WSTRZĄSAJĄCY DZIAŁ ZEW CTHULHU

PORTAL

dwumiesięcznik poświęcony grom fabularnym

8

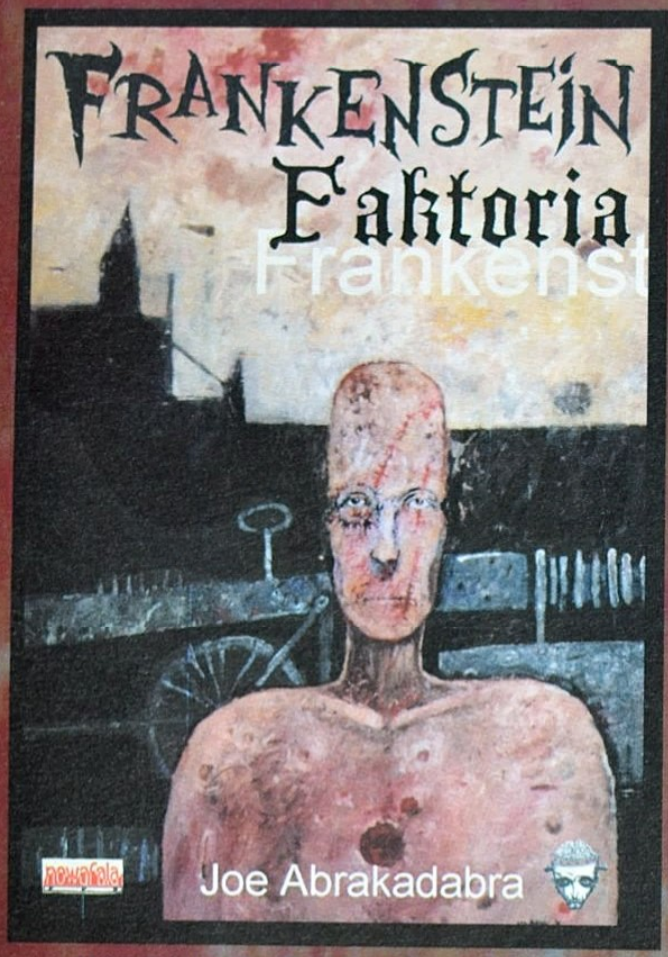
cena: 12 plN



ISSN 1508-6232

Pierwsza gra fabularna Wydawnictwa Portal

Frankenstein Faktoria



Frankenstein Faktorii szukajcie w dobrych sklepach RPG! Możecie także zamówić ją wysyłkowo - szczegóły wewnątrz Portalu!

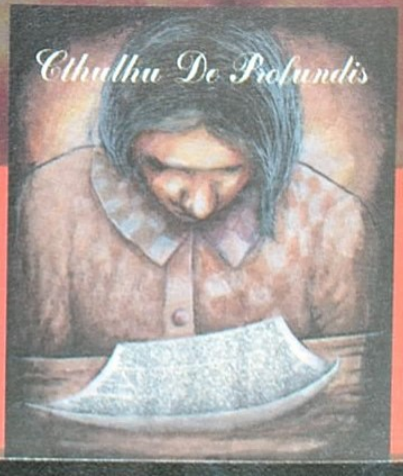
Gra RPG na 16 stronach? Za 15 zeta?! Niemożliwe?!!

Frankenstein Faktoria to gra **Nowej Fali**, podobnie jak słynne zachodnie tytuły pokazuje, że gry RPG to nie zawsze drogie i opasłe tomiszcza. To pomysł, niezwykły, nowatorski, zabawny, lub straszny...

Frankenstein Faktoria to wydany na papierze kredowym podręcznik, w którym znajdziecie zasady tworzenia bohaterów, mechanikę gry, wyczerpujący opis świata oraz kilkanaście pomysłów na przygody. Do każdego podręcznika dodatkowo dołączona jest żelazna śrubka!

Grający w FF wcielają się w postacie „dzieci Frankensteina", zwane „frankensteinami", zagubione, przerażone osoby, zniewolone przez szalonego doktora, które budzą się i odzyskują własną wolę. Ich zadaniem będzie wyrwać się z niewoli, może walczyć z pomocnikami doktora, a może nawet pokonać samego Frankensteina. Będą mogli zmierzyć się z wrogimi im mieszkańcami miasteczka Shalleymouth, lub Badaczami, którzy tłumnie zjeżdżają do Faktorii, by zbadać tajemnicę eksperymentów doktora.

Premiera: 1 grudnia 2000



nowafala RPG

Więcej informacji o grach **Nowej Fali** znajdziecie na naszej stronie internetowej. Już wkrótce pojawią się tam pierwsze zapowiedzi drugiej gry z serii Nowej Fali „**Cthulhu De Profundis**". Na stronie mozecie znaleźć pomysły na przygody do gry **Frankenstein Faktoria**.

Zapraszamy! **www.rpg-portal.pl**

Wstępniak

Praca nad Portalem to ciągłe zmiany, nowe pomysły i plany na przyszłość. Każdy numer to coś nowego, projekt graficzny, dział, autorzy.

Tak jest i tym razem.

Dużo, dużo zmian.

Po pierwsze - nowi ludzie na ważnych stołkach - wyniki Plebiscytu 2000 (szczegóły na stronie 150) jasno pokazały, że dwie najpopularniejsze w Polsce gry to Warhammer oraz Zew Cthulhu. I właśnie te działy Portalu wzieli w swoje ręce - znani Wam już wcześniej - Marek Noga oraz Joe Abrakadabra. Możecie się więc spodziewać zupełnie nowych, odmiennych od poprzednich tekstów i podejścia do obu gier. Nie znaczy to oczywiście, że ja lub Adam Wieczorek znikniemy z łam Portalu, o nie! Nowe artykuły Adama są w drodze, a na naszej stronie i-netowej już od pewnego czasu można znaleźć kolejne odcinki Mi-Gotania... Nie znikamy!

Marek to Warhammer mniej morczny i bezwzględny, Joe to Cthulhu bardziej „wykręcone" i szalone. Co z tego wyniknie? Pewnie wiele dobrego. Wiele...

