba. Teraz tylko poskładać te kawałki do kupy. Połączyć.

Zbieramy wszystkie kartki z notkami razem, zaparzamy herbatę, i oglądamy.

Wizualizujemy przebieg sesji. Nie scenariusz. Wyobrażamy sobie, jak go będziemy prowadzić. Jak będziemy opisywać sceny. Wyobrażamy sobie siebie, prowadzącego. W miejscu, gdzie będziemy grać. Siedzącego przed graczami, dla których będziemy prowadzić. Nie wyobrażamy sobie, co robią / jak decydują podczas sesji. To nieistotne. Ważne, i to nam podpowie podświadomość, jak będą reagować na poszczególne jej elementy. Czy się zainteresują, co poczuja w odpowiednich momentach.

He he he. Wysiadłem po 15 minutach. Stwierdziłem, że absolutnie nie mam pojęcia, jak to się wszystko potoczy dalej, po wstępie.

Po tej operacji prawdopodobnie będziemy modyfikować znaczenie poszczególnych elementów, a innych rozbudowywać. Okaże się, że mamy za mało czasu do czegoś. Albo że coś jest bardziej nudne, a coś innego ciekawsze, niż początkowo myśleliśmy.

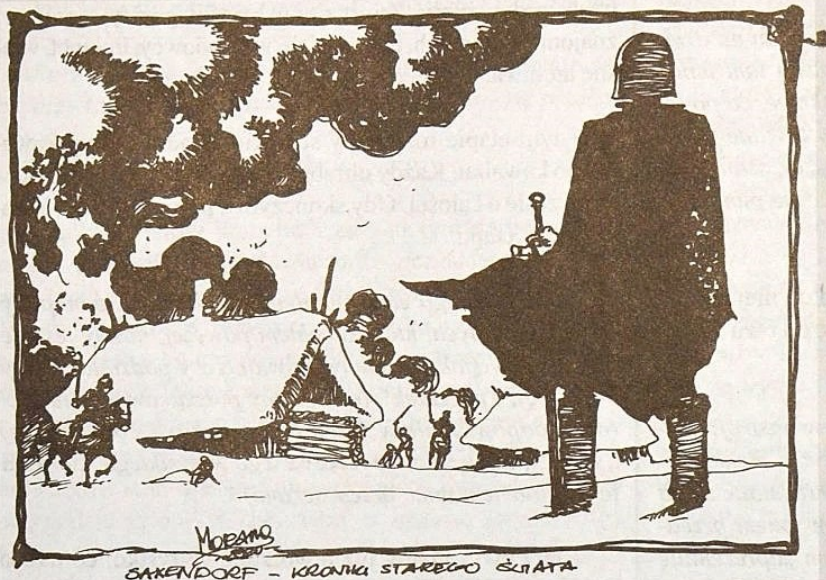
Teraz bilansujemy.

Bilans możliwości działania graczy. Ponownie bierzemy kartki scenariusza, i przyglądamy się im. Czy scenariusz nie jest zbyt liniowy, (liniowość = śmierć)? Jakiekolwiek

ści działanie mają gracze? Jaki wpływ na scenariusz? Jak wielkie znaczenie w nim mają? Czy mają wybór?

No, mają wybór. Po pierwsze, całkowicie od nich zależy, jaką drogę przez ziemie Imperium wybiorą. Jak sobie poradzą ze spotkaniami na trasie - też od nich zależy. Jak zareagują, gdy dowiedzą się, kim są naprawdę - też sami zdecydują

Bilans klimatu i akcji. Czy określiliśmy sposób budowania klimatu? Czy jest on skuteczny? Czy wybraliśmy dobrze? Nie przesadziliśmy aby z nim? Co z akcją? Jaka będzie? Damy sobie radę z jej poprowadzeniem? Jeżeli zaczynamy prowadzić o 21.00, to druga połowa sesji przypadnie na okres 1.00-4.00, bez akcji gracze nam pośpią, jest li ona tam? Nie ma jej za dużo, albo, co gorsza, nie zmieni nam się w wolne, nudne przedstawienie?



Jak się zaczną nudzić, to w każdym sektorze mapy czeka na nich coś ciekawego. Jak się akcja zwolni, to podróż przez dowolny sektor mogą streścić 15 min przeklimatycznym opisem. Czy przeciwnicy są wystarczająco różnorodni? Są (tu popatrzyłem na kartkę z armiami i sojusznikami Kapłana, i uśmiechnąłem się). Czy zdarzenia, które spotykają są „otwarte” (nie w schemacie „walcz albo uciekaj”)? Są. Czyli wszystko OK. Mam nadzieję.

Bilans intrygi. Sporządzamy dokładny plan czasowy i lokalizacyjny tego, co się wydarzyło przed początkiem sesji. Każde zdarzenie, kiedy się wydarzyło? Gdzie? Kto brał udział? Jakie zostawiło ślady? Jakie konsekwencje? Sprawdzamy spójność, czy aby nie jest tak, że jakiś skutek wyprzedza swoją przyczynę? Czy zdarzenia są ze sobą logicznie połączone?

No tu sprawa jest prosta. Najazd Kapłana jest opisany w Portalu, a rednacz miał w ten scenariusz grać. Spróbowałby tylko się do czegoś przyczepić.

Musiałem tylko sprawdzić daty inwazji, bo ich nie byłem pewien.

Bierzemy wyniki z tych bilansów i ponownie przyglądamy się scenariuszowi. Zaparzamy nową herbatę, bo starą już wypiliśmy.

Nie będę kłamał, że to zrobiłem. Nie miałem czasu. Trzeba było przygotować akcesoria. A poza tym, tak naprawdę to ja nie lubię herbaty.

Patrzemy raz jeszcze. Dokonujemy ostatnich, kosmetycznych poprawek. Nagrywamy muzykę, którą puścimy na sesji. Tworzymy rekwizyty. Drukujemy wprowadzenia dla graczy.

He he he. Malowanie mapy Starego Świata, żeby im pokazać zasięg ataku wojsk Kapłana, zajęło mi dzień. Drukowanie tekstów, dobieranie zdjęcia kapłanki, muzyka - drugi dzień.

Jesteśmy gotowi.

Dobre jest być w tym punkcie 2-3 dni przed terminem prowadzenia. To wymaga trochę samodyscypliny, ale się przydaje. Parę dni na to, żeby się przespać z pomysłami, dobrze robi. Zresztą, to działa dobrze na każdym etapie.

Marzenia ... marzenia ... te duże i te małe...

Czy udało ci się czytelniku (czytelniczko) zdążyć kiedykolwiek z jakąś robotą na dwa dni przed terminem?

Jeszcze jedna rada. Zostaw sobie pole do improwizacji. Nie dopracowuj opisów co do słowa, BNów co do nitki. Dopiero na sesji się okaże, jaki jest najlepszy sposób prezentacji np. sceny - to zależy od

sytuacji - graczy (senność, zaangażowanie, jak do tej pory udało się wciągnąć w sytuację; nawet humoru, w jakim przyszli na sesję). Dobrze jest zostawić sobie możliwość zmiany, modyfikacji „w biegu”. Stwórz dla siebie pole do popisu.

Jasne. No, tego to nasz przykładowy scenariusz zapewnił pierońsko dużo. Prawie wszystko trzeba było wymyślić na sesji.

Tak wygląda mój sposób pisania przygód. Nie zawsze i nie wszystkich, ma się rozumieć. Ale jeżeli otwarcie mówię, że piszę scenariusz, to staram się, żeby to wszystko tak wyglądało.

A napisanie to i tak nic, sztuka to wszystko poprowadzić.

1. Przez tło świata rozumiem tutaj jako wydarzenia, których będą świadkami, a na które nie będą mieli wpływu.
2. np. zaczynamy prowadzić od ostatniej sceny, tak że gracze przez cały czas wiedzą, jaki będzie koniec - potem tylko zachodzą w głowę, jak do niego się doprowadzi. Działa, uwierzcie mi; wymaga tylko trochę zręczności. A raczej śliskości.
3. Polecam książkę T. Buzana „Mapy twoich myśli” - kupić, albo przynajmniej przejrzeć w księgarni.

Młot na graczy

(spisany w sześciu uderzeniach)

Yurgievich

ilustracje: Antoni Serkowski

- W chybliwym świetle trzymany przez was latarni dostrzegacie, iż na środku sali do której trafiliście coś leży. Niekształtna, spora bryła jest wciąż pograżona w mroku na tyle, że nie możecie stwierdzić, co to jest. - Waldek mówił spokojnym, grobowym głosem. Gdy nieruchomym wzrokiem wpatrywał się w płomyk stojącej przed nim świeczki, która była jedynym źródłem światła, wyglądał jakby pograżył się w transie. Zapewne niezwykle wyraźnie widział to, co opisywał graczom.

- Podchodzę do tego - oznajmił Stefan.

MG lekko się nachylił, tak że część cieni żłobiących jego twarz rozprzeczła się gdzieś na boki.

- Powoli zbliżasz się do spoczywającego na ceglanej podłodze kształtu. Dostrzegasz, że jest to jakaś osoba. Jest zwinęta w kłębek, jednak masywne ciało wskazuje na to, iż jest to raczej mężczyzna.

- Mówię: ej, ty! Co jest?! Zalałeś się?! - Stefan rozpromienił się w uśmiechu. - I kopię go lekko.

Waldek lekko zmarszczył brwi i spojrzał na pozostałych graczy, jednak oni milczeli, zapewne oczekując jak rozwinie się sytuacja stymulowana zachowaniem kolegi.

- Kopiesz postać i w tym momencie ona wydaje z siebie przeciągły dźwięk, nie to warknięcie, ni westchnienie.

- Ei! Wstawaj stary! - gracz wciąż pozostawał bez troski. - Znow go kopię.

- Postać zaczyna się podnosić. Dopiero teraz do waszych nozdrzy dociera okropny smród rozkładającego się ciała - prowadzący nieco uniość głowę i rozszerzył oczy. - Z przerażeniem obserwujecie, jak przed wami powoli i niezgrabnie podnosi się potworna istota. Jej skóra jest zgnita i w wielu miejscach odstaje postrzępionymi płatami, odsłaniając pożąłkłe kości. Twarz poczwary jest straszliwie zdeformowana częściowo pozbawiona tkanki, z jednym pustym oczodołem oraz odsłoniętymi rzędami zębów, co wygląda jak jakaś makabryczna parodia uśmiechu. Istota, wciąż wydając z siebie niski, gardłowy i zawodzący dźwięk, staje na obydwu nogach i wysuwa przed siebie ręce. Rozczapierzywszy szponiaste, pokryte resztkami rozkładającego się mięsa dłonie, rusza w twoją stronę. - MG spojrzał na Stefana, równocześnie wydobywając z siebie potępiénie ożywieńca.

- ...co alkohol robi z ludzi - skwitował to gracz, na co jego towarzysze zareagowali salwą śmiechu. Ten, zapewne podochocony sukcesem żartu, wykonał kilka szybkich gestów obrazujących jego kolejne zachowanie. - Wkładam mu dwa place do dziurki w nosie! - oznajmił i zaśmiał ze swego kolejnego dowcipu.

Waldek wlepił weń zdziwione spojrzenie. Stopniowo wychodził z gawędziarskiego transu. Wizja sceny zniknęła mu sprzed oczu. Za to z całą wyrazistością, na jaką pozwalał panujący w pokoju półmrok, ujrzał grupę rozbawionych graczy oraz szeroko uśmiechniętego Stefana, który zdawał się być z czegoś niezwykle kontent.

- On nie ma nosa - wyartykułował prowadzący i wsunął się głębiej w fotel, co wyglądało, jakby się nagle skurczył.

- To pac go w czaszkę! W czaszkę! - ryknął gracz i zadławił się śmiechem.

- No... mruknął MG. - To pac go w czaszkę. - To powiedziałszy wyciągnął spod stołu gumową pałkę i trzasnął nią rozradowanego Stefana. W czaszkę.

Nie będę Wam opisywał, co dalej stało się z Waldkiem, jednak zaręczam, iż kiepsko skończył. Zapewne każdy z MG zetknął się lub ma wątpliwą przyjemność regularnego kontaktu z jakimś niezbyt rozgarniętym graczem. Dowcipnisiem, drużynowym trefnisiem (tym właśnie mianem będę go określał w dalszej części tekstu), który swoim dziwnymi komentarzami i kretyńskim zachowaniem każdy scenariusz zamienia w coś na wzór taniej komedii. Osobnik taki nie jest w stanie, tudzież nie chce zrozumieć, że skoro prowadzący przygotował jakąś historię, to ma zamiar zrealizować ją na poważnie i od swoich graczy oczekuje pewnego wkładu (wszak jest to niezbędny warunek dobrej gry), czyli choćby minimalnego wczucia się w postać. Jednak często jest tak, że pomimo dobrej woli i umiejętności MG, rozgrywka pada wśród salw śmiechu, kwitujących nieadekwatne do sytuacji poczynania. Jeśli nieobcy Ci jest ten problem, a czytając rozpoczynającą artykuł historię czujesz, że sytuacja w niej opisana jest nad wyraz znajoma, polecam lekturę tego tekstu. Objasnia on, jak można wpłynąć na zbyt niezdyscyplinowanego gracza, nie używając środków przymusu bezpośredniego. Wiedza tu zgromadzona uczy posługiwania się tajną sztuką walki, która odbywa się na polu narracyjnym i nie zmusza MG do zmieniania swej roli w czasie sesji. Opisy dotyczą sześciu głównych uderzeń - spisałem je w kolejności obrazującej komplikację ich realizacji. Niech moc będzie z Tobą...

Uderzenie pierwsze: Upomnienie

Gdy dochodzi do tego, że zbyt wesoły gracz zaczyna rozważać Ci sesję, zanim dopadnie Cię frustracja przeanalizuj sytuację pod kątem układu sił. Sprawa jest jasna - jakby nie patrzeć to Ty, będąc MG, jesteś tu górą. Co prawda zachowujesz obiektywność, jednak wyjątkowe okoliczności mogą wymusić na Tobie zrezygnowanie z niej. Chociażby na chwilę, aby przypomnieć trefnisiowi, kto tu, w gruncie rzeczy, rządzi. Całkiem możliwe, że jego postawa zmieni się, gdy otrzyma odpowiednio spreparowane ostrzeżenie lub ich serię. Właśnie tego dotyczy pierwszy rodzaj uderzenia - ma ono upomnieć gracza, uświadomić mu, iż my, jako organizatorzy i wodzireje całej imprezy, nie życzymy sobie, aby zmieniał jej charakter.

Technika polega na tym, że podczas prowadzenia wtarcamy kilka szczegółów, które powinny poinformować trefnisi, iż jeszcze chwila i możemy stać się dla niego bardzo nieprzychylni. Możemy to zrobić na niezliczoną ilość sposobów: podczas zbiorowego boju podsuwać mu więcej przeciwników niż jego towarzyszom; przy podziale łupów może

się okazać, że to co wybrał, to fałszywe kosztowności; podczas pobytu w lokalu ktoś może go okraść; nowo napotkani bohaterowie niezależni mogą być dla niego niezbyt przychylni, itp. Środkiem do osiągnięcia celu jest wykazanie naszego rosnącego niezadowolenia bez wyraźnego przekształcania akcji, poprzez kilka niewielkich epizodów, które łącznie mogą wzbudzić refleksję trefnisa nad własnym postępowaniem. Jednak jest to metoda na tyle delikatna, że zbyt rozbawiony gracz może nie zauważyć w miarę dyskretnych aluzji. Wtedy...cóż, pozostaje nam jedynie zastosowanie bardziej skomplikowanego uderzenia.

Uderzenie drugie: Ośmieszenie

Niezwykle często paliwem napędzającym drażniące zachowanie trefnisa jest adoracja drużyny. Nie trudno zgadnąć, że jeżeli pozostali gracze śmieją się z jego żartów i ustawiają go podczas sesji w centrum zainteresowania, będzie to dla niego bodźcem do kontynuowania, a nawet jeszcze większego wyjawiania swoich irracjonalnych poczyną. W takim przypadku jest on niczym aktor - im większy aplauz publiczności, większe uznanie, tym bardziej widowiskowa jego gra. Wiedząc, że fundamentem potęgi trefnisa jest aproba otoczenia, możemy zabrać się do strącenia go z wyżyn komicznego kiczu poprzez swoiste usunięcie mu oparcia spod stóp. Osiągniemy to dzięki systematycznemu ośmieszaniu takiego gracza. Podczas gry co i rusz stwarzamy epizody, w których to, co się z nim dzieje wywołuje wesołość pozostałych uczestników rozgrywki. Przykładem może być sytuacja, w której doskonały wojownik podczas walki potyka się o własne sznurówki (rzemienie), wypada mu oręż z ręki, itp. Poza tym z niewiadomych względów wzbudza silne pożądanie u byków i każde z nimi spotkanie kończy się jego paniczną ucieczką; straszliwie boi się burzy, podczas jej trwania kuli się w kącie i robi pod siebie, a pogoda akurat taka niespokojna... Możliwości jest nieskończenie wiele. Efektem ma być zaś normalna, poważnie prowadzona historia, w której tylko niezdyscyplinowany gracz jest pierwiastkiem na wskroś komicznym - wciąż przytrafiają mu się przykre dla niego, a wesołe dla innych wydarzenia. Skuteczność naszych poczyną będzie także zależała od tego, czy znamy czułe punkty trefnisa, te, które drażnią jego ambicję. Właśnie tam powinniśmy uderzać. Mocno, zdecydowanie i z chirurgiczną precyzją, mając nadzieję, iż gdy uświadomi sobie, że teraz to on jest przedmiotem żartów, spoważnieje i zmieni sposób gry. Decydując się na tą technikę musimy pamiętać, że generalnie całe otoczenie ma być normalne, tak aby reszta drużyny wciąż mogła prowadzić rozgrywkę, od czasu do czasu umilaną śmiechem, jaki wzbudzi dziwny los trefnisa.

Uderzenie trzecie: Zwariowane otoczenie

„Kto mieczem wojuje, ten do miecza ginie”. Z tej myśli wylęły się założenia dające podstawy temu uderzeniu. Trefniś w większości przypadków psuje klimat za pomocą głupich żarcików, które uważa za niezwykle śmieszne (zwróćcie uwagę - oni zawsze śmieją się ze swoich dowcipów). Reszta drużyny, po dłuższym lub krótszym czasie, rezygnuje z normalnej gry i ulega zgubnemu wpływowi fatalnego gracza. Nie oznacza to jednak, że już przegraliśmy. Sesja wciąż trwa, wróg wciąż pozostaje na naszym terenie. Technika tego uderzenia może go nieco zaskoczyć. Otóż na pewien czas przejmujemy jego metody i stosujemy je wobec niego.

Wcześniej zapewne, przynajmniej częściowo, ignorowaliśmy jego zachowania, nie wyciągając z nich zbyt dużych konsekwencji. To uderzenie polega na zrezygnowaniu z wyrozumiałej postawy i przekształceniu rzeczywistości gry. Zmiana polega na tym, że całe otoczenie zaczyna wariować, czyli, ni mniej, ni więcej, a dostosowywać się do sposobu zachowania trefnisa. Napotkane osoby wyczyniają takie same fanaberie jak on - ich postępowanie jest nieobliczalne i w najmniejszym stopniu nie wynika z tego, co dana postać w określonej sytuacji powinna zrobić. Cały świat gry ulega takiej metamorfozie, że gracz w końcu powinien poczuć się zmęczony. Bo wszak jak będzie mógł funkcjonować w realiach, gdzie niczego nie można być pewnym? Relacje czyn-konsekwencja zostają zakrzywione, dzieje się nie to, co powinno, ale to, co My uznamy za zabawne. Całość może się także odbywać na zasadzie przypadkowości - to jest obojętne, ważny jest efekt, jaki powinniśmy wywołać, czyli uświadomienie trefnisiowi, że odrzucenie logiki i konsekwencji w grze wcale nie jest takie zabawne i na dłuższą metę męczące.

Z tym uderzeniem wiąże się pewne ryzyko. Może się zdarzyć, iż graczom tak spodoba się szaleństwo w naszym wykonaniu, że nie będą chcieli rezygnować z tego typu rozgrywki. Jeśli ją pociągniemy jeszcze przez pewien czas, zapewne dojdzie do przesytu - wszyscy naśmieją się do woli i już nie będzie im się chciało grać. Niestety zwalczamy ogień ogniem i musimy się liczyć z ryzykiem, jakie wynika z posługiwania się żywołem - może się nam wymknąć z rąk. Takiego zagrożenia nie stwarza piąte uderzenie, które jest, na swój sposób metodą pokrewną, choć trudniejszą w realizacji.

Uderzenie czwarte: Szczucie

Zapewne trwogę każdego MG wywołuje perspektywa sesji, na której do rozkładu scenariusza sumiennie przyczynia się cała drużyna. Prowadzący jest osamotniony, przeciwko niemu zaś występuje czasami licząca powyżej pięciu osób grupa. Sprawa wydaje się przegrana. Czyż nie należy się wycofać przed tak przeważającymi siłami wroga? Otóż nie. To uderzenie nauczy Was, jak podjąć nierówną konfrontację ze zmasowanymi siłami oponentów. Konfrontację nazywam nierówną, ponieważ przeciwnicy MG nie mają w niej najmniejszych szans. Jest to możliwe za sprawą specyficznej właściwości tej techniki - zamiast angażować wszystkie swoje siły, napuszczamy trefnisi na siebie nawzajem. Musimy jedynie wymyślić powód, dla którego gracze mogliby przystąpić do bratobójczego boju. Najlepiej stworzyć jakieś dwa odrębne, kolidujące ze sobą i nawzajem się wykluczające cele. Wyodrębnić z drużyny dwie grupy i każdej przydzielić jeden. Następnie zapewniamy każdej z nowo utworzonych podgrup oddzielne pomieszczenie, tak aby w całkowitej izolacji, nie znając posunięć przeciwnika, rozpoczęli knowania przeciwko sobie. My zaś zajmujemy się obiektywnym arbitrażem. Przykładem może być sytuacja, w której jedna część grających ma na celu ochronę jakiejś osoby, zaś druga część - jej zabicie.

Uderzenie to możemy także wykonać bardziej precyzyjnie, wymierzając je w pojedynczego trefnisa. W takim przypadku musimy w reszcie drużyny wytworzyć fałszywe lub prawdziwe przekonanie, iż osoba będąca celem naszego działania jest ich wrogiem. Ten proces uświadamiania możemy odpowiednio stopniować, sprawiając na przykład, że

przez pewien czas nikt jawnie nie wystąpi przeciw ofierze naszego ataku, nie będąc do końca pewnym, czy rzeczywistość jest ona przeciwnikiem. Atmosfera będzie się robiła coraz bardziej gęsta, aż w końcu zapewne dojdzie do momentu, gdy gracze uznają, iż potrzebne jest już konkretne rozstrzygnięcie. No i huzia na trefnisia.

Skrajną odmianą szczucia jest wyznaczenie podgrupom następującego celu: likwidację przeciwej podgrupy. MG może się pokusić o dodawanie epizodów, które będą zagniały konflikt, odwlekały jednak ostateczną konfrontację. Tak więc gracze tną się nawzajem, my arbitrujemy (obiektywnie, oczywiście...) i z przyjemnością obserwujemy, jak jeszcze niedawno solidarna w rozwalaniu Naszych scenariuszy grupa ulega całkowitej dezintegracji w toku wewnętrznych sporów.

Powyżej opisana technika jest niezwykle przydatna ze względu na swoją skuteczność w walce z licznym wrogiem. Jednak posiada ona także poważną wadę - prawie nigdy nie przywołuje grających do porządku. Może być środkiem doraźnym, zastosowanym, na przykład, w sytuacji, gdy nierozważnie podejmiemy się prowadzenia grupie trefnisi i będziemy chcieli wyjść z tego z twarzą. Funkcję wychowawczą uderzenie to może spełniać, gdy wymierzamy je w pojedynczego gracza - pozwalamy, aby towarzysze trochę go pomęczyli i, jeśli zmańdrzeje, podsuwamy informacje, które oczyszczą ofiarę z wszelakich podejrzeń.

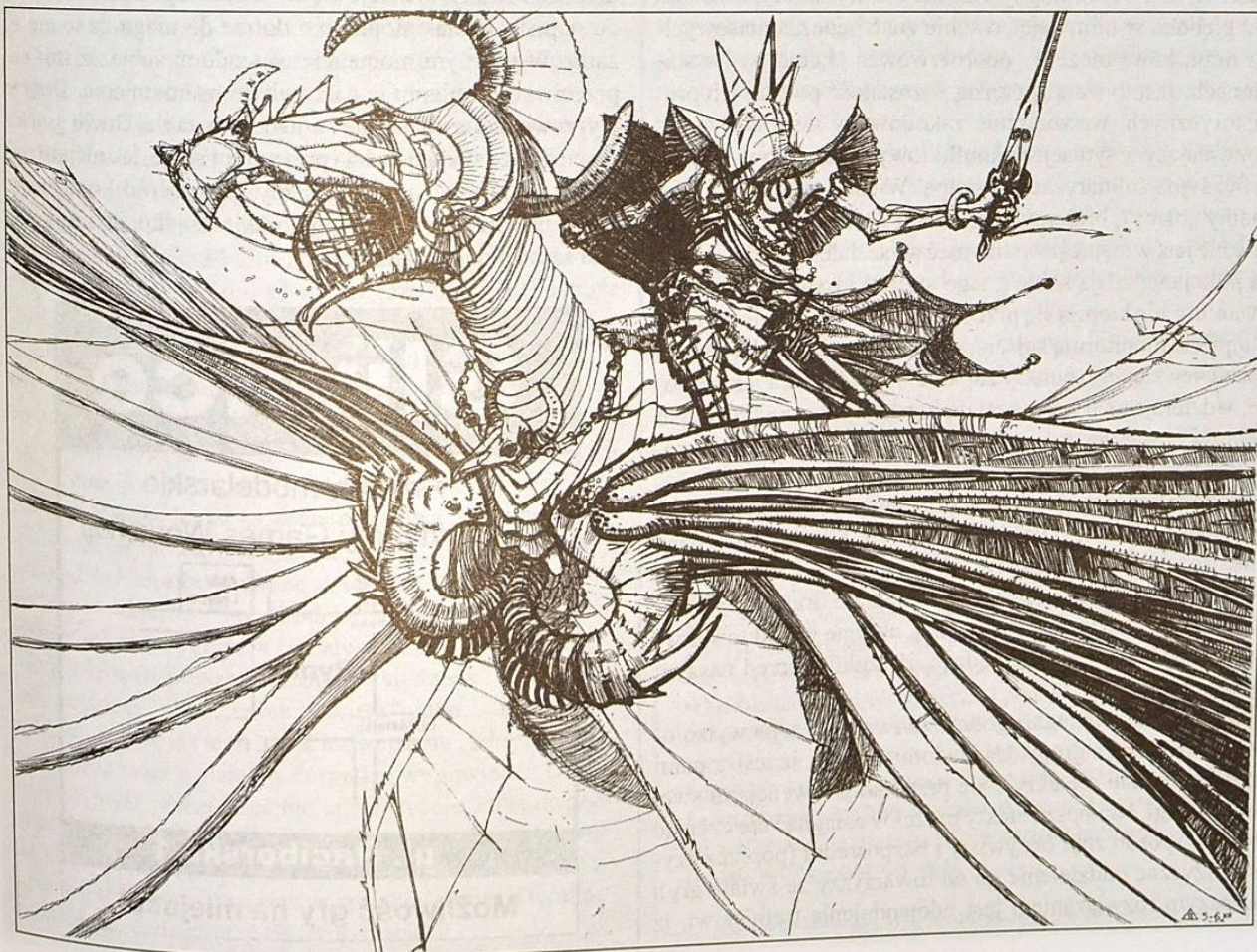
Uderzenie piąte: Konsekwentne otoczenie

Jeśli podobało Ci się założenie trzeciego uderzenia, t.j. walka z trefnisiem za pomocą całego kreowanego świata, jednak nie chcesz wypaczać swego scenariusza i robić z niego

komedii, powinieneś zainteresować się tą techniką. Polega ona na ciągłym i drobiazgowym wyciąganiu konsekwencji z poczynąń gracza. Zazwyczaj jest tak, iż dziwne zachowanie jest tak zaskakujące i nie na miejscu, że nawet nie zastanawiamy się nad tym, jak mogłyby się zachować osoby, które są jego świadkami lub których działania te właśnie dotyczyły. Może to także wynikać z naszego zmęczenia próbą ogarnięcia następstw wyczynianych przez gracza dziwactw. Jednak nie możemy się poddać nawet kiedy czujemy znużenie. Zapewniam, iż stosując to uderzenie odzyskamy inicjatywę i powrócą nam siły do prowadzenia. Przy okazji dawania nauczki dla trefnisia rozwinie my nasz scenariusz o kilka, zapewne interesujących, epizodów.

Tak jak wcześniej wspomniałem, technika ta polega na niezłomnie konsekwentnym prowadzeniu rozgrywki. Każdy uczynek trefnisia, który w prawdziwej rzeczywistości oczekiwałby się jakichś konsekwencji, musi być także przyczyną pewnych zdarzeń w grze. Szkopuł w tym, aby następstwa były sensowne i wiarygodne. Dla trefnisia zazwyczaj skończy się to wizytą w szpitalu psychiatrycznym, bo wszak jak zostałby potraktowany człowiek, który, dla przykładu, chodzi po mieście ubrany jedynie w futrzaną przepaskę biodrową, dzierżąc w ręku pomalowany na różowo karabin (a przecież nie takie rzeczy wymyślają nasi wrogowie!). Ta sama zasada tyczy się dialogów - jeśli gracz wygaduje jakieś bzdury, niech bohaterowie niezależni reagują na to tak, jak zareagowałby zdrowy psychicznie człowiek stykając się ze świrem w realnym świecie.

Uderzenie to wymaga od MG sporego nakładu pracy i niemałego wysiłku intelektualnego, jednak pozwala na stopniowe ujarznienie gracza. Gdy już cała machina zostanie



uruchomiona, t.j. trefniś trafi w spowodowany swoją głuportą wir wydarzeń, który zacznie miotać nim jak szmacianą lalką, zapewne znów odczujemy błogą lekkość prowadzenia. Niezbyt się wyteżając będziemy mogli poigrać z naszym przeciwnikiem - już pokonanym i całkowicie przez nas ujarzmionym.

Należy wystrzegać się sytuacji, w których nad rozsądkiem weźmie górę litość. Jeśli już zaczęliśmy realizować tę technikę, nie możemy się z niej wycofać, nawet widząc całkowite upokorzenie i skrucę gracza. Ta zasada wynika z podstaw tego uderzenia - mamy być konsekwentni i jeżeli darujemy życie trefnisiowi, który, na przykład, za sprawą swych dziwnych uczynków trafił na stos, zemści się to na nas. Następnym razem była ofiara będzie miała świadomość, iż nawet jeśli MG robi się groźny, to i tak zaraz się odobrucha. W takim przypadku użycie tego uderzenia odniesie skutek odwrotny od zamierzonego i przyczyni się do umocnienia trefnisiowatej natury. Ręczę Wam, że on nawet będzie zadowolony z całego incydentu, bo wszak jego kabotyństwo zaangażuje nie tylko towarzyszy z drużyny, ale także i samego Prowadzącego. Jak widzicie perspektywy nieumiejętnego wykorzystania „Konsekwentnego otoczenia” są przerażające - rozważcie więc, czy jesteście wystarczająco niezłomni, aby nim się posługiwać. Gdy pokpicie sprawę, sami przyczynicie się do wzrostu potęgi Waszego wroga.

Uderzenie szóste: Wyizolowanie

Obserwując wszelakiego rodzaju rozróby, w których uczestniczą grupy o dużej liczebności, wyraźnie można dostrzec, jak towarzystwo innych, w danym momencie nam przychylnych ludzi, potęguje odwagę jednostek. Wszak „w jedności siła”. Nawet, gdy ktoś nie zna tej zasady, tkwi ona już głęboko w nim, dając o sobie znać podczas masowych awantur, które możemy poobserwować chociażby na stadionach. Jest to wciąż potężna pozostałość po czasach prehistorycznych, wewnątrznie zakodowany instynkt stadny pozwalający w sytuacjach konfliktowych na całkowicie bezrefleksyjną solidaryzację z grupą. Wiedząc zaś, iż za sobą mamy „plecy”, brniemy bez strachu w największe kłopoty. Nic nie jest w stanie powstrzymać rozszalałej masy. Zachodni policjanci zdają sobie z tego sprawę i rozbijając tłumne awantury nie kierują się przeciw ogółowi, a ku jednostkom. Najpierw monitorują zajście, wypatrują wodzirejów całego przedsięwzięcia („punkty zapalne”) i wyłuskują ich z ogółu, wdzierając się w rozszalałą hordę z jasno wytyczonym celem i niesamowitą precyzją. Po takiej akcji awantura zaczyna powoli wygasać.

Podczas gry z trefnisiem w drużynie, MG znajduje się w podobnej sytuacji. Dlatego też w tym przypadku można zastosować te same zasady. Jak już wcześniej kilkakrotnie wspominałem, siłą trefnisia jest poparcie drużyny, a zarazem - swoiste wtopienie się w nią, ukrycie wśród towarzyszy. Jednak myli się on, sądząc, iż umknie przed naszym gniewem.

To uderzenie polega, zgodnie ze swą nazwą, na wyizolowaniu trefnisia z grupy. Uświadomieniu mu, iż jeśli z nami zadarł, nigdzie nie ukryje się przed konsekwencjami swej nierozwagi. Najlepsze efekty możemy osiągnąć nie czyniąc tego w sposób zbyt oczywisty i bezpośredni (poprzez czysto fizyczne oddzielenie go od towarzyszy ze świata gry). Lepszym rozwiązaniem jest udowodnienie trefnisiowi, iż

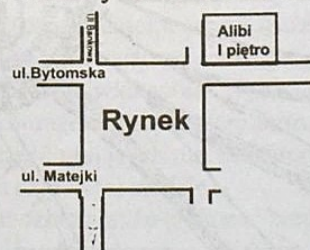
nawet, gdy stoi pośród swoich, my mamy go „na widelcu” - wyluskanego z grupy i, w gruncie rzeczy, osamotnionego wobec jakiegoś problemu. Podam przykładową sytuację: Trefniś naraża się komuś tak, iż nasyła on na niego zabójcę (lub sam podejmuje się tej roli), fachowca, który poluje dyskretnie, za pomocą trucizn, pułapek, czy snajperskich strzałów. Tego człowieka interesują nie wszyscy gracze, a jedynie cel naszego ataku, któremu zapewne szybko zbrzydną wątpliwe uroki ciągłej świadomości czającego się gdzieś nieopodal śmiertelnego zagrożenia.

Niezwykle dobre efekty może dać także posłużenie się siłami nadprzyrodzonymi. Kiedyś, gdy niezdyscyplinowany gracz doprowadził mnie do skraju wytrzymałości nerwowej, spróbowałem dociec, co mogłoby być przyczyną jego dziwnych zachowań, jeśli miałyby miejsce w rzeczywistości. Doszedłem do wniosku, iż musiałyby to być choroby umysłowa. Uznałem, że niezłe byłoby rozdwojenie jaźni. Alter ego było złą częścią jego natury - objawiało mu się jak najbardziej realnie i fizycznie, namawiając, a nawet wymuszając na nim pewne szkodliwe dla reszty drużyny, zachowania. Smaku całości dodawał fakt, iż ta druga część jego osobowości była dla niego całkowicie rzeczywista, mogła go nawet zabić. Pozostali uczestnicy gry widząc nieprzewidywalne zachowania towarzysza, lecz nie znając ich prawdziwych przyczyn, niebawem sami umieścili go w izolowanym pomieszczeniu, bojąc się o własne bezpieczeństwo.

Przeznaczeniem tego uderzenia jest stworzenie dodatkowego epizodu scenariusza, który ma być nie tylko nauczka, ale też wartościowym doświadczeniem dla gracza i MG. Tu tkwi cała trudność - musimy powoli budować klimat ciągłego zagrożenia, zaszczucia. Zapewne początkowo trefniś będzie uradowany, iż dzieje się coś ciekawego i ma nowe pole do popisu. Jednak stopniowo dotrze do niego, iż to nie są żarty. W pewnym momencie uświadomi sobie, iż stoi na przeciwko problemowi w całkowitym osamotnieniu. Dobrze wyprowadzone uderzenie sprawi, że w takiej chwili gracz z przerażającą wyrazistością przypomni sobie, jak niepostrzeżenie, stopniowo wyluskaliśmy go spośród kompanów. Może otworzy mu to oczy na brak rozsądku, jaki wykazywał zadzierając z nami.

Gliwice

Artykuły modelarskie
Figurki firmy Games Workshop



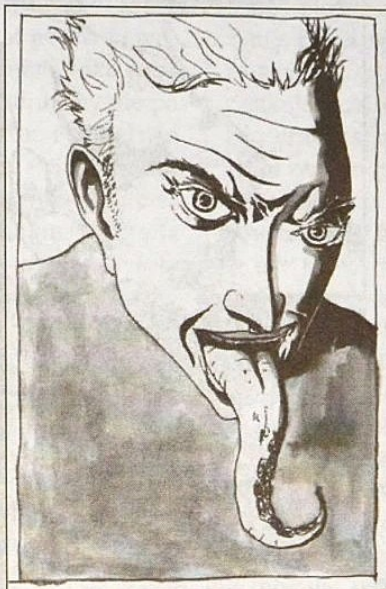
ul. Raciborska 1

Możliwość gry na miejscu!

Nieco trików, czyli jak odgrywać bohaterów: poradnik dla zaawansowanych!

Ignacy Trzewiczek

ilustracja: Joe Abrakadabra



Gracz, który bawi się w RPG od kilku lat, na samą myśl o artykule z poradami dotyczącymi odgrywania postaci spojrzy na autora z pobłażaniem i przekartkuje magazyn w poszukiwaniu ciekawszych materiałów. Kilku czytelników zapewne tak właśnie postąpiło. Trudno.

„Nieco trików” to krótki artykuł, w którym - dzięki kruczkom, które zdradził mi Michał Bugaj - pokażę wam, jak dosłownie na poczekaniu stworzyć barwną postać. Nie chodzi jednak o jej historię, psychikę i „takie tam”. Będzie ściśle o odgrywaniu. Konkretnie i rzeczowo. Jeśli dobrze wyjaśnię wam, na czym polega sztuczka, będziecie w stanie w ciągu pięciu minut stworzyć barwną postać.

„Nieco trików” to poradnik aktorski, przydatny zarówno dla MG jak i graczy. Choć przyznam, że piszę go głównie z myślą o graczach. Do roboty.

Wymowa. Tembr głosu. Akcent. Zastanów się i poćwicz chwilę - zacznij na głos wypowiadać jakieś zdania. Wszyscy znamy „Co ty wiesz o zabijaniu” - czyli tembr a’la Boguś Linda. A w opozycji do tego: „Ale ja jeszcze nigdy do nikogo nie strzelałem”, albo śmiech w wdechu w stylu Ediego Murphy’ego. Albo głos wiecznie słabego (Tadeusz Mazowiecki): „Zebraliśmy się tu po to... aby się rozejść”. A może Jan Maria Rokita... Albo Andrzej Strelau, czy szleszczący Franc Smuda... Przypomnij sobie różnych znanych aktorów lub osobistości i pobaw się głosem, spróbuj wypowiadać zdania gardłowo albo nosowo, cicho lub głośno... Teraz dodaj do swoich wypowiedzi właściwy akcent. Twoja postać pochodzi ze wschodu, albo z gór, albo... Możesz starać się mówić z obcym akcentem, nieco z angielska, może jak Włoch albo Niemiec... Albo jak raper. Dość już na ten temat - wiadomo, o co chodzi - modulacja głosu. Kilka dziesiąt sekund wygłupów i załatwione.

Drugi krok to, proszę ja ciebie, powiedzonko. Może być: „no, nie wiem” albo „że tak powiem”, albo „wiesz”... To musi być, proszę ja ciebie, dość uniwersalny „tekścior”, który będziesz mógł wplatać w normalne wypowiedzi. Dodatkowo wymyśl, proszę ja ciebie, trzy sytuacje, które na pewno zdarzą się w scenariuszu, np. twój bohater do kogoś strzela, lub jest, proszę ja ciebie, uwięziony, lub właśnie goni go stado wilkołaków... Trzy, proszę ja ciebie, scenki. I teraz pomyśl, co powiedziałbyś w takich sytuacjach.

Krok trzeci: nerwowy tik albo nawyk. Będziesz pstrykał palcami? Nerwowo poprawiał fryzurę? Drapał się po nosie? Tasował karty, skubał brode... cokolwiek. Wymyśl taki, który w połączeniu z głosem i powiedzonkiem stworzy ciekawą postać. Pomyśl - z tych trzech elementów możesz stworzyć niemal każdą postać - Sherlock Holmes, Franz Mauer, pan Wołodyjowski... Po tych kilku chwilach masz już sposób na odegranie bohatera. Ale to jeszcze nie koniec.

Kolejny krok to zachowanie. Pomyśl, jak w różnych sytuacjach zachowa się postać - czy jest nerwowa, spokojna, czy roztrzępana. Czy będzie dużo przeklinała, czy lubi używać przemocy, czy raczej

zachowuje się jak bezduszna maszyna. Warto zastanowić się nad temperamentem bohatera - to jest jeden z najważniejszych czynników, mających wpływ na odgrywanie postaci.

Na koniec wymyśl trzy wydarzenia z życia bohatera - ważne, ciekawe i pomocne w odgrywaniu postaci. Krótko i bez chrzaniienia. Raz: rzuciła go żona, dwa: przeprowadził się do tego miasta niedawno, trzy: miał poważny wypadek samochodowy. Dzięki tym trzem wydarzeniom będziesz wiedział, jak reagować w różnych sytuacjach - opisują one postać lepiej, niż kilkunastostronicowe historie dokładnie omawiające życiorys bohatera. Trzy wydarzenia. One są ważne.

To wszystko. Krótko i rzeczowo. Pięć kroków. Pięć minut. I gotowa postać. Miłej zabawy życzę.

Jeszcze jeden trik. Na codzień masz długie, spięte w kucyk włosy? Rozpuść je. Na codzień nosisz okulary - zdejmij je na czas sesji. Masz kurtkę czy koszulę? Postaw w nich kołnierzyk, może podwiń rękawy, wypuść koszulę ze spodni, lub na odwrót! Rozsznurowuj sznurowki, zmierzw czuprynę, włóż okulary przeciwsłoneczne i podwiń rękawy koszuli - oto awangardowy artysta. Albo... uczesz włosy z przedziałkiem, zapnij koszulę na ostatni guzik, załóż pożyczone od kogoś okulary - zagubiony naukowiec... Dżinsowa katarina, rozsznurowane buty, wykałaczka w zębach... Słuchawki od walkmana na uszach... To wszystko proste triki. I co bardzo ważne - one działają!

Ignacy

Najstarszy konflikt

część II

Demo

ilustracje: Charlie

Poprzednio pisałem o postaciach, a także o relacjach, jakie zachodzą między nimi a MG. Tym razem zajmiemy się relacjami, które mają miejsce pomiędzy graczami w drużynie.

Drużyna. Najprościej definiując jest to grupa bliskich sobie ludzi, pozostających w bliższych stosunkach i czerpiących z tego korzyści. Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, co właściwie wpłynęło na to, że wasi bohaterowie się spotkali? Z jakich powodów podróżujecie razem przez dzikie lasy, stepy, czy cybernetyczne sieci? Czy chociaż jedna drużyna, jaką tworzyliście miała konkretne cele?

Drużyny, z jakimi w większości przypadków miałem kontakt, były grupami zupełnie przypadkowo dobranych osób. Gracze tworzyli swoje postacie z mniejszą, lub większą fantazją i starannością, ale nikt nie podjął tematu samej drużyny. Nikt, łącznie z MG, nie zajął się okolicznościami, w jakich poznali się gracze. Założenie, że gracze już się znają jest bardzo wygodne i jak najbardziej pożądane, nie traci się cennego czasu sesji na „zgranie” postaci (sami gracze naturalnie przedstawiają swoje postacie reszcie drużyny). Zastanówcie się jednak, jak doszło do tego, że każdy z was porzucił domostwo i ruszył w świat szukać przygód w grupie sobie podobnych awanturników. Najwyraźniej musiał Wam przyświecać wspólny cel. Sprawa jednak nie jest taka prosta. Dla barbarzyńcy liczą się: piwo, kobiety, piwo, złoto, piwo... Kapłan chce służyć swemu bogu żyjąc w cnocie i ubóstwie, a mag z kolei chce poszerzać swoją wiedzę. Kataryniarz szuka dostępu do nowych baz danych i lepszego oprogramowania, a solo ciuła kasę na wystrzałowy pancerz. Fixer marzy o zawładnięciu całą dzielnicą, a technik o pracy dla Arasaki... Hmm... Jak dla mnie są to zupełnie różne postacie, o zbyt rozbieżnych celach. Coś jednak ich połączyło i zmusiło do wspólnego działania. Cóż to mogło być? Na pewno działając w grupie zwiększają się szanse na realizację własnych potrzeb. To jednak nie wystarczy. Przecież mag nie musi się włączyć po całym świecie w poszukiwaniu wiedzy, bo na dworze bogatszego władcy będzie miał nieograniczony dostęp do potężnych księgozbiorów. Kataryniarz również nie potrzebuje nikogo do sieciowych „bojów”. Przyjrzyjmy się więc drużynie, w skład której wchodzi: złodziej, wojownik, mag, kapłan. Klasyczna drużyna. Nic dodać,



nic ująć. Dobrze opracowane postacie, życiorysy na kilka stron A4, krótko mówiąc wszystko, co potrzebne. Nie! Przecież spędzacie z sobą niemal każdą chwilę (to więcej niż gracze ze swoimi rodzinami). Czy macie chociaż jeden wspólny cel? Czy wasze poglądy oraz podejście do aspektów moralnych i prawnych życia są zbliżone? Od razu stwórzcie postaci zgadzające się „charakterem”, aby później uniknąć konfliktów w drużynie. Przyjmijmy więc, że członkowie drużyny pasują do siebie. Teraz czas na określenie celów naszej ekipy. Jaki wspólny cel mogą mieć: złodziej, wojownik, mag i kapłan? Jest ich bardzo dużo. Mogą np. być łowcami czarownic (każda postać uzasadnia, dlaczego robi właśnie to, i dlaczego w tej grupie), a jako drużyna z pewnością będą bardziej skuteczni, niż działający w pojedynkę łowca. Spójrzmy na inny klasyczny motyw: każda z postaci straciła całą swoją rodzinę. Okazało się, że odpowiedzialna za to jest jedna osoba. Tak więc gracze łączą swe siły w celu odnalezienia i pokonania wspólnego wroga. Inny prosty cel to daleka podróż. O ile w Cyberze podróż za ocean nie stanowi najmniejszego problemu, o tyle w światach fantasy może to być przeszkoda nie do przeskokowania. Postacie łączą się więc w drużynę, wspólnie zabiegając o wszelkie środki potrzebne do dotarcia w określone miejsce. A może wszystkie postacie zostały adoptowane i wychowane przez tę samą osobę? Teraz przybrany ojciec leżąc na łożu śmierci nakazuje synowi (postać maga) odnalezienie „braci” i wyruszenie w celu.... Pamiętajcie! Sposobów jest wiele, a to z pewnością zespolic drużynę i da pomysły na przygody. Przejdźmy teraz do innej kwestii.

Zgranie drużyny. Zgranie często koliduje z prawidłowym odgrywaniem postaci. Jeśli w drużynie wybuchnie kłótnia, a wojownik ma ułomność (jest bardzo nerwowy), może nie wytrzymać i strzelić złodzieja tak, że ten nieprędko się podniesie. Potem mag ciśnie „fireballa”, kapłan jakąś klątwę i koniec drużyny. Pamiętajcie! Tylko zgrana drużyna ma sens istnienia. Jeśli wasze postacie z jakiegoś powodu nie tolerują siebie nawzajem, to nigdy w życiu nie zdecydowałyby się na utworzenie drużyny i wspólne podróżowanie. Gdy zaczynałem swoją życiową przygodę z RPG, graliśmy wg. zasady: jeden za wszystkich, wszyscy za jednego. Piękna zasada. Trzymaliśmy się razem, jeśli ktoś miał kłopoty, to miała je cała drużyna. Jeśli kogoś spotkało szczęście, to cała drużyna czerpała z tego profity. Gdy dorwaliśmy Cybera (ciągle ten sam skład) rozpoczął się wyścig zbrojeń. Każdy troszczył się sam o siebie, nie interesował go los innych. Jeśli chciałem się czegoś dowiedzieć, miałem tylko jedno wyjście: dowiedzieć się tego sam. Nikt z drużyny nie podzieliłby się ze mną tym, co wiedział. Horror. Później nadzedł GURPS. Tu było jeszcze gorzej. Zginąłem z rąk drużynowego nekromanty, bo ten potrzebował mojego ciała (grałem wojownikiem). Wierzcie mi, bałem się bardziej własnych kompanów niż tych prawdziwych wrogów. Przyłączyłem się do innej drużyny, która grała zgodnie z dawnymi zasadami. Pod koniec pierwszej sesji byliśmy w jaskini, która zaczęła się sypać. W jednej ręce trzymałem kompana, w drugiej worek złota (trzymałem go nad przepaścią). Puściłem kompana, aby wciągnąć worek. Chłopaki z drużyny łącznie z MG nie wiedzieli, co się dzieje. Dopiero na następnej sesji zrozumiałem o co chodzi. Wybraćcie sobie kolejną sesję (grałem ciągle złodziejem), podczas której zostaliśmy napadnięci przez bandę rzezimieszków. Gość, którego „zabiłem” na poprzedniej sesji zasłonił mnie własnym ciałem przed salwą z kusz nieprzyjaciela. Mało brakło, by zginął. Od tamtego czasu jestem gotów oddać życie za kompana, a on za mnie.

Konflikty w drużynie prędzej czy później kończą się śmiercią kilku postaci. Zgranie drużyny to same profity. Zawsze możesz polegać na przyjaciółkach. Pamiętajcie „13 Wojownika” i pierwszy atak wroga? Wojownicy stali tworząc okrag plecami do siebie. Ochraniali się nawzajem. Przypomnijcie sobie dobrze kim właściwie są wasze postacie. Przecież nie możecie umieć wszystkiego. Macie jednak przyjaciół, którzy bez zająknięcia wam pomogą. Aby drużyna była zgrana i nie występowały w niej różnice poglądów rozwiązywane drogą „ręczną”, każda postać powinna być absolutnie niezbędna. Wyobraźcie sobie sytuację: jesteście w zamku jakiegoś władcy. Właśnie ukradliście jeden z jego najcenniejszych klejnotów, który był ukryty w podziemiach zamku. Okazało się jednak, że wyjście nie jest tak proste jak wejście (klejnot, opuszczając swe miejsce, uruchomił mnóstwo zabezpieczeń). Przed drużyną stoi labirynt korytarzy, najeżonych pułapkami i potężnymi wrotami, których z kopniaka się nie otworzy. Ponieważ tylko złodziej wie, jak stąd wyjść, automatycznie staje się niezbędny, i drużyna będzie pilnować go jak oka w głowie. Złodziej naturalnie mógłby zostawić kompanów, sprzedać klejnot na własną rękę i żyć dostatnio przez kilka lat. Wie jednak, że pułapki labiryntu to nie wszystko, bo jest jeszcze kilka potworów, które tylko czekają na samotne ofiary. Kapłan też się przyda. W przypadku ran szybko je uleczy. Mag natomiast może wspomóc drużynę magią (czarem widzenia w ciemności).

Sami widzicie, że w tej sytuacji nikomu nie może spaść włos z głowy. Zgrana drużyna ma jeszcze jedną ogromną zaletę. O ile postacie niezależne od innych potrafią wiele, ale na średnim poziomie, o tyle wyspecjalizowani członkowie zgranej drużyny są perfekcjonistami w swoim fachu. Taka kompania zgranych postaci to jak jeden idealnie funkcjonujący organizm. Można z niego wycisnąć bardzo dużo, ale jeśli jeden „narząd” zawiedzie cały organizm ma problem. Inna równie ważna zaleta zgranej drużyny to ciągła gra. Ile razy się rozdzielaliście, i MG musiał prowadzić każdemu z osobna? Reszta graczy nieźle się wtedy wynudziła. Działo się tak, bo nie baliście się łączyć sami. Teraz jednak, gdy każdy jest zależny od każdego, nie ma mowy o żadnym rozdzieleniu i nie ma żadnych przerw.

Aby nic nie zaburzyło przyjacielskich stosunków w drużynie, pamiętajcie, aby nie mieszać świata rzeczywistego ze światem gry, oraz o tolerancji wobec młodszych i początkujących graczy. Krótko mówiąc, jeśli jeden z graczy zdenerwuje was, odsuńcie urazę na bok na czas sesji. Tyczy się to zarówno graczy jak i MG. Jeśli jeden z graczy popełnił (nieświadomie) jakiś błąd, reszta drużyny powinna mu powiedzieć, dlaczego uważają, że postąpił źle. Pamiętajcie, że nikt nie jest doskonały, i każdy popełnia błędy. „Zjechać” gracza za pomyłkę tylko pogorszy sprawę i poniży go w oczach innych. Znam przypadek, gdy jeden ze znajomych grał w Vampire’a. Chciał „zdominować” taksówkarza, żeby nie płacił rachunku (zaznaczam, że był to początkujący gracz, a MG już doświadczony). Mistrz Gry kazał mu odegrać dominację. Gracz jednak nie miał pojęcia czego MG chce, i nadal twierdził, że po prostu dominuje kierowcę. W efekcie MG określił biedaka jako najgorszego gracza, jakiego miał okazję w życiu prowadzić, i wyprosił go niezbyt kulturalnie z sesji. Mistrzowie! Nie popełniajcie tego błędu. Jesteście od tego, aby dawać przykład. Przecież każdy z nas kiedyś zaczynał. Pamiętajcie, że młodzi gracze często mają to, czego Wy, doświadczeni weterani kilkunastu systemów nie macie. Jest to pasja i fascynacja tym, co nieznane. Początkujący są zauroczeni RPG. Jeśli nie wiecie, co to zgranie drużyny, poprowadźcie początkującej ekipie, a zobaczycie wspaniały pokaz drużynowej gry.

Przyczyn rozłamów drużyny jest wiele. W większości przypadków winę ponosi MG, który tak konstruuje scenariusz, że konflikt jest nieunikniony. Pamiętajcie, drodzy Mistrzowie, że raz rozbity drużynę może nie być łatwo zespolic ponownie. Zdarzają się jednak sytuacje, w których zachowanie postaci (także wynikające z dobrych intencji) przyczynia się do złych nastrojów. Pozwolę sobie przytoczyć jeden przykład. W pierwszej części artykułu („Najstarszy konflikt”, Portal 6) pisałem o wywoływaniu uczuć i opisałem sytuację, w której mój kompan stał się Władcą martwiaków. Jak wynikało z jego zachowania, ta sytuacja mu odpowiadała (martwiaki padły o wschodzie słońca, ale piętno chaosu zostawiło kilka ciekawych zdolności mojemu kompanowi). Obawiając się o jego przyszłość postanowiłem wziąć sprawy w swoje ręce. Nie mając pieniędzy, wynajmłem kilku zbirów, aby go pojmali, oraz lekarza, który by go zoperował (mój przyjaciel miał w sobie spacznię)? W rezultacie wyszliśmy z tego cało. Obaj poważnie poranieni, wręcz umierający... Po sesji nastąpiły dyskusje, dlaczego tak postąpiłem (zarówno kumpel jak i MG nie rozumieli mojego postępowania). Ja natomiast naprawdę czułem się zagubiony, zdezorientowany i bliski szaleństwa. Bałem się, że

gdy zaproponuję wyjęcie spaczenia, kompan się nie zgodzi i stanie się zbyt ostrożny, bym mógł coś wskórać. Bałem się, czy postępuję słusznie, a zarazem czy moje stosunki z kolegą, który odgrywał tego bohatera się nie popsują. Po sesji uznał, że jednak słusznie uczynilem.

Jaki z tego morał? Tak bardzo się zgrałem z kompanem, że nie wyobrażałem sobie gry (życia) bez niego. Nagle świat runął w gruzy, bo mój przyjaciel już nie był sobą. Bałem się, czy dam radę bez niego wyjść żywo z lasu, a co dopiero o przyszłość. Czułem się także winny tego, co go spotkało. Czułem się zagubiony, bo nie wiedziałem, jak mu pomóc. Spróbujcie tego. Niesamowite wrażenie. Pamiętajcie jednak, że musicie się w pełni zaangażować. To dostarcza mnóstwa nowych wrażeń.

To tyle jeśli chodzi o zgranie drużyny. Zajmijmy się teraz jej członkami.

Mistrz! Wysłuchaj dokładnie graczy opisujących swoich bohaterów, abyś znał wszystkie ich możliwości. Zapoznaj graczy starannie z ich maksymalnymi „osiągami” i nie zapominaj o nich. Jeśli powiesz drużynowemu łucznikowi, że z odległości 25 m bez problemu zestrzeli pchłę z psiego zadka, gracz będzie pewien trafienia z tej samej odległości człowieka. Nie wmawiaj mu więc wtedy, że jednak nie trafił. Drużynowy złodziej, któremu powiedziałeś, że może z małpią zręcznością chodzić po linie, czy wspinać się po pionowych, niemal gładkich ścianach zdenerwuje się, gdy na sesji wspomnisz mu o zawrotach głowy. Jeśli gracz mający zabójcę pisał w życiorysie, że wiele istnień odebrał z zimną krwią (zastrzegając, że nie robi to już na nim żadnego wrażenia), to nie wmawiaj mu, że ma opory przed zabiciem człowieka ciosem w plecy. Przecież zatwierdziłeś życiorys, a tym samym zgodziłeś się ze wszystkim, co tam było napisane. Bądź konsekwentny. Chciałem raz jako kłatwę wziąć picie krwi. Taki pół-wampir. W zamian chciałem umiejętność zmiany w kruka i wilka. MG się zgodził. Zastrzegłem jednak, że przemiana nie ma nic wspólnego z magią, i nie jest od niczego zależna, ani niczym ograniczona. MG ponownie potwierdził. Jednak już na pierwszej sesji pojawił się czynnik, który blokował moje przemiany. Coś takiego mogło mieć miejsce na 10 sesji, gdy postać ma już jakiegoś potężnego wroga, ale nie na pierwszej. Jest jeszcze jeden powód, dla którego powinieneś dokładnie znać postaci graczy. Jeśli gracz podczas gry powie coś, co było zawarte w życiorysie, a Ty nie będziesz miał pojęcia, o co chodzi, dasz tym samym dowód, że nie szanujesz jego wysiłku. Pamiętaj także, aby eksponować indywidualizm poszczególnych postaci. Jeśli w drużynie jest tylko jeden elf, a reszta to ludzie, zaznacz wszystkie różnice. Elf będzie o wiele chłodniej traktowany przez wieśniaków (jeśli nie wrogo). Z drugiej jednak strony to on będzie najlepiej słyszał i widział. Podkreśl jego taneczne ruchy i kocią zręczność. Gdy drużyna obraca się w towarzystwie kobiet, to właśnie na elfa zwrócą uwagę niewiasty. Pamiętaj także o nagradzaniu graczy za odgrywanie postaci. Nagradzaj najlepszych graczy punktami doświadczenia. Są jednak inne, o wiele lepsze metody, aby postać poczuła się doceniona. Jeśli ktoś gra paladynem, niech siedząc sobie w jakiejś karczmie usłyszy baladę o sobie, w której bard chwala jego heroiczne czyny. Nieznajomy, którego uleczył dawno temu drużynowy kapłan, okazał się bardzo bogatym arystokratą. W podziękę złożył potężną ofiarę na świątynię bóstwa wyznawanego przez owego kapłana. Nasz kleryk będzie się cieszył ogrom-

nym szacunkiem wśród starszych braci. Najemny zabójca, którego szukają na całym świecie, wykonał kolejne zlecenie. Niech oglądając telewizję usłyszy, że policja jest bezradna w poszukiwaniu przestępcy, mimo zaangażowania wszystkich dostępnych środków. Sposobów nagradzania jest nieskończenie wiele. Nagrodzając w jeden z wyżej wymienionych sposobów pokażesz graczowi, że jego postać coś znaczy.

Nagradza się w obie strony. Graczu! Nie szczędź pochwał, jeśli sesja wypadła świetnie. Pochwała to paliwo każdego MG. Jeśli nie wszystko było dobrze, podkreśl, co Ci się spodobało. Jeśli właśnie skończyliście kampanię, ukierunkujcie MG, co chcecie robić dalej. Omówcie każdy szczegół prowadzenia MG i wyciągnijcie esencję jego kunsztu (każdy MG robi coś gorzej, a coś lepiej).

Drugą stroną medalu jest karanie. I tu pojawia się problem. Za co właściwie masz Mistrzu karać graczy? Śmiali się na sesji? Zrobili coś głupiego? Tu nie ma za co karać. Żartowali, bo być może sama gra nie była (w tym momencie) zajmująca, lub może jakiś NPC ich rozśmieszył (tak czy siak, dobrze się bawili, a przecież po to grają). Popelnili gafę, bo nie rozumieli do końca, o co chodzi (może to Ty, Mistrzu, nie wszystko powiedziałeś?). W takiej sytuacji wystarczy pogadać z graczami i problem sam się wyjaśni. Gracze będą wiedzieć, kiedy można się pochachać, a kiedy trzeba siedzieć cicho. Prawdziwy problem pojawia się dopiero, gdy gracz zrobi coś, czego nie miał prawa zrobić.

Przykładowo gracz skorzystał z informacji, których jego postać nie posiadała, a które skierowane były do innego gracza:

MG: *Wchodzisz do biblioteki. Kufer w zmyślnie zamaskowanym miejscu... Uchylasz skrzypiące wieko... Oślepia cię blask najwspanialszych klejnotów, jakie miałeś okazję podziwiać...*

Wojownik: *Leceć do biblioteki!!!*

Mag: *Leceć do biblioteki!!!*

Kapłan: *Leceć do biblioteki!!!*

Nie ma sensu odbieranie pkt. doświadczenia (jak można zabrać komuś zdobyte doświadczenie?). Proponuję wykorzystać zasadę: „Nadmiar wiedzy szkodzi.”. Niech informacja, którą gracz wykorzystał, stanie się dla niego przyczyną poważnych problemów:

Kapłan: *Leceć do biblioteki!!!*

MG (wolno): *...Podchodźcie do uchylonych drzwi biblioteki... Ciało Caleba (złodziej) leży na podłodze... Delikatnie popychasz drzwi... NAGLE POTĘŻNA ŁAPA ROZBIJA DRZWI W TROCINY...!*

Nie trzeba chyba kończyć. Gracze dostali solidnego łupnia, a złodziejowi nic się nie stało (bestia miała się za niego wziąć, gdy usłyszała kroki). Po takiej nauczce chłopaki (i dziewczyny) dwa razy pomyślą, zanim chlapną coś głupiego. Wyobraźcie sobie inną sytuację. Gracz podczas sesji wykonał delikatnie mówiąc „dziwne” posunięcie (wg. MG niezgodne z jego postacią). MG odebrał to jako jawny atak na jego osobę (*Gracz chce mi tu pokazać, kto naprawdę rządzi? No to zobaczymy!*). Próbuje jednak delikatnie uspokoić gracza (ten odbiera to jako prowokację). W efekcie gracz powtarza numer. Tym razem MG mu nie daruje. Angażuje wszelkie dostępne środki, aby pokazać, że tak naprawdę i na krnąbrnego gracza znajdzie się sposób. W rezultacie drużyna kończy sesję na sali tortur swojego przeciwnika. Wróg naturalnie ma katów. Ci z kolei mają pokaźną ilość „zaba-

wek", i znają mnóstwo sposobów ich użycia. Gracze są totalnie zmieszani z błotem. Nie mogą nic zrobić. W niczym teraz nie przypominają potężnych herosów. Jednak prawdziwą rozprawę MG dopiero szykuje. Na następnej sesji gracze zniżą się do rangi pastuchów trzody chlewnej. Stop! Nie tędy droga. Drogi Mistrzu! Czy jesteś pewien, że powinieneś ukarać graczy? Może rzeczywistość jest inna niż sądzisz? Pogadaj z graczem, który przysporzył ci problemów. Może wina leży po obu stronach? Po rozmowie okazało się, że „dziwne” posunięcie gracza wynikało z dobrych intencji (gracz chciał rozwiązać sprawę, a MG mylnie to odebrał). Kolejne posunięcie gracza, które MG odebrał jako atak na własną osobę (czyt. podsłukiwanie Mistrzowi) było formą obrony przeciw zabiegom uspokajającym, które zastosował MG. Salę tortur gracz odebrał, jako największe poniżenie jakie mogło spotkać jego postać. I tu jest właśnie sęk. Gdybyś, Mistrzu, nie pogadał z graczem, nie wiedziałbyś, że sala tortur była ostatnim gwoździem do trumny. Na następnej sesji gracze byliby gnojeni przez wszystko, co się rusza, zostaliby pobici przez bandę żebraków, a zwykły chłop przegoniłby tych dawnych „herosów” szczując ich swym psem Burkiem. W efekcie gracze nie przysliby na następną sesję (po co grać w ten sposób?), a ty, Mistrzu, nawet byś nie wiedział, o co im chodzi. Musisz pamiętać o wysłuchaniu zdania graczy. Przyznanie się do winy i przeproszenie graczy może ci ciężko przejść przez gardło, ale wierz mi, że warto! Tylko w ten sposób możesz udowodnić, że nie masz się za Pana „wszystkowiedzącego.” Nawet jeśli nadal upierasz się przy swoim, spróbuj to jakoś argumentować. Tłumaczenie: „Bo jak ja prowadzę, to tak jest i koniec...” nie ma najmniejszego sensu. W ten sposób możesz udowodnić wszystko, nawet największy absurd. Jeśli jednak powiesz: „Wiesz Artur, po części masz rację. Nie pomyślałem. Na drugi raz popraw mnie, dobrze? Tu jednak sądzę, że postąpiłem dobrze, bo...” Gracz będzie wiedział, że starasz się go zrozumieć, i, co więcej, liczysz się z jego zdaniem. Jednocześnie próbujesz mu wytłumaczyć swoje racje (więc tym samym oczekujesz jego opinii). Mistrzowie! Spójrzmy prawdzie w oczy. To gracze decydują, czy prowadzimy dobrze, czy odstawiamy kaszankę. Karząc graczy i znęcając się nad ich postaciami osiągniecie tylko jedno: niesamowitą wręcz wprawę w robieniu postaci w 30 sekund. Bo po co graczowi życiorys do rycerza czy szanowanego prawnika, skoro i tak na nic się nie przyda? Zamiast myśleć nad historią własnego rodu, gracze będą się zastanawiać, ile jeszcze dni przeżyje ich postać. Jest jeszcze inne wyjście z sytuacji, w której gracz się niepoprawnie zachowuje. Może po prostu gra nie tą postacią, którą powinien? Jeśli ciągle ustawia wszystkich po kątach, cierpi na megalomanię i jest niezwykle czuły na punkcie honoru, a gra alchemikiem, czy rangerem, to jest tu chyba coś nie tak. Takie zachowanie idealnie pasuje do szlachcica, najlepiej łotrzyka. Wystarczy pogadać z graczem, i sprawa załatwiona. Dopasowanie postaci do charakteru gracza (choć z reguły powinno być odwrotnie) wyjdzie na zdrowie wszystkim.

Inną sytuacją, w której gracze mogą krzywo patrzeć na MG, jest udział jakiegoś potężnego NPC’a w grze. Jeden z moich graczy powiedział, że w takich sytuacjach czuje się bardzo malutki, wręcz nic nie znaczący. Ja tymczasem chciałem pokazać w ten sposób, że potężne osobistości potrzebują pomocy bohaterów. Efekt był wręcz odwrotny. Lekarstwo jest takie jak poprzednio: pogadać z graczem.