Co jeszcze z nowości?

Dział „Poczta", o który postulowaliście w nadsyłanych do redakcji listach od roku! Wciąż nie byłem do tego przekonany, wciąż odkładałem premierę... W końcu jest. Mam nadzieję, że spełni Wasze oczekiwania.

Drugi nowy pomysł to „W sieci" - przewodnik po internecie. W tym numerze jeszcze skromnie, jedynie dwie strony, od przyszłego numeru zdecydowanie większy, a w nim przegląd stron www szczególnie interesujących dla miłośników RPG - od tej pory włączajcie modemy tylko z Portalem pod ręką!

A tak w ogóle to są święta. Miłe, ciepłe, serdeczne. Niezwykły okres, w którym kazdy z nas czuje się... inaczej? Dobrze? Spokojnie?

Uwielbiam je, cieszę się z tego, że życie toczy się wtedy wolniej, ludzie są uśmiechnięci i szczęśliwi. Życzę Wam takich właśnie świąt, spokojnych, serdecznych i radosnych.

Ignacy Trzewiczek

Wykup prenumeratę, a otrzymasz Portala w pierwszej kolejności, weźmiesz udział w licznych promocjach i konkursach!
Szczegóły wewnątrz numeru!

Wydawca
Wydawnictwo PORTAL s.c.

Redaktor naczelny
Ignacy Trzewiczek
trzewik@rpg-portal.pl

Redakcja
Michał Oracz
(dział graficzny)

Marek Noga
(Warhammer)
marcusn@poczta.onet.pl

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

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

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

Joe Abrakadabra
(Zew Cthulhu)
sanctum@kki.net.pl

Stale współpracują
Dawid Brykalski, Bogusław Dawiec, Marcin Dobisz, Jarosław Chlebica, Eugeniusz Dębski, Łukasz Fiema, Tomasz Z. Majkowski, Andrzej Pilipiuk, Maciej Szaleniec oraz Remov i Nurglitch

Ilustracje
Joe Abrakadabra, Magdalena Macha, Piotr Macha, Sebastian Mazur, Tomasz Oracz, Michał Oracz, Antoni Serkowski

Ilustracja na okładce
GAMES WORKSHOP

Skład i łamanie
MIT`o`man

Korekta
Remov

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

Adres redakcji
ul. Ks. M. Strzody 2/408;
44-100 Gliwice
tel/fax. (0-32) 3316721

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

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadesłanych materiałach. Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

ROZPĘDÓWKA

8 **W sieci**
Ignacy Trzewiczek
Przegląd stron internetowych

11 **Spiel 2000**
Tomasz Z. Majkowski, Krystyna Nahlik
Relacja z targów w Essen

14 **Niezwykłe przygody Barona Munchausena**
Marek Noga
Recenzja pierwszej z gier Nowego Stylu

16 **Gdzie diabeł nie może...**
Dawid Brykalski
Wywiad z Tomaszem Kołodziejczakiem

TEKŚCIOR NUMERU

20 **Zew II Wojny Światowej**
Michał Oracz, Remov
ZC w latach 1939-1945

30 **Rodzaje scenariuszy**
Michał Oracz
Pomysły na przygody do ZC1939-1945

CYBERPUNK 2020

33 **Alternatywna rzeczywistość: Cyberutopia 2060**
Łukasz Fiema, il. P. Macha
Pomysły na kampanię rozgrywającą się w roku 2060

39 **Święta, święta**
Remov
Pomysł na „wigilijnego" CP2020

ZEW CTHULHU

42 **Spacer**
Tomasz Barański, il. Joe Abrakadabra
Almanach pełen porad dla Strażników Tajemnic

44 **Drugie dno**
Tomasz Barański, il. Joe Abrakadabra
Porady dotyczace projektowania kampani w ZC

47 **Metro**
Joe Abrakadabra, il. Joe Abrakadabra
Szkic przygody do ZC

49 **Słój Abrakadabry**
Joe Abrakadabra, il. Joe Abrakadabra
Pomysły na przygody do ZC

DZIKIE POLA

50 **Staropolskiego Pierdoły Gawędy**
Michał Mochocki
Stały cykl dla miłośników DP

54 **Szlachcic na zagrodzie**
Michał Mochocki, il. Piotr Macha
Szkice przygód do DP:Posesjonat

59 **Instructuarium do karty folwarku**
Michał Mochocki, il. Piotr Macha
Informacje dotyczące wypełniania karty folwarku

62 **Słowo o wsi wszelakich**
Łukasz Czyżewski
Informacje dotyczące wsi.

65 **Na zakończenie**
Michał Mochocki
Zamknięcie cyklu DP:Posesjonat

WARHAMMER

66 **Zabójcy trolli**
Ignacy Trzewiczek, il. Tomasz Oracz
Porady dotyczace prowadzenia i gry Zabójcami Trolli

68 **Historia Imperium za panowania Karla Franza I**
Nurglitch, il. Tomasz Oracz, Radosław Gruszewicz
Kolejny odcinek kampanii do WFRP

73 **Nie będzie Kislev pluł nam w twarz**
Marcin Mortka, il. Radosław Gruszewicz
Polska w Starym Świecie?!

80 **Kolegia kolorów**
Maciej Szaleniec, il. Magda Macha
Wyjaśnienie nieścisłości w szkołach magii WFRP

86 **Miasto karnawału**
Łukasz Fiema, il. Magda Macha
Opis świątecznego Middenheim

88 **Mroczne zauki miasta**
Łukasz Fiema, il. Magda Macha
Szkice przygód mających miejsce w Middenheim

FANTASY

91 **Z teki historyka**
Jarosław Chlebica, il. Magda Macha
Kolejny odcinek cyklu opisującego zagadki przeszłości

95 **Silva Rerum**
Anna Brzezińska
Niedziela w angielskiej wiosce.

100 **Arkana magii**
Marek Noga, P. Grzegorczyk, il. Magda Macha
Drugi odcinek „Dialogów...”