Graczu! Ile razy zdarzyło ci się robić na złość Mistrzowi tylko dlatego, że sesja się nie kleiła? Ile razy wyśmiewałeś jego NPC’ów? Ile razy kategorycznie nie zgadzałeś się z jego decyzją? Pamiętaj, że za to, jak toczy się sesja, odpowiedzialne są obie strony. Jeśli sesja się nie klei, lepiej ją przerwać i znaleźć przyczynę (czasami jest to np. zbyt późna lub zbyt wczesna pora) tak, aby następna przebiegła bez zakłóceń. Wyśmiewanie NPC’ów? Przecież MG stara się jak może. Jeśli NPC was nie przekonał, powiedzcie MG, jak według was powinien on wyglądać. Kłócisz się z MG kto ma rację tylko dlatego, że nie trafiłeś przeciwnika swym wspaniałym toporem? Nie zapominaj, że nie znasz wszystkich możliwości przeciwnika. Jeśli uważasz, że był za twardy, powiedz to MG. Prawdopodobnie okaże się, że miał też słabe strony, i tak naprawdę miałeś dużo większe szanse, aby go pokonać. Po każdej sesji spotykam się z MG i oma-



wiamy całą sesję krok po kroku. Czasem MG ujawni karty postaci NPC'ów. Zawsze jednak są jakieś kwestie sporne, które wyjaśnione zostają właśnie wtedy (na sesji nie da się wszystkiego powiedzieć). Pamiętajcie więc: rozmawiajcie z Mistrzem po sesji tak jak ze sobą. To rozwiązuje naprawdę sporo problemów (gracze winią MG, a ten z kolei graczy). Pojawia się problem, gdy Mistrz Gry jest sadystycznym potworem, bez mrugnięcia oka wykańczającym każdą drużynę. Gracze mogą czuć się niepewnie. Niechętnie powiedzą MG, co ich boli podczas gry (lepiej taka gra niż żadna). Przypomina wam coś ta sytuacja? Psa (bez urazy), który wraca do pana, który go bije. Spotkajcie się, porozmawiajcie, zbierzcie do kupy argumenty i uderzcie. Wyłóżcie Mistrzowi, co sądzicie. Może się okazać, że nawet nie przypuszczał, że coś wam nie odpowiada. Nie widzi także problemu we wprowadzeniu nowych zmian. Jeśli jednak pozostanie twardy i nieugięty, nie przejmujcie się. Nawet najtwardszemu MG słowa: „My tak dalej nie będziemy grać. Jesteśmy bohaterami, a nie baranami na rzeź. Ty miałeś być narratorem, a byłeś katem. Jak masz coś do naszych postaci, to powiedz, zmienimy. Ty też się zmień...” zapadną na długo w pamięci, i dadzą do myślenia. Potem powiedzcie, czego oczekujecie od MG. Może to właśnie to, czego Wam trzeba?

Mistrzu! Często się zdarza, że cieszysz się sporym autorytetem wśród graczy, a oni po prostu wstydzą się wskazywać ci Twoje błędy. Wystarczy więc zapytać po sesji, co było fajne, a co nie powinno się powtórzyć. Jeśli gracze wskażą co było dobre, pytaj dlaczego im się podobało. Jeśli uznali, że nie było nic, do czego można się przyczepić - kłamią! Każdy MG wie, że coś takiego jak doskonałość nie istnieje. Z pewnością znajdzie się kruczek, który (nawet jeśli tylko na chwilę) zachwiał klimatem sesji. Eliminując takie drobniaczki stajemy się coraz lepsi. Oto sposób na wyciągnięcie z graczy całej prawdy o swoim prowadzeniu. Poproś, aby spisali wszystkie „za” i „przeciw.” Da Ci to szczegółowy obraz Twojej pracy. Jeśli to nie zadziała, pogadaj z innymi (tzn. nie z Twojej drużyny) graczami, z którymi rozmawia Twoja ekipa. Oni będą mieli sporo do powiedzenia. Pamiętaj, Mistrzu, o wszystkim, co mówią gracze. Jeśli słyszysz na sesji jak szepczą: „...Co tu zrobić? Kto to jest? Ja wymiękam...” wykorzystaj to. Może na chwilę z Mistrza zmienić się w przyjaznego NPC'a, który akurat wie, jak pomóc drużynie? Czy prowadząc gotowy scenariusz, nie czujesz satysfakcji, gdy drużyna rozwiąże problem? Pewnie, że tak! W końcu to twoja drużyna. Chowałeś ją od młodych, niewydarzonych poszukiwaczy przygód, a teraz masz już doświadczonych herosów. Dlaczego nie stać się przyjacielem tej drużyny? Dlaczego nie cieszyć się z nią z osiągniętych sukcesów? Nie mówię naturalnie o wykładaniu na tacy rozwiązania, czy dawania 200 % możliwych pedeków. Wyobraźcie sobie natomiast taką sytuację: Gracze stoją przed poważnym problemem. Rozwiązać go może tylko mag. Ten jednak wyjątkowo zapomniał karty z czarami (na każdej sesji ją miał).

Gracz (do Mg): *Zastanawiam się, czy mój czar X może tu coś zdziałać. (Poza grą): Sorry, ale nie mam dzisiaj karty, więc jak?*

MG: *Zastanawiasz się... Nie pamiętasz, czy zakres tego czaru obejmuje i ten problem...*

Naturalnie brakuje czasu czy punktów magii dla przeprowadzenia odpowiednich prób, i mag musi coś zaryzyko-

wać. A gdyby MG po prostu dał graczowi podręcznik (lub sam powiedział jak działa ten czar)? Zgadzam się, że gracz powinien znać postać na wylot, ale trzeba też go zrozumieć. Często człowiek taki się uczy lub pracuje (a czasem i to i to) i może nie mieć czasu na tak szczegółową analizę. Spójrzcie na to z innej strony. MG pomógł graczowi, i ten mu ufa. Teraz gdy będzie miał problem, pójdzie z nim najpierw do Mistrza. Co to da? A to, że gracz nie zaskoczy cię jakimś dziwactwem, które znajdzie grzebiąc w podręczniku. Wierz mi, to procentuje. Dojdzie do tego, że gdy będziesz określał, ile złota drużyna wydała na utrzymanie, kapłan zawoła: „Ja wydałem 3x tyle (mam ułomność rozrzutny)”. Gracze nie będą się bali mówić ci wszystkiego, bo wiedzą, że „MG to równy gość, i krzywdy naszej nie chce”. Po każdej sesji oświecaj swoich graczy. Nie chodzi naturalnie o wykład o napotkanych przeciwnikach i ich współczynnikach. Gracze z pewnością pytają: „Co trzeba było wtedy zrobić? Były inne wyjścia? Wybraliśmy dobre rozwiązanie?” Uważaj tylko, Mistrzu, by nie odpowiadać: „Trzeba było to zrobić tak...”. W ten sposób ukazujesz graczom jeden sposób rozwiązania. Czyli musieli wpaść właśnie na ten, a nie żaden inny. Mówiąc natomiast: „Ja w takiej sytuacji zrobiłbym tak...”, dajesz do zrozumienia, że to jedynie twój sposób, a jest ich dużo więcej.

Pamiętajcie, Mistrzowie i Gracze! Rozmawiajcie ze sobą, i nie bójcie się sobie zaufać. Każdy problem da się rozwiązać drogą kompromisu. Gramy po to, by się dobrze bawić, więc niech żadna strona nie ogranicza zabawy drugiej. Jeśli drużyna nie zachowuje się jak powinna (wg. MG), spróbujcie zagrać tak, jak powiedział Mistrz. Może tym razem miał rację? RPG to nie chińskie jedzenie. Tu próbując czegoś nowego nie musicie się zastanawiać z czego to jest. Eksperymenty to źródło nowych wrażeń, a pomagając MG szybciej osiągniecie cel. Rozmawiajcie więc, debatujcie i pertraktujcie aż do osiągnięcia zadowolenia obu stron. A kiedy już drużyna jest zespółona, a gracze bez problemu dogadują się z Mistrzem, czeka na niego prawdziwe wyzwanie. Ma przed sobą ufających mu ludzi, liczących na niezapomnianą rozgrywkę. Co zrobić, by była niezapomniana? To już inna historia...

EFEKTY, EFEKTY, EFEKTY

Te zawsze się przydadzą. Zespół, a właściwie projekt muzyczny **ART OF NOISE** wprost lubuje się w tworzeniu muzyki z dziwnych efektów, głosów i jak sama nazwa wskazuje szumów. Przesłuchajcie raz, a pokochacie te płyty. Osobiście (na początek) polecam CD „**THE AMBIENT COLECTION**”. Znajdziecie tu dosłownie wszystko: odgłos fal, śpiew ptaków, samochody, przejeżdżające pociągi, jak i znakomitą muzykę ilustracyjną.

MUZYKA DZIWA, DZIWNIEJSZA I PRZEKRĘCONA

Proszę bardzo: **COLD CUT** - „**LET AS PLAY**”. Muzyka zakręcona w każdym calu. Na pewno wytniecie coś dla siebie. Lub może coś starszego z naszego rodzimego podwórka: **MAREK BILIŃSKI** - „**E(mc2)**”. Szczególnie polecam utwór tytułowy. Dziwnie, przerażające..., czasem relaksujące... A może trochę klimatów ztechnizowanych - **Jean Michel Jarre** - „**Odyssey through O2**”, idealne dla odważnych MG do scen pościgów itp. Natomiast, gdy szukamy spokojniejszych, łagodnych klimatów w „katedralnym” klimacie to może warto przesłuchać płytę **GREGORIAN**. Co prawda są to przeróbki znanych tematów muzyki rozrywkowej, ale co tam. Gdy zależy nam na czymś poważniejszym to może płyta **ERA** - „**Ameno**” lub wiekowa już **ENIGMA**.

witalis



Pani

Przemysław Ananowicz

scenariusz wyróżniony w konkursie Katedra

ilustracje: Tomasz Oracz

Poniższa opowieść stanowi zarys przygody. MG będzie musiał przygotować dialogi, środki jakimi będzie oddziaływał na graczy, wybierze także zakończenie. Zamieszczona poniżej historia pięciu bohaterów jest tylko jedną z możliwych alternatyw.

Prolog Śrobia

Już trzeci dzień błądzimy po tej przeklętej puszczy. Dzień, dobre sobie, przez korony starych drzew przebija się tyle światła, by wokół panował specyficzny półmrok. Może Gallor z nas pięciu widzi lepiej, jednak nawet tak doświadczony podróżnik nie potrafi odnaleźć właściwej drogi.

Dzień nie jest jeszcze taki zły, dopiero noc sprawia, że za każdym krzakiem, czy rozłożystą paprocią oczekujemy ukrytego niebezpieczeństwa. Zdecydowanie wolę gąszcz miejskich ulic.

Wreszcie chwila odpoczynku - nieźle się zmęczyłem podtrzymując Ragnara. Nors obudził się rankiem z pijawką wielkości dłoni owiniętą wokół łydki. Nawet Hubert ze swoją magią nie przywrócił mu pełnej sprawności. Nie wygląda najlepiej. Jednak to wspomnienie wczorajszego dnia jest najgorsze. Mech tak dobrze tłumi dźwięki, a porosty ograniczają widoczność, iż dosłownie wpadliśmy na grupę zwierzóludzi. Na szczęście byli zaskoczeni na równi z nami, obyło się bez strat po naszej stronie. Berthold zdjął jednemu z nich piękny pierścień. Znowu trzeba iść. Gdyby nie przyjaciele, zwiariowałbym w tym gąszczu.

Berthold

Wystarczy odpoczynku - idziemy, musimy. Podnoszą się, mimo że na ich twarzach widzę rezygnację.

Piękny pierścień, jeszcze nie przyzwyczaiłem się do jego widoku. To absurdalne, że nosiła go ta kreatura. Musiał w przeszłości należeć do kogoś znacznego. Gdy patrzę na niego, choć na chwilę uwalniam się od trosk. Światło, które widziałem tej nocy nie mogło być złudzeniem. To na pewno ludzka siedziba. Towarzysze myślą, że to kłamstwo, które wymyśliłem, by podtrzymać ich na duchu, jednak widziałem wyraźnie jak migotało w oddali - to nie mógł być sen.

MG: Pierścień jest magiczny - pozwala posiadającej go osobie odnaleźć drogę do zamku. Daje też kontrolę nad umysłem noszącej go postaci (więcej informacji znajdziesz dalej).

Z pamiętnika Huberta Brusterna

Wypadki potoczyły się tak szybko, że przedstawię je skrótnie. Ostatniej nocy Berthold nakazał nam marsz bez odpoczynku. Był jak w transie, ledwo utrzymywaliśmy tempo. Szliśmy kilka godzin przez chaszcze następnie brnęliśmy przez trzęsawisko - tylko opatrności boskiej możemy zawdzięczać fakt, iż nie utoniliśmy. Przez cały czas Berthold pozostawał głuchy na nasze protesty. Słyszeliśmy tylko ponaglenia do podążania za światłem. Nie widzieliśmy żadnego światła. U kresu tej szaleńczej wędrówki dotarliśmy do starego zamczyska u jego boku stała katedra - śmiem twierdzić, że stylem nawiązująca do katedry z Middenheim. Deszcz padał coraz silniej, pełni obaw wkroczyliśmy w cześć bramy zamkowej, szybko minęliśmy dziedziniec i nie napotkawszy nikogo wkroczyliśmy do komnat zamkowych. Powitał nas mrok, po chwili Galar wskazał ręką w głąb sali, zauważyliśmy rozżarzone ślepie wpatrujące się w nas. Rozświetliłem mrok zaklęciem i aż przysiadłem z wrażenia. Pośrodku sali, na tronie siedziała kobieta, u jej stóp warowały cztery szare wilki - niczym bogini w swej świątyni. Już po chwili siedzieliśmy przy stole częstowani winem. Gdy ona pierwsza uniosła kielich do ust, obawa ustąpiła przed pragnieniem i głodem. Wszyscy ulegliśmy jej nieziemskiemu czarowi porzucając ostrożność. Przedstawiła się jako Katrin Degenhard, pani na zamku i okolicznych ziemiach. Z uwagi na nasze zmęczenie prosiła byśmy wszystkie uwagi zostawili na dzień następny. Służący wskazali nam pokoje. Gallor uparł się, by wystawić warty. Jestem potwornie zmęczony i pełen obaw.

MG: Tu zaczyna się twoja rola. Musisz stworzyć nastrój grozy, a przede wszystkim umiejętnie rozegrać dialog pomiędzy Katrin, a drużyną. Możesz zwrócić uwagę na jej język, który zawiera liczne archaizmy.

Dzień 1 Gallor

Po nieprzespanej nocy, znużeni lecz szczęśliwi, że dane nam było dożyć świtu, zeszliśmy na śniadanie. Pani zamku przywitała nas ciepło, stół był suto zastawiony. W świetle dnia potwierdziły się moje przypuszczenia - służba składała się z półorków. Nasza gospodyni obiecała zająć się raną Ragnara, zaproponowa-

ła nam zwiedzanie zamku i okolic. Prosiła tylko byśmy nie ruszali opieczętowanej komnaty. Mówiła o szczęściu jakie ją spotkało w związku z naszą wizytą. O sobie zaś bardzo niewiele. Jej mąż poległ „dawno temu” na wojnie, odtąd mieszka tu samotnie nie licząc służby. Może uszło to uwadze moich przyjaciół ale jej stroje i maniery są dość staroświeckie. Miałem nadzieję porozmawiać o naszej sytuacji z Hubertem i Bertholdem lecz mag był zbyt zafascynowany możliwością skorzystania ze zbiorów bibliotecznych, a Berthold postanowił towarzyszyć jej w przechadzce. Zauważyłem, że zniknęły gdzieś wilki.

Zapiski z pamiętnika Huberta Brusterna

Rzeczywiście biblioteka jest dość bogata, znajduje się tu kilka interesujących mnie woluminów. Po upływie godziny natrafiłem w jednej z ksiąg na wzmiankę o jakimś ciekawym przedmiocie. Po następnych dwóch znalazłem zamazane zapisy badań nad istotą mocy tego artefaktu. Moja wiedza jest zbyt szczupła i nie wszystko rozumiem. Muszę poświęcić temu zagadnieniu więcej czasu.

MG: Księgi, w których będą się znajdować zapiski dotyczące artefaktu należały niegdyś do maga - wampira Philipa de Cartelier. Jego duch choć uwięziony wciąż może manipulować ich treścią. Będą się w nich pojawiać różnego rodzaju zachęty mające nakłonić bohatera do otworzenia opieczętowanej komnaty lub wystąpienia przeciwko Katrin. Pamiętaj, że duch Philipa będzie działał powoli i rozważnie, tak, by postać nie domyśliła się, że jest manipulowana.

Ragnor

Daruję sobie kolację - chyba mi wybaczą. Po kilku głębszych ta komnata wygląda całkiem przytulnie a służba, choć ma paskudne gęby działa sprawnie. Jednak na wszelki wypadek trzymam topór pod ręką. To stare wino ma niezłą moc. Chyba uszczupłę zamkowe piwnice. No to jeszcze buteleczkę przed snem.

Sroka

Kolacja upłynęła w dziwnej atmosferze. Nie było Huberta i Ragnara. Jeden grzebie w starociach, drugi urznął się jak wieprz. Przez większość dnia Berthold przebywał z Katrin. Niepokoję się o niego. Po kolacji Gallor zaśpiewał na życzenie Katrin starą balladę. Gdy skończył szlachcianka stwierdziła, że pominął trochę tekstu, mimo tego ballada bardzo jej się podobała. Wywiązała się krótka dyskusja na temat zaginionego fragmentu pieśni - elf zawsze traktował muzykę poważnie. Po chwili kobieta zaśpiewała kilka wersów nieznanego elfowi. Bardzo śmiesznie wyglądał z wyrazem zdziwienia na ustach - z reguły świetnie maskuje swa uczucia.

Dzień 2

Sroka

Skoro już tu jestem postanowiłem zawrzeć głębszą znajomość z miejscowymi świecicielkami. Chodzi mi po głowie odnalezienie skarbcza, pewnie gdzieś tu jest. Po obiedzie Gallor usiłował mnie przekonać do opuszczenia tego miejsca gdy tylko Ragnar dojdzie do siebie. Hubert i Berthold w ogóle nie chcieli o tym słyszeć. Ja też zamierzam mieć z tej gościny coś dla siebie i gadanie elfa o jakimś zaginionym dwa wieki temu strofach tego nie zmienia.

Berthold

To musiało być przeznaczenie. Gdy tylko ujrzałem ją po raz pierwszy, odnalazłem uczucia wręcz namacalnej więzi łączącej mnie z nią. Początkowy dystans jaki do niej czułem minął. Jest wspaniałą kobietą - ucieleśnieniem marzeń. Onieśmiela mnie jej zainteresowanie moją osobą.

Sroka zarzucił mi, że zawsze byłem zbyt ufny - jednak wiem, że jego słowa wynikają jedynie z niepotrzebnej troski o mnie.

Ragnar

Z moją nogą coraz lepiej. Ta wiedźma zna się na ranach. Właściwie mógłbym już chodzić, gdybym tak obficie nie naprawiał swego humoru. Przynajmniej raz w życiu napiję się do syta.

Gallor

Coś się zbliża, wtargnęło pomiędzy nas niczym mgła i powoli zaciska swe węzowe macki. Próbowałem znaleźć odpowiedź - znalazłem ostatnie zapiski męża Katrin. Atmosferą tamtej zbrodni przesiąknięte są mury tej twierdzy. Gdybym tylko mógł zlokalizować zagrożenie.

My tymczasem oddalamy się od siebie.

MG: W narożnym pokoju z widokiem na katedrę znajduje się ów dwustuletni pergamin.

Nocą ponownie przybył ten przeklęty Philip de Cartelier. Na pewno znów spędził z nią noc. Nie Panie, nie żywię do niej urazy. Jest młoda, piękna i tak pełna życia, sam nalegałem, by znalazła sobie kochanka. Ale ten bretończyk odmienił ją.

Boże, Ty wiesz najlepiej, że pragnąłem jej szczęścia lecz odkład powróciłem z wyprawy jestem tylko marnym strzępem człowieka. Mimo tego ani razu nie spojrzała na mnie z odrazą, choć uczynił tak niejeden z byłych przyjaciół. Wszystkie godziny samotności tak jak wcześniej życie poświęciłem Tobie.

Gdy służący pomogli mi wczoraj wyrzeć przez okno widziałem, że katedra ku Twojej czci jest już prawie gotowa. Będzie wspaniała. Chcę, by po mej śmierci, a nie zostało mi już wiele dni życia, pochowano mnie w jej podziemiach. Po mej śmierci będzie się nią opiekować Katrin. Sprowadzi najlepszych artystów, by ukończyli dzieło.

W zamian za to proszę Cię Panie tylko o jedno - wybac mi zbrodnię jaką ze względu na jej dobro jestem zmuszony popełnić. Teraz, gdy śmierć zagląda mi w oczy, chcę pozbyć się wyrzutów sumienia, przez służbę Tobie tak niewiele mogłem jej ofiarować. Wiesz, że zasługuje na więcej.

Ten przeklęty Philip opętał ją. Pobladła, śpi w dzień snuje się nocami. Medycy twierdzą, że to strach przed moją śmiercią. Ja jednak wiem, że to coś innego.

Jutro powinien wrócić Dieter, obiecał znaleźć odpowiedniego człowieka.

Sroka

Elf mówił, że katedra jest taka smutna, może ma rację. Wysoką iglicą chce sięgnąć niedostępnego nieba. Ściany zewnętrzne porasta gęsty bluszcz. W środku zdziwił mnie porządek i obecność wilków - to tu kryją się za dnia. Leżą obok kamiennej misy pod figurą Ulryka. Nigdy nie byłem specjalnie religijny, ale to miejsce robi wrażenie. Zauważyłem też, że budowla nie została wykończona. Brak tu ozdób, fresków, inskrypcji z modlitwami. Minąłem spokojnie obserwujące mnie wilki - mą uwagę przyciągnęły spiżowe drzwi - zapewne do krypty. Gdy się do nich zbliżyłem usłyszałem warknięcie. Zrozumiałem ostrzeżenie, lepiej nie ryzykować.

MG: Drzwi są zamknięte, klucz do nich leży na dnie urny, w której powinien płonąć święty ogień. W krypcie znajduje się sarkofag z prosto ociosanego piaskowca. Wewnątrz niego spoczywają szczątki Edwarda von Degenharda oraz jego miecz Gryf (nazwa pochodzi od postaci gryfa wygrawerowanej na ostrzu). Miecz jest magiczny i wzbudza strach wśród goblinoidów i zwiroludzi.

Berthold

„...kiedyś w ogrodzie rosły piękne kwiaty, kazałam je tam zasadzić i osobiście o nie dbałam. Najbardziej kochałam róże - wiem, to takie pospolite, a jednak...”

Ogród kiedyś musiał być piękny, teraz gęszcz porośł żwirowe alejki i wiklinowe altanki. Pośrodku stoi marmurowa fontanna wyobrażająca nimfę wodną. U jej stóp tryskała woda. Teraz wszystko pokrywa szlam. Za kilka lat w całości porosną ją ostre krzewy. Me źródło wyschło, nie chcę tu dłużej cierpieć - zdaje się mówić wodna panna. Przedzieram się dalej zarośniętymi alej-

kami, spod moich nóg umykają zmię. Po kilku minutach dostrzegam skarłowaciały krzew róż - Katrin na pewno się ucieszy.

MG: *Ogród jest miejscem magicznym jego obraz jest odbiciem uczuć pani zamku. Opisz to miejsce sugestywnie. Ogród szanuje wolę Katrin, nie skrzywdzi wybrańca noszącego pierścień lub osób w jego towarzystwie. Inne postacie wchodząc tu ryzykują życie, puszcza przez 200 lat zmienia oblicze ogrodu. W szlamie pod figurą nimfy skrywają się macki żądne ciepłej krwi. Jeśli ktoś rozejrzy się dokładnie ujrzy porośnięte krzakami bielejące szkielety.*

Dzień 3

Gallor

Coś się tu dzieje. Dziś rano przybyła jej armia. Do sali wszedł półork, klęknął składając głęboki ukłon i trwał tak nim nie pozwoliła mu wstać. Wyjaśniła, że to Uldgar, wódz plemienia, którym się zaopiekowała. Czuję, że muszę iść, Ragnar i Berthold będą przy tej rozmowie.

Z pamiętnika Huberta Brusterna

Postanowiłem wreszcie znaleźć ten artefakt, jest na pewno w magicznej pracowni - to właśnie ta zapieczetowana komnata. Zdjąłem zaklęcie ochronne, na szczęście moja moc wystarczyła. Sroka podważył pieczęcie i otworzył stary zamek. Ku mej rozpaczy w środku zobaczyłem tylko stolik, za którym siedział mężczyzna. Miał sztylet wbity w pierś aż po rękojeść. Jego twarz wykrzywiona była w makabrycznym grymasie. Mój pazerny towarzysz już sięgnął po srebrny sztylet. Komnata eksplodowała bólem, z nosa, uszu, popłynęła mi krew - przysięgam nim upadłem, widziałem jak tamten się uśmiecha.

Sroka

Chyba powoli zaczyna im się mieszać w łbach. Po wycieczce do komnaty Hubert zaczął opowiadać dziwne rzeczy. Fakt, nie jest normalne, gdy trup w ciągu sekundy zmienia się w proch, ale to zapewne magiczna sztuczka.

Hubert zamiast się tym zająć wrócił do biblioteki. Gallor mówił że w chwili gdy otworzyliśmy komnatę poczuł przelotnie czyjąś obecność. To dlatego tak szybko przyszedł.

MG: *Od chwili uwolnienia, duch Philipa zyskuje większe pole manewru. Jego celem jest dokonanie zemsty na Katrin. Za pomocą swej mocy może on wpływać na sny, tworzyć iluzje obrazów i dźwięków. Nie ma wpływu na osobę noszącą pierścień. Wybierze postać najbardziej podatną na manipulację. Pamiętaj, że będzie wpływał tylko na niektóre postacie tak, by grupa była nieświadoma manipulacji.*

Ragnar

Na Ulyrka i północny wicher, jeśli prawdą jest to, co mówi ten mieszaniec. Ihriel - mroczny rycerz, przeklęty przez bogów i ludzi ciągnie tu ze swym pociągami. Kobietę mówi, że to dlatego odmówiła tym bestiom prawa wstępu na teren zamku. Błędnie, jeśli to nie jest wyzwanie, które przepowiedziano mi jeszcze w kołysce. Mroczna legenda znienawidzona przez wszystkich zdążyła ku nam. Ulyrku spraw bym wytrwał i zwyciężył. Katrin poprosiła mnie bym objął dowództwo nad jej wojskiem i rozpoczął przygotowania do obrony.

Stała się rzecz dziwna. Gdy tylko kobieta nas opuściła, Uldgar wyszarpnął miecz i rzu-

cił się na mego towarzysza. Tylko mej zwinności Berthold zawdzięcza fakt, że nadal posiada szlachecką głowę. Na palcu półorka tkwił podobny pierścień do tego jaki znalazł Berthold.

Sroka

Co napadło tego barbarzyńcę z północy, chyba za dużo pije. Znalazłem piękny łańcuch z podobizną wilka, gdy go oglądałem Nors uderzył mnie mówiąc, że przyjaciół się nie okrada. Próbowałem mu wytłumaczyć. Nawet Gallor mi nie uwierzył. To zabolalo najbardziej.

Gallor

Dzisiejsza wieczera nie należała do najprzyjemniejszych. Każdy zachowywał pozory spokoju, jednak bez trudu można było wyczytać niepokój z ich twarzy. Czy to wieść o nadciągającym Ihrielu czy też świadomość, że nie jesteśmy już piątką przyjaciół. Ragnar i Sroka nie próbowali nawet maskować swej wzajemnej wrogości. Hubert był zupełnie nieobecny. Berthold beznadziejnie zadurzony w tej kobiecie. Nawet słowa charyzmatycznego Norsmena o potrzebie wspólnego stawienia czoła wrogowi nic tu nie zmieniły.

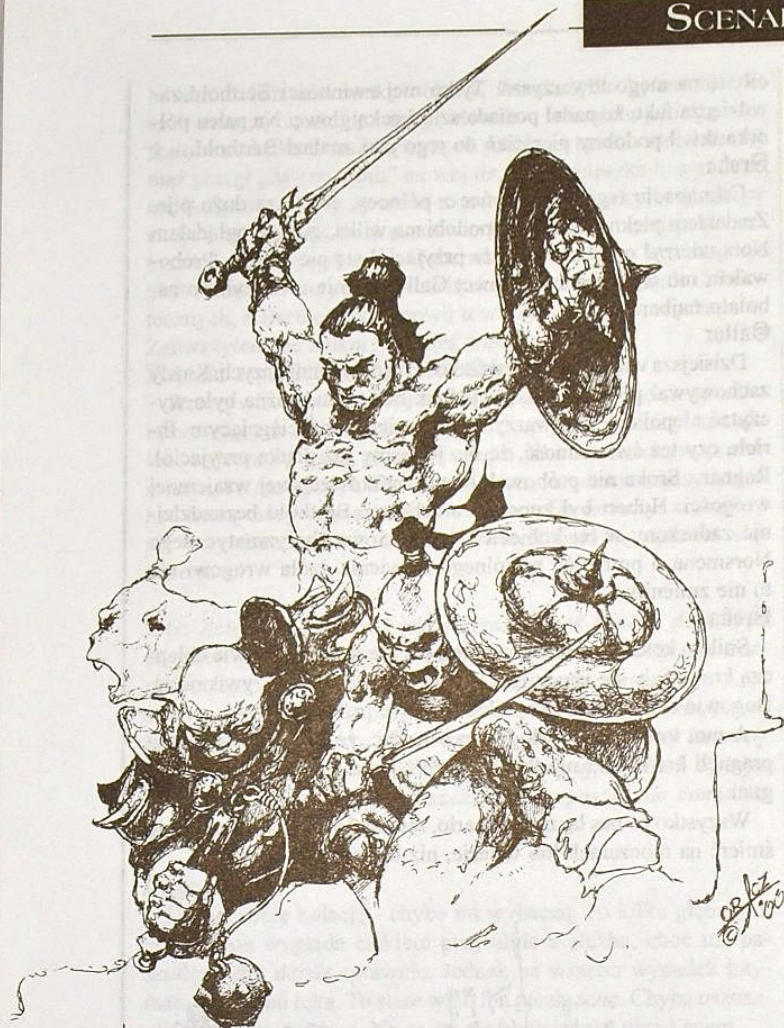
Sroka

Śniłem koszmar, niemal czułem, jak me usta pożądlawie chlepczą krew. Gdy się zbudziłem koszmar zlał się z rzeczywistością. Bogowie coś takiego uczyniłem, by być przeklętym?!

A moi towarzysze? Mógłbym przysiąc, że podczas wieczery pragnęli krwi. Nikt nie tknął przecież jadła ani wina, nawet Ragnar.

Wszystko co nas łączyło, umarło, rankiem spróbuję uciec, wolę śmierć na moczarach lub w lesie, niż ten oblęd.





Dzień 4 Sroka

Moja ucieczka się nie powiodła. Pochwycili mnie półorkowie i zwlekli przed oblicze Ragnara. Wódz mieszańców wspaniałomyślnie darował mi życie. Odwiedziłem Huberta powiedział, że znalazł „skarb” w lochach zamku. Wiem, co muszę uczynić - ważyć srebrne ostrze w dłoni.

- Musimy porozmawiać Bertholdzie, ona cię opętała. Twa miłość do niej zniszczy nas wszystkich.

- Przyjacielu, wiem, że mało ostatnio rozmawialiśmy ale czy nie uważasz, że strach rządzi wszystkimi twoimi myślami?

- Masz rację, to strach, każdy normalny człowiek go odczuwa - ty widocznie oszalałeś. Czy wiesz, czym ona jest?

- Słyszałem od Ragnara, że chciałeś nas opuścić.

- Czy ty do cholery nic nie rozumiesz? To wampir, potwór, upiór... Bertholdzie?

- Czyżbyś aż tak się mnie obawiał - powiedziała wchodząc do komnaty. - Teraz albo nigdy - szybki ruch srebrnego ostrza. Berthold jest szybszy. Świst i moja ręka eksploduje bólem, sztylet uderza w posadzkę. - Zejdź mi z oczu łotrze. Miałeś rację twierdząc, że jestem zbyt ufny. Tego dnia, gdy uratowałem cię spod szubienicy pomyliłem się.

Wybiegłem z komnaty.

Gallor znalazł mnie łkającego i trzęsącego się jak w malignie. O nic nie pytał, sam opowiedział mi wszystko. Gdy opatrywał mi dłoń, nie uszło mej uwadze jak na widok krwi trzęsły mu się ręce. Zauważyłem, że ma przy sobie dziwny miecz. Powiedział, że wziął go z krypty.

Z pamiętnika Huberta Brusterna

Ragnar jest na murach, dowodzi obroną - to najlepszy moment. Jaki byłem ślepy - kamień, o którym mówi księga zdoła jej szyję. Dlaczego wcześniej go nie widziałem?

Sroka

Teraz, gdy kurczowo ściskam miecz w lewym ręku wiem, że to koniec wszystkiego. Nawet gdy ją zabijemy co dalej? Ragnar dowodzi właśnie potworami na murach, Hubert pragnie mocy za wszelką cenę, Gallor też, Berthold jest już stracony. Na wpół obłąkany zastanawiam się kto po niej zasiądzie na tronie.

Ragnar

Długo już nie pożyję, postaram się jeszcze zabrać do piekieł kilku z tych sukinsynów. Na Ulryka dlaczego mnie opuścili - nikt nie stanął w mego boku jak za dawnych czasów. Co to za błyski w środku zamku - czyżby wróg wdarł się już do środka? Nie dane mi będzie się dowiedzieć.

Jak pisałem we wstępie to tylko jedna z możliwości rozwoju przygody. Choć może tak wyglądać na pierwszy rzut oka, treścią przygody nie jest zgładzenie drużyny. Scenariusz opowiada o przyjaźni, która łączy grupę awanturników. Jeśli zwątpią w nią w trakcie trwania przygody, coś są tylko ludźmi. Ważne, by zdołali się podnieść i zjednoczyć, ich przyjaźń stanie się przez tą próbę mocniejsza - prawdziwa. Finałowe starcie stanowi katharsis - zwyciężyć mogą jedynie zjednoczeni.

Kluczowym wątkiem opowieści jest miłość jednego z bohaterów do wampirzycy. Pierścień jest tu tylko elementem ratunkowym - ostatecznie za jego pomocą możesz zmusić gracza do związania się z Katrin. Takie rozwiązanie jest ostatecznością - bowiem zburzy nastrój. Ze swej strony proponuję byś wybrał gracza, który podola tej roli i omówił z nim kwestię przed rozpoczęciem sesji. Jeszcze lepiej jeśli masz możliwość wprowadzenia tego wątku „na żywioł”. Mam jednak świadomość, że wymaga to naprawdę dużego zaangażowania emocjonalnego w grę. Chodzi o to, by związek Katrin z bohaterem wypadł w oczach innych graczy naturalnie.

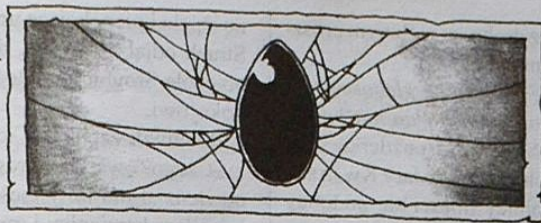
Następnym ważnym elementem jest stworzenie i podsuniecie postaciom „obiektów” które przykuja ich uwagę. Dobierz je indywidualnie tak, by odciągnęły ich uwagę od poczyną przyjaćciół. Część postaci zachowa się tak jak Hubert, inne będą od początku wietrzyć intrygę jak Gallor.

Jeszcze kilka faktów, które pomogą ci w zrozumieniu tej przedstawionej i kreacji własnej opowieści.

Historia sprzed 200 lat.

Był to czas, gdy armie mroku przelewały się przez granice Imperium. W miejscu, które dziś jest częścią Lasu Cieni stał zamek Edwarda von Degenhard. Był on jednym z bohaterów tamtych dni. Jego ziemie, choć spustoszone oparły się pochodowi plugawej armii. Walcząc w krucjacie cesarza Magnusa pod sztandarem Białego Wilka w jednej z ostatnich potyczek został zarażony zgnilizną Nurgla. Jego ciało poczęło gnić - trzy lata trwały potworne męki. Edward polecił wnieść katedrę Ulrykowi - pragnął by bóg któremu służył całe życie sprawił cud. Nim wyruszył na nieszczęsną wyprawę Katrin została jego żoną. Ich szczęście trwało krótko, miast niego zaznał samotności i niepokoju. A gdy jej mąż wreszcie powrócił, pograżyła się w beznadziejnej rozpacz. Wraz z upływem czasu, tak jak jej mąż zaczął pokładać nadzieję w bogu, tak ona w nowopoznanym przyjacielu. Wkrótce została jego kochanką. Philip de Cartelier był potężnym magiem i wampirem. Początkowo Katrin była tylko jego zabawką, śmieszyła go jej naiwność, jednak jej piękno urzekło go do tego stopnia, iż uczynił ją jednym z dzieci nocy. Edward zorientował się za późno. Philip zabił nasłanego na niego zabójcę, a następnie zamordował Edwarda na oczach żony. Popęlnił błąd, nie docenił uczucia jakie łączyło Katrin z mężem. Następnej nocy Katrin zabiła Philipa - nie mogąc go zniszczyć, kazała opieczkować komnatę. Ten rzucił na nią kłótnię - odtąd mogła się poruszać jedynie w obrębie zamku.

Edwarda pochowano w podziemiach katedry. Większość służby uciekła, ci, którzy zostali są przodkami półorków, potomkami ze związków służby i plemienia orków, którymi zaopiekowała się Katrin. Z czasem las wchłonął okoliczne ziemie.



Michał Jerzy Markowski

PAJĘCZYCA

Ręka drży, a powieki same opadają ze zmęczenia po wydarzeniach ostatnich dni. Nie dziwcie się przeto, że pismo me koślawe, a litery odbiegają od wzorów zalecanych w światłych uczelniach. Pomimo wyczerpania opiszę wszystek ciąg zdarzeń, jakie pamięć i serce ostawiły. Przeczytajcie a pomiarkujecie, iż wielkim głupcem byłem, a o wszelakie nieszczęścia na mnie spadające ze wszech miar sam Bogów prosiłem ignorancją swoją. Lecz nie tyle idzie mi o moral, co wierne oddanie niezwykłych dziwów i ostrzeżenie przed wielkim niebezpieczeństwem, jakie wam grozi. Przed Pajęczycą.

Kwit

Jak to się wszystko rozpoczęło pomnieć jasno nie mogę, starczy rzec, że kłopoty poczęły się od czasu, gdy to wpadł nam w ręce postrzępiony, stary kwit stojący na wartość dwóch tysięcy złotych koron. Ręcznie ktoś jeszcze nagryzmołił „23, Lombard Fierbluncha”. Kołatka powiedziała, że znalazła go w zaułku, lecz nie dawaliśmy temu wiary. Krasnolud Sroghmir zoczył, że papier nie był nigdy przemoczony, a przecie od tygodnia lał deszcz. Fakt, pogoda była tak paskudna, że nawet szczyry o księżycu nie wychodziły z kanałów. Nie wadziliśmy się wszelako o to. Pieśniadze w Middenheim nie mają pochodzenia, jak zwykły mędrkować mój dziadko. Kołatka dała mi kwit na przechowanie. Jej znajomi mieli równie lepkie palce jak ona, więc wołała być przezorna.

Pomimo, że każde z nas mieszka w Mieście Wilka sporo czasu, lombard Fierbluncha raził pustą nazwą i niczym innym. Fierblunch, żadnych skojarzeń, nic... Zasięgnęliśmy niezwłocznie języka, lecz nawet mój dziadko, który zaprzędał niemal cały dom w miejskich lombardach, wzruszył bezradnie ramionami. Sroghmir miał przyjaciół w Komisji Handlu i Podatków, a ja uprosiłem przyjaciela skrybę z Gildii Kupieckiej o pomoc. W obu instytucjach kazano nam czekać. Czekaliśmy więc...

Dziwne spotkanie

Ktoś szedł za mną. Wieczorem wracając ze skryptorium do domu. Deszcz bębnił o bruk, a z kanałów wyzierały śmierdzące opary ścieków, fekalii i Bogowie wiedzą czego jeszcze. Mała postać opatulona w postrzępione łachmany, wlokła się za mną od dłuższego czasu. Złodziej, rzemieślnik, bandyta, mignęło mi przez myśl i omal nie narobiłem w portki ze strachu. Wszak byłem jeno zwykłym skrybą, pro-

stym pismakiem. Jedyne, na co się zdobyłem, to udawanie, że niczego nie postrzegłem i wartkim krokiem pomknąłem ku dzielnicy Południowej. W pewnym momencie, na tłumnej od gawieździ uliczce owa postać pohamowała się i krzyknęła na mnie. Nie po imieniu, lecz tak zwyczajnie. Lekko ochrypli głos niemłodego już mężczyzny „Hej, stój! Zatrzymaj się, szanowny panie!” Przyspieszyłem kroku i obejrzałem się, drżąc bardziej ze strachu niżli zimna. ...Tylko skrybą, biednym skrybą... Gonił mnie tylko głos „Stój mówię!”. Wtedy z jakiegoś zaułka dało się słyszeć raz po raz zawołanie „Miejsce! Straż! Miejsce!”, a zaraz potem ciężkie kroki. Na moją ulicę wyszło pięciu zbrojnych w kolorach i rynsztunku Straży Miejskiej. Zatrzymali się przy jakimś sklepie i wszczęli dysputę o wystawie. Podówczas przy nich odwaga mnie przybyła i wstrzymałem kroku. „Czego pan chce?” mój głos zadrżał jak struna elfickiej mandoliny. Niski mężczyzna rozejrzał się wkoło bacznie i postąpił kilka kroków naprzód. Z wielkim wahaniem, rzekłbym wysiłkiem. Od razu na fantazje przyszedł mi człek, który lęka się wysokości, a przymuszono go, by podszedł ku krawędzi bezdennej przepaści. Teraz pochwyciłem okiem krople deszczu spływające po jego kruczej brodzie oraz zabie oczy, strasznie przekrwione, atoli nie podobne do alkoholowego spojrzenia. „Nie wstępuj na Sieć, głupcze... Mogą cię rychło znaleźć, a przecież szukają, nie?”. Mówił strasznie niewyraźnie. Wariat, pijak, żebrak, czy głupi żartowniś? „Mam przesyłkę dla szanownego pana... Lepiej, żeby pan to wziął...” Spod



obszarpanego płaszcza wyjął małą torebkę i wyciągnął w moją stronę. Lecz nie podbliżył ni kroku. „Od kogo?” zapytałem. Chciał odpowiedzieć ale słowa ugrzęzły na jego wargach, a wzrok utkwił gdzieś za moimi plecami. Słyszałem głosy strażników, ale nie ważyłem się odwrócić. Nóż w plecach i brak sakiewki, pamiętałem jak dziadko opowiadał o tych numerach. Wtem nieznajomy zaczął cofać się, mamrocząc coś do mnie. Deszcz bębnił o bruk i - u licha - nie słyszałem jego słów! Wylałem tylko jedno, które powiedział bardzo wyraźnie z niepoważnym grozą - „pajęczycza”. Potem wrzasnął, odrzucił paczuszkę na bruk i pobiegł w mrok uliczek, w deszcz. Próbowałem odszukać wzrokiem to, co go strwożyło, ale prócz kilku przechodniów zaganianych za swoimi sprawami, nic innego żem nie dojrzał. Podniosłem paczuszkę i otwo-

rzyłem ostrożnie. Znalazłem puzderko z drobnym zielonym proszkiem i zmoknięty pergamin, na którym stało:

„Szanowny Panie, skoro On przybędzie proszę głęboko wdychać ten proszek. Bez obawy, to pomoże. Niech Pan ma baczenie na siebie i przyjaciół”. Podpis „Silke”. Na puzderku było jeszcze wyryte „U Loriego, Zakład Alchemiczny, Stary Kwartal”. Zdziwiłem się, że w tak nędznej dzielnicy mieści się podobny sklep, ale myśli me zaprzątnęło dziwne ostrzeżenie. Silke - kto to był?

Nocna wizyta

Tego samego wieczora połąłem do krasnoluda. Spotkałem tam Kołatkę i powiedziałem im o dziwnym człeku i jego przesłance. Natomiast krasnolud Sroghmir rzekł nam, iż jego dobry druh z Komisji Handlu i Podatków przekazał, iż wszelkie dokumentacje lombardu Firbluncha zaginęły. A to miało znaczyć, że komuś zależy, by lombard pozostał wielką niewiadomą. Druh owy był na odpowiedzialnym i intratnym stanowisku, wynikało więc, iż papiery Firbluncha krył ktoś stojący naprawdę u władzy Komisji, nie zwykły urzędasina czy poborca. O tym i o podobnym gawędziliśmy u Sroghmira. Brodac z wyszukał parę butelek Reikland Hocka i nasza wizyta przeciągnęła się nieco. Już po czwartej butelce legliśmy morzeni marami sennymi. Słyszałem jak Kołatka chrapie i odtąd jej urok przysłał na zawsze w moich oczach.

Śnił mi się jakiś koszmar i obudziłem się zły i potny. Ku memu zdziwieniu krasnolud siedział z otwartymi oczyma i nasłuchiwał, niestety chrapanie Kołatki przeszkadzało mu w tym niezwykle. Obudził ją i nakazał nam być cicho. Zimny dreszcz przebiegł nam po plecach, bowiem wspólnie wyczuliśmy Obec-

ność, zle i niepokojące uczucie. Potężną, zbliżającą się obecność. Strach odjął mi mowę, dostrzegłem też krople potu spływające po czole Sroghmira. Ktoś szedł ku końcu korytarza, ku naszemu pokojowi.

Po chwili zapukał. Cichutko, grzecznie.

„Czego?” warknął Sroghmir „Spać nie dają, alkoholicy...”. Odpowiedział mu miły męski głos: „Proszę otworzyć. Jestem właścicielem kamienicy i muszę z panem porozmawiać”. Krasnolud spytał jeszcze, czy to takie ważne i ruszył ku drzwiom.

Wtem to gdzieś z głębi korytarza rozległ się przeraźliwy krzyk: „Nie! Nie otwierajcie drzwi! Na Bogów, nie...” Świsł, łomot i krzyk się urwał. Lecz i tak poznałem ten głos. Należał do owego mężczyzny, który szedł za mną kilka godzin wcześniej.

Dalej wielka siła huknęła we drzwi, wyrwając mi na ułamek sekundy serce z piersi. Pierwej raz, później znowu. Drewno zatrzęszczało, zawiasy zawył rozpacziwie. Potem ucichło wszystko. Kołatka, pomimo moich protestów, nakazała Sroghmirowi rychło rozewrzeć drzwi, a sama stanęła z boku, ze sztyltem gotowym do ciosu. Ja wyjrzałem za okno obserwując śliski od wody dach kamienicy w odległości małego skoku... Krasnolud uchylił drzwi.

Głęboki, pusty korytarz. Ciemne i chropowate ściany. Dalej, w głębi ktoś leżał. Domyślałem się kto.

Niezwykle uczucie bliskości jakiejś siły minęło, choć krasnolud był ciągle niespokojny. Pamiętam, jak biedak rzekł „Sprawdź, czy żyje” i uczynił krok za próg pokoju. Nic. Potem, bardzo ostrożnie stapał wąskim korytarzem w kierunku zwłok. Bogowie, czemuż wylazł z pokoju?! Kiedy był tuż przy ciele, białe nici opadły z sufitu i w ułamku sekundy porwały krasnoluda do góry, tak, że w tym świetle widzieliśmy jeno jego majtujące w powietrzu nogi. Następnie, nim Kołatka zdołała coś przedsięwziąć, chlusnęła krew i krasnolud padł, a jego ciałem rzucały drgawki. Omal wtenczas nie zmoczyłem gaci. Potem ujrzałem, jak z góry zeskoczył wysoki, łysy mężczyzna. Padł na ugięte nogi, podpierając się oburącz i spojrzał na nas. Jego dłonie były splamione krwią. Uśmiechnął się. I raptem, jak nie runie na nas. Bogowie, nawet teraz drzę, kiedy to wspomnę. Gnał ku nam na czworakach, jak jakiś nieludzki stwór i w owej dzikiej szarzy skoczył na ścianę i sufit, klejąc się do nich, niczym mucha lub pajak.

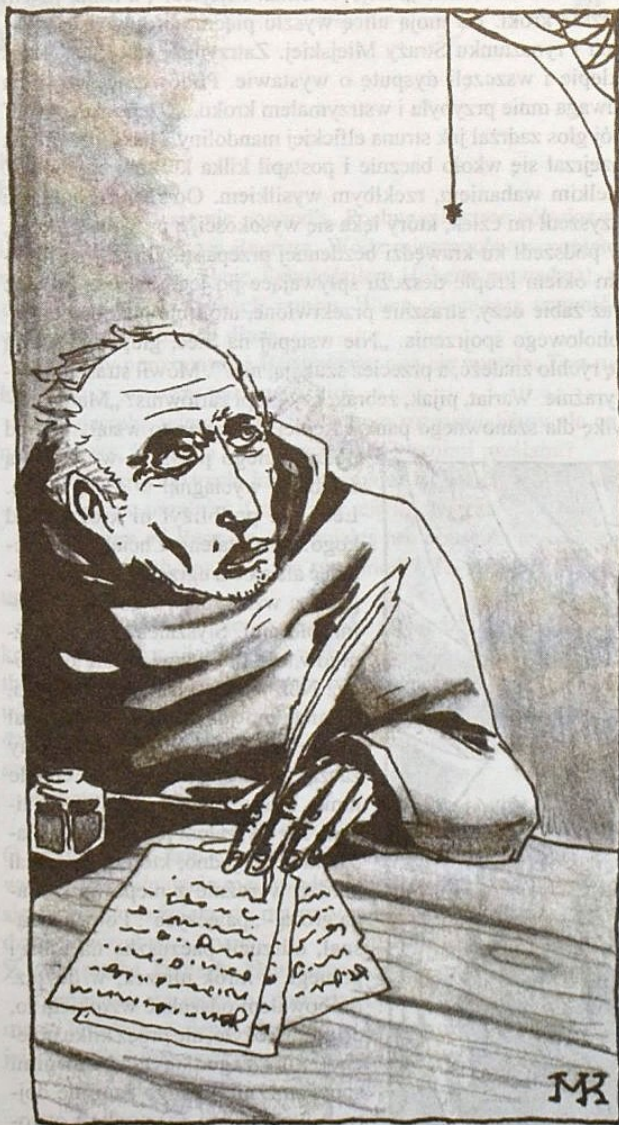
Kołatka pisnęła i zatrzasnęła drzwi opuszczając zasuwę. Drzwi ugięły się pod potężnym ciosem. Pomiarkowałem, że to o nim ostrzegała mnie kartka i właśnie On nadszedł. Wyjąłem puzderko i jałem wdychać zielony proszek. Pokręciło mnie straszliwie i na kichanie weszło. A drzwi pękały. Krzyknąłem coś do Kołatki, chyba żeby biegła za mną i wylazłem na gzyms.

Gonitwa

Skoczyłem na dach, ześlizgując się kilka dachówek na dół. Teraz gdy o tym pomnę wydaje mi się nieco głupie, że krasnolud, podziemny wojownik, wynajął pokój na najwyższym piętrze kamienicy. Wtedy jedynie srogo kłamię patrząc na ciemność pod swoimi stopami, gdy skakałem z dachu na dach. Kołatka biegła tuż za mną. Słyszałem także jego. Wiatr świstał i napierał z całych sił, a ja zaklinałem go, by nie stracił nas z dachu, jak dziecko grające w kulki. W biegu wyrzuciłem swą torbę i wszystko, co mi ciążyło. To był bieg o życie.

Aż naraz świat zaczął zmieniać barwy. Niebo zalała jasna purpura pomimo bezksiężycowej, deszczowej nocy. Rozbolała mnie głowa, a oczy piekły gdzieś od środka. Proszek, jakim wdychał objawił swe działanie. Budynki poczęły się poruszać, wolno i ociężale jak wielkie kamienne potwory. Pełgały z mozołem przed siebie, ocierając się z chrobotem, że ściany pękały. Niektóre wybijały się w górę, insze poczęły maleć. Drżały i zmieniały kształty. A wszystko było oplecione białymi sznurami.

Świat powoli wracał do normalności, lecz nie byłem zdolny rozróżnić właściwych sylwetek i krawędzi. Widziałem zaś z pełną wyrazistością biały szlak, którym biegłem. Składały się na



niego budynki, ulice, dachy hoteli i sklepów. Przypominało to bieg po wielkiej, splecionej... pajęczynie.

Obejrzałem się. Kołatka gnała za mną, a trochę dalej pędził szary, obleśny kształt.

Nie wiem, jak zdołałem uciekać w tym stanie, bowiem nie dostrzegałem krańca dachów, ni gzymsów. Po prostu biegłem. Aż stało się to, co się musiało stać. Usłyszałem swój krzyk. Biała droga znikła, spadłem z niej. Uczępiłem się krawędzi budynku, lecz była tak śliska, że całe siły wkładałem na utrzymaniu się na niej. O podźwignięciu się nie było mowy. Jenó zwykły, biedny skryba... Kołatka zafurkotała w skoku ponad mną. Lecz szary stwór zatrzymał się na samej krawędzi białej drogi. Nie skoczył ku mnie. Nie wiedziałem, co jest tego powodem, wszakże dotąd radził sobie znakomicie. Gdyby to zrobił, byłbym całkowicie w jego mocy. Powstrzymała go jakaś niewidzialna granica. Jakies znane mu tylko opory nie pozwalały jej przekroczyć, może te same, co brodatego mężczyznę, gdy szedł za mną. Czyżby lękał się zejść z białej linii?

Stał na sąsiednim wyższym dachu. Ledwie widzieliśmy jego sylwetkę wśród rozszalałej nocnej wichury, a choć moje oczy łapały świat jako bezładny zlepek barw, jego widziałem dosyć dobrze. Wydawało się, że ma nienaturalnie długie ręce, jest też zaskakująco wysoki i chudy. Z Nagła machnął ręką, z której wystrzeliła biała nić. Uderzyła tuż koło mojej głowy i ku memu zdumieniu przykleiła się do ściany budynku. Potem opadła. Próbowaliśmy tak kilkakrotnie, mierząc w nią osobę, lecz wiatr był tak silny, że ani jedna z tych nici nie wyrzuciła mi krzywdy. Kołatka w tym czasie zawróciła i pomogła mi wgramolić się na dach.

Odbiegliśmy, a on nas nie gonił. Później, aż do świtu, siedzieliśmy na czyimś strychu wsłuchani ze zgrozą w krople deszczu bębniące o dachy i we własne oddechy. Narkotyk przestał działać i trząsałem się w lodowatych drgawkach, miotany przy tym gwałtownymi wymiotami. Słyszałem też, jak dziewczyna łkała głaszcząc srebrny pierścionek - podarek okazjonalny od Sroghmira.

Alchemik

Brudni i obszarpani nie znaleźliśmy na tyle odwagi, by bodaj powrócić do domów. Skoro ten ktoś znalazł krasnoluda, wiedział pewnikiem, gdzie mieszkamy. Zgadywałem, czego chciał. Kwitu.

Spytałem Kołatkę wprost czy go ukradła. Wzruszyła jeno ramionami. Zaproponowałem oddanie sprawy w ręce władz, Straży Miejskiej tudzież Templariuszom Białego Wilka. Kołatka nie chciała o tym słyszeć. Trwożyła się, że ci poczną węszyć i dojdą do kwitu. A wtedy z dwóch tysięcy złotych koron ostałaby nam się figa z makiem. Zresztą, jak miemnam, bardziej obawiała się, że władze spytają skąd ma ten kwit i nie zadowolą się wzruszaniem ramion.

Nie pozostało nam nic innego, jak odnaleźć sklep alchemika. „U Loriego, Zakład Alchemiczny, Stary Kwartal”. Jedyny ślad, jaki mieliśmy. Po długotrwałych i mozolnych poszukiwaniach znaleźliśmy ów lokal w samym środku Starego Kwartalu, najpodlejszej dzielnicy naszego sławnego miasta. Wuję Kołatki zadłgano tutaj, kiedy opierał się oddać swój nowy pikowany kaftan. Gdyby mój dziadko zmiarkował, że bywam w takich miejscach, chyba by mu serce pękło.

Albo prezentowaliśmy się inaczej, niżli te osobliwe typki wrające po zacienionych kątach? Obdarci i uświnieni po nocnych eskapadach, wtapialiśmy się w Stary Kwartal i tylko dopełnialiśmy jego śmierdzącego kolorytu.

Zakład alchemiczny wciśnięty był pomiędzy dwie obdrapane, przytłaczające go kamienice. Z frontu wejścia stało paru krasnoludów o podejrzanych obliczach. Pożerali nas wzrokiem. Weszliśmy do małego pomieszczenia spowitego szczypiącymi oparami i smrodliwymi wyziewami wydobywającymi się ze szklanych fiolek. Pośród tego ogólnego syfu trafiliśmy na alchemika, halfinga o prezencji miejskiego kata. Burknął coś na nas i kazał się wynosić. Zagroził chłopcami z zewnątrz.

Po krótkiej rozmowie, w której okazałem mu puzderko oraz padły słowa „pajęczyna”, „Silke” halfing złagodniał. Przykazał „chłopcem” nikogo nie wpuszczać i powiódł nas tylnymi schodami na wyższą kondygnację, także samo więziennie małą jak poprzednia. Przedstawił się jako Lori Heirosz, syn kogoś tam i tak dalej. Poczęstował nas bajeczną opowieścią, dobrą do trawienia dziełek, gdyby nie fakt, że całkowicie w nią wierzyliśmy.

Pierwsza Kurtyna

Wiele, wiele lat temu do Miasta Białego Wilka przybył tajemniczy czarownik. Razem ze swoimi instrumentami i pomocami przywiózł wielkie czarne jajo. Czarnoksiężnik zniknął pewnego dnia w zagadkowych okolicznościach. Po zbadaniu jego komnaty orzeczono, iż zaginęło tylko czarne jajo. Nic więcej. Potem część jego mienia skonfiskowało miasto, a resztę zabrała Gildia Alchemików i Czarodziejów.

Niedługo później pojawili się Oni. Zaczęły się tajemnicze mordy i zaginięcia wielu osób. Pierwej tylko w dzielnicy Freiburg, następnie w całym mieście. Strażnicy Miejscy wiązali to z wojną gangów. Ale coś czyhało w powietrzu. Łowcy czarownic ostrzyli miecze, a niejednych kapłanów dręczyły koszmary. Nic się aliści nie stało.

Dopiero jakowyś uczeń czarodzieja odnalazł wśród fascykulów oddanych do Gildii tekst traktujący o starożytnej istocie zwanej Pajęczyną tudzież Królową. Nie wiadomo o jej początkach, fragment wierszowanego tekstu był plugawą modlitwą ku jej czci i obietnicą, że białe sieci spowijają cały świat za sprawą jej dzieci. Tak, miała dzieci. Znosiła jaja, z których wychodziło potomstwo. To właśnie Oni. Wyglądali jak ludzie, choć byli zwykłe chudzi, wysocy, z tendencją do łysienia. Ale nie była to reguła. Pajęczyna posiadała całkowitą nad nimi władzę, dbali więc o nią i spełniali jej rozkazy, a w zamian otrzymali wielką siłę, moc poruszania się po wszelakich pochyłościach oraz płucia dłonią cienkimi nitkami. Pracowali długie lata nad Siecią, bo właśnie ona była ich siłą.

Wyłącznie na Sieci, na Pajęczynie mogli korzystać ze swoich zdolności, a kiedy zeszli z jej białych wstęg byli słabi i bezbronni, tedy jeno wielka potrzeba zmuszała ich do zejścia z Pajęczyny. To ich słabość. Dlatego ciągle pracowali i tworzyli nowe sploty, nowe przejścia, nowe nici. Rozszerzali Pajęczynę i czynią to po dziś dzień.

Chcą opanować całe Middenheim, a później wyjść poza miasto. Na to potrzeba długiej i żmudnej pracy. By lepiej chronić Pajęczynę i Sieć wielu opanowało wysokie i odpowiedzialne urzędy. Każda z mijanych postaci może być plugawym potomstwem Królowej. Strażnik miejski, sympatyczny malec lub nawet Middenmarszałek.

Narkotyk

Na moje zapytanie, czy istnieje sposób, by ich odróżnić, Lori skinął twierdząco głową. Kilka lat temu odwiedziła go kobieta imieniem Silke. To od niej i jej przyjaciela dowiedział się wszystkiego, co nam dziś przekazał. Silke zdradziła mu tajemnicę produkcji Pyłu. Jest to narkotyk, którego główny składnik zawiera się w pośmiertnym śluzie jednego z tych stworów. Wdychającej go osobie zmienia się postrzeganie rzeczywistości. Lori podejrzewa, że zaczyna się odbierać świat tak, jak one, jak te stwory. Wyraźnie widać pojedyncze nici Sieci oraz prawdziwe oblicze tych istot - pajaków. Coby uniknąć niebezpieczeństwa starczy nie wchodzić na Sieć. Tu pojawia się problem, albowiem Pajęczyna rozrasta się, przecina miasto na wszelkie sposoby, jej sploty krzyżują się w wielu punktach i jest coraz mniej miejsc bezpiecznych.

Niestety, istnieje pewna przywara Pyłu. Jego zażywanie przynosi szkodę na zdrowiu i duchu - uzależnionych gnębią okropne dolegliwości umysłu, a co słabsi wpadają w obłęd. Nie postrzegają już rzeczywistego świata. Widzą jeno Sieć i jej mieszkańców, a zwykli ludzie jawią się jako bezkształtna masa barw. Na skraju podobnego załamania był Hermann, kruczbrody męż-

czyzna, który dał mi paczuszkę i zginął na korytarzu, próbując nas ostrzec. Lori rzekł, że był to pomocnik i przyjaciel Silke.

Oboje uważali się za łowców, którzy opierają się Pajęczycy. Dostarczali mu śluzu, a on wytwarzał z niego Pył. Potem pojawiali się odebrać towar. Na szczęście Lori wiedział, gdzie mieszkają. Tu, na Starym Kwartale, w zadziwiającej bliskości Pajęczyny. Uspokoił nas, że zna Silke od paru lat i ręczy za nią. Ponoć nienawidzi ona Pajęczycy i jej pomiotów za wielką krzywdę, którą jej ongiś sprawili.

Spytaliśmy o lombard Fierbluncha. Halfling słyszał już kiedyś tę nazwę i kojarzyła mu się z naleśnikami. Nic ponadto. Tylko głupie naleśniki.

Na pożegnanie obdarował nas Pyłem. Wdychać go należy z dwóch kłykci, jeden wdech starcza na godzinę. Lori zapewnił, że mamy dość narkotyku na sześć godzin i napomniął, że po następne puzderka mamy się zgłosić z pieniędzmi i śluzem. Na wychodnego szepnął do mnie „Pamiętaj, biedny skrybo, te stwory zabijają ludzi i karmią nimi Pajęczycę. Nie godzi się zamykać na to oczu. W końcu skrzywdzą cię bliską osobę i co wtedy? Odwróć się w inną stronę?”. Kołatka w tym momencie wbiła wzrok w pierścionek od Sroghmira.

Łowcy

Ledwieśmy wyszli od halflinga, popróbowaliśmy Pyłu. Kołatka nie chciała. Tym razem ulica poczęła się chybotać, ale tylko przez chwilę. Później barwy zmieszały się w zwariowaną paletę, a kształty zatraciły swoje kontury. Przechodnie jawili się jako amorficzna substancja, a niebo nabrało odcienia purpury. Ruszyliśmy pod adres, jaki dał nam Lori. Adres Silke. Nie wiem jak długo szliśmy przez nędzne i rynsztokowe zaułki Starego Kwartalu, gdyż po zażyciu Pyłu zatraciłem miarunek czasu. Wiem pewnikiem, że ktoś nas zaczepiał, lecz nie pamiętam jak to się skończyło. Wędrując tak, nie dostrzegłem ni jednej białej linii Pajęczyny, ni potwornych sylwetek pajęczych stworów.

W końcu znaleźliśmy dom Silke. Niska, zrujnowana baszta.



Lękiem przejmowało nas to, że kilkanaście kroków dalej, wzdłuż uliczki biegło szerokie białe pasmo Sieci. Na jego krańcu stał stwór. Wysoki, chudy. Nie zwracał na nas uwagi, był pochłonięty dziwną pracą - muskał łapami kamienną ścianę, gładził fragment muru znajdujący się poza Siecią. Wtem jeden z kamieni, dotąd normalnych, znacząco jawniejszych niż szarawo, rozbrzmiał śnieżnym blaskiem. Stwór ten ohydny natychmiast rozpoczął gładzić następny kamień. Sieć się rozrastała, wspomniatem. Wolno, bardzo wolno, ale ciągle, bezustannie. Nie wiem, czy naprawdę to wyglądało tak, jak opisuję, czy też po narkotyku widziałem inne odbicie rzeczywistości. Jeśli to drugie, wtemczas zastanawiam się, jak normalnie wyglądałaby jego praca. Murarz wygładzający kamienie? Robotnik malujący ścianę? Straganiarz przesuwający swój kram szczyptę dalej?

Baszta stała opustoszała, w nędznym stanie. Kołatka rzekła, że widzi mnóstwo małych, zwykłych pajęczyn. Ja widziałem wyłącznie plamy. Nawet Kołatka była szaroniebieskim zlepek barw. Weszliśmy wyżej, po skrzypiących schodach i przestąpiliśmy drzwi następnego pomieszczenia.

Widziałem jeno niewyraźne sylwetki, lecz wiem, że i tak wszystko dobrze obmyślili. Nie mieliśmy wielkich szans. Jak mi powiedziała później Kołatka, jeden siedział naprzeciwko wejścia i mierzył z kuszy, drugi biegł po schodach z dołu, a trzeci przyczał się za drzwiami. Tego trzeciego w ogólnej szarpaninie Kołatka zrzuciła ze schodów. Ale nie były to stwory z Pajęczyny.

Byli łowcami. Przewodził im Schubert Krammer, wyznawca Solkana. Wiedział o Pajęczynie i Sieci. Długa droga sprowadziła go z Altdorfu do Middenheim tu do tej baszty. Ze zgrozą odnosił się do tak wielkiej Sieci, jak u nas. Łowcy posiadali Pył. Szybko wyjaśniliśmy pomyłkę i spytałem, jak to czynią, że są w mocy sprawnie działać widząc same plamy. Rzekł mi, że wzrok z czasem zażywania narkotyku przyzwyczajają się wychwytywać szczegóły. Ich przyjaciel, ten, który runął ze schodów, miał złamany bark. Któryś wziął go do medyka. Wymieniliśmy parę spostrzeżeń. Komu mieliśmy ufać, jak nie im.

Pajęczyna sięgnęła już poza Middenheim. Jej białe sploty dostrzeżono także w Altdorfie, choć jest ich niewiele, właściwie jeno w jednej dzielnicy, więc ułatwiło im to pracę. W starych księgach też znaleźli niejedno.

Druga Kurtyna

Pajęczyna ostawia jaja w istotach rozumnych. Oplata ofiary kleistą nicią w sztywne kokony i czeka aż jajo pęknie uwalniając Dar Królowej, co dawniejsi uczeni nazywali pajęczym spaceniem. Powoduje on zmianę w ofierze. Zmiana trwa długo, około pół roku. Ofiary pozostając zamknięte w szczelnych kokonach tracą zdrowie, rujną ciało, a spaceń wypala duszę. Dopóki przemiana nie zakończy się Pajęczyna żywi swe ofiary i dba o ich bezpieczeństwo. Później z kokonów wychodzą oddane, pajęczę dzieci.

Schubert dotarł do wiele ważniejszej informacji. Wszystkie dzieci są związane z Pajęczyną wielce silną więzią. Królowa jest zdolna zabić swe dziecko samą myślą, o ile jest na tyle blisko niego.

Sieć potężnie je wzmacnia, ale nie jest konieczna do ich egzystencji. To Królowa jest niezbędna. Jeśli zginie, umrą wszystkie jej dzieci, a Sieć rozplynie się na wietrze. To największy płomień nadziei i szansa - zabić Pajęczycę.

Jej dzieci wiedzą o tym słabym punkcie i chronią swą Królową wszelkimi metodami. Ukryły gniazdo jak najlepiej mogły, nikt też nie wie, jak wygląda Pajęczyna. Czy podobna do swych dzieci, a może jest wielka i ohydna, niczym gigantyczny pajak?