PUBLICYSTYKA

105 **Listy na koniec wieku**
Andrzej Pilipiuk

106 **Twarde wodowanie**
EuGeniusz Dębski

108 **Komputer kontra systemy fabularne**
Jacek Komuda

GRY BITEWNE

109 **Wieści**
Tomasz Kowalik
Wieści ze świata gier bitewnych

110 **Rzecz o materialach modelarskich**
Tomasz Jachowicz, il. Sebastian Mazur
Informacje o dostepnych materiałach modelarskich

113 **Jak zorganizować turniej**
Boguś Dawiec
Krótki poradnik dla początkujących organizatorów

115 **Najlepszy zielony**
Phil Marković, il. Radosław Gruszewicz
Recenzja księgi Orków do WFB

116 **Zapomniana armia**
Tomasz Kowalik, il. Radosław Gruszewicz
Recenzja księgi Imperium do WFB

ALMANACH

118 **Być bohaterem**
Demo, il. Tomasz Jęruszczyk
Rady dla osób chcących prowadzić przygody heroic fantasy

123 **Detektyw inaczej**
Ignacy Trzewiczek, il. Piotr Macha
Porady dla graczy odgrywajacych detektywów

SCENARIUSZE

124 **Miasto Żywej Śmierci**
Michał Oracz, il. Joe Abrakadabra
Przygoda łącząca ZC z Frankenstein Faktorią

130 **Biblio Pauperum**
Michał Sołtysiak, il. Charlie
Przygoda do Wampira wyróżniona w konkursie Katedra

134 **Ostatnia sprawa Maxa Trippa**
Marcin Blacha, il. Antoni Serkowski
Przygoda do systemu Wraith

MAGAZYN

138 **Recenzje**
Dawid Brykalski, EuGeniusz Dębski
Recenzje książek i dodatków RPG

Bezpośredni importer i dystrybutor

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

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



Poczta Poczta Poczta Poczta Poczta Poczta

Witam serdecznie w najdłużej oczekiwanym dziale Portalu! Prosiliście o niego przez cały ubiegły rok, w ankietach i listach nadsyłanych do redakcji. Oto więc jest! Pierwsze wydanie Poczty uznaję oficjalnie za otwarte i zapraszam do lektury. Zobaczcie co ciekawego przyniósł nam listonosz...

Szewska pasja

Właśnie przeczytałem wywiad z Jamesem Wallisem „Co tam panie w Warhammerze". Pomyślałem sobie - A gdyby mi ktoś zadał takie pytanie? - i dostałem jakiś wewnętrzny impuls żeby się gdzieś wypowiedzieć, wyżalić, ponarzekać.

Moje boje z „Łorhem" zaczęły się po zakupieniu podręcznika wydanego przez MAGa. Później przyszedł czas na figurki, najpierw do „rolpleja", potem do „bątla". W oba graliśmy dużo i często. Dziś zostałem „teoretykiem rpg" (to taki termin używany przez naszą grupę, tych co już prawie nigdy nie grają, ale WIEDZĄ jak grać) i zbieraczem figurek. W międzyczasie grywałem w różne systemy, jednak żaden nie miał dla mnie tak wspaniałego świata, Starego Świata. Lecz cóż widzę dzisiaj? Stary Świat się psuje. Niszczy go wewnętrzny wróg. Nie, nie potęgi Chaosu, jest jeszcze gorzej. To jego własna matka - firma, która go wydała (na świat), pozbywszy się uprzednio ojców - autorów, unicestwia go. Kiedyś FIRMA była wyznawcą dobrego bóstwa - PASJI. PASJI do tworzenia świata, tworzenia jego najmniejszych choćby „smaczków", czyli po prostu KLIMATU. Czas mijał i zmieniała się religia FIRMY. Tak nadszedł czas panowania MAMONY, która dawno już gdzieś wyparła PASJĘ. Czepię się akurat tego przykładu, bo jest mi on najbardziej znany i dość bliski, chociaż wiem, że to problem szerszy.

Do czego jednak zmierzam. Zauważam, że wielu graczy dziś zostało wyznawcami bóstwa znanego pod nazwą CHCĘ WYGRAĆ ZA WSZELKĄ CENĘ. Ktoś może powiedzieć, że oni w tym widzą klimat. Niech mu będzie, ale gdy widzę gości grających na kafelkach (!), po raz n -ty w zasady turniejowe, o stanie figurek nie wspomnę, a jeden z nich popychając kostki wzrokiem krzyczy „Giń, kur... GIŃ, GIŃ,GIŃ!", to dostaję mdłości. Niestety to był przykład prawdziwy. Dwa tygodnie później gość zmienia armię bo „ta jest cienka i nie da się nią wygrać". Ja tu klimatu nie widzę.

Przeglądam sobie czasami różne listy dyskusyjne i artykuły dotyczące WFB, wszędzie króluje temat VI edycji. I słusznie. Chyba jednak nie do końca, bo wszyscy skupiają się tylko na zasadach, nigdzie nie widziałem dyskusji na temat wciąż zmieniającej się koncepcji Starego Świata. Czy nikt nie zauważa tych zmian? Chyba nawet Tzeentch by ich nie pochwalił. Ale co ja właściwie piszę, przecież Tzeentcha już prawie nie ma! Teraz chaos się zjednoczył i jest NIEPODZIELNY. W Imperium pozostał już tylko Sigmar z Ulrykiem w śladowych ilościach. W Bretonii niepodzielnie rządzi LWIE SERCE, który wraz ROBIN HOODEM wyznają PANIĄ Z JEZIORA. Swoją drogą ciekawe co bym sobie pomyślał na ten temat gdybym był Francuzem. Chyba bym się poczuł jak obywatel kraju bez żadnej spuścizny kulturowej. Zresztą, kto wie, być może już niedługo w Kislevie pojawi się bohater specjalny Oliwer Kromłelowicz? Prawie zapomniałem o mojej ULUBIONEJ armii - jaszczurkach. Do dziś do mnie nie dotarło - może jestem za tępy żeby to pojąć - dlaczego nie można było zostawić armii Slannów? Notabene w III edycji było napisane, że slannowie po usadowieniu się na kontynencie odkryli cywilizację jaszczuroludzi, jednak uważając ją za niepożądaną unicestwili ją, a jedyną pozostałością po nich są znani również z WFRP troglodyci i REPTILLIONI.