Schubert ostrzegł nas, że Pył nie zapewnia pełnego bezpieczeństwa, bo oto wpadł na trop pajaka, którego narkotyk nie rozróżnia od zwykłego człowieka. Prawił o kobiecie imieniem Silke i był niemal pewien, iż to ona jest Królową.

Spytałem, dlaczego nie powiadomić o wszystkim władz, kapłanów, zakonów? Odparł, że ci, którzy znają prawdę czynili tak nie raz i zawsze rychło ukrećano sprawę łeb. Morderstwa zrzu-

cano na walki gangów, ważne pisma znikwały, a zbyt dociekliwi marnie kończyli. Królowa miała wiele oddanych dzieci, a nawet ludzkich wyznawców.

Opowiedzieliśmy Schubertowi całą naszą historię. O kwicie i w ogóle... Zdał się wielce zainteresowany i obiecał pomóc. Pragnęliśmy nocować z nimi, ale łowca warknął, że tylko szkodzilibyśmy w pochwyleniu Silke. Poradził, abyśmy poszli do domów, o ile nie leżą na Sieci, odpoczęli i przespali się, a jutro w południe przybyli tu, do baszty. Pomysł wydał nam się dobry.

W domu

Melina, w której mieszkała Kołatka leżała na Pajęczynie, toteż poszliśmy do mnie. Tam było bezpiecznie, przynajmniej tak nam się wydawało.

Otworzyła mi niebieska zmasa, która odezwała się głosem dziadka. Ciągłe po Pyle miałem trudności z wyróżnieniem konturów i wyraźnych sylwetek. Chwiałem się nieco (narkotyk wywoływał zaburzenia ruchowe) i dziadko był pewien, że jestem pijany. Złaził mnie srodze już u progu, nie szczędząc ostrych słów mimo obecności Kołatki. Od dwóch dni trapiła go obawa o mnie. Wiedział, że nie byłem w skryptorium, bo pytali o mnie koledzy. Spytał, gdzie podziewałem się i czy kupiłem mu inkaust, o który prosił. Kochałem dziadka chyba gorzej od swych rodziców.

Kiedy już sen nachodził umysł, dziadko z bladą twarzą zapowiedział, że mam gości. Zerwałem się z barłogu co koń skoczy, wtem do pokoju weszło czterech strażników miejskich. Mieli obnażoną broń. Powiedzieli coś o aresztowaniu. Działanie narkotyku już słabło, ale zdołałem rozpoznać w jednym z nich pajaka. Kołatka pisnęła, bowiem też go rozpoznała. Był to ten sam mężczyzna, który zabił na naszych oczach krasnoluda. Przebranie strażnika, zmieniło go wiele, ale nie zdołało nas zmylić. Wtedy on syknął do pozostałych „Poznali mnie, musieli żyć te świństwo! Żadnych świadków!”. Kołatka wyszarpnęła sztylet, ja chwyciłem za dziadkowy zydel i cisnąłem nim w najbliższego. Potem dorwałem pogrzebacza.

Mój dziadko był najszybszy, mimo swego podeszłego wieku. W mgnieniu oka schwycił nóż do papieru i wbił go w szyję najbliższego z gwardzysty. Drugi z drągali mocnym ciosem pięści powalił dziadka i skoczył ku nam, dźmierząc rapier. Był srogim rębajłą i w duszy modliłem się już do Morra.

Nie dziwcie się, że w tym miejscu karty me poplamione, albowiem wiele łez bólu tu skapnąć musiało. Strażnik krzyknął do pajaka „Panie, uważaj na starucha!”, a stwór ów ohydny doskoczył do dziadka i przebił go rapierem na wylot. Poczułem, jakby to mnie ktoś serce przeszył. Zawylem z rozpacz i gniewu. „Dziadkooo!!!” I choć byłem strachliwym, biednym skrybą tego czasu zatłukłem pogrzebaczem dwóch osiłków. Nawet gdy legli bez życia tłukłem ich zwłoki jak worek. Z ich ciał pozostała galaretowata szkarłatna miazga. Potem, ujrawszy swą robotę, rzygałem długo.

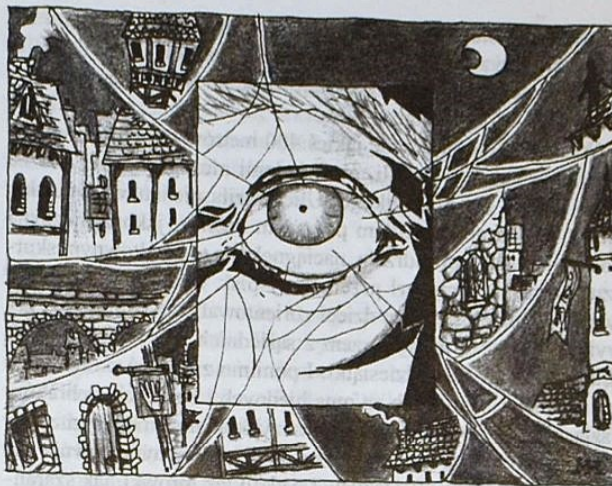
Zaryczałem z bezsilnej wściekłości, bo przywódca, ów przekłety pajęczy pamiot, zbiegł.

Kołatka została lekko ranna i nie frasując się tym, z zimnym wyrachowaniem przeszukała strażników. Każdy z nich miał medalion w kształcie pajaka. Azali strażnicy byli wyznawcami Pajęczy? A może to jej dzieci, te które nie lza rozpoznać pomimo Pyłu? Wiedziałem jedno, że istotnie stwór poza Siecią był słaby. Nie mógł używać swych demonicznych mocy. Umknął tylko prawdziwym cudem. Trupy wrzuciliśmy do ścieku a dziadka postanowiłem pochować nazajutrz.

Tej nocy to nie Kołatka, ale ja płakałem. Miałem już w dupie te dwa tysiące złotych koron na kwicie. Kołatka swymi chciała mnie pocieszyć pocałunkami. Kazałem jej iść w cholerę.

Widać już koniec

Obudziłem się o brzasku z piekielnym bólem głowy, strasznie przemoczony od potu i wykończony. Kołatka przyrządziła śniadanie i zauważyła, że mam strasznie przekrwione oczy. Zjątrzyłem się i orzekłem, że teraz ona będzie wdychać Pył.



Całe przedpołudnie organizowałem pochówek dziadka. Kaplica Morra, posterunek Straży Miejskiej, grabarz, itd. Strażnikom oznajmiłem napad na tle rabunkowym. Korciło mnie, by powiedzieć prawdę, ale coś mi mówiło, że tylko wpędziłbym się w kłopoty.

Przez cały czas uważaliśmy, by omijać Pajęczynę. Nie zawsze było to możliwe, albowiem przecinała nieraz wszystkie drogi zmuszając nas, do wejścia na jej nici. Przebiegaliśmy wówczas najszybciej, jak tylko zdołaliśmy.

Znalazł mnie chłopiec z sąsiedniej kamienicy. Dorabiał jako goniec. Dostałem wiadomość od przyjaciela, tego z Gildii Kupaieckiej: „Wyobraź sobie, że miałem mnóstwo kłopotów w związku z odszukaniem Lombardu, o który prosiłeś. Szef nawet zagroził wylaniem z pracy, jeśli nie przestanę wciskać nos w nie swoje sprawy. Ale mam go. To kramik o małej powierzchni we Freiburgu, na Blitz Strasse 43, boczna Zaubler Strasse. Placi mało podatków, więc albo interes Fierblunchowi idzie kiepsko, albo oszukuje i kręci. Osobiście coś mi mówi, że nasz Fierblunch ma szerokie i mocne plecy. Jesteś mi winien przysługę i rocznik dobrego Bordeleaux.”

Aż podskoczyłem. Pognaliśmy w te pędy pod wskazany adres i zdruzgotało nas. Lombard stał w miejscu gęsto spowitym pajęczyną. Wydawało się, że jest niemal w samym centrum Sieci. Kołatka zaproponowała pójść po Łowców.

W baszcie odnaleźliśmy trupa jednego z łowców. To nie był Schubert. Miał ciało wygryzione aż do kości, a wnętrzności wywleczone na wierzch. Tymi flakami ktoś napisał na ścianie „Silke, ty zdrajczyń!”. Poczułem się słabo, ale nie zemdlałem. Czyżbym stawał się twardy?

Nie wiedzieliśmy, co sądzić o tym dziwnym napisie. Albo sądziliśmy to samo, co i ty w owej chwili, wierny czytelniku. Kołatka przypominała sobie o łowcy, którego zrzuciła ze schodów i został zaprowadzony do medyka. Znaleźliśmy go u najbliższego konowala. Żył i o niczym nie wiedział. Niestety jego złamanie kości było poważne i nie mógł nam pomóc w żaden sposób.

Zostało nam ostatnie wyjście. Lombard.

Kłopoty, ciągle kłopoty

Kołatka oznajmiła mi coś, co wprawiło mnie w osłupienie. Ona nie idzie. Szepnęła, że rana którą otrzymała jest ciężka. Strasznie ciężka. Nastąpiło wewnętrzne krwawienie. Już wczoraj to wiedziała i dlatego nie pokazała mi rany. Nie chciała mnie martwić. Myślała, że damy sobie radę. Ale teraz ma to wszystko gdzieś... Kazała mi iść do lombardu. Zakończyć tę sprawę. Sprawdzić, czy warto było. Wiedzieliśmy, że skoro wszystko zaczęło się od kwitu, zakończyć musi się właśnie w lombardzie. Kazała mi iść. Zapewniła, że wyzdrowieje tylko musi mieć czas. Mówiła to takim tonem, że znałem prawdę. Umierała.

Zostawiłem ją w swoim domu i poszedłem. Cóż innego mi pozostało?

Nawdychałem się Pyłu tak mocno, że nie potrafiłem przez moment rozróżnić dźwięków, nie wiedziałem też, gdzie jestem. Po-

tem kształty stały się wyraźniejsze, kontury ostrzejsze niż zazwyczaj. Przyzwyczajenie organizmu do narkotyku.

Postanowiłem wartkim krokiem wejść na Sieć i biegiem skierować się do lombardu.

Wszedłem na Pajęczynę jakieś 400 metrów od lombardu. Mijały mnie pająki i zwykli, nieświadomi niczego ludzie. Ale na Blitz Strasse nie było nikogo. Ulica razila nienaturalną pustką. Gdy tylko na nią wszedłem poczułem drżenie, jakby pajęczyna pod moimi stopami zadrżała, naciągnęła się w gwałtownym skurczu. Powietrze przedarł przeraźliwy pisk wydobywający się z tysięcy gardzieli. Pajęcze dzieci zorientowały się! I ujrzałem jak wylewają się czarnym morzem z sąsiednich ulic i zaułków, jak pędzą ku mnie. Całe dziesiątki. I pomimo zaburzeń po narkotyku, ujrzałem ciągnących za mną biednych i bogatych, żebraków i szlachciców, strażników, sklepikarzy, kobiety i mężczyzn. Byli wśród nich zwykli ludzie, którzy mieli wobec mnie równie złe zamiary. Wyznawcy Pajęczycy. I pędzili jak mrówki, jak szarańcza. Nie zważali na przeszkody, gnali po domach, murach, ścianach i dachach. Cała ta masa piszczał groźnie przypominała mroczną, magiczną powódź. Ale byli daleko, a ja spostrzegłem już wejście do lombardu. Było tuż naprzeciw pustego kramiku z naleśnikami. Więc nos Loriego miał rację!

Wtedy z cienia wynurzył się pajak. Łysy, chudy mężczyzna o stalowych oczach. Uśmiechnął się tak samo, jak wtedy, gdy zabił Sroghmira... gdy przebił dziadka... Musiałem przejść przez niego, a każda chwila zwłoki kosztować mnie mogła życie.

W pełnym pędzie kopnąłem skrzynię z kramiku z naleśnikami, wskoczyłem na ladę i poszybowałem ponad pajakiem. Strzeliła biała nić i schwyciła stopę, ciągnąc mnie w dół. Upadłem z łoskotem. Mój nos wyrznął o próg lombardu, gdy tymczasem pajak starał się przyciągnąć mnie w swoim kierunku. Rozwrzeszczana tłuszcza zawyla radośnie. Była tuż tuż. Próbowałem się wyrwać, ale na darmo. Wtedy wyszarpnąłem puzderko od Loriego z mizerną resztką Pyłu, otworzyłem je i rzuciłem w pajaka. Powietrze wypełnił zielony proszek, a stwór krzyknął i puścił mnie. Rzuciłem się do drzwi i nacisnąłem klamkę. Tłuszcza zawyla dziko, a mnie stanęło serce. Drzwi były zamknięte.

Lombard Fierbluncha

Nacisnąłem drugi raz klamkę i drzwi otworzyły się. Na sekundę zamek musiał się zaciąć. O Bogowie, to był wasz najgorszy żart w moim życiu! Przesząpiłem próg i zdałem sobie sprawę, że znalazłem się w niezwykłym miejscu.

- Nie musi pan zamykać drzwi. - Za ladą siedział niski, powyręczany mężczyzna. - Oni tu nie wejdą. To porządny lokal.

Rzeczywiście, tłumy stworów i ludzi wypełniły ulicę. Stały i w cichym milczeniu czekały.

- Boją się. - stwierdził mężczyzna. - Boją się tego, co pan, młody człowieku, może uczynić.

- Pan jest...

- Eidlung Fierblunch, właściciel. Do usług.

Wyciągnąłem kwit i położyłem na ladzie. Przyjrzał się zakładając binokle.

- Tak, zgadza się. - pokiwał głową - To wystawił jeszcze mój ojciec. Wiele już lat upłynęło... Dwa tysiące złotych koron... - roześmiał się szczerząc żółtawe, popsute zęby. - Wtedy Sieć była mała. Teraz wyceniłbym nie mniej niż 50 tysięcy.

- Bez żartów...

- Naprawdę. - uśmiech znikł z jego ust i począł mi się bacznie przyglądać. - Czy pan wie, co to jest?

- Jedynie zgaduję. - odparłem. - Klucz do Pajęczycy, czarne jajo, lub coś podobnego.

Nakazał mi, abym poszedł za nim. Kolejno mijaliśmy szafki numerowane bynajmniej nie po kolei, lecz wedle jakiegoś zwanego szyfru. W końcu zatrzymaliśmy się przy małej szafce z paroma dziwnymi pokrętłami. Gdy nimi obracał śmiesznie stuknęły, jak nakręcany zegar. Otworzył szafkę.

- Proszę. - zachęcił. - Bez obawy.

Zerknąłem do środka. Całą wnękę wypełniały splecione srebrzyste nici, jako gęsto splecione kłębek wełny. Za tą ścianą dostrzegłem coś złotego. Ruszyło się i cofnęło się głębiej.

- Niech pan ją weźmie. Nie ugryzie pana. A może pan woli, bym ja to zrobił?

Zachęcający głos Fierbluncha sprawił, że wyciągnąłem rękę i ostrożnie włożyłem do szafki. Przerywając kłykami zwoje pajęczyny ma dłoń sięgnęła w końcu na dno. Pot wstał mi na czoło, gdy poczułem jak wiele par odnóży wchodzi na grzbiet mej dłoni. Wyciągnąłem rękę.

Była piękna. Złocista barwa jej odwłoku i srebrzysto-czarne odnóża sprawiły, że wyglądała olśniewająco. Stała spokojnie, nie ruszając się.

Pociemniało mi w oczach. Lombard się zmieniał. Rozszerzał. Ciemniał. Ściany przekształciły się w chropowate powierzchnie. Biegały po nich setki pajaków, tu i tam. W górę i w dół. Z sufitu, na srebrnych niciach wisały kokony. Jeden z nich poruszał się. Fierblunch stał obok mnie, nie przestając się uśmiechać.

- To ona? - szepnąłem. - Na Bogów, to Królowa?... Pajęczycyca?

- Oczywiście. Co pan zamierza teraz zrobić?

- Nie wiem, naprawdę. Chyba, chyba ją zabiję...

- Niech pan nie będzie głupcem. I co wtedy? Wróci pan do domu, by żyć jak przedtem? To na nic. Nie będzie miał pan gwarancji, czy pająki nie mieszkają obok i ciekawość nakaże panu co parę dni brać Pył, by mieć pewność. By sprawdzić, czy nie rośnie Nowa Pajęczyna. W końcu uzależni się pan od narkotyku. A jego zdobycie jest trudne.

- Do czego pan zmierza, panie Fierblunch?

- Niech pan, młody człowieku zrozumie. Pan ma Pajęczycę. Pan ma Królową. Jest władcą jej życia i śmierci. Wszystkie jej dzieci wiedzą, że jeśli ona zginie, ich też czeka śmierć. Zrobią więc wszystko, by żyć. Może pan zostać ich nowym przywódcą, prawie bogiem. Miasto stoi przed panem otworem. Armia żołnierzy i wpływowych sług u boku. Ludzcy wyznawcy pajaka będą panu służyć tak samo jak pajęcze dzieci. No, niech pan da jakiś rozkaz tej tłuszczy na zewnątrz. Proszę spróbować, śmiało...

Stałem na progu i wyciągnąłem dłoń. Setki kosmatych stworów zadrżało.

- Mam Królową! Mam waszą Pajęczycę! - mój głos zabrzmiał jakoś obco. Nie jak biednego, zagubionego skryby. Najpierw uklęknął jakiś człowiek, później następny. Kilkudziesięciu ludzi klękało przede mną. Pająki drżały i piszczały cichutko.

- Rozejdźcie się i nie drażnijcie mnie swoim widokiem!

W chwilę potem Blitz Strasse znów ziała pustką i kramikiem z naleśnikami.

- Witam Pajęczego Władcę. Witam Króla. - skłonił się właściciel.

- Kim pan jest, panie Fierblunch? - spytałem. - Dlaczego pan mówi mi to wszystko?

- Jestem potomkiem czarnoksiężnika, który przywiózł czarne jajo do miasta. Jestem opiekunem, Strażnikiem Królowej. Jak pan sam widzi jest mała i nieszkodliwa. Jest piękna. Wręcz cudowna. Najpiękniejsza na świecie...

Kokon poruszył się nad moją głową. Przez gęsty kłęb dostrzegłem część twarzy uwięzionej osoby. To Schubert, łowca.

- Panie Fierblunch... Jestem zwyczajnym skrybą, nie nadaję się na władcę. Nawet dziadkowej gosposi krępowałem się wydawać polecenia. A najważniejsze, że straciłem swoich przyjaciół i myślę, że mam całego tego syfu serdecznie dość.

Po tych słowach delikatnie położyłem Pajęczycę na ziemi i...

- Co chce pan... O Mroczni Bogowie, nieee!!!...

Chrzest pod moją stopą i krótki, cichy pisk. Fierblunch padł na kolana kryjąc oblicze w dłoniach.

Na zewnątrz ciszę rozdarły tysiące pisków i dźwięk pękających nici. Gdzieś odbił się grom. Stałem na stołku i odciąłem kokony. Wszyscy nie żyli, prócz Schuberta.

Pamiętam, że łotrowskie nawyki, jakich nabyłem się od Kołatki kazały mi sprawdzić zawartość niektórych szafek Fierbluncha. Znalazłem tam dużo kosztowności, a nawet wspaniały, wysadzany klejnotami miecz. Zarzuciłem Schuberta na plecy i wyszedłem z lombardu zostawiając właściciela tarzającego się we łzach po podłodze.

Kurtyna trzecia

Szedłem ulicą i mijałem wielu przechodniów. Zwykłych, normalnych przechodniów, zatroskanych swymi problemami obywateli Middenheim. Ni śladu białej nici, ni śladu wstrętnych stworów. Czulem też, że Pył przestaje działać.

Kilkanaście kroków ode mnie stał On. Łysy, wysoki mężczyzna. Ten sam. Zatkąło mnie z przerażenia. Położyłem Łowcę na ziemi, a pajak syknął z nienawiścią:

- Jesteś zadowolony z siebie, skrybo? Głupcze, myślałeś, że zabiłeś Królową? Prawdziwa Królowa jest niemal tak stara jak świat. Co kilkaset lat znosi duże czarne jajo, bez udziału żywicieli, bez pomocy żadnych istot rozumnych. Z jaja wychodzi młoda Pajęczycza. Ta odchodzi i zakłada nowe gniazdo. To ciągnie się od wieków. Dzieci są związane ze swoją Pajęczycą i z jej matką, i z matką jej matki. Tylko zabicie Wielkiej Królowej zniszczy nasz gatunek, a to nikomu się nie uda. Któż bowiem jest zdolny zgładzić Boginię? Tak, nie zginałem. Jestem dzieckiem inszej Pajęczycy, nie tej biednej, której odnóże jeszcze jest przyklejone do twego buta.

- Po co to mówisz? Co zyskasz na tym?

- Chcę poczuć twój ból. Twoją beznadziejność. Jesteśmy zbyt silni. Ciągłe powstają nowe gniazda. W różnych miastach, w różnych krajach. W końcu przyjdą moi bracia z inszych gniazd i opłotą wasze miasto nową Siecią pod przywództwem nowej Pajęczycy. A ty nic na to nie poradzisz. Walczysz z wiatrakami, głupi człowieku!

Zapisał, co miało być śmiechem. Wiedziałem, że zwykli ludzie patrzyli na nas, jak na wariatów, ale nie zwracałem na to uwagi. Pajak wysyczał:

- Jak tylko ktoś zabił paru moich braci w Altdorfie i ukradł Klucz do Twierdzy Strażnika middenheimskiej Królowej, podejrzewałem, że to sprawa zdrajcy. Wygrałeś tę rundę nędzny człowieku, ale powiedz mi tylko, gdzie jest Silke?

- Nawet gdybym wiedział, nie powiedziałbym ci. Zresztą nie wiem, o kim mówisz...

- Dość. Przecie to ona dała wam kwit... To z nią byłeś u tego zafajdanego halflinga, to ona wszystko zorganizowała...

Mój umysł poraził błysk. To ona dała wam kwit... Znalazłam... To ona była ze mną u alchemika... Kołatka!

Podszedłem kilka kroków bliżej, dzierżąc miecz, który wyniosłem z lombardu. „Stawaj, lub idź precz”. Warknąłem to zupełnie nie jak biedny pracownik skryptorium. Pajak chwilę przyszywał mnie spojrzeniem, a potem oddalił się. Był słaby, Sieć nie istniała w Middenheim. Już nie.

Silke

W domu znalazłem tylko kartkę. „Lori wszystko ci wyjaśni. Kocham cię, Kołatka”.

O tej samej porze wszedłem do sklepiu alchemika. Byłem przemoknięty i obszarpany.

Dowiedziałem się wszystkiego o Kołatce.

Tego, jak za młodu porwali ją. Złożono w niej jajo z pajęczym spaceniem i zawinięto w kokon. Przez pół roku wisiała, skrepowana, poddana straszliwej wewnętrznej mutacji. Jednak zmiana nie przebiegła w zwykły sposób. Dziewczyna pozostała człowiekiem. Dlatego Pył jej nie zdradził. Była również pajakiem, na Sieci mogła korzystać z tych samych mocy, co oni. Ale sercem pozostała dziewczyną i nigdy nie mogła pogodzić się ze zmianą, z tym, że najlepiej smakuje jej surowe mięso. Postanowiła się zemścić. Postanowiła zabić Królową, nawet, gdyby oznaczało to jej śmierć. Odnalazła Klucz - kwit do lombardu, wszelako po kradzieży pajaki sprawnie ukryły Twierdzę Strażnika. Ukryły

lombard Fierbluncha. Kołatka potrzebowała pomocy, najpierw halflina Loriego, potem brodacza Hermanna. Jednak byli za słabi. Wtedy Kołatka pomyślała o swych codziennych, starych przyjaciółach, nie znających jej sekretu. O nas.

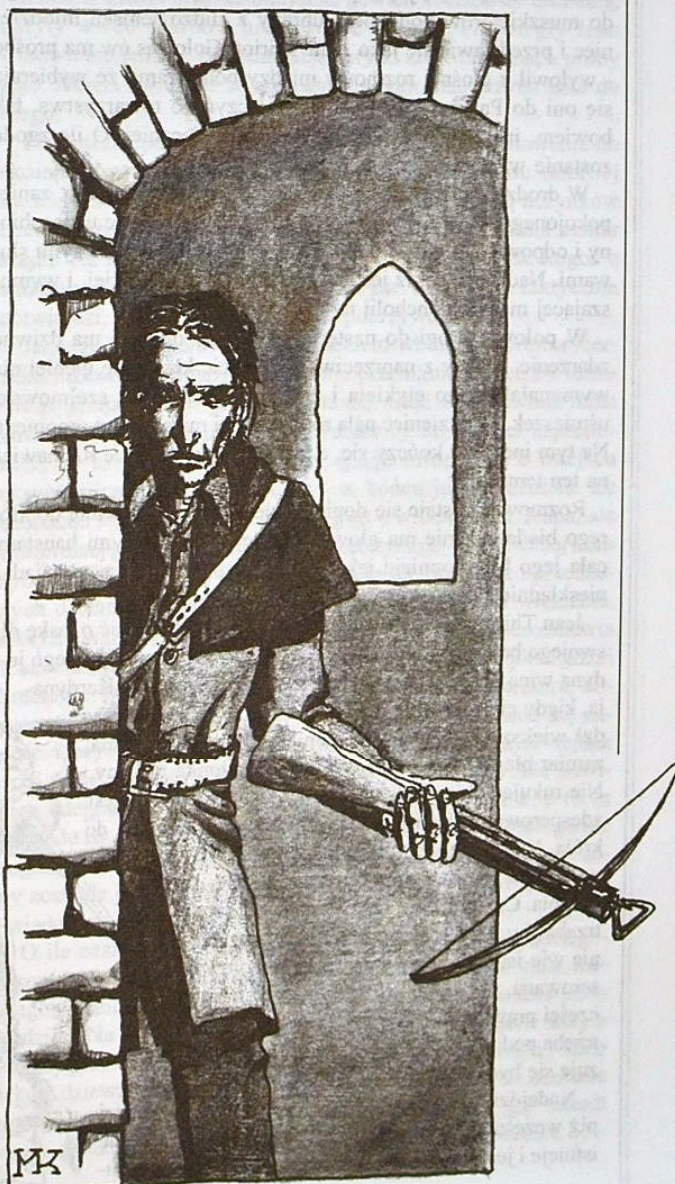
Z naszą pomocą znalazła lombard. Nie mogła tam wejść osobiście, bo Królowa zabiłaby ją od razu, jedną myślą. To my mieliśmy to zrobić. I uczyniliśmy to.

Teraz Kołatka nie żyje.

Koniec

Później w mieście wrzało. Opisywano niepokojące zniknięcie trzystu dwudziestu osób. W miejscowej gazecie wspomniano o ich bieganiu po ścianach i domach w dzielnicy Freiburg. Odwiedzili mnie Templariusze Białego Wilka. Opowiedziałem im o wszystkim. Nie uwierzyli. Uznali mnie za wariata. Lombard zniknął, jakby nigdy go nie było...

Skrobie te słowa przy migotliwym blasku świecy, który dla mnie jest jeno jasną plamą w ciemności. Widzę inaczej, niż przedtem. Pewne rzeczy bardzo wyraźnie, insze w ogóle. Już zapomniałem, jak wygląda ta rzeczywistość, którą oglądacie wy, moi czytelnicy. Uzależniłem się od Pyłu. Tak, wystarczył przez ten krótki okres, którego wiernie starałem się opisać. Nie upiększając i nie fantazjując. Jeśli nie biorę Pyłu, mam silne ataki i konwulsje. Kapłanki Shallyi orzekły, że przy mym przypadku są bezradne. Dlatego ruszyłem z Schubertem do Altdorfu, by zdobyć narkotyk, którego tak potrzebuję. By zabijać pajęcze dzieci i niszczyć Sieć.





Marcin Blacha
ilustracje wykonał Tomasz Oracz

Hiszpański więzień

Część pierwsza, która poucza o tym, że nierozważnie jest ufać nieznajomym, a szczególnie nieznajomym kobietom

Jest słoneczny poranek, a nasi muszkietierowie pałaszują śniadanie w zajeździe odległym dwa dni od Paryża. Obarczeni jakimś błahym zadaniem od króla wracają, dajmy na to, z Normandii, nie śpieszą się, więcej nawet, korzystają z gościny każdej karczmy przy drodze, ze szczególnym zacięciem degustując wina. Kiedy po kolejnym posiłku czas się już zbierać do drogi, do muszkietierów podchodzi ubrany z cudzoziemska młodzieniec i przedstawia się jako Jean Thiriot. Gołowas ów ma prośbę - wyłowił z głośnej rozmowy między bohaterami, że wybierają się oni do Paryża. Chciałby się dołączyć do towarzystwa, tak bowiem, jak sądzi, byłoby dla niego bezpieczniej. O ile zgoda zostanie wyrażona, grupa rusza.

W drodze młodzieniec sprawia wrażenie zamyślonego, zaniepokojonego i zasmuconego zarazem. Nie jest dobrze usposobiony i odpowiada jedynie ułamkami zdań, bądź pojedynczymi słowami. Nadto widać, iż jest to skutkiem troski, wielkiej i wymuszającej mars melancholii na gładkim obliczu.

W połowie drogi do następnej gospody miejsce ma dziwne zdarzenie. Jadący z naprzeciwka szlachcic kłania się głębiej niż wymagałaby tego etykieta i przyobleka na twarz szelmowski uśmiešek. Młodzieniec pała rumieńcem i miesza się na moment. Na tym incydent kończy się, a eskortowany nie chce rozmawiać na ten temat.

Rozmownym staje się dopiero wieczorem, przy winie do którego biedaczek nie ma głowy. Z kolejnymi wypitymi haustami cała jego buta tonie jak wosk. Chłopak zaczyna opowiadać nieskładnie pewną historyjkę, krótką i smutną.

Jean Thiriot przybył z dalekiej prowincji, by prosić o łaskę dla swojego brata, więzionego w Bastyli nieszczęśnika, którego jedyną winą było to, że przeciwstawił się siepaczm Kardynała, kiedy ci próbowali nastać na cześć siostry. Jean wydał większość rodzinnych pieniędzy na podróż i ma zamiar błagać Kardynała o łaskę dla członka rodziny. Nie rokuje sobie wielkich szans na audiencję, ale jest zdesperowany. Jeśli trzeba będzie, zajdzie nawet i do króla. Na tym mniej więcej etapie opowieści zmożony winem młodzieniaszek osuwa głowę na stół i zasypia. Czytelnik przyzna, że nie wiele mu było trzeba, by przeniósł się w objęcia Morfeusza, nie wie jednak, że sytuacja została wyreżyserowana, choć być może domyślił się już części prawdy: młodzieniec, którego wszak trzeba podnieść z ławy i przenieść do pokoju okazuje się być dziewczyną! I to wcale ładną.

Nadejdzie wreszcie czas wyjaśnień, później raczej niż wcześniej, bo wino było mocne. Jean faktycznie istnieje i jest uwięziony w Bastyli, oskarżony o pobi-

cie ludzi Kardynała. Dziewczyna nazywa się Marianna i jest jego narzeczoną, zaś nazwisko Thiriot pożyczyla sobie na czas podróży, podobnie jak męski strój, dla bezpieczeństwa. Wiadomo - samotna kobieta na pełnych bandytów drogach... tutaj Marianna zaczyna szlochać i zastanawiać się głośno, co też mogli sobie o niej muszkietierowie pomyśleć.

Sytuacja niezręczna - to fakt - kiep jednak, kto nie pomoże uciśnionej szlachciance. Przy okazji spłatać można figla Kardynałowi! Właśnie na takie podejście liczyła Marianna układając swój chytry plan. Nie możemy jej zawieść.

Część druga, w której występek zostaje nagrodzony, a cnota zbiera cięgi

Nasi muszkietierowie, ludzie na których zastawiano już pułapki nie raz, dobrze powinni wiedzieć, jak zasadzkę sporządzić. Uwolnienie Jeana nie powinno wydawać się trudne, bowiem w tej sprawie Kardynał bardziej ufa dyskrecji niż zbrojnej sile eskorty. Nie rzucająca się w oczy karetą chroniona jest przez czterech zaledwie żołnierzy, z czego dwóch usadowionych wewnątrz, przy więźniu. Wszystkiego tego dowiedzieć się można dzięki odpowiednim kontaktom, grając, powiedzmy, w basetę z kim trzeba. Wiadomo, kto pyta, ten nie błądzi. Pokojowe rozwiązanie problemu nie wchodzi w grę i Mariannie nie zależy zbyt wiele na załatwieniu sprawy na drodze sądowej. Po prawdzie nalega nawet na zasadzkę. Wszystkie jej szczegóły powinny być precyzyjnie zaplanowane, a w razie gdyby bohaterowie mieli skrupuły (muszkietierowie rozbójnikami? - nie może być!) postara się ona wykorzystać wszelkie sposoby oddziaływania, by nakłonić ich do działania - bez przesady wszakże, już i tak wystąpiła ze śmiałą sztuczką, dosyć pobudzającą fantazję. Najlepiej powóz uprowadzić poza miastem, strasząc woźnicę nabitą bronią. Tak sugeruje Marianna.

Pani Fortuna chce jednak, by w trakcie próby odbicia Jeana spłoszone konie poniosły powóz dalej, wzdłuż drogi. Któryś z muszkietierów musi wskoczyć z konia na kozioł i wykażać się umiejętnością powożenia zaprzęgiem. Rzecz sama w sobie nie trudna dla śmiałka, lecz oto nowa przeszkoda! Od strony Paryża zbliża się grupa jeźdźców. Ich przywódca na wyjątkowo rączym wierzchowcu zrównuje się z rozpędzonym dyliżansem. Wkrótce na dach powozu przedostaje się właściciel rumaka, człek o którym trudno cokolwiek powiedzieć póki co - twarz jego maskuje jedwabna chusta.

Zamiary nieznajomego są jednoznaczne. Wyrażnie spóźnił się ze swoją pułapką i teraz zamierza przejąć kontrolę nad powozem. Bynajmniej nie za-



leży mu na towarzystwie. Szpada na nic się nie zda w tym momencie, co nieznanemu zdaje się nie przeszkadzać. Całkiem nieźle radzi sobie w walce nieuzbrojony.

Mistrz Gry powinien uznać przewagę swady nad osłupieniem. Muszkieter-woźnica zostanie obcesowo zrzucony z powozu, zaś rozbójnik podziękuje za krótkie starcie machnięciem kapelusza. Jego towarzysze to zwykłe podnające ciury. Ich zadaniem jest powstrzymanie ewentualnego pościgu i z zadania tego wywiązać się będą do czasu, aż nasi bohaterowie zdobędą miażdżącą przewagę. Porywaczowi w zupełności to wystarczy - łatwo zgubić się w leśnym labiryncie ścieżek, porzucając uprzednio powóz. Dla dobra przygody warto umożliwić porwanie Jeana. Jego następstwem będzie wiele pasjonujących perypetii.

W tym miejscu warto rozświetlić nieco mroki tajemnicy i wyjaśnić kilka istotnych dla intrygi faktów.

Otóż Marianna w rzeczywistości jest szlachcianką, w przeciwieństwie do jej uboższego kochanka Jeana. Razem stanowią tandem oszustów, nieźle prosperujący dzięki naiwności i szlachetnym porwom serca innych. Ulubioną przez oboje metodą wyłudzenia pieniędzy jest znany być może Czytelnikowi sposób „na hiszpańskiego więźnia”. Dla niewtajemniczonych: Jean, podając się za cudzoziemskiego arystokratę, dzięki swojemu niewątpliwemu urokowi, wkupuje się w łaski bogatego i samotnego szlachcica. Preferuje przy tym dziwaków i starych kawalerów. Udać zgrzyotę, odmawia po jakimś czasie udziału we wspólnych rozrywkach i wymawia gościnę u gospodarza. Zainteresowanemu przyczynami troski po wielu wykrętach przedstawia sprawę. Mówi, że dowiedział się z listu, że jego piękna siostra została porwana przez wrogów rodziny. Aby ją wykupić, potrzebne są pieniądze, po które on musi udać się do rodzowego majątku, gdyż nie może nadawać sprawie rozgłosu. Na poparcie starań Jean pokazuje miniaturę, na której uroda Marianny, nie potrzebująca bynajmniej retuszu, została cokolwiek poprawiona. Bogacz w dziewięciu przypadkach na dziesięć oferuje pomoc. Jean sugeruje ewentualnie, że zwrócona przez niego potem suma pożyczki zostanie podwojona, co ostatecznie przekonuje ofiarę „hiszpańskiego więźnia” i powiększa jej zapal. Wówczas Jean przyjmuje ofertę z niekłamana radością i proponuje na dodatek rękę siostry, co niebagatelnie wpływa na ostateczną decyzję bogacza, gdyż oznacza mariaż z arystokratycznym rodem i uczciwy posag.

Dodawać nie trzeba, że dla ofiary cała sprawa kończy się ośmieszeniem i zubożeniem, w momencie gdy „cudownie ocalona” siostra daje jej w łeb podczas romantycznego tete-a-tete. Rzadko kto ma potem ochotę opowiadać o takiej przygodzie - rzecz jasna tym mniejsza ochota, im bardziej dotkliwa była strata materialna.

Jean i Marianna przemierzają Francję i kraje ościennie w poszukiwaniu nowych ofiar, a w razie ich braku zarabiają na oszustwach karcianych i szpiegostwie na rzecz Hiszpanii. Przyłapani właśnie na działalności szpiegowskiej Jean trafił do więzienia. Kardynał pojęcia nie miał o „hiszpańskim więźniu”, do czasu aż nie uświadomił go hrabia de Coupet, człek bogaty i naiwny jak panna z prowincji - jak nie trudno odgadnąć, ostatnia ofiara piekielnego duetu. Ostrzeżony przed pozbawioną skrupułów Marianną i niezbyt ufający cnotcie swoich podwładnych (co innego muszkieterowie!) Richelieu rozkazał przewieźć Jeana do swojego tajnego więzienia. Oszust nie ułakł się bowiem powagi Kardynała i krzykliwości pana de Coupet, i nie ma zamiaru zdradzić swojej siatki szpiegowskiej, ani miejsca ukrycia ostatniego łupu - własności biednego szlachciury. Ufa on po prostu pomysłowości Marianny i szczerze wierzy w jej pazerność, ta nie ma bowiem błędnego pojęcia o miejscu ukrycia skarbu, niezależnie co by twierdziła.

Część trzecia, w której romantyczne spotkanie pod księżycem kończy się w gabinecie Kardynała

Zaspokoiwszy po części chociaż ciekawość Czytelnika powróćmy do losów muszkieterów. Przy szczęśliwym dla człowieka w

jedwabnej masce obrocie spraw stracili oni Jeana bez szansy na rychłe jego odbicie. Ta runda zdaje się być przegrana. Marianna na wspomnienie o zamaskowanym porywaczku jest autentycznie zaskoczona. Za zgodą MG, a dla ubarwienia scenariusza stać się może i tak, że nieznanemu po zrzuceniu muszkietera z powozu celowo uchylił swojej maski. Okazuje się wówczas, że jest on spotkanym na drodze do Paryża podróżnym, który takim samym dwornym uchyleniem nakrycia głowy złożył uszanowanie Mariannie. Dziewczyna dalej utrzymuje, że go nie zna.

Królewscy muszkieterowie nie lubią bezczynności i los znów wychodzi im naprzeciw. W drodze do miasta kusi ich zajazd i kiedy wstępują, by odetchnąć nieco przy dobrej zakąsce i winie, kiedy pogawędzą o niedawnej przygodzie, do gospody wchodzi posłaniec i przekazuje im list. Wykreślone z fantazją litery składają się na krótki tekst, w którym nadawca zaprasza do odwiedzin „w miejscu, w którym mieliśmy przyjemność wymienić uwagi na temat powożenia zaprzęgiem”. Osoba podpisana pod listem prosi o pozostawienie Marianny pod czujną opieką i nie wtajemniczanie jej we sprawę. Pod listem podpisał się hrabia de Coupet.

Czytelnik domyśla się zapewne, że osobie bez żenady przedstawionej jako półgłówek, czyli panu de Coupet, ciężko byłoby się wysilić na porwanie zrealizowane z taką swadą. Domysł jest słuszny - nieznanemu podaje się tylko za doświadczonego przez los szlachcica, którego nazwisko udało mu się pozyskać od Jeana.

Wystarczy na razie powiedzieć, że porywacz oszusta sam nie jest cherubinem i pragnie odzyskać pewien kosztowny drobiazg, ukryty wśród skarbów hrabiego de Coupet. Przebiegły Jean wmówił mu jednak, że lokalizację skrytki zna Marianna, a próby jego odbicia związane są z afektem, jakim dziewczyna pała do niego.

Plan nieznanego, który wyraźnie przejawia zamiłowanie do skomplikowanych intryg, polega na wykorzystaniu dobroci muszkieterów. Chce im on wyznać prawdę dotyczącą uczynków duetu, przedstawiając się jako hrabia de Coupet - ostatnia z ofiar szajki. Na dowód, że mówi prawdę, proponuje wysłać kogoś z służących bohaterów do Paryża, gdzie pan de Treville faktycznie potwierdzi, że szlachcic taki został pokrzywdzony.

Jako, że nieznanemu jest człowiekiem wbrew pozorom rycerskim i dwornym, przez myśl mu nie przemknęło nawet, by torturować Jeana, lub co gorsza Mariannę. Stąd zastosowana musi zostać metoda skomplikowana. Fałszywy de Coupet zaproponuje, by to muszkieterowie wyciągnęli informacje o miejscu ukrycia pieniędzy od Marianny - w końcu już im zaufała. Ze spotkania - mówi tajemniczy intrygant - wróćcie bez Jeana, ale z informacją, gdzie porywacz go przetrzymują. W udawanej konspiracji cała grupa przybędzie w to miejsce, omijając uprzedzonych o planie strażników. Przez szczelinę w murze więzienia, którym okaże się zrujnowany kościółek, Marianna porozmawia z ukochanym. Ten poprosi o wykupienie z niewoli pieniędzmi hrabiego. Wówczas, muszkieterowie, eskortując Mariannę do pomocy jej wydobyć skarb i sprawiedliwości stanie się zadanie. Oczywiście na współpracę Jeana nie można liczyć - łajdak drwi sobie z kajdan i z miłości. Z tego powodu jego rolę powinien odegrać ktoś inny - na pewno nie rzekomy hrabia, a to ze względu na charakterystyczny, cudzoziemski akcent, którego nie zagłuszy nawet intymny szept. O wykonanie zadania poproszony zostanie jeden z muszkieterów, ten, który ma największe doświadczenia z damami.

O ile nasze zuchy zgodzą się dopomóc hrabiemu, oddelegowany do rozmowy z Marianną muszkieter nie będzie miał lekkiego zadania. Oszustka jest bardziej przebiegła niż można przewidzieć. Na dodatek rzeczywiście nie ma pojęcia gdzie ukryte zostały pieniądze - najwyższe kunszty elokwencji zawiodą. Mało tego - dziewczyna zapyta o nazwisko porywacza i o ile zostanie wymienione miano de Coupet, kobieta pojmie, że do gry wszedł nowy gracz, który bynajmniej hrabią nie jest. Zaskoczenie Ma-

rianny jest ceną wskazówką dla graczy. Od tego momentu mają prawo podejrzewać, że ktoś ich ponownie nabiera.

Ponad wszystko scena ta jest doskonałą okazją, by dać się wykazać jednemu z grających gibkim językiem, dowcipem i zaskakującym zwrotów z dziedziny, którą włada Eros. Najgorsze jednak, że jeśli gracz się nie wykaże, Marianna zorientuje się, kim jest jej rozmówca!

Nadszedł dla Marianny czas, by wyzwoliła się spod opieki nasyżych muszkietierów, bo ta znajomość zrobiła się dla niej zbyt niebezpieczna. Zawiedzie ich ona do Paryża, do domu imię Ludendorffa, niemieckiego kupca zbożowego, mówiąc że tam właśnie przechowywane są pieniądze. W istocie człowiek ten współpracuje z Marianną i Jeanem w ich misji szpiegowskiej, i będzie potrafił pomóc dziewczynie uwolnić się od niewygodnego towarzystwa. I tu niespodzianka. Czytelnik pamięta zapewne rozdział „Trzech Muszkietierów”, traktujący o pułapce w siedemnastym wieku: w domu Ludendorffa przyczaili się gwardziści pod wodzą marsowego porucznika. Ich celem jest schwytanie kontaktujących się ze sobą w domostwie szpiegów. Niezależnie od tego, czy muszkietierowie będą się tłumaczyć szpadami, czy językami, panna Marianna umknie, wykorzystując zamieszanie, przez szpiegom tylko znane przejście w ścianie, za kotarą. Wcześniej czy później ten godny pożałowania incydent zakończy się aresztowaniem muszkietierów, niezależnie jak dzielnie stawaliby przeciw wrażym siłom. Dobrze byłoby powiadomić pana de Treville, który wyjdzie ze skóry, by przekonać króla o wierności śmiałków. W końcu oskarżenie o zdradę stanu to nie przelewki! W tym czasie bohaterowie zaproszeni zostaną na wizytę u Kardynała, która rozjaśni im nieco w głowach.

Jego Eminencja w ostrych słowach zgani muszkietierów za pomoc wrogom państwa, choć przyzna (nie od razu!), że nie wierzy, by pomagali świadomie. Grając umiejętnie na ambicji, poczuciu patriotyzmu i obowiązku, zachęci bohaterów by mu wszystko opowiedzieli. Od słowa do słowa padnie pewnie nazwisko de Coupet. Kardynał zamyśli się, zadzwoni po lokaja i naskrobawszy kilka słów na kartce, odda ją słudze. Dla graczy jest to chwila niepewności. Mistrz Gry winien posiedzieć w milczeniu ze trzy minuty, całkowicie ignorując graczy. Udać Kardynała może przerzucać swoje papiery, pisać coś i lakować, zapoznawać się z dokumentami. Jeżeli scena ma być odegrana wernie, warto poprosić graczy, by wstali, kiedy ich bohaterowie rozmawiają z Czerwonym Księciem. Trzy minuty beczynności na stojąco przyprowadzi ich o prawdziwą irytację i uzmysłowi, jak mało znaczą wobec majestatu pierwszego ministra Francji. Po minutach oczekiwania okazuje się, że Kardynał przypominał sobie o muszkietierach: oznajmia im, iż rozkazał zawezwać hrabiego de Coupet. Wkrótce nastąpi konfrontacja i kto się nie zawstydzi, ten niegodny jest nosić opończy muszkietiera.

Część czwarta, w której tajemnice się wyjaśniają, wraca jako taki ład moralny, a Wielki Gracz wyklada swoje karty

Ciężkie godziny nastają. Przyjaciele okazali się być wrogami, wrogom zaś trzeba odplacić za okazane zaufanie - Kardynał udzielił nagany, lecz wypuszcza muszkietierów i poleca szukać Marianny oraz pseudo-hrabiego. Równocześnie zdradza jego tożsamość. Należą się Czytelnikowi w związku z tym dodatkowe wyjaśnienia. Człowiek w jedwabnej masce, podobnie jak Jean, jest szpiegiem, z tym, że służy Koronie Angielskiej. Używa pseudonimu Gaspard. Poczynania duetu oszustów śledził z profesjonalnym zainteresowaniem od dłuższego czasu, miał bowiem chrapkę na informacje, które Marianna z Jeanem zdobywali, i na ich siatkę agentów. Gaspard, dzięki swoim kontaktom, nie tylko dowiedział się o nieszcześciu hrabiego de Coupet. Wie również, że obrabowany szlachcic przechowywał, zaszyte w pularesie, materiały zdolne skompromitować Buckinghama i kilka pierwszoplanowych w paryskim życiu towarzyskim dam. Oddał je mu przyjaciel, obawiający się, zupełnie słusznie, aresztowania. Hrabia, jako wielki tchórz i wierny poddany pragnął je oddać Kardynałowi, ale stanęli mu na drodze Marianna z Jeanem.

Nawiasem mówiąc, oszuści nie zdają sobie sprawy z dodatkowej zawartości portfela hrabiego. Gasparda nie obchodzi dobra rodowa hrabiego. Chodzi mu tylko o zniszczenie papierów. Kiedy muszkietierowie długo nie wracają, Gaspard zaczyna przeczuwać, co się święci. Zabiera ze sobą porwanego i okrężnymi drogami dociera do Paryża. Nie wie, że jest śledzony przez Mariannę, która po ucieczce z domu kupca Ludendorffa zdążyła wrócić na umówione miejsce przed bohaterami (ich zatrzymał Kardynał). Wypatrzwszy gospodę, do której dotarł powóz z jej ukochanym, Marianna przystępuje do działania. Po raz trzeci w tej przygodzie zastosowana zostanie odmiana „hiszpańskiego więźnia”. Tym razem ofiarą pada pewien popędliwy gwardzista, który dla pięknych oczu Marianny i jeszcze piękniejszych oczu jej rzekomej siostry Marie, wspólnie z towarzyszami, próbował będzie uwolnić rzeczoną siostrę (czytaj Jeana). Gaspard odprawił już swoich najemnych zbirów i widząc z okna zbliżającą się podpiłą hałastę, wyrażającą porywaczowi, wysłał chłopca służącego z misją odnalezienia naszych muszkietierów - jedynych znanych mu, zdolnych się odważyć bić zarazem, ludzi w Paryżu. Wierzy, że o ile przedstawi powody swojej maskarady (chodzi o honor dam i księcia!), ci nie tylko pomogą mu, ale jeszcze potem puszcza wolno. Historie awanturnicze rządzą się swoimi prawami i niech się stanie i tak, że kurier z wiadomością od Gasparda znajdzie bohaterów (być może ci zdradzili Gaspardowi w rozmowie nazwę swojej ulubionej karczmy, gdzie będą czekać w razie, gdyby plan wydobywania pieniędzy od Marianny się nie powiódł). Muszkietierowie, o ile przybędą na wezwanie, przybędą w sam czas. Ostatnia barykada puściła i pijani gwardziści wpadli do gospody Gasparda. Ten dwoi się i troi, by stawić im czoła. Gdy do oberży wpadają muszkietierowie, wywołuje się potyczka. Powszechne zamieszanie w karczemnej izbie objawia się zaciętą walką między muszkietierami i gwardzistami, ujadaniem psów i głośnym utyskiwaniem gości, którym nie przypadł do gustu pokaz szermierki. Pod ścianą, do pokoju, w którym więziony jest Jean, próbuje się natomiast przemknąć Marianna. Tylko od temperamentu grających zależy jak przebiegnie starcie. Cały scenariusz utrzymany jest w farsowym stylu, dlategoż więc nie pozwolić bohaterom graczy pohuścić się na kandelabrach, połamać przeciwnikami barierki na schodach i porzucać ławami? Aura chaosu udzieli się wkrótce co bardziej krótkim spośród gości. Pojedynek coraz bardziej będzie się więc zamieniał w beładną bijatykę. Po jakimś czasie do gospody wkroczą posiłki gwardzistów i muszkietierowie z Gaspardem będą musieli zdwoić starania. Gdy jasne stanie się, że ta walka jest przegrana, rozlegnie się strzał z pistoletu. To swoje karty wyłożył ostatni gracz w tej grze, a właściwie jego pełnomocnik. W ciszy po strzale głos zabiera Jean, a właściwie kapitan de Guitaut, bo prawdziwy Jean w ciągu tej opowieści nie ruszył się na krok ze swojej celi w Bastylii. Że cała sprawa była mistyfikacją, dobitnie świadczy wyraz twarzy Marianny, która, starając się uwolnić ukochanego, cały czas jeździła za udającym go porucznikiem gwardii. Oficer zdecydował się ujawnić, ponieważ zamknął nareszcie wszystkie ptaszki w jednej klatce, na dodatek wypełnionej ludźmi kardynała, czyli swoimi podwładnymi. Następują aresztowania i wyjaśnienia. Dla graczy będzie to zapewne szok - po raz kolejny w tej przygodzie muszkietierowie zostali oszukani i wystawieni na pośmiewisko. Wyjaśni się, dlaczego karoła, którą usiłowali odbić, była tak słabo strzeżona. Przypomni im się, że od początku całej awantury nikt z nich, nawet Marianna, nie widział na własne oczy Jeana. Jest to sroga porażka, ale Damy i Kawalerowie - ukłon dla dowcipu Kardynała. Ukłon, mimo wszystko.

Pozostaje zamknąć „hiszpańskiego więźnia”. Zakończenie wszelkie pozostanie otwarte. Czy muszkietierowie polubili zawadiakę Gasparda? Czy na jego prośbę zdobędą i zniszczą dokumenty z portfela hrabiego de Coupet? A może cała sprawa ma podwójne dno, przy którym groźba kompromitacji Buckinghama jest niczym ważnym? Scenariusz ten łatwo może przerodzić się w kampanię, prawdziwą już parodę oszustów. Trzeba przecież dać graczom szansę na rewanż, nieprawdaz?



RYŻOWISKO

Marcin Szyszkowski - Pinky

Widzę, jak ze zbocza zbliża się do nas śmierć, dajcie napalm... Jak to gdzie? Na nasze pozycje! Nie, nie ma mowy o żadnej pomyłce! Żegnaj „Kentucky”, ja nadaję już z grobu, pozdrów chłopców...

Anonimowy radiooperator z 1 Dywizji Kawalerii Powietrznej

Pośród wielu systemów, których akcja toczy się w wymyślonych światach fantasy, sf, cyber- i gothicpunka, wyróżniają się gry osadzone w realiach historycznych - opisujące krucjaty, epokę napoleońską, życie we Francji przełomu XVI i XVII wieku, albo choćby czasy Sarmatów. Do tego typu systemów zalicza się również RYŻOWISKO, gra przenosząca uczestników w niezbyt odległą przeszłość lat sześćdziesiątych. Okres, gdy z głośników rozbrzmiewała muzyka Jimiego Hendrixa i Janice Joplin, po ulicach chodzili długowłosi młodzi ludzie obwieszani koralikami w spodniach dzwonach, króluje wolna miłość, marihuana i LSD, a jakiś maniak w Dallas zabija przystojnego prezydenta. Ale przede wszystkim lata sześćdziesiąte kojarzą się z wojną w Wietnamie. Wielkie mocarstwo angażuje się w konflikt w południowo-wschodniej Azji, wprowadza do walki tysiące żołnierzy, warty miliardy dolarów sprzęt bojowy i... nie potrafi pokonać przeciwnika.

Partyzantka zwycięża, gdy nie przegrywa. Armia konwencjonalna przegrywa, gdy nie zwycięża.

[H. Kissinger]

Gracze mogą opowiedzieć się po stronie, która wygrywając niemal wszystkie bitwy, ostatecznie przegrała wojnę, wcielić się w żołnierzy amerykańskich, południowowietnamskich, australijskich, tajwańskich, południowokoreańskich, nowozelandzkich i filipińskich. Można wybrać wszystkie z rodzajów wojsk zaangażowanych w konflikt - piechotę, piechotę morską (*US Marine Corps*), wojska inżynieryjne ze składu Czerwonej Jedyńki (*1 Dywizja Piechoty*) - słynne Szczury Tunelowe (*Tunnel Rats*), oddziały *Rangers*, *SEAL* i Sił Specjalnych (które oficjalnie nie walczyły w Wietnamie) czyli Zielone Berety (*Green Berets*), żołnierzy z Australijskich *SAS* (*Specjalnych Służb Lotniczych*, bynajmniej nie latających), Kawalerii Powietrznej (zarówno ze składu *Marines*, jak i *US Army*). Można wreszcie zagrać członkiem owianych mgłą tajemnicy oddziałów *SOG* (*Special Operations Group*, w późniejszym okresie znana jako *Grupa Analiz i Informacji - Studies and Observations Group*) - formacji najlepiej nadającej się na sesje konwentowe.

Każda z wymienionych formacji ma swój niepowtarzalny klimat, dla porównania jeśli masz ochotę grać komandosem, żywą maszyną do zabijania wybierz postać z *SEAL*, jeżeli chcesz poczuć się jak zagubiony w dżungli dzieciak, który nie do końca wie co się dookoła niego dzieje - wybierz żołnierza z poboru, zwykłego piechociarza, po krótkim przeszkoleniu rzuconego do walki, jeśli masz ochotę połączyć profesjonalizm i doświadcze-

nie wybierz członka *SOG*. Oczywiście poza postaciami ściśle związanymi z wojskiem gracz ma do dyspozycji całą gamę innych możliwości - może wcielić się w reportera, cywila na usługach CIA, najemnika, agenta wywiadu (np. bloku wschodniego).

Ryżowisko to dzisiaj pole bitwy. Motyka i plug współzawodniczą z karabinem. Wieśniacy są żołnierzami. Niech żołnierze pół ryżowych rywalizują z żołnierzami na froncie.

[Ho Chi Minh]

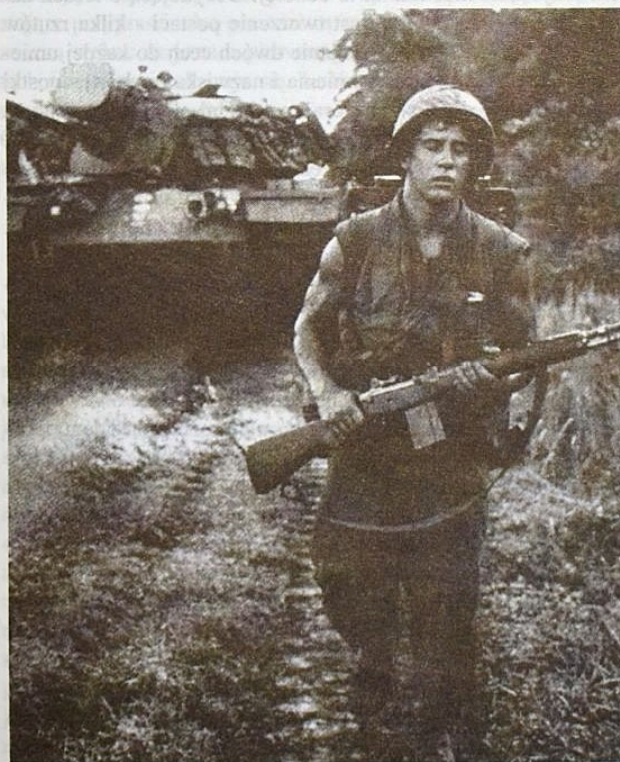
Warto napisać o bardzo istotnym elemencie, wyróżniającym RYŻOWISKA spośród innych gier fabularnych. W tym systemie zarówno Mistrz Gry, jak i gracze uczą się, to oni zdobywają doświadczenie, a nie, jak to bywa w innych grach, ich postacie. Spowodowane jest to wysoką śmiertelnością, po co zaczynać rozgrywkę za każdym razem od początku rekrutem - żółtodziobem (chyba, że ktoś ma na to ochotę). Decydującą o losach danego bohatera czynnością jest tworzenie postaci - kilka rzutów kością dwudziestościenną, dodanie dwóch cech do każdej umiejętności, wymyślenie sobie imienia i nazwiska, wybór jednostki w jakiej odbywa się służbę oraz przydział ekwipunku i nowa postać jest niemal gotowa. Niemal, gdyż system kładzie nacisk na rys psychologiczny, tło, przekonującą historię życia, często sprawia to dużą trudność, bowiem żaden żołnierz nie jest jednokowy. System odwzorowywania psychiki został tak pomyślany, aby gracz miał swobodę w odgrywaniu swojej postaci. Prowadzony przez niego żołnierz zmienia się z sesji na sesję, mają na to wpływ przeróżne choroby, dolegliwości psychiczne, fobie. Postać pozornie ta sama, ale z innym bagażem doświadczeń, dzisiaj szaleniec, czy psychopata, jutro może bohater. Dlaczego taki nacisk jest położony na rys psychologiczny postaci? Ponieważ gra „papierowym” bohaterem, z którym nie można się zidentyfikować nie daje przyjemności, a po jego śmierci gracz nie poczuje nic. Lata sześćdziesiąte, w Stanach Zjednoczonych (a większość wybiera ten kraj jako ojczysty), to bardzo ciekawy okres historyczny, kraj trapią problemy segregacji rasowej, zamieszki studenckie, głębokie przemiany pokoleniowe. Gracze mają szeroki wybór pochodzenia swoich postaci. Mogą to być wychowani w gettach murzyńskich członkowie „Czarnych Panther”, chłopcy z porządnymi katolickimi domami, którzy zgłosili się na ochotników, hippisi palący przed Białym Domem swoje karty powołania, wieśniacy z zapadłego Południa, których ojcowie działają w Ku Klux Klanie. To tylko kilka przypadków wybranych z licznych rzesz mięsa armatniego wysyłanego do Indochin.

Kiedy umrę pójdę do nieba, ponieważ w wojsku służyłem w piekle.

[Major Sanchez, kawaler Medal of Honor (one-zero patrolu Iowa SOG)]

Gra jednostkami specjalnymi jest zalecana po przynajmniej 15-20 sesjach, gdy zarówno gracze, jak i Mistrz Gry zdobędą odpowiednie doświadczenie. Ma to głęboki sens, ponieważ żołnierz pojawiający się w Wietnamie jest kompletnym żółtodziobem, laikiem, bez żadnego doświadczenia i mającym zerową wartość bojową. Przydział punktów umiejętności dla rekruta jest zastraszająco mały (od 6 do 20, co w porównaniu z początkową, minimalną pulą 98 punktów dla członka SEAL jest niczym), odpowiada to poziomowi szkolenia poborowych w tym czasie (żołnierze niektórych jednostek wojskowych dostają mnożnik punktów umiejętności i dodatkowe uwarunkowania co do ich przydziału, wiąże się to z tworzeniem postaci zgodnej z profilem formacji). Oczywiście istnieje pewna szansa, że postać nie zginie podczas pierwszego starcia i po kilku innych walkach stanie się weteranem lub znanym i cenionym, w całym swoim oddziale żołnierzem. Ponieważ śmiertelność jest niezwykle wysoka, autorzy gry zalecają, aby ilość punktów doświadczenia przydzielanych w czasie sesji była jak największa (po 5 przygodach postać powinna być już doświadczonym żołnierzem), po prostu - uczysz się szybko, albo giniesz.

Punkty doświadczenia można wykorzystać w trakcie sesji na zwiększenie poziomu cech i umiejętności (nauczanie w czasie walki powinno zrewolucjonizować system rozwoju postaci) lub po jej zakończeniu, przeznaczając je na specjalistyczne szkolenia, podczas których dana umiejętność będzie kosztowała o wiele mniej, co jest bardziej realistyczne (eliminuje to problem znalezienia odpowiedniego nauczyciela, umożliwiającego zwiększenie poziomu umiejętności). Oczywiście na szkolenie trzeba zostać skierowanym przez Mistrza Gry (w rzeczywistości na specjalistyczny kurs wysyła się żołnierza, jeśli jego macierzysta jednostka zgłosi takie zapotrzebowanie) jest to większa nagroda, niż same punkty doświadczenia. Nie wszystkie umiejętności można podnieść dzięki kursom (autorzy gry starali się opisać szkolenia jak najwierniej), powyżej pewnego poziomu umiejętności, dalsze szkolenie nic już nie pomoże.



Najważniejsze, co powinniście zapamiętać panienki, to fakt, że Viet Cong atakuje tylko w dwóch przypadkach: kiedy są doskonale przygotowani i kiedy wy nie jesteście przygotowani.
[Starszy sierżant Leonard „Champion” Mandela do rekrutów]

Wydawać by się mogło, że w systemie, który nastawiony jest tylko na grę akcji, scenariusze będą prymitywne i proste, coś innego można robić w czasie walki? Jednak ambitni Mistrzowie Gry będą mogli się wykazać, przecież gra nie polega tylko na ciągłym, bezsensownym zabijaniu. Można stworzyć wiele fascynujących scenariuszy, opartych na ciekawym pomysły. Świetnym przykładem jest powrót z Wietnamu (przypomnijcie sobie, co spotkało niejakiego Johna Rambo w miłym amerykańskim miasteczku). Jak żołnierza przyjmą jego najbliżsi, czy będzie dla nich kimś zupełnie obcym? A jak zareagują na jego powrót ludzie z okolicy? Będzie dla nich mordercą dzieci, czy raczej bohaterem, nie będą w stosunku do niego agresywni, nie będą bali się kogoś, kto potrafi zabijać? Bohater może na każdym kroku zmagać się z pytaniami czy warto było walczyć. Co robi, gdy hippisi zabijają jego przyjaciela z plutonu, powinien pomścić jego śmierć, prowadzić śledztwo? Czy potrafi odrzucić wojenne odruchy, a może nadal usłyszawszy na ulicy strzelający tłumik samochodowy będzie padał na ziemię? Czy wojna skończyła się już dla niego, a może nie potrafi już bez niej żyć i chce wrócić do Wietnamu? Wykorzystując prosty pomysł, jakim jest powrót do domu, można stworzyć kilka niezłych i dramatycznych sesji. Inną propozycją na scenariusz jest próba przeżycia jednego dnia w bazie. Jak dużo można ukrącić piwa w ciągu 24 godzin? Jak to piwo przehandlować na przepustki do miasta i na urlop? Do zalet systemu należy również fakt, iż gracze mogą kontynuować przygodę na długo po zakończeniu wojny (mogą wcielić się w agentów CIA, członków Służb Specjalnych, najemnych zbirów, dezenterów ukrywających się na pograniczu, jeden z współautorów grał rolę dowódcy ośrodka szkoleniowego dla grup agentów działających na terenie Indochin). Pomysły można mnożyć, ale nawet podczas sesji, w której postaci graczy są na patrolu można zmusić ich do rozwiązania problemów psychologicznych. Czy powinni wykonać rozkaz dowódcy nakazujący im masakrę niewinnych wieśniaków? Jeśli odmówią jego wykonania, to czy sąd wojskowy ich uniewinni? Czy powinni przyglądać się bez słowa, jak taki rozkaz wykonuje ich przyjaciel z plutonu? Czy stali się tak samo nieludcy jak on? Czy zabijanie wroga sprawia im satysfakcję? Można postawić przed graczami mnóstwo takich zadań i opierać na nich scenariusze przygód. Warto zagłębić się w kręte korytarze ich umysłów, aby dowiedzieć się jak zareagują na wojnę psychologiczną, którą szykuje im wróg. Z drugiej jednak strony można prowadzić także kampanię, w której mają inną motywację, niż przeżycie i zachowanie ludzkich uczuć. Do przykładowych scenariuszy szybkiej akcji należą *Złoto dla zuchwałych*, *US dezenterzy* lub *O dwóch takich, co ukradli czółg*.

Jeśli czegoś nie buchniesz, to nie jesteś z naszego plutonu. Człowieku, na tej wojnie dorabiają się wszyscy, najczęściej ci, co nie muszą tłuć się z żółtkami w dżungli. Dlatego masz największe prawo okradać oficerskie kasyno, kiedy tylko nadarzy ci się okazja. I nie zapomnij podzielić się ze mną.

[Szeregowy Maria Conchita Martinez „doktor Morfi”]

RYŻOWISKO jest systemem nastawionym na szybką akcję i napięcie, w związku z tym mechanika walki i ogólne zasady uproszczone są do granic możliwości, a tak modny starytelling jest jak najbardziej pożądany podczas rozgrywki. W innym wypadku trudno poczuć dreszczyk emocji, wczuwając się w postać żołnierza zagubionego w ciemnej dżungli, gdzie za każdym drzewem może kryć się zamaskowany wróg. Gracze używają tylko jednej kostki dwudziestościennej, a Mistrz Gry korzysta z kości stuściennej. Do nowości można zaliczyć fakt, iż Mistrz Gry nie musi tworzyć wielu bohaterów niezależnych i każdemu z nich

testować umiejętności, co podczas trafienia pod ogień nieprzyjaciela byłoby niemożliwe. Po prostu, rzuca się setką, aby obliczyć wyrażoną w procentach i ustaloną przez Mistrza Gry szansę trafienia gracza, lub bohatera niezależnego. Tak, jak w prawdziwej wojnie, o przeżyciu decyduje nie tylko wiedza, ale przede wszystkim szczęście. Dla ułatwienia na końcu podręcznika zamieszczone są przykładowe karty postaci osób, które mogą się przewijać w grze, nie trzeba ich dodatkowo tworzyć. System zawiera również dwa rodzaje zasad, które Mistrz Gry może dowolnie stosować, pierwsze nastawione na większy realizm, drugie prostsze i szybsze, wykorzystywane też do gry w terenie. Opcja gry w terenie to sposób na miłe spędzenie czasu i pobieganie na łonie natury, trzeba tylko uważać na obserwujące osoby postronne. Można w najbliższym demobilu zaopatrzyć się w odpowiedni mundur i stosowny ekwipunek, podobny lub taki sam, jaki jest szczegółowo opisany w podręczniku, i wyruszyć do lasu za miastem, aby w gronie znajomych poczuć się amerykańskim żołnierzem (zwierzyną) na patrolu.