Podobnie zasady rządzą jeśli chodzi o dobór figurek w armiach. Może ktoś powie, że się czepiam, ale znowu powiem o Bretonii, bo tu widać to najbardziej jaskrawo. Tutaj znów przykład prawdziwy. Facet wystawia do bitwy wielki oddział plastikowych knight of the realm, twierdząc że są to grail knights, duży oddział plastikowych łuczników i kolesia na hipogryfie. Wszystko oczywiście nie pomalowane i czasami tylko sklejone razem. Dlaczego nigdy nie widziałem (a wiele już widziałem) armii bretońskiej składającej się z dużej ilości wieśniaków (tych metalowych oczywiście), giermków lub errantów? O pomalowaniu już nie wspomnę. Jedni teraz na pewno powiedzą, że oni są cieńcy, inni że kosztują dużo pieniędzy, a nawet jak to wszystko przejdzie, to i tak wszyscy zgodnie stwierdzą, że nie mają talentu albo czasu na malowanie figurek. Nieprawda, to jest właśnie brak PASJI. Po prostu albo im się nie chce, albo nie czują KLIMATU tego świata. W obu przypadkach zastanawiam się czemu tak naprawdę w to grają i wydają na to kupę forsy. Ba, śmiem twierdzić nawet, że to być może między innymi przez takich graczy, którym wszystko zwisa jaka to będzie gra, polityka FIRMY jest taka a nie inna. Przecież prościej i taniej byłoby kupić jakąś grę strategiczną z żetonami i mapką w heksy. Ale być może wtedy ta nowa gra okazała by się ZA TRUDNA.

runekit

*Mam pewne obawy... Obawiam się mianowicie, że osobnicy pokroju **Runekita** wymierają. Taki już ich los. Ba! Sam, mimo że się z nim w całej rozciągłości zgadzam, dopiero po lekturze jego listu złapałem się za głowę... Zachowałem się tak jak opisał. Martwiłem się, o to, czy moje ukochane krasnoludy zostaną „okrojone", czy głupim elfom spadnie Leadership, czy chociaż Siła...*

Runekicie masz rację. Dzięki za list, ja się opamiętałem. A Wy, drodzy czytelnicy?

Więc może jeszcze miętowy opłatek...?

Zauważyłem, że podczas lektury Portalu zaczyna się we mnie wyrywać ze snu jakieś stare, zapomniane uczucie. Gdy czytam artykuły o niustajlingu, w których autorzy pełnym entuzjazmu tonem postulują powrót magii rpg'ów budzi się w mnie ten tajemniczy zew. To samo działo się „sto lat temu" przy lekturze pierwszych numerów MiM'a - świeżość, a zarazem ponętna tajemniczość obiecująca wiele nowych wrażeń, dziwa zwanego grą fabularną wprawiała mój umysł w stan wręcz chorobliwego podniecenia. Zdawało mi się wtedy, iż stoję na skraju czarodziejskiego lasu, terenu niezbadanego, odwiedzanego przez nielicznych, podobnych mi poszukiwaczy. Zapewne dlatego też drzewiej taką radość sprawiało spotkanie się z kimś, kto także stawiał w tym świecie pierwsze, niepewne kroki. A w gęstwinie lasu działy się rzeczy niesamowite, swym wyzwoleniem z ograniczeń szarej rzeczywistości kusiły młody, złakniony ucieczki od szarej codzienności umysł. Tak właśnie było - czarodziejsko, bo inaczej tych niepojętych i niepowtarzalnych wrażeń nazwać nie potrafię. Teraz już tak nie jest. Czemu?

W swoim tekście („Nowy styl, nowa jakość, nowa fala") Michał Oracz pisze: „Jeśli miałbym określić w trzech słowach, na czym polegał fenomen owej magii, powiedziałbym: PASJA, FASCYNACJA, BEZKRYTYCZNOŚĆ". Racja, całkowicie się z tym zgadzam. Na tej podstawie pokuszę się o krótkie rozważania nad przyczyną odmagicznienia rolplejków. Pierwszą składową niepowtarzalnej atmosfery zagłębiania się w rpg'i jest pasja. Jeżeli jakiś twór posiada cechę zdolną na jakiś czas przykuć naszą uwagę, darzymy go zainteresowaniem; jeżeli zaś posiada takich cech cały zestaw lub tylko i wyłącznie z nich się