Podręcznik oprócz samego systemu zawiera kompendium wiedzy o wojnie w Wietnamie. Można w nim znaleźć szczegółowe opisy mundurów, oporządzenia, zdjęcia i dane broni jaką mogą posługiwać się gracze od pistoletu Colt M1911A1 do samobieżnego działka M107, jest miejsce na broń używaną przez wroga i nietypowe konstrukcje, którymi posługiwali się żołnierze jednostek specjalnych. Są również opisy helikopterów i samolotów, które latały nad Wietnamem podczas wojny. Spragnieni wiedzy Mistrzowie Gry znajdą historię konfliktu, skrócone opracowania większych operacji wojskowych, gotowe scenariusze oraz proponowane przez autorów lektury poszerzające zagadnienie wojny w Wietnamie.

- *Panie poruczniku, ten brudas zaatakował mnie maczetą, wywaliłem więc w niego cały magazynek z odległości czterech metrów.*

- *Szeregowy, ten człowiek bronił tylko swojego domu. To samo zrobiłbyś i ty, gdyby do twojego mieszkania wszedł bez pozwolenia obcy żołnierz.*

- *Panie poruczniku, ale dostaliśmy rozkaz przeszukać wszystkie chałupy. Więc musiałem tam wejść. W takim razie panie poruczniku, co my tu robimy, skoro bronimy wolności?*

- *Szeregowy Wilson, wy chyba nie rozumiecie sytuacji. Jesteśmy tutaj by ochronić tego człowieka, jego wolności i prawa, które wy przed chwilą złamaliście.*

- *Ale on wcale nie chciał, żeby go broniła nasza armia.*

Lektura podręcznika nie znuży nawet osoby nie zainteresowanej grą, a może być niezłym uzupełnieniem wiadomości. Na koniec warto zauważyć, że dzięki dobremu zaopatrzeniu sklepów modelarskich można kupić i pomalować figurkę swojej postaci, co na pewno uprzyjemni rozgrywkę, zachęci gracza do lepszej identyfikacji z ograżanym żołnierzem, czasem pomoże Mistrzowi Gry plastycznie odwzorować pole walki i uzmysłowić graczom co się w danej chwili dzieje. Polecam wszystkim gorąco ten system, bowiem historia wojny w Wietnamie jest naprawdę pasjonująca, tragiczna, czasami nawet śmieszna.

Pragniemy uzmysłowić wam, że wojna nie zna zasad, więc rzuć mechanikę w kąt i prowadź zgodnie z własnym, rządym krwi sumieniem.

Powoli ze strzędów mgły wylonila się duża łódź, płynąca bez wiosłowania, z prądem rzeki, dlatego nie usłyszeliśmy jej wcze-



śniej. Na rufie stał Wietnamszyk trzymający duże wiosło, pełniące rolę steru, na głowie miał spiczasty kapelusze ze słomy, z lewego boku wystawała kolba Kalasznikowa, wiszącego mu na plecach. Na dziobie siedział w kucki drugi mężczyzna trzymając w rękach, wycelowaną w brzeg chińską Pepeszę z usuniętą kolbą. Palcem pokazywał brzeg dokładnie nad nami. Będą lądować w miejscu naszego ukrycia. Połowę łodzi zakrywał szalas zrobiony z maty zawieszony na półokrągłych pałkach, przypominający kształtem budy na wozach osadników z czasów Dzikiego Zachodu, ilu ludzi kryła nie wiadomo. Oczami rozdzieliłem rolę, Kane obezwładnia gościa na dziobie, Sonny tego na rufie, a ja pokrywam ogniem budę. Zaczynamy dopiero wtedy, gdy Kane zacznie z facetem trzymającym Pepeszę. Dziób Sampanu zarył się w korzeniach i chaszczych zwisających nad Kane'm. W ułamku sekundy widzę jego ramię i tułów wyskakujące z wody niczym atakująca kobra, ręka z ciężką, starą saperką zatacza łuk kończący się na głowie przykucniętego żołnierza, uderzony nią na płask powoli osuwa się na dno łodzi. Zanim zaścielił dno swoim ciałem mój karabin zaczyna wypływać z siebie ogień, pokrywający całą konstrukcję plecionej maty. Katem oka widzę jak cel Sonny'ego podryguje rozrywany pociskami, i rozkładając ręce przewraca się do tyłu lecąc w wodę. Omiatam jeszcze raz dla pewności serią, burtę łodzi. Zrobiło się nagle zupełnie cicho. Gestem nakazałem Kane'owi wejść do środka Sampanu. Wgramolił się powoli od dziobu, karabin zawiesił na plecach, w prawym ręku trzymał w pogotowiu nóż, ciasnota nie pozwalała na posługiwanie się inną bronią, a pistoletu nie miał. Przytrzymując się lewą ręką konstrukcji budy zniknął w jej środku. Usłyszeliśmy odgłos przypominający trzask przecinanej, przez sprzedawcę na rynku w Sajgonie, na pół dużej ryby, ale po nim nie następował charkot mordowanego człowieka. Z czełości wynurzył się Kane trzymając zakrwawiony nóż, broń wroga powędrowała za burtę. W ślad za nią wszedł do wody Kane z nieprzytomnym jeńcem na ramieniu. Sonny odepchnął łódź, która popłynęła niczym okręt widmo z prądem rzeki. Po chwili nic już nie wskazywało na to, że przed chwilą rozegrała się tu tragedia, jakich zresztą pełno na tej wojence. „Foki” wykonały swoją robotę, reszta należy teraz do wywiadu, pewnie znowu coś pokręca, ale to już nie moja sprawa, ta akcja jest ostatnia. Za dwa tygodnie odlatuję z Wietnamu, ciekawe czy będę miał odwagę i kiedyś powiem swoim nastoletnim dzieciakom, że z zimną krwią mordowałem partyzantów w ich wieku.

Adres do korespondencji:

Marcin Kozidrak

Al. Raclawickie 27/32; 20-049 LUBLIN

W numerze piątym Portalu błędnie podaliśmy, że autorem gry Bargiel jest Sebastian Michalski. Autorem Bargla jest **Marcin Pawełczyk**. Wszystkich bardzo przepraszamy.

Przy okazji mamy przyjemność ogłosić, że **podręcznik do Bargla** można ściągnąć bezpłatnie z naszej strony WWW. Zainteresowanych serdecznie zapraszamy!



Stawka doborowa

Dawid Brykalski

Hats off to Mr. Yeskow

Dziś chciałbym miodem i masłem orzechowym posmarować faceta z naprzeciwka czyli strony sąsiedniej. Otóż Mr. Dębski wraz z Mrs. Dębską odwiedzili kawał solidnej roboty. Spolszczyli oni książkę, na którą długo trzeba było w naszym kraiku czekać i okazało się, że czekać było warto. Bo wreszcie jest.

Rzecz dzieje się w Śródziemiu... Znacnie to przeczytajcie. Yeskova, nie Fredę. Napisała przez niego historia świadczy o

tym, że nie wszystko było tak, jak zrelacjonował Profesor. Takie na przykład orki... A wiecie co zrobił Eowinie Aragorn?

Panie Dębski, chcę Panu powiedzieć, że „Ostatni...” jest znacznie lepsze od „Nudy Pierścienia”. Czekam i domagam się niecierpliwie Pierunowa!

K.J. Yeskow, *Ostatni Władca Pierścienia*, wyd. 3.49, 2000 r.

Tak oto kończy się świat

Świat wedle Morrowa kończy się tragicznie. Wybuchła wojna, a kto nie zdążył nabyć stosownego stroju ochronnego (najlepiej w promocji) ten już może pożegnać się z życiem.

Nad niektórymi (przeżyli całkiem przypadkiem) odbył się jednak sąd. Z tych ostatecznych.

To częsty motyw prozy Morrowa.

Nieczęsto natomiast się zdarz, by narratorem powieści stricte sf był niejaki Nostradamus. Choć działał w innej branży Morrow zręcznie go tu wkomponował. Jak również wiele innych zabawnych, tragicznych oryginalnych i mniej motywów. Powinno się wam spodobać.

James Morrow, *Tak oto kończy się świat*, Prószyński i S-ka, 2000 r.

Kryształy czasu

Peter S. Beagle to pisarz mniej u nas znany, ale co z tego.

Jego nawet słabsze książki zasługują na uwagę. Tym razem akcja toczy się w naszych czasach, w których jednak ktoś stara się zamieszać. W doborowym towarzystwie, które pasjonuje się kulturą średniowiecza znalazło się miejsce dla istot hmmm... przynajmniej nadprzyrodzonych.

Wynikają z tego niemałe kłopoty dla głównego bohatera, który raczej wolałby swój czas poświęcić graniu na lutni.

Choć jako się rzekło całość nie zapiera dechu w piersiach jak słynna powieść tegoż autora „Pieśń Oberżysty” to jednak czyta się całkiem nieźle. Być może ze względu na kapitalny warsztat językowy. Peter S. Beagle, *Kryształy Czasu*, Prószyński i S-ka, 2000 r.

Ale kino!

Terry Pratchett ponownie w najlepszej formie od czasów książki „Straż! Straż!” Zamieszanie przechodzące w chaos, aż do momentu trzęsącego ziemią wokół

Ankh-Morpok kataklizmu oto w skrócie fabuła „Ruchomych obrazków”. Bo coś innego może wynikać z poszukiwań alchemików, rynkowe zmysły G.S.P. Dibblera oraz magicznych właściwości Świętego Gaju (Holly Woodu). Dołączmy do tego zwyczajową oportunistyczną postawę mieszkańców wiecznego miasta oraz przypadkowość bohaterów.

Kończówka zaiste hollywoodzka. Potwornych rozmiarów kobieta porwuje biednego bibliotekarza, który jedyne co może to powiedzieć: „Uuk!”. Wspina się na wieżę... no wiecie. Przecież do kina chodzi każdy.

W przypadku T.P. nie można mówić o spadku czy wzroście jakości. Pratchett przyzwyczaił swoich czytelników do rubasznej i absurdalnej, ale nie pozbawionej pewnej mądrości spostrzeżeń zabawy. Goniemy Anglię! Tamże właśnie ukaże się „trzystadwudziestyczwarty” tom cyklu o splaszczonym świecie. U nas już 7. Murzyni się śmieją.

Terry Pratchett, *Ruchome obrazki*, Prószyński i S-ka, 2000 r.

Król Bezmiarów

Ta książka w swoim czasie dostała nagrodę im. J. Zajdla i choćby z tego powodu należy po nią sięgnąć.

Wydawnictwo Mag nie szczędzi sił i środków, by udowodnić, że polska fantastyka ma się dobrze oraz, że (używając slangu pseudokibiców) SuperNowa not rulez.

Tym razem Kres wysyła swoich bohaterów na morza i oceany i co większe bajora, gdzie im (jak to u Kresa) w zwyczaju toczyć bitwy, pojedynki, potyczki tudzież utarczki.

Po dość chudawej „Północnej Granicy” tym razem tomiszcze słusznie opasłe. Cóż lepszego dla fana fantastyki jak nie grubachna książka? Cóż lepszego dla (lokalnego) patrioty niż grubachna książka łódzkiego pisarza?

Mam jednak zastrzeżenie. Chciałbym już mieć w ręku tom trzeci Cyklu Szererskiego. A stali czytelnicy tego działu, ufam, że pamiętają, że ja nie czytam cykli. Z wyjątkiem tych najlepszych.

Feliks W. Kres, *Król Bezmiarów*, Mag, 2000 r.

Ostatnio przeczytane

Kolejna odsłona naszego nowego działu, którego pomysł zacierpnelismy z wakacyjnych pism kobiecych czytanych przez Jakuba Wędrowicza. Tym razem przepytaliśmy naczelników.

Redaktorów naczelników.

A więc Co Pan/Pani ostatnio przeczytał(a)? Panie/Pani naczelnicy?

Tomek Kreczmar

(redaktor naczelny *Magii i Miecza*)

1. K.J. Rowling - „Harry Potter i kamień filozoficzny”
2. Steven Erikson - „Ogrody księżycy”
3. Wittgenstein - „Dociekania filozoficzne”
4. Herman Hesse - „Wilk stepowy”
5. A & B Strugacy - „Bajka o trojce”

Ignacy Trzewiczek

(redaktor naczelny *Portala*, gdyby ktoś nie wiedział)

1. Feliks W. Kres - „Król bezmiarów”
2. David Gemmel - „Druss Legenda - pierwsze kroniki”
3. Stanisław Lem - „Solaris”
4. Joe Haldeman - „Wieczna wojna”
5. A & B Strugacy - „Miliard lat przed końcem świata”

Maciej Parowski

(redaktor naczelny *Nowej Fantastyki*)

1. W. Szekspir - „Titys Andronicus”
2. Antologia - „Robimy Rewolucję”
3. Tadeusz Meszko - „J.H.W.H.”
4. Brian Magee - „Wyznania filozofa”
5. Maszynopisy, Maszynopisy, Maszynopisy...

Bogna Świątkowska

(redaktor naczelna *Machiny*)

1. Dalajlama, Howard C. Cutler - „Sztuka szczęścia”
2. Dalajlama - „Sztuka życia i umierania w pokoju”
3. W. S. Wilson - „Ideals of the Samurai Writings of Japanese Warriors”
4. Jean - Francois Revel, Matthieu Ricard - „Mnich i filozof”
5. Lucy Cousins - „Mysia na placu zabaw”

opracował d. b.



Polscy pisarze piszą po polsku dla Polaków!

EuGeniusz Dębski

Jeśli mnie pamięć nie zawodzi, to kilkadziesiąt lat temu, w czasach rozbuchanego rock-and-rolła, koszmarną angielszczyzną wykonywanego w Polsce, przez i dla Polaków, zespół Niebiesko-Czarni rzucił hasło: „Polska młodzież śpiewa po polsku!”. Hasło to wprawiło w zachwyt szczyty ówczesnej władzy, może nawet było przez odpowiednią komórkę podsunęte, w każdym razie spowodowało, że kapela miała znacznie mniej od innych kłopotów ze wszystkim. Inna sprawa, że i ja wolałem słuchać nawet o perturbacjach Jaśka przy studni, czy o tym co i gdzie piorą baby, niż „Hully-Gully, Yully-Bully-y-y!”. W każdym razie po tym hasle nikt już nie odważył się „śpiewać” po angielsku, może dopiero Czesław Niemen, ale za to po włosku.

Minęło niewiele, dwa tuziny lat, i oto zwały mi się na biurko jednocześnie cztery książki polskich autorów. Jakby ktoś nakazał: „Po polsku i dla Polaków!”. Może to oznaka zmian, powiewu wichru odnowy, może przypadek i do końca roku nie pojawi się już nic, co nie wymagałoby pośrednictwa tłumacza między autorem i czytelnikiem. Nie wiem. Fakty są takie:

1. Jacek Dukaj (członek APPF) „W kraju niewiernych” SuperNOWA

Bomba. Która źle świadczy o wydawnictwie - większość utworów napisana około roku 1996-97, co oznacza, że wymśniona książka przeleżała się w firmie trzy czy cztery lata. Zadyszka? Szkoda by było, ale dobrze, że Dukaj się pojawił. Autor ten rzadko pojawia się na konwentach, nie bierze intensywnego udziału w sporach i dyskusjach, po prostu pisze, zgarnia nagrody i zaskakuje nawet mnie, wybrednego i zawistnego. Zbiór tekstów zawiera wcześniej publikowane utwory, czytałem je w periodykach, ale kilka albo mi umknęło, albo są premierowe. Już dla samego „Ruchu generała” warto kupić książkę - znakomita fabularnie, fantastyczna pod względem scenografii, rozbuchana, barokowa, żywiołowa. Wielka szkoda, że nie zrobił Jacek z tego powieści, ja poświęciłbym noc albo i dwie, żeby ją łyknąć jednym ciągiem. Już dawno tak się nie zachwyciłem utworem Polaka, chyba ostatnio wczesnymi opowiadaniem o Wiedźminie. Z tego wszystkiego postanowiłem, że przeczytam nawet te teksty, które już wcześniej czytałem, a to już - jak na mnie - sporo. Polecam serdecznie.

2. Jacek Piekara (członek APPF), „Arwald z Wybrzeża”, Prószyński i S-ka

Drugi celny strzał. Jacek Piekara, swego czasu objawienie polskiej fantastyki, hardy i bezkompromisowy, jedyny chyba Polak, który odważył się kontynuować Conana, przestał kilka lat temu nagle walić w klawiaturę, a zajął się obmacywaniem joysticka. Trwało to trochę, ale jednak wrócił na łono. Dobrze uczynił i uczynił to dobrze. Opowieści o magu, znane częściowo z Fenixa, są bardzo „piekarskie” - hulaszce, ostre, mięsne i dowcipne (przypomnijcie mi kiedyś przy okazji, to wam opowiem jak z Jackiem Piekara doprowadziliśmy do stanu przedzawałowego Jacka Inglota!). Sądzę, że są dobrą ilustracją mojej tezy, która głosi, że cokolwiek się pisze, pisze się o sobie, o sobie prawdziwym i o sobie, jakim chciałoby się być, lub nie być. Książka spełniająca znakomicie kryterium, jakiemu poddaję każdą książkę: „Po pierwsze, nie nudzić!” - łączy w sobie zalety starej dobrej fantastyki - czysty i przejrzysty styl, bez udziwnień, klarowną fabułę - bez doszukiwania się w każdym ruchu postaci głębi metafizycznej i egzystencjalnej, oraz cechy fantasy - artefakty, czary i magię. Polecam i polecam.

3. Andrzej Zimniak, „Łowcy meteorów”, Sorus

Do trzech razy sztuka nie ma tu, na szczęście, zastosowania, ponieważ i trzecia pozycja zaspokaja moje kapryśne gusta. Po pierwsze, cieszy mnie niezmiernie, że do grona (matko, co to za grono?! Grono z dwu sztuk???) wydających Polaków oficyn dołączyła nowa. Miejmy nadzieję, że na długo, choć ulokowana jest w Poznaniu, gdzie dwie firmy wydawały niegdyś rodaków, a zaniechały tej roboty później. Co można powiedzieć o Zimniaku? Nic złego, na pewno. Najgorszy w tym wszystkim jest tytuł, dokładnie taki jak tytuł enerdownskiego filmu SF, w którym, jak mi się wydaje, odziani wortalionowe skafandry w kolorze oranżu kaspijskiego chłopcy krzyczeli „Achtung, Sehioża!” i łapali hakami do abordażu owe meteoryty. Nie pamiętam po co, na złom?

Żartuję, film był, ale nie pamiętam kompletnie o czym. Wracajmy do Andrzeja. Ma pozycję mocną na naszym rynku, i potwierdza to tym totem. Nikt nie wszczył na nową serię złym koniem. W tym przypadku też nie. Szkoda tylko, że większość tych opowiadań znałem, nie wszystkimi byłem i jestem zachwycony. Wynika to z mojego, wielokrotnie manifestowanego stosunku do fantastyki, Andrzej ma nieco inny. Zmierzamy jakby w jednym kierunku,

może nawet zbliżonymi torami (o ile to Andrzejowi nie uwłacza), nawet czasem zbaczam na jego tor i zerkam, co tam się dzieje, ale generalnie - nie moja to ścieżka. Nie moja, ale potrafię jednak docenić jej uroki. Przejrzałem „Łowców meteorów” całych, nieznane mi rzeczy przeczytałem i oceniam wysoko. Inne, znane, przejrzałem, pokiwałem z mądrą miną głową - no tak, cały Zimniak. Cały dobry Zimniak. Niestety - tylko tyle. Może dlatego, że wcześniej zachwyciłem się „Ruchem generała”, po takiej lekturze przez dłuższy czas nic innego się nie spodoba. Dlatego sam nic nie piszę, tylko tłumaczę i felietonizuję.

4. Zdzisław Domolewski „Domek świeczki” Prószyński i S-ka

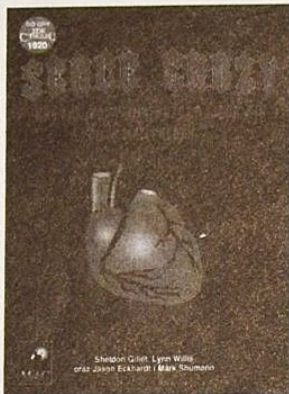
Tu jest największy kłopot. Może najpierw taka obserwacja - zauważcie, że Prószyński i S-ka wychodzą zdecydowanie na pierwsze miejsce w wyścigu o polskich pisarzy. To radosne. Bardzo radosne, szczególnie, że skądinąd słyszałem ciepłe słowa o redakcji: „Nie powiedzieli mi, że bym ja, debiutant, spieprzał, tylko poprosili o tekst i trochę czasu!”. To, oczywiście, przynosi zaszczyt redakcji. Oczywiście, nie powinni przesadzać z tymi debiutami i zwracać uwagę na starych mistrzów i lecieć po nazwiskach, na „a”, „b”, „c”... Na „D”!

Ale - do rzeczy. Rzeczą pana Domolewskiego, druga, jak pamiętam, nagroda w konkursie Prószyńskiego na debiut, jest już zupełnie obok mnie. W tym przypadku nawet nie widzę dokąd autor zmierza. Popatrzyłem na spis treści; zawiera on 28 rozdziałów, a każdy z nich przeciętnie sześć części. Niektóre z nich to strona, półtorej. Usiłowałem się przebić przez tę mozaikę, przez puzzle, przez... Nie wiem, co. Autor kompletnie nie utrafił w moje gusta, i - oczywiście - nie musiał. Miejmy nadzieję, że trafił w czyjeś inne. Widać, że nie była to rzecz pisana w pośpiechu, na konkurs. Zdzisław Domolewski napisał to wcześniej, przyciął się i strzelił, kiedy należało. Jak widać jury ustrzelił. Mnie, niestety, nie. Ale polecam! To nie jest młodzieńcza, zalatująca grafomanią powieść. To jest przemyślane, wykonane umiejętnie dzieło. Autor powinien być z siebie zadowolony. A to że ja nie - moja sprawa. Jeszcze raz powtarzam - nie odradzam, wręcz namawiam do lektury. Sam jestem ciekaw, co powiecie na „Domek świeczki”.

Umawiamy się - ja wam o Piekarze i Inglockim. Wy mi - o „Domku”. OK?

Serce grozy

kampania do gry Zew Cthulhu
wyd. MAG



Do czytania tego dodatku zabrałem się z wielką ochotą - zainteresował mnie głównie podtytuł „Krótka kampania rozgrywająca się w Montrealu”. Wspaniale - pomyślałem - o ile Stany Zjednoczone w latach dwudziestych są mi dość dobrze znane - wiedzę tą przynoszą liczne filmy, książki, czy choćby sam podręcznik; to Kanada, a zwłaszcza jej frankofońska część jest dla mnie *terra incognita*.

Niestety, zawiodłem się na „Sercu grozy” - informacji o Montrealu, zwyczajach jego mieszkańców, czy choćby o pogodzie tam panującej jest niewiele. A szkoda, bo wtedy „Serce grozy” możnaby wykorzystać jako kompendium wiedzy o Kanadzie (czy chociaż Quebec’u), jeszcze na długo po zakończeniu kampanii.

A tak otrzymaliśmy stosunkowo ciekawą przygodę rozgrywającą się w nieco innych, od amerykańskich, warunkach. Tyle wrażeń ogólnych przejdźmy do konkretów.

Na pewno do nabycia tego dodatku nie zachęca okładka, na której umieszczono nieładny i to do tego dość niewyraźny rysunek ludzkiego serca. Na szczęście czarno-białe ilustracje wewnątrz podręcznika stoją na wyższym poziomie i dobrze oddają klimat przygody.

Co do jakości przekładu i polskiej redakcji nie można mieć większych zastrzeżeń, natomiast można mieć uwagi co do redakcji oryginału. Niektóre informacje podane są trzykrotnie - w tekście przygody, w handoutach zamieszczonych przy odpowiednim fragmencie tekstu i raz jeszcze na końcu podręcznika. Po co? Chyba tylko, aby zwiększyć, i tak niezbyt dużą objętość dodatku (80 stron).

Fabula jest dość ciekawa, choć w kilku miejscach wyrażenie naciągane (nie zdradzę szczegółów, aby nie zepsuć zabawy tym, którzy zdecydują się na rozegranie kampanii) - jestem pewien, że gracze zdecydowaliby się na inne działania niż przewidują to autorzy. Denerwujące jest również narzucanie graczom, co mają robić w niektórych częściach przygody. Nie mniej scenariusz zawiera to, co Cthulżyści lubią najbardziej: tajemnicze kulty, mnóstwo zagadek i sekretów, Wielki Cthulhu... To ostatnie to żarcik rzecz jasna.

Dobrym pomysłem jest układ dodatku - wprowadzony jest podział na dni, w których (według autorów) dochodzić będzie do kolejnych wydarzeń.

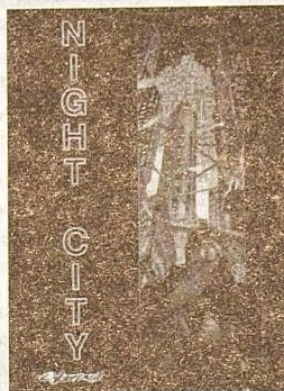
Nie podoba mi się sposób wprowadzenia graczy w całą kampanię - list od starego przyjaciela. Czy naprawdę tak trudno zaproponować coś oryginalniejszego? OK, niech będzie, że trudno. Ale autorzy porządnego dodatku do ZC powinni coś takiego wymyślić. Z drugiej jednak strony spotkałem się z opinią, że przygoda do Cthulhu musi zacząć się listem od starego wuja / przyjaciela / profesora / towarzysza broni (niewłaściwe skreślić) gdyż inaczej nie ma klimatu. No cóż mam nieco inne zdanie.

Czy warto kupić ten dodatek? Prawdę mówiąc nie. Materiały w nim zawarte starczyłyby jako spory artykuł do pisma poświęconego RPGom, natomiast jest ich za mało i nie są na wystarczająco wysokim poziomie, aby zasługiwać na samodzielne wydanie. Ale Cthulhomaniacy na pewno to kupią. Przepraszam, już kupili....

Michał „Puszon” Stachyra

Night City

suplement do gry Cyberpunk 2020
wyd. Copernicus Corporation



Oto najgrubszy dodatek do CP2020! 190 stron (niemal jak podręcznik podstawowy) przemyślnie zaprojektowanych jako papierowa symulacja elektronicznego datatermu, z którego chcemy wyciągnąć informacje na temat Night City. Najpierw będzie subiektywnie: jako, że nie miałem okazji widzieć oryginalnego wydania tego dodatku, miałem prawo pomarzyć. No i marzyłem sobie, że „Night City” będzie erpegowym odpowiednikiem przewodników z „Wiedzy i życia” - kolorowe izometryczne rzuty fragmentów miasta, zdjęcia poszczególnych miejsc wraz z opisami... No cóż, zobaczmy, co mamy. Polecam przyjrzeć się temu dodatkowi więcej niż raz, bowiem po pierwszym przejrzaniu możemy poczuć zawód. Ja przynajmniej poczułem. A nie do końca słusznie. Im bardziej się w niego zagłębiałem, tym bardziej mi się podobał, więc teraz mogę mu już wystawić ocenę: „w sumie jest ekstra”.

Co znajdziemy na tych 190-ciu stronach? Pierwsza, 60-stronicowa, część to artykuły i ciekawostki związane z Night City, czyli m.in. dokładna historia miasta (i jego twórcy - Richarda Nighta, wizjonera!), opis hierarchii społeczeństwa NC (i tutaj gratka dla kolekcjonerów dziwnych nazw, jak np. mocarze, korpostrefowcy, wspinacze, mallplexerzy, bobry...), rozdział o ważniejszych gangach, wraz z mapką lokalizującą ich wpływy, a także rozdział o ochronie miasta, z którego dowiadujemy się wszystkiego o kodach zagrożenia - co musi się wydarzyć, aby ktoś się zdenerwował i kto wtedy przybędzie. Do tego wiele małych ramek z różnymi ciekawostkami, jak np. rozkłady jazdy autobusów, pociągów, przykładowe drinki, znaki drogowe (przyjrzyjcie się oznaczeniu „strefy dla inwalidów”, nieźle!). Podręcznik ten wprowadza również sporo nowych mniejszych korporacji, agencji i firm, co jest dużym plusem, bo nie wszystko przecież produkuje Arasaka i Militech. Jednak „Night City” to przede wszystkim opis miasta. Ponad 120 stron, czyli 1/3 całej książki przeznaczona jest na to, co najważniejsze - mapki i opisy miejsc. Po pierwsze mamy mapę całego NC (no, może nie powala, ale przynajmniej jest izometryczna). Mapka ta podzielona jest na kilkanaście sektorów, po czym każdemu z nich poświęcony jest jeden rozdział. W rozdziale takim znaleźć możemy kolejny, już dokładniejszy plan sektora uwzględniający poszczególne kompleksy budynków, i dosyć łatwo możemy odnaleźć przyporządkowany danemu miejscu opis - krótki (całe szczęście!) i treściwy.

Ponadto opis każdego sektora posiada trzy dodatkowe podrozdziały: osobowości, spotkania i kontakty. Jeśli ktoś jest na tyle leniwy, że nie nauczy się tych kilku „120-tu” stron na pamięć, może skorzystać z flash-map, czyli czegoś w rodzaju indeksu: na początku książki wyrysowano schematyczne mapki NC dla poszczególnych tematów, jak szkoły i sztuka, hotele i noclegi, kluby, restauracje, sklepy, usługi i inne. Ułatwia to życie MG, bo można na danej mapce odnaleźć odpowiednią cyferkę, zerknąć do legendy poniżej, gdzie znajduje się nazwa przykładowego klubu czy sklepu, oraz odsyłacz na odpowiednią stronę, na której znajdziemy opis tego miejsca.

I na koniec ciekawostka: sektor Strefy Walki to rozdział typu „zrób to sam” - 3 strony mapek do wypełnienia samodzielnie.

Pierwsze negatywne wrażenie wywołane jest przede wszystkim jakością planów i niektórych grafik - tego typu plany robiło się swego czasu z zapalą na Commodore C-64. Ale im dalej, tym lepiej. „NC” jest właściwie jednym z najpotrzebniejszych (obok „Chromów” i „Słuchajcie głąby”) dodatków do CP 2020. 190 stron upchanych fajnymi materiałami.

Przydałoby się tylko więcej dobrych ilustracji - i to nie tylko w tym konkretnie dodatku, ale w ogóle w CP 2020.

Hmm, a tak właściwie to patrząc na izometryczny plan Night City wywnioskowałem, że jest ono mniej więcej wielkości mojego osiedla, chociaż przyznać muszę, że nie ma u mnie takich wielgachnych wieżowców, tylko marne „dzieściopiętaki”, a nasza społeczność dzieli się tylko na żuli, półżuli, ćwierżuli i wspinaczy, aspirujących do wspomnianych tytułów...

Michał Oracz

Shadowrun Kompan: Poza cieniami

suplement do gry Shadowrun

wyd. ISA



Dziwny tytuł? To pierwsze, co rzuca się w oczy, poza utrzymaną w odcieniach khaki, brązu i ciemnej żółci okładką (nie godzi się napisać w recenzji, że jest po prostu sraczkowata, prawda?). Dziwny do tego stopnia, iż zabrałem się do szukania tytułu oryginalnego. Shadowrun Companion™ - no dobrze, wiedza wyniesiona z lekcji angielskiego podpowiada, że faktycznie Companion

znaczy kompan, czy towarzysz, ale... to słowo ma kilka innych znaczeń, między innymi, cytując dosłownie z mojego Webster'a - „a handbook on a specific subject”. A zatem, czy ten dodatek nie powinien nosić raczej tytułu Podręcznik, Poradnik, lub Instruktaż: Poza Cieniami?

„Możliwe jest odkryć prawdę.” [strona 115]

Po problemach z zrozumieniem tytułu, miałem mieszane uczucia co do jakości przekładu i pracy tłumacza, ale postanowiłem dać mu szansę. Im bardziej przebiegałem się przez książkę, tym bardziej cierpiałem. Tak koszmarnie przetłu-

maczonego podręcznika dawno nie miałem w rękach. Tłumacz używa polskich słów, ale tworzy z nich przedziwne zlepki (bo trudno nazwać to zdaniami) niestrawne dla odbiorcy. Nie zapominając już o przełożeniu pewnych specyficznych określeń związanych z samymi grammi fabularnymi.

„Tak jak świat fizyczny, przestrzeń astralna to nie płaskie miejsce. Zawiera „teren” i warunki, które różnią się w zależności od miejsca i zmieniają się od czasu do czasu.” [strona 81]

Przykłady? Strona 25 - podrozdział zatytułowany PRZEWAGI I UŁOMNOŚCI UMIEJĘTNOŚCI (ładne, nawet się rymuje, ale niech ktoś mi wytłumaczy co to znaczy?) Dwie strony dalej - PRZEWAGI I UŁOMNOŚCI FIZYCZNE - powalające na kolana - Nocna Wizja (Umiejętność pozwalająca na wizję, podatność na omamy? Night vision, drogi tłumaczu, to jest WIDZENIE, nie wizja) i Czuły System (mała zabawa - jaką „przewagę”, bądź „ułomność” ma taka postać?). Dalej? Proszę bardzo - strona 115 „Postacie z sił specjalnych mogą zdobyć sobie dziesiątki wrogów podczas gry, ale posiadanie pieniędzy cyberwszczepów nie sprawia, że ludzie automatycznie chcą cię zabić.” (pisownia oryginalna). Strona 12 „Shadowrun w swoich podstawowych regulach daje cztery warianty na takiej podstawie: uliczny samuraj, ochroniarz, były człowiek korporacji i najemnik.” (Proponuje podsunąć to zdanie polonistce w gimnazjum i nagrać wypowiedź...), strona 16 „Ale nie jest stracony, jest cwany i ma wystarczająco jaj, by ruszyć na ryzykowny shadowrun”. (Pytanie - ile jaj ma Virgil?), albo moje ulubione „Umiejętności reprezentują rzeczy, nad którymi twoja postać pracowała i uczyła się.” i ze strony 60 „Stworzenie kontaktów pełnowymiarowymi postaciami - ożywienie ich innymi słowy - to klucz do wykorzystania kontaktu.”, TABLICA PRZEWAG I UŁOMNOŚCI (strona 35) W tablicy są oczywiście wymienione przewagi i UPOŚLEDZENIA i jak można było się domyślić, upośledzeniem społecznym jest między innymi Normalna Praca. Panie i panowie - skończyłem naukę przedmiotu nazywanego językiem polskim dawno temu, studiuję na uczelni technicznej, niech ktoś mi wyjaśni co to znaczy?

„Koncentracja w zastraszaniu” [strona 90]

Wydaje mi się, że do tłumaczenia jest potrzebna znajomość języka obcego, ale równie ważna jest umiejętność posługiwania się własną mową. Ponieważ moje pojęcie o tym co jest prawidłowym językiem polskim, po lekturze Kompana, mogło być nieźle spaczzone, pokazałem podręcznik znajomym (między innymi studentom anglistyki). Wielu zauważyło dosłownie tłumaczone zdania (o niechęci tłumacza do jakichkolwiek synonimów nawet nie wspominam, w angielskim można sobie pozwolić na wielokrotne powtórzenia tego samego rzeczownika w zdaniu i to nie razi, w języku polskim czyta się to potwornie) z charakterystyczną składnią i specyficznymi zwrotami - „Generalnie, czas treningu nie może być przerwany - w innym wypadku czas ten wzrasta” (Na marginesie, czy można przerwać CZAS?).

„Zabicie wroga powinno być oczyszczającym i doniosłym wydarzeniem - sercem przygody o biblijnych proporcjach.” [strona 75]

Z ciekawości zajrzałem do stopki, czy tłumacz się przedstawił i zobaczyłem coś, co mnie ostatecznie dobiło. Temu podręcznikowi zrobiono korektę! Ciekawe za co ta osoba wzięła pieniądze (o ile oczywiście nie pracowała charyta-

tywnie)? Za eliminację błędów ortograficznych? Nie mieści mi się w głowie, jak można wstawiać przecinki w zdania nie podlegające żadnym regułom. Dla przestrogi dodam, że Kompana tłumaczył Jakub Gadowski.

„To tylko przykłady, nie więcej.” [strona 14]

Wróćmy jednak do treści samego podręcznika. Recenzent może zniszczyć tłumaczenie, ale jednocześnie musi brać również pod uwagę zawartość merytoryczną. Na tym polu *Kompan* nie jest taki do końca zły. Podręcznik zawiera rozdział poświęcony tworzeniu postaci, zachęcający do kreacji bohaterów o większej głębi psychologicznej (ciekawostką jest wyczerpujący opis każdej cechy). Można zapoznać się z tworzeniem postaci zmiennokształtnego, kilkoma nowymi wariantami metaludzi (min. Fomori, Hobgoblin, Gigant, Cyklop). Następna część zawiera opis poprawionej siatki umiejętności i reguły treningu. Kolejny rozdział opisuje kontakty i wrogów - są tu opisy znajomych i kontaktów kontaktów, tabele złego towarzystwa, przeciwnych testów kontaktu, wiedzy kontaktu, modyfikatorów znajomego i tak dalej. (taka uwaga - *Saint Jude* to Święty Juda, jeden z Apostołów, a nie Święty Jude drogi tłumaczu...[strona 73]). Rozdział reguły zaawansowane wprowadza zasady modyfikujące przyznawanie punktów Karmy i nowe niebezpieczeństwa dla posługujących się magią, pokazuje jak tworzyć głównych runnerów. Bardzo ciekawymi fragmentami są reguły symulujące rozwój techniki (jest to chyba pierwszy podręcznik do świata bliskiej przyszłości, który uwzględnia jej niesamowicie szybki rozwój, pojawianie się coraz to nowych generacji i starzenie się technologiczne sprzętu) oraz Emerytura (poświęcony postaciom, które wyrosły z biegania po ulicy z karabinem w łapie, mają już czterdziestkę na karku, albo zarobiły już tyle, że nie muszą obrabiać bankomatów, aby przeżyć kolejny dzień). Przedostatnia część to poradnik jak lepiej prowadzić, przeznaczony raczej dla początkujących, choć i nieco bardziej zaawansowani mogą znaleźć coś dla siebie. Jak pisać przygody i jakie są ich typy, jak dobrać przeciwników i sprzymierzeńców, jak „utrzymać świeżość w kampanii” i jak poradzić sobie z nieznosnymi graczami. Kompana kończy rozdział poświęcony alternatywnym pomysłom na kampanię, ale nie należy pokładać w nim dużych nadziei. Autorzy proponują dla odmiany grę zespołem DocWagon, reporterami, stróżami prawa, członkami gangu, czy wielce oryginalny i niedoceniany przez graczy pomysł wcielenia się w żołnierzy Sił Specjalnych. Dwa razy w podręczniku pojawiają się ciekawe i tworzące niezły klimat zapisy z sieci, fragmenty fikcyjnych list dyskusyjnych.

Na końcu pozostaje zapytać, czy warto kupić ten podręcznik i czy będzie można go do czegoś wykorzystać, moim zdaniem najlepiej odpowiadają na to pytanie sami autorzy we wstępie: „Większa część materiałów zawartych w tej książce obejmuje aspekty gry, które i tak opuszczacie, lub do których już dawno temu stworzyliście domowe reguły, a na wasze pytania otrzymaliście już odpowiedzi na konwentach *Shadowrun*.” [strona 6]. Nic dodać, nic ująć, prawda?

Remov

Droga Żurawia

suplement do gry *Legenda Pięciu Kręgów*
wyd. Tori



Lektura podstawki do L5K wywarła na mnie dobre wrażenie, zabierając się więc za „Drogi Żurawia” podejrzewałem, że czeka mnie ciekawa wycieczka w świat Rokuganu. Nie myliłem się.

Tak jak w przypadku podręcznika do L5K otrzymujemy ciekawą, przyjemną dla oka design. Inny od podstawki, ale prezentujący się równie dobrze. W oczu rzucają się przede wszystkim nowe ramki. A co w środku? Duża dawka informacji dla miłośników Klanu Żurawia i nie tylko.

Ci pierwsi znajdą przede wszystkim sporo materiału pozwalającego stworzyć barwniejszą postać. W książce znaleźć można opis umiejętności takich jak akrobatyka, taniec, poezja czy też charakterystyczne dla kultury wschodu origami. Wyróżniono kilka umiejętności, dostępnych tylko i wyłącznie dla przedstawicieli Klanu Żurawia (np. *Tsandsuri* - dostępny tylko dla shugenja z rodu *Asashin*).

Istnieje możliwość ubarwienia naszego bohatera poprzez przyznanie mu odpowiednich zalet i wad. Autorzy dostarczają również pomocne tabele: Dziedzictwa oraz Favorów, które pozwolą nam wynegocjować u Mistrza Gry dodatkowe punkty Chwały, w przypadku jeśli nasz przodek wślawił się ważnym czynem lub też zdobyć sojusznika etc.

Dla bardziej leniwych Mistrzów Gry podano kilka przykładowych szkiców przygód. W mojej ocenie jest to chyba najłabszy z punktów książki. Mając do dyspozycji dostarczony materiał, z pewnością jesteśmy w stanie stworzyć ciekawsze przygody, od proponowanych. Na szczęście nie zajmują one zbyt dużo miejsca, przyjmują bowiem formę luźnej propozycji.

W dodatku znaleźć możemy opis artefaktów *Nemuranai*, będących przydatnymi raczej dla początkujących Mistrzów Gry. Pojawia się też opis kilku czarów, uzupełniających wiadomości o shugenja z rodziny *Asashin*.

Oczywiście w środku podręcznika znaleźć możemy opis czterech najważniejszych rodzin: *Doji*, *Kakita*, *Daidoji* oraz *Asahin*. Już na początku czytelnik zostaje zaznajomiony z interesującą historią losów: pani *Doji* i pana *Kakita*. Każdy z rodów został przedstawiony w interesujący, nie szablonowy sposób. Znaleźć możemy historię rodu, charakterystyczne dla niego postaci oraz miejsca, takie jak świątynie czy akademie.

Jak przystało na dodatek do L5K poświęcono również miejsce bohaterom. Nie zabrakło informacji o daimyo poszczególnych rodzin.

Po lekturze zastanawiałem się czy słuszną drogę obrali polscy wydawcy zaczynając od tej właśnie książki. Z pewnością jedną z przyczyn wypuszczenia na rynek w pierw-

Dziękujemy firmom ISA, Tori i Copernicus za udostępnienie podręczników do recenzji.

szej kolejności tego dodatku był fakt dużej popularności Żurawi wśród graczy. W zamierzeniach wydawcy było ułatwienie zwolennikom tego klanu odgrywanie postaci, a Mistrzom Gry uatrakcyjnienie sesji przez dodanie nowych elementów. Po wypuszczeniu na rynek „Drogi...” z pewnością niechętni spojrzą łaskawszym okiem na ten klan, a ci którzy pokochali go od początku, będą mogli rozszerzyć swoją wiedzę.

Oceniając dotychczas włożoną pracę, zarówno przy podstawce jak i przy pierwszym dodatku, sunęła mi się myśl, że jest jeszcze ktoś, kto potrafi profesjonalnie podejść do pracy. A efekt? Kupcie, przeczytajcie i ocenicie sami. W moim odczuciu tak trzymać, a system będzie miał coraz więcej zwolenników!

Rafał Głowska

Cena przeznaczenia

suplement do gry Mag: Wstąpienie
wyd. ISA

Ostatnimi czasy firma ISA wypuściła nowy dodatek do serii „Maga” - „Cena przeznaczenia”. Skierowany jest do graczy i Mistrzów Gry, którzy chcą poszerzyć swoją wiedzę o świecie slumsów wielkich miast.

Autorzy postawili sobie za cel wierne przedstawienie tego specyficznego kawałka miasta. I trzeba przyznać, udaje im się to od pierwszej strony:

„Ulice są spoko, nieprawdaż? Popękany beton pokryty tłuczonym szkłem, ceglane wieże i stalowe spirale wyrastające w nocne niebo. Dudniące bicie serca, płonące kosze na śmieci, neonowe zimy [...]. Ulice to seks i śmierć - najbrzydszy rodzaj piękna. Prawda?

Bzdura.

Powiedzmy sobie szczerze, ty i ja: jeśli mamy szczęście, gównie wiemy o ulicach - prawdziwym piekle bocznych zaułków. Możemy połączyć po klubach, spróbować kilku narkotyków, wyładować frustrację na hard-core'owym koncercie, ale tak naprawdę nie wiemy zupełnie nic o tym, jak przeżyć w wewnętrznym mieście”.

Pierwszy rozdział to opowieść o tym ponurym świecie, widzianym oczyma jednego z mieszkańców. Dowiemy się, co to za uczucie, gdy brakuje pieniędzy na coś do jedzenia. Zobaczymy świat, w którym handel narkotykami jest normalnym, powszechnym zajęciem, podobnie jak prostytucja czy rabunek. Odwiedzimy ludzi, którzy tam mieszkają, potem przestąpimy progi miejsc, do których chodzą po pracy. Poznamy historie dzieci, które w takich warunkach dorastają, potem przyjrzymy się ich zachowaniu, gdy już dorosną. Zrozumiemy, co różni nas i ich. Mistrzowie gry znajdą tu mnóstwo szczegółów, które później na sesji będą mogli wykorzystać do stworzenia odpowiedniego klimatu.

Z drugiego rozdziału dowiemy się, dlaczego tak to wygląda. Znajdziemy tu rozbudowane kompendium wiedzy o poszczególnych elementach składowych tego „świata w świecie”. Na początku opisano charakter ludzi, których w przygodzie można będzie spotkać. Następny fragment, dość obszerny, omawia przestępczość zorganizowaną - faktycznie sprawującą tam władzę. Mafia, Yakuza, chińskie tongi i triady, kartele kolumbijskie są opisane po kolei, jakie mają cele, motywy działania, metody, rodowód, wymagania i spo-

soby rekrutacji, nagrody i kary dla członków. Poznamy „od kuchni” najróżniejsze gangi, od motocyklistów, do bandy sfrustrowanych nastolatków. Dowiemy się, jak wygląda seks biznes w podziemiu, kto w nim zarabia, i na czym.

Rozdział trzeci, („Magya Rynsztokowa”) wbrew pozorom nie dotyczy prawie wcale magii. Traktuje za to o samej postaci maga. Jeden po drugim wyjaśnia możliwe powody, dla których chciałby się on w takie miejsca udać. Potem przeczytamy omówienie cech postaci, wad i zalet, pozycji, pod kątem różnic między światami ulicy i normalnym, „cywilizowanym”. Przekonamy się, jak na jego postać będą reagować ludzie tam mieszkający, w czym będą mieli nad nim przewagę, a w czym on nad nimi. Omówienie metod zdobywania informacji i wyciąg z prawa kryminalnego kończą tę część podręcznika.

Następne dwa rozdziały („Krew i Asfalt”, i „Ludzie Prochu”) to przedstawienie lokacji, w których akcja scenariusza może mieć miejsce, i postacie, które w niej wystąpią. Opisy są wciągające, działają na wyobraźnię, głównie dlatego, że autorzy rozmyślnie nie podali wszystkich szczegółów, nie wyjaśnili do końca, czemu rzeczy mają się tak, a nie inaczej.

W ostatnim rozdziale znajdziemy opisy różnorakiego sprzętu, i zazwyczaj jego nietypowego wykorzystania.

„Black & Decker produkuje naprawdę perwersyjne zabawki - piły łańcuchowe [...]. Jeżeli chcesz zobaczyć, jak prawdziwi twardziele bledną i uciekają, wyciągnij z bagażnika elektryczną pilę łańcuchową. Już sam czynnik strachu powinien oszczędzić ci problemów, a jeśli twój samochód przeszukają policjanci, łatwiej będzie ci się wytłumaczyć z posiadania piły, niż średniowiecznego miecza czy bazooki, pod warunkiem, że nie zapomnisz zmyć śladów mózgu”

„Była kiedyś dziewczyna, która nosiła ze sobą skórzany worek długości dwóch stóp, pełen metalowych kulek, nakrętek i gwoździ. Jeśli jej się nie spodobała, mogła roztrzaskać ci tym czaszkę, albo owinąć wokół szyi, po czym cię udusić. A jeśli naprawdę jej podpadłaś, mogłaś być pewien, że rozsypie całe to metalowe gówno po łóżku, a ty wylądujesz na nim gołymi plecami”.

Po przeczytaniu będziemy wiedzieli, jaką broń najlepiej nosić na ulicy i dlaczego. Kilka stron dalej znajdziemy obszernie omówienie substancji odurzających, od heroiny, do ścieków miejskich (naprawdę - zgadnijcie, jakie są efekty przedawkowania tego ostatniego). Podręcznik zamyka coś w rodzaju bibliografii - lista książek i filmów, które można wykorzystać jako materiał źródłowy.

Wiele pochwał należy się tłumaczowi. Język jest bez zarzutu. Nie trzeba czytać zdań po kilka razy, jak to ma miejsce w innych, przekładanych na polski, dodatkach.

Dodatek jest przeznaczony w zasadzie dla wszystkich systemów World of Darkness. Miłośnicy np. Wampira, czy Wraitha, z powodzeniem mogą wykorzystać opisane tu scenerie i bohaterów. Nawet mieszkające na wsiach wilkołaki znajdą tu coś dla siebie.

Polecam go tym, którzy uważają, że postacie ze świata mroku (np. wampiry, magowie) cierpią z racji swojego stanu.

Poczytajcie, zrozumiecie co to znaczy cierpieć.

Przemysław Głomb

Oferta sprzedaży wysyłkowej

Poniżej znajduje się lista produktów, które można zamówić wysyłkowo, poczynawszy od prenumeraty, przez archiwalne numery, na dodatkach do CP2020 kończąc. Aby je zamówić należy wpłacić na pocztę (za pomocą zamieszczonego obok przekazu) odpowiednie kwoty (podane przy opisie produktu), a na odwrocie przekazu WYRAŹNIE ZAZNACZYĆ za co wpłaciło się pieniądze (służy do tego system kodów). Wysyłka zamówionych produktów jest na koszt Wydawnictwa.

Bonifikaty:

1. Dla osób, które zdecydują się teraz wykupić prenumeratę przewidzieliśmy specjalną zniżkę na zakup numerów archiwalnych - dla nich koszt dowolnego z nich wynosi jedynie 10 zł. Jeśli więc chcecie zamówić prenumeratę i któryś z numerów archiwalnych musicie wpłacić 30 zł + 10 zł za każdy z zamawianych numerów.

2. Osoby, które nie są zainteresowane prenumeratą, lecz chcą zamówić trzy lub więcej numerów archiwalnych także otrzymują specjalną bonifikatę - dla nich koszt każdego z nich wynosi tylko 11 złotych - w sumie muszą więc zapłacić 33 złote (lub 44 jeśli zamawiają cztery numery)

3. Osoby, które zdecydują się na wykupienie prenumeraty otrzymają ZNIŻKĘ w wysokości 10 złotych na akredytację na organizowany przez nasze Wydawnictwo konwent Dracool. Tak więc dla nich koszt półrocznej prenumeraty i akredytacja na konwent wynosi jedynie 30+25=55 złotych!

4. Wszyscy prenumeratorzy, którzy wykupili wcześniej prenumeratę także otrzymują powyższą zniżkę. Dla nich koszt akredytacji wynosi jedynie 25 złotych. Spieszcie się - promocja obejmuje tylko ten numer Portalu!

Niespodzianki dla prenumeratorów

Wszyscy prenumeratorzy biorą udział w losowaniu nagród. W tym miesiącu zostaną wylosowane darmowe wejściówki na Dracool! W zeszłym miesiącu nagrody otrzymali:

Juliusz Roszczyk z Warszawy, Tomasz Żelichowski z Tczewa, Maciej Gryzelko z Bielska Białej, Wiktor Izdebski z Warszawy, Roman Jaworski z Krakowa



Portal nr 1

146 stron czarno-białych, 6 stron kolorowej wkładki, scenariusze do gier sf i Warhammera, pierwsze odcinki Kronik Starego Świata i Teorii Spisku, wprowadzenie do systemu Szmierz, wspaniałe opowiadanie E. Dębskiego „Smoczy duch”.

kod: P001, cena: 13 zł



Portal nr 4

152 stron czarno-białych, 8 stron kolorowej wkładki, Sim Wiocha - absolutny przebój na rynku gier karcianych, pierwszy odcinek „Historii Imperium”, pierwsze wydanie „Middenheimera”

kod: P004, cena: 13 zł

Portal nr 2

146 stron czarno-białych, 6 stron kolorowej wkładki, suplement do WFRP - Warhammer 1940, pierwszy odcinek Staropolskiego pierdoły gawędy, Siecz - figurkowa gra niebitewna, opowiadanie A. Piliptu, trzy scenariusze (m.in. MERP)

kod: P002, cena: 13 zł



Portal nr 5

152 stron czarno-białych, 6 stron kolorowej wkładki, Głos powszechny - absolutny hit na rynku ZC - darmowa gazeta dołączona do Portalu w klimatach ZC1990, opowiadanie Jacka Komudy, po raz pierwszy Świat Mroku na naszych łamach.

kod: P005, cena: 13 zł



Portal nr 3

146 stron czarno-białych, 6 stron kolorowej wkładki, opis psychodramy, komiks Prosiaka, rewelacyjne opowiadanie Andrzeja Ziemiańskiego, trzy scenariusze (do WFRP, DP i ZC)

kod: P003, cena: 13 zł



Portal nr 6

152 stron czarno-białych, numer wakacyjny, masa pomysłów na przygody, teksty lekkie, awanturnicze, zupełnie nowy pomysł na grę, czyli Indiana Jones, oraz gry Nowego Stylu, potężna przygoda „Wyprawa”

kod: P006, cena: 13 zł

Podręcznik podstawowy. Originalna gra mrocznej przyszłości. Świat korporacyjnych zabójców, rockowych herosów i wypalających mózgi hakerów. Ponad 250 stron informacji!

[illegible]

Jeden z najlepszych dodatków wydanych na świecie i na pewno czołowy dodatek spośród opublikowanych w Polsce. 110 stron porad dla MG dotyczących prowadzenia CP2020. Recenzja w Portalu 2.

The cover of the book 'Cyberpunk Chrome Book' features a stylized illustration of a cybernetic woman. She has a large, fan-like structure on her head and is wearing a metallic, armored bodysuit. The title 'Cyberpunk CHROME book' is prominently displayed at the top in a bold, stylized font. At the bottom, the text 'SZEREGOMI PAN-ŁĘKI ELEKTRONIKA WOOD POJAZDY 2007' is visible.

Ponad 180 ofert na 92 stronach - broń, opancerzenie, moda, pojazdy, chipy, cybersprzet i wiele innych.

Płyta z muzyką do RPG

36 utworów skomponowanych specjalnie z myślą o RPG. Na płycie znajdziecie odgłosy bitwy, szum wiatru, jak i dźwięki alarmów ze statków kosmicznych, strzelanin. Muzyka nagrana jest w formacie audio i trwa ponad 72 minuty. Płyta dostępna **TYLKO** w sprzedaży wysyłkowej.

Prenumerata

Prenumerata obejmuje trzy numery. Aby zaprenumerować „Portal” należy wpłacić 30 złotych na nasze konto bankowe, posługując się zamieszczonym obok przekazem. W prenumeracie jeden numer Portalu kosztuje tylko 10 złotych. W tą cenę wliczone są już koszty wysyłki. Dodatkowo prenumeratorzy biorą udział w licznych promocjach organizowanych przez Wydawnictwo Portal.

Pokwitowanie dla poczty Zł..... słownie..... wpłacający..... ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy.....	Pokwitowanie dla banku Zł..... słownie..... wpłacający..... ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy.....	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku Zł..... słownie..... wpłacający..... ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy.....	Pokwitowanie dla wpłacającego Zł..... słownie..... wpłacający..... ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy.....
Wydawnictwo PORTAL s. c. BPH s.a. oddział Gliwice 10601187 - 320000538782	Wydawnictwo PORTAL s. c. BPH s.a. oddział Gliwice 10601187 - 320000538782	Wydawnictwo PORTAL s. c. BPH s.a. oddział Gliwice 10601187 - 320000538782	Wydawnictwo PORTAL s. c. BPH s.a. oddział Gliwice 10601187 - 320000538782
Datownik podpis przynajmniej..... zł..... opłata.....	Datownik podpis przynajmniej..... zł..... opłata.....	Datownik podpis przynajmniej..... zł..... opłata.....	Datownik podpis przynajmniej..... zł..... opłata.....



Maximum Metal

104 strony naprawdę ciężkiego sprzętu.

Kod: CP004, cena: 39 zł



Chrome Book 2

Druga część jednego z najpopularniejszych podręczników do Cyberpunka. 110 stron wypełnionych przydatnym każdemu cyberpunkowi sprzętem.

Kod: CP006, cena: 39 zł



Chronić i służyć

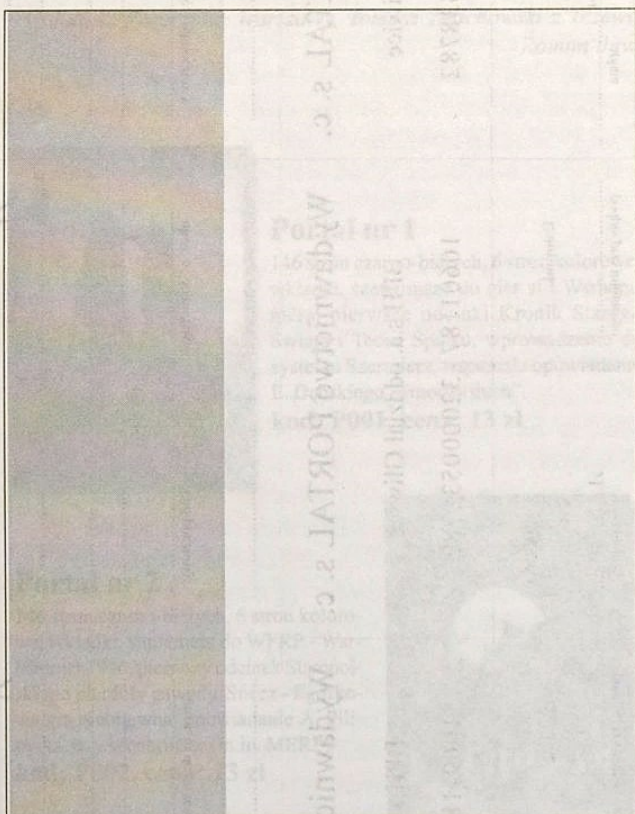
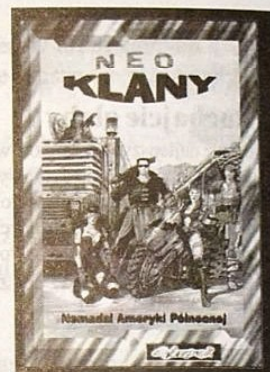
110 stron poświęconych pracy gliniarza w świecie CP2020. Recenzja dodatku w drugim numerze Portalu.

Kod: CP005, cena: 39 zł

Neo Klany

Podręcznik poświęcony społeczności Nomadów w świecie CP2020.

Kod: CP007, cena: 36 zł



Solo of Fortune

Podręcznik niezbędny dla wszystkich solosów, niemal 100 stron informacji związanych z tą profesją świata CP2020.

Kod: CP008, cena: 36 zł

Night City

Absolutny hit! 190 stron opisu Night City! Mapy, plany, informacje o mieszkańcach, gangach, lokacjach. Recenzje w tym numerze Portalu. Nowość!

Kod: CP009, cena: 59 zł



Dzika strefa

„Kręcąc, kradnąc i załatwiając...” - Dzika Strefa cyberpunkowy podręcznik dla Ulicy, rzecz niemal niezbędna dla wszystkich, którzy chcą grać fixerami. Prawie 100 stron niezwykle interesujących informacji!

Kod: CP011, cena: 36 zł



Kosmiczna otchłań

Niezwykły suplement do CP2020 pozwalający przenieść kampanię Cyberpunka w kosmos. Oprócz historii świata, opisu baz i technologii w dodatku znajduje się przygoda. W sumie 128 stron opisujących drogę ludzkości do gwiazd. Recenzja dodatku w szóstym Portalu.

Kod: CP010, cena: 44 zł

GALERIA

Poniżej przedstawiamy kilka ciekawych naszym zdaniem figurek. Niektóre z nich nadają się do wykorzystania podczas sesji RPG, inne „po prostu” fajnie wyglądają. Część modeli jakie przechodzą przez ręce naszych „malarzy” będziecie mogli zobaczyć w następnych numerach Portalu, resztę zaprezentujemy w galerii na naszej stronie internetowej: www.rpg-portal.pl



Łowca Czarownic

To jedna z moich ulubionych figurek. Pochodzi z kompanii Łowców Czarownic do Mordheim lecz świetnie nadaje się do fabularnego Warhammera. Już od długiego czasu reprezentuje mojego Łowcę - Kurta von Schautera. Żeby figurka robiła większe wrażenie przykleiłem jej do pasa dwie głowy pochodzące z dodatkowego wyposażenia regimentu Zombich. Jedną z głów ma lekko przymknięte oczy - to efekt długotrwałych tortur, natomiast druga oczy i usta ma szeroko otwarte - jej właściciel w chwili śmierci był bardzo zaskoczony. Figurkę z oczywistych powodów pomalowałem w ciemne barwy. Dominują różne odcienie brązu (użyłem pięciu brązowych farb). Płaszcz pomalowałem na czarno i rozjaśniłem niebieskim, na takim tle bardzo dobrze przynajmniej się srebrne kajdany, klucz i łańcuchy.



Mumia?

Wpadłem kiedyś na pomysł, że zrobię ze szkieletu mumię. Wziąłem kawałek bandaży, pociąłem go na cienkie paseczki i owinałem nimi specjalnie sklejony szkielet (kończyny nie powinny być za bardzo pozginane). To wszystko wzmocniłem klejem błyskawicznym, a po chwili pomalowałem. Efekt możecie zobaczyć sami.

Niziołek

Pamiętacie MAGIKA z przygody opublikowanej w szóstym Portalu? Ta figurka przedstawia właśnie jego. Nie będę ukrywał, że postać Maxa wymyśliłem, gdy malowałem tego właśnie niziołka. Warto wspomnieć, że figurka ma wszystko, co powinien mieć prawdziwy halfling. Jest drewniana łyżka, jest ryba, mata do spania, wypchany po brzegi plecak, łuk, strzały, krótki mieczyk. Brakuje jedynie garnka, ale czy hełm wam czegoś nie przypomina?



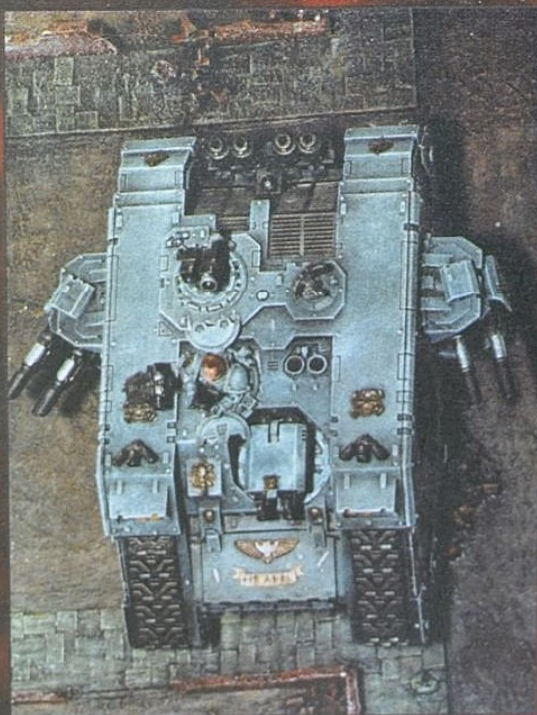
Poszukiwacz przygód

Ten model również malowałem podczas prac nad „Wyprawą”. Reprezentuje Bernarda Junterkusta. Jest to figurka jednego z żołnierzy pułkownika Schaeffera zwanego przez przyjaciół Fingers. Odciałem mu karabin laserowy i przykleiłem kuszę z dodatkowego wyposażenia do figurek z Mordheim. Z tego samego źródła pochodzi pergamin wystający z plecaka. Ubranie Berna pomalowałem w odcieniach piaskowych, to ze względu na jego częste podróże do Arabii.



Land Raider

Land Raider to największy z pojazdów w uniwersum Warhammera 40k. Jego głównym zadaniem jest transport Space Marines na polu bitwy. Land Raider ze wszystkich stron ma taką samą grubość pancerza, dodam jeszcze, że jest to najgrubszy pancerz na polach bitew czterdziestego pierwszego millenium. Figurka jest naprawdę świetna. Działka laserowe obracają się o 180 stopni, wazy otwierają się, ciężkie boltery mogą zmieniać kąt nachylenia. Sklejenie tego „kolosa” zajmuje dosyć sporo czasu. Wnętrze i niektóre elementy trzeba pomalować jeszcze przed ich sklejeniem z resztą elementów. Także malowanie wymaga sporo cierpliwości. Warto jednak przebrnąć przez to wszystko, by zobaczyć minę przeciwnika, gdy wystawiamy Land Raidera na polu bitwy.



DRACOOL

Wydawnictwo Portal

oraz SK RPG „Nizol” z Gliwic oraz KF „Portal” z Zabrze
mają przyjemność zaprosić wszystkich na konwent Dracool, czyli „Portal na żywo”

To będzie prawdziwie niezwykła impreza. To jedyny tej wielkości konwent w Polsce **poświęcony grom, grom i tylko grom**. Stworzony przez ludzi, którzy na co dzień wydają Portal. Stworzony specjalnie dla graczy. Co to oznacza?

- **10 bloków tematycznych**, dokładnie tak, jak w Portalu: CP2020, Dzikie Pola, Szermierz, Zew Cthulhu, Warhammer, Legenda Pięciu Kręgów, Deadlands, Zamek Falkenstein, Gry bitewne oraz Almanach

- **w ramach każdego bloku** minimum jeden LARP, jeden mega konkurs wiedzy, oraz kilka, do kilkunastu paneli.

- **za poszczególne bloki są odpowiedzialni ludzie**, których znacie i cenicie; Michał Mochocki, Marek Noga, Joe Abrakadabra, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalik, Krzysiek Majewski i inni. To oni przygotowują dla Was atrakcje - czy zatem może być nudno?!

- **Dracool to jedyne miejsce**, gdzie będziesz mógł spotkać WSZYSTKICH najpopularniejszych autorów znanych z naszych łam. **Dracool to Portal na żywo**, spotkasz tu więc: Maćka Szaleńca, Remova, Michała Oracza, Bogusia Dawca, Tomka Majkowskiego... naprawdę, będą wszyscy.

- **turnieje i konkursy** będą trwały nieprzerwanie. Zarówno w grach bitewnych, karcianych jak i RPG.

- **mecz piłkarski**: Portal kontra dowolna drużyna - będziemy na boisku przez 2 godziny - zapraszamy wszystkich, którzy zechcą się z nami zmierzyć. Na tych, którzy nas pokonają czekają nagrody!

- **osoby, które wpłacą już teraz** otrzymają zapewnione miejsca w LARPACH i pewnych, wyjątkowych, okrytych na razie tajemnicą wydarzeniach. Wpłać akredytację i bądź pewien, że w Gliwicach będziesz się dobrze bawił!

Stale raporty (minimum raz na miesiąc) będą publikowane na naszej stronie internetowej:

www.rpg-portal.pl

Osoby, które nie mają dostępu do internetu otrzymają dokładne i wyczerpujące informacje po przesłaniu na nasz adres koperty zwrotnej z naklejonym znaczkiem.

Co: konwent Dracool

Termin: 1-4 maja 2001

Miejsce: Gliwice, ul. Konarskiego 18

Koszt: akredytacja 35 złotych

Wpłaty: na konto:

Wydawnictwo PORTAL s.c.

BPH s.a. oddział Gliwice

10601187-320000538782

Problem: Ze względu na ograniczoną liczbę miejsc zachęamy do wpłat już teraz. Może się okazać, że na początku maja nie będzie już wolnych miejsc.

Zniżki: Prenumeratorzy Portalu otrzymują zniżki (szczegóły wewnątrz numeru).

Prenumeratorzy: otrzymują regularne raporty z postępu prac nad Dracoolem!