składa, możemy zostać jego pasjonatami. Tak właśnie jest w przypadku gier fabularnych: miła atmosfera, przygoda, historia, gra nastrojów, brak ograniczeń, rozrywka dla intelektu, aktorstwo, dialog - różaniec tego, co sprawia, że można się w nich całkowicie pogrążyć (nie w sensie negatywnym) można by zapewne rozwlec na kilka stron. Pasja ma to do siebie, że rzadko wygasa. Można to zauważyć na przykładzie starych, rpg'owych wyjadaczy, którzy nawet po zatraceniu bezkrytyczności i wygaszeniu fascynacji, wciąż kręcą się wokół swego ukochanego „konika". Nie jest to jednak ta sama pasja - huczące płomienie podsycane wciąż nowymi impulsami. Jest to raczej pogorzelisko świątyni wyobraźni, tlące się smętnie, jednak wciąż nie wygasające. Taki wyjałowiony pasjonat nadal ustawia rpg w okolicach centrum swojego życia, jednak czyni to jakby z rutyny, z przyzwyczajenia. Myślę także, iż istotną rolę odgrywa tu wspomnienie chwili, gdy stał przed ścianą drzew czarodziejskiego lasu, z drżeniem serca szykując się do pionierskiej wędrówki - takich rzeczy się nie zapomina. Rpg'owy pryk - nie chodzi mi tu o wiek, ale o mentalność - zapewne skrycie marzy o tym, iż kiedyś, za sprawą „czegoś tam" czar znów powróci. Dlatego pasja wciąż w nim żyje. Złożoność gier fabularnych, to, że dla poszukujących są w stanie dostarczać wciąż nowych, niesamowitych podniet, rodzi fascynację. Wędrowiec wyobraźni nieśmiało wchodzi do czarodziejskiego lasu, odbywa wędrówkę i powraca z rozedrganą, od niesamowitego uczucia wolności, duszą. Nachodzi go wtedy refleksja: „To było niepowtarzalne!". Podczas codziennego życia wciąż powraca myślą do leśnych ostępów, kryjących nieskończoność tajemnic. Aż w końcu wyrusza na kolejną wyprawę i znów powraca oniemiały z zachwytu. Trwać to może bardzo długo, nawet w nieskończoność - wszak nic nie ogranicza naszej imaginacji, a to ona jest niwą tej rozrywki. Jednak „niewola człowieka na tym polega, że chce mieć więcej, niż mu potrzeba", jak śpiewa Kazik Staszewski. Rpg'owcy poczynają chadzać do lasu tak często, że staje się on dla nich czymś powszednim. Dopada ich rozleniwienie, snują się wciąż tymi samymi, wydeptanymi ścieżkami, narzekając, iż złoża niesamowitości zostały już wyeksploatowane. Fantazjują bez fantazji. Dochodzi do rzeczy strasznej - podczas pobytu w czarodziejskim lesie wędrowcy nagle odkrywają, że się nudzą. Zdesperowany MG aby uciec od potwornej wizji wyjałowienia wyobraźni zaczyna strzelać z coraz większych dział. Teraz każdy potwór jest już „najstraszniejszy", każdy wojownik „najpotężniejszy", każda tajemnica „najmroczniejsza", każda katastrofa kończy się zniszczeniem przynajmniej połowy świata. Początkowo taka kanonada fantastycznych fajerwerków dostarcza niezbędnej dawki wrażeń, jednak stopniowo dochodzi do przesytu - rzecz nieunikniona, gdy chwytamy to, co nam dane, jeśli dane jest nam wszystko. Przypominają mi się relacje mojego znajomego, który zagłębił się w świat kontrolowanych snów (pozwala nam to na całkowicie świadome bytowanie w wykreowanych przez umysł, onirycznych rzeczywistościach). Już na początku swojej przygody wspominał, że chciałby w śnie rzucić się z okna. Jednak zawsze, gdy pojawiał się w wyimaginowanej rzeczywistości oszałamiała go ona swoją złożonością, a tym samym, wynikającą stąd wielością możliwych działań. Na miejscu zapominał o swoim postanowieniu. Sądzę, że moment, gdy zdecyduje się na dostarczenie sobie potężnego impulsu wynikającego z popełnienia samobójstwa będzie chwilą śmierci magii nowego świata. Czy nie kojarzy się to Wam z rpg'ami? Pamiętacie czasy, gdy radością był sam fakt wejścia w nowe uniwersum? Bardziej rajcowało mnie wtedy to, że np. mogę porozmawiać z każdym przechodniem, niż to, iż aktualnie, chociażby, nuklearnym atakiem niszczę jakieś miasto.

To, że MG wypluwa z siebie wciąż nowe, coraz bardziej dziwne i „naj" pomysły nie może ujść uwadze graczy (a i zapewne stanie się przedmiotem jego autorefleksji). W tym momencie znika bezkrytyczność. Z bieguna szalonego, prowadzącego do autozagłady, fantazjowania możemy trafić na biegun przeciwny - skostnienia wywołanego nazbyt poważnym podejściem do gry. Grający, chcąc uniknąć kanonady nazbyt wybujałych pomysłów, skrajają je na miarę prawdopodobności, realności, wiarygodności. Czy nie jest to zabicie ducha rpg? Nie twierdzę, iż bazujące na prawach, którymi rządzi się rzeczywistość, scenariusze są złe. Stają się takie dopiero wtedy, gdy czynimy z nich jedyną możliwość. Jak już wcześniej wspomniałem, a co jest oczywiste, wyobraźnia nie jest niczym ograniczona (no, chyba że rację miał Lovercraft pisząc o „kątach nieznanych ludzkiej wyobraźni"). Jednak my swoją postawą możemy to zmienić - jesteśmy w stanie narzucić jej okowy, który bardzo szybko niezbadany, tętniący swoim życiem czarodziejski las zmienią w zaśmiecony, wypełniony gwarem turystów, zagajnik.

Na podstawie powyższych przemyśleń formułuję następujący wniosek: przyczyną odmagicznienia rpg jest śmierć fascynacji, wywołana przesytem sztampowych w swym niewiarygodnym wybujaniu pomysłów. Czemu? Ponieważ pasja może żyć w nas wiecznie, choć przygaszona. To właśnie koniec fascynacji rodzi zniechęcenie, znudzenie i zabija bezkrytyczność.

Cieszy mnie to, co się teraz dziej w Portalu - cuci się zapomnianego ducha czarodziejskiego lasu, chciałbym w tym pomóc. Tekst ten nie jest pieśnią żałobną odśpiewaną nad grobem gier fabularnych. Ma on raczej na celu wzbudzenie refleksji i nakierowanie Waszych poczynań na tory, które znów doprowadzą do stacji początkowej. Stamtąd będzie można rozpocząć wędrówkę na nowo, nie popełniając błędów mogących zabić ducha rpg. Może nadszedł czas, o wszyscy znudzeni, aby tak jak ucztujący Rzymianie połechtać się piórkiem po podniebieniu, gwałtownie pozbyć się ciążącego nam balastu i rozpocząć wszystko na nowo? Pamiętacie scenę z „Sensu życia" Monthy Pythonów? Tą, gdy w restauracji do niemożliwie opchanego żarciem grubasa podchodzi kelner i proponuje mu leciutki, malutki miętowy opłatek. Klient po krótkich protestach spożywa go i, przekroczywszy próg wytrzymałości, eksploduje. Wydaje mi się, że nadszedł czas na miętowy opłatek...

Yurgielevich

To jak z Waszą fascynacją? Potraficie się wciąż cieszyć z gry? Czy tak jak dawniej wypełnienie karty postaci to prawdziwy rytuał? Czy macie swoje ulubione kości, ktorych nikomu nie pożyczacie? Czy robicie plany na przyszłość swoich bohaterów? Czy cieszycie się z sesji jeszcze kilka godzin po jej zakończeniu? Gracze! MG! Wciąż czujecie te emocje?

Portal dla graczy!

...Drukujecie mnóstwo tekstów dla MG i bardzo się z tego cieszę, bo gdyby nie one to nadal byłbym cienkim MG - takim jakim byłem, zanim zacząłem was czytać. W czym rzecz? Są teksty dla MG jak prowadzić, co robić dla osiągnięcia klimatu. A gracze? Czy nie można by napisać jak oni mają grać? Kilka drobnych porad. Naprawdę niewielkich. Często mam problem, jeśli chcemy z kumplami wciągnąć w gry kogoś nie obeznanego i wtedy nadchodzi ta dramatyczna chwila, gdy należy powiedzieć co, jak dlaczego... i właściwie nie wiadomo co dać im na przekąskę. A czemu by nie tekst z Portala. Zobaczyli by jak wygląda tam życie (w grze) i może by się przekonali. Oczywiście możecie się poskarżyć, że wszystko zrzucam na waszą głowę... i to prawda, ale też nie całkiem.

kasprzyk



Były, są i będą teksty dla graczy. Obiecujemy! W końcu sami jesteśmy graczami!

Na dziś to wszystko. Do zobaczenia za dwa miesiące!

Portal w natarciu

Z radością i dumą niemałą informujemy, że po roku pracy nad Portalem nasz zespół okrzepł i dorósł do nowych projektów i zadań!

W grudniu, jeszcze przed ukazaniem się tego numeru do sprzedaży trafiła pierwsza gra firmowana przez nasze Wydawnictwo - „**Frankenstein Faktoria**"! FF otwiera serię gier Nowej Fali, w której nowe tytuły będą ukazywać się raz na kwartał. Frankenstein Faktoria to horror, którego akcja ma miejsce w miasteczku Shalleymouth, gracze odgrywają postacie potwornych frankensteinów, istot przywróconych do życia przez szalonego doktora. Podręcznik do gry to jedynie 16 stron oraz śrubka! Tak, do każdego podręcznika dołączona jest śrubka! Gra kosztuje jedynie 15 złotych.

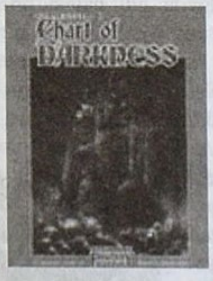
Na początku marca 2000 ukaże się „**Cthulhu De Profundis**", na razie owiana jeszcze mgiełką tajemncy. Zdradzimy tylko, że jest mocno osadzona w mitologii Cthulhu i jest bardzo Lovecraftowska. Szczegóły poznacie w lutym.

Natomiast pod koniec marca ukaże się pierwszy numer kwartalnika „**Kwarta**" - magazynu w całości poświęconego Dzikim Polom. Kwarta będzie miała 48 stron i będzie wydana na kredowym papierze. Redaktorem Naczelnym magazynu jest oczywiście Michał Mochocki. Wewnątrz znajdzie się wiele interesujących materiałów - interesujących nie tylko dla miłośników DP. Znajdziecie tam takie działy jak: morski (dla miłośników 7th Sea i piratów), śląski (dla miłośników czarnej magii i mrocznych opowieści), zagraniczny (dla miłośników Szermierza i przygód politycznych) i inne.

W kwietniu ukaże się dziesiąty Portal, a na początku maja odbędzie się Dracool, na który nasze Wydawnictwo szykuje aż dwie niespodzianki. Ale o tym na razie sza!

Polak potrafi!

Nareszcie światło dzienne ujrzał długo oczekiwany dodatek do **WFRP** przygotowywany przez wydawnictwo **Hogshead: „Apocrypha 2: Chart of Darkness"**. W przeciwieństwie do pierwszej części, która opierała się w głównej mierze na przedrukach, zawarte tu materiały w większości są nowe i nie były jeszcze nigdzie publikowane. Wewnątrz znaleźć można między innymi: opis działania wymiaru sprawiedliwości w Imperium, nowe zaklęcia dla kultu Ranalda, rozważania na temat śmierci, cmentarzy i boga Morra, mnóstwo nowych zasad, profesji i opisów miejsc, oraz aż cztery przygody! Najciekawsze w całym przedsięwzięciu jest to, że na liście autorów obok tak znanych nazwisk jak Graeme Davis, Anthony Ragan czy Ken Rolston, znalazł się Polak, Marcin Segit! To pierwszy autor z Polski współtworzący rozszerzenie do tak uznanego systemu RPG! Gratulujemy! Pozostaje nam jeszcze tylko liczyć, że nie będzie to ostatni polski akcent w anglojęzycznym RPG.



Plany MAG`a

Poniżej prezentujemy krótki wywiad z Tomaszem Kreczmarem, w którym Redaktor Naczelny MiM zdradzi plany wydawnicze Wydawnictwa MAG.

W grudniu ukaże się Podręcznik Gracza do gry Deadlands, w styczniu Podręcznik szeryfa i pierwsza z powieści groszowych. Czy mógłbyś powiedzieć o niej coś więcej? Co to dokładnie będzie?

Dokładnie takie są plany i wszystko wskazuje na to, iż zostaną one wypełnione. Jeśli zaś chodzi o powieść - tytuł oryginału **Perdition's Daughter** (polski nie jest jeszcze pewny). Nie powinno się chyba mówić, o czym jest przygoda, dlatego wspomnę tylko, iż chodzi o odnalezienie syna pewnego bogacza i odstawienie go tatusiowi na gwiazdkę. To oczywiście jest tylko początek...

Jak często będą się ukazywały powieści groszowe?

Przynajmniej raz na kwartał, może częściej. Zobaczymy, jakim będą cieszyć się zainteresowaniem.

Jaki pierwszy dodatek? I kiedy?

Najpewniej „**Law Dogs**" i najpewniej na przełomie pierwszego i drugiego kwartału 2001 roku.

Żetony, karty, zasłonki MG... czy MAG zajmie się także tą stroną DL?

Zasłonka - zobaczymy. W Polsce jakoś nie cieszą się one zainteresowaniem. Co zaś do kart i sztonów oryginalne kosztują niemało (choćby dwie talie oryginalnych kart za 15$), więc nie wiem, czy sprowadzanie będzie miało sens. Oczywiście jeśli okaże się, iż ludzie naciskają, to postaramy się wszystko załatwić.

Hell on Earth. Czy - zakładając że DL się przyjmie dobrze - planujecie także wydanie HoE? Czy interesuje Was także ten tytuł? A Lost Colony?

Nie przeczę, że tego właśnie byśmy sobie życzyli...

Kiedy pierwszy dodatek do FS? Co to będzie?

„**Dziwne miejsca**" już wędrują do drukarni i jeśli nic się złego nie stanie, to pewnie ukażą się przed tym wywiadem. Jest to podręcznik zawierający opis ciekawy miejsc uniwersum Gasnących Słońc, wraz z pomysłami na przygody. I jedną opowieścią - nieobecną w wersji angielskiej - zaczerpniętą zaś z pierwszej edycji podręcznika głównego. Później pójdzie opis Pandemonium, „**Podręcznik gracza**" i „**Byzantium Sceundus**".



Ile będzie kosztował?

Około 30-40 zł. Decyzja jeszcze nie zapadła.

Druga płyta!

„Wierzę, że środowisko RPG doceni nasz trud i nie będzie próbowało nas oszukiwać - cena płyty nie jest przecież wygórowana. A jeśli tak się stanie, to za kilka miesięcy wydamy kolejną płytę. Tym razem z kolorową okładką, z hologramem i przepięknym nadrukiem. Nie zmieni się tylko jedno - to będzie kolejna świetna płyta."



Dotrzymaliśmy słowa! Ukazała się druga płyta z muzyką do RPG! Tak jak obiecaliśmy, jest wydana na wyższym poziomie edytorskim, w większym nakładzie i jest dostępna zarówno w sprzedaży wysyłkowej, jak i w dobrych sklepach RPG.

„Phaze B" to 16 utworów, dziesięć jest utrzymanych w klimatach science fiction, znajdziecie tam zarówno dźwięki komputerów, hałas i zgiełk kosmicznych miast, utwory będące ilustracją pościgów kosmicznych lub strzelanin. Także ciche, tajemnicze dźwięki, świetnie nadające się do sesji opisujących eksplorację niezbadanych jeszcze części kosmosu. Druga część płyty jest utrzymana w konwencji fantasy. Znajdziecie tu sześć utworów, tajemniczych, mrocznych, usłyszycie dźwięki kroków niosących się echem w opuszczonym zamczysku, usłyszycie hukanie sowy i śpiew świerszcza przy wieczornym ognisku, usłyszycie wichurę i zamieć...

Szczegóły (lista utworów, a nawet krótkie fragmenty) można znaleźć na naszej stronie www.

Rok 2001 to rok DL i FS, czy planujecie coś jeszcze?

Oczywiście. Nie bylibyśmy sobą, gdybyśmy nie chcieli czegoś nowego zrobić. Tym jednak razem chcemy skupić się na wydaniu polskiego systemu komercyjnego. Nie wykluczamy jednak wyprodukowania kolejnego tłumaczenia. 12 miesięcy to szmat czasu...

Co z grami, które wydaliście wcześniej. Ostatecznie zamknęliście sprawę WFRP, MERP, Wilkołaka. Czy grozi to także innym tytułom? Które z nich są zagrożone?

Z zachodnich systemów, które teraz wydajemy - ZC, ED:PZ, GS, DL:MZ - żaden nie jest zagrożony. Skupiliśmy się na nich i liczymy, że to wyjdzie im na dobre.

PO RAZ PIERWSZY

Przewodnik po eRPeGowym internecie! „*W sieci*" - przegląd interesujących stron, recenzje, wieści, adresy list dyskusyjnych!

Dwa miesiące temu zachęcaliśmy do odwiedzenia naszej strony www! Począwszy od tego numeru wskażemy Ci inne, warte uwagi strony!

Od dziś, w każdą wędrówkę po sieci - zabieraj Portal - skierujemy Cię do najciekawszych miejsc w internecie!

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, sesjeautografów 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 ŚKF

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

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

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

Ewentualna rezygnacja z pełnym zwrotem kosztów możliwa jest do 15.08.2001.

Adres: Śląski Klub Fantastyki 40-956 Katowice, skr. poczt 502, tel. (032) 253 98 04
E-mail: skf@skf.from.hell.pl
WWW: http://www.skf.w.pl, http://www.skf.from.hell.pl

Mielecki Klub Fantastyki!

MKF jest miejscem, w którym miłośnicy fantastyki mogą rozwijać swe zainteresowania. W naszym klubie zajmujemy się wszelkimi przejawami fantastyki; literaturą fantasy i science-fiction, filmami o tej tematyce, grami strategicznymi, komputerowymi, karcianymi i fabularnymi, muzyką inspirowaną przez fantastykę, grafiką i modelarstwem, a także twórczością własną członków klubu. Członkiem klubu może zostać każdy, kto wyrazi chęć przestrzegania regulaminu. Osoby niepełnoletnie które ukończyły16 lat muszą przynieść pisemną zgodę rodziców. Składki klubowe przeznaczane są na potrzebne materiały takie jak wystrój wnętrza, prenumerata czasopism dostępnych dla klubowiczów, zakup książek, magazynów, czy innych rzeczy związanych z działalnością klubu. Nasza siedziba znajduje się w Spółdzielczym Domu Kultury w Mielcu, Gdzie spotykamy się co piątek o godz. 18-nastej. Zapraszamy do nas wszystkich zainteresowanych fantastyką w jakiejkolwiek formie, każdy będzie miał możliwość znaleźć coś dla siebie. Z nami jest FANTASTYCZNIE!

D&D The Movie



Producenci filmu podali datę premiery jednego z ciekawszych filmów nadchodzącego półrocza - film wejdzie na ekrany kin 8 grudnia (oczywiście mowa o USA), oficjalny trailer filmu będzie pokazywany w kinach w listopadzie. Dystrybutorem na stany jest New Line Cinema, kto w Polsce - nie wiadomo.

Inwazja d20

Najsłynniejszy cykl Michaela Moorcocka „Elric" zostanie przerobiony na grę RPG. Gra będzie nosiła tytuł „Dragon Lords of Melnibone", wyda ją Chaosium Inc . Planowany termin wydania to styczeń 2001. Aha, i najważniejsze - gra oparta będzie na mechanice „d20". Więcej informacji (mało radosnych) na temat „d20" znajdziecie w siódmym Portalu.

Wieść z ostatniej chwili. WotC wyda na wiosnę Call of Cthulhu oparte na d20.

Nie mam sił na komentarz.

Nie mam....

Nordcon 2000

Uwaga! Rada Nadzorcza Nordcon Technologies Ltd. podjęła decyzję o premierowej prezentacji Chronomethistonu * @ * Chronomethiston (z greckiego, chronos czas i methistemi zmieniam) kodowa nazwa prototypowego wehikułu czasu korporacj i Nordcon Technologies Ltd. , ver 0,01 beta, która odbędzie się w sobotę, 9 XII 2000 w południe. Za pomocą tego epokowego wynalazku uczestnicy konferencji zostaną przesunięci w czasie do 31 XII 2000. W związku z czym korporacja zaprasza na Bankiet Sylwestrowy. Tylko dzięki nam masz szansę przeżyć Sylwester 2000 dwa razy!

Termin konferencji to 7-10 XII 2000 roku. Miejsce to Ośrodek Wypoczynkowo-Rekreacyjny „Hutnik", Jastrzębia Góra.

Koszty uczestnictwa:

1. Akredytacja: 70,00 PLN *at the door*

2. Noclegi: 26,00 PLN za noc/osobę w pokojach 2, 3 i 4 osobowych 10,00 PLN za noc/osobę w pokojach 8 osobowych (niezbędne własne karimaty i spiwory). Noclegi w pokojach 8 osobowych opłaca się na miejscu. Termin opłaty 15 listopada. Przy opłacie późniejszej koszt noclegów rośnie do odpowiednio 30,00 PLN i 13,00 PLN. Uwaga! Pierwszeństwo do noclegów w pokojach 2 osobowych mają prawo pary różnopłciowe.

3. Posiłki: 20,00 PLN za całodzienne wyżywienie (śniadanie i kolacja po 5,00 PLN, obiad 10,00 PLN) opłata za wstęp na bankiet sylwestrowy korporacji Nordcon Technologies Ltd. 20,00 PLN. Uwaga! Posiłki nieopłacone nie będą rezerwowane.

Warunkiem uczestnictwa jest wpłacenie akredytacji, opłacenie kosztów noclegu i przysłanie zgłoszenia, lub uiszczenie analogicznych, podwyższonych opłat już w czasie konferencji.

Uwaga! Ilość miejsc ograniczona!

Program konferencji składa się z licznych prelekcji i spotkań poprowadzonych przez czołowych pracowników naszej korporacji. W programie między innymi: projekcje filmowe, część publicystyczna poświęcona prezentacji najnowszych trendów i technologii, konferencja międzykorporacyjna (forum fandomu), trening samoobrony pod kierunkiem pracowników ochrony (paintball). Wiedza i umiejętności gości i pracowników korporacji zostanie poddana próbie w spe c jalnych testach (konkursy), w których najlepsi zostaną uhonorowani certyfikatami świadczącymi o ich kwalifikacjach. Ponadto w ramach programu relaksacyjnego zaistnieje możliwość uczestnictwa w specjalnie przygotowanych w tym celu rozrywkach: rozgrywkach g i er interakcyjnych (gry karciane, strategie, RPG i LARPy), loterii korporacyjnej, piżamparty i wspomnianym już Bankiecie Sylwestrowym. Na miejscu zaistnieje także możliwość zakupienia specjalistycznej literatury w korporacyjnej księgarni.

Konto bankowe GKF: PKO BP I/O Gdynia, nr 10201853-237451-270-1 Adres korespondencyjny Nordcon Technologies Ltd.: P.O. Box, 80-325 Gdańsk 37.

Informacja: tel. (058) 5531073, e-mail: prezes korporacji (koordynator) Piotr Mazurowski luxor@optimus.poznan.pl; con-sultant ds. or ganizacyjnych Krzysztof Papierkowski: papier@gkf.3miasto.pl; gry karciane - Adam „Ceti" Cetnerowski: ceti@belka.bl.pg.gda.pl; gry RPG i LARPy - Tytus Kamil „Belphegor" Mikołajczak: belphegor@sedez.iq.pl

Krakon 2001

Z wielką radością powiadamiamy, że Portal został współorganizatorem Krakonu! Podczas najbliższej imprezy, której hasłem przewodnim jest starcie dwóch światów: „Wschód-Zachód" przygotujemy osobny blok programu, swoje prelekcje wygłoszą m.in. Marek Noga, Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Nurglitch, Boguś Dawiec i inni!

Krakon 2001 odbędzie się w tej samej szkole co zazwyczaj, Szkole Podstawowej nr 10 na ul. ks. Blachnickiego 1. Niestety wciąż (w chwili oddawania tego numeru do druku) nie znany jest dokładny termin imprezy - wiadomo tylko, że będzie to końcówka ferii zimowych.

Serdecznie zapraszamy!

Games Unplugged #2

Pod koniec sierpnia ukazał się drugi numer magazynu **Games Unplugged**, dwumiesięcznika, o którym pisaliśmy już na naszych łamach (Portal#5). Jakie jest drugi numer?

Słabszy. Zdecydowanie za dużo reklam, które teraz zajmują niemal czwartą część pisma, mniej recenzji i przeglądów, które były mocną stroną pierwszego numeru. Podobnie jak w jedynce - redakcja przygotowała opracowanie - tym razem wybierano dwudziestu najlepszych projektantów gier wszechczasów. Ciekawi jesteście wyników? Ja byłem bardzo i - moim zdaniem - są one co najmniej kontrowersyjne - w pierwszej dwudziestce nie znalazło się miejsce ani dla Johna Tynesa ani Johna Wicka, dwóch ludzi, którzy aktualnie dzielą i rządzą na zachodzie. Jedyne sensowne wyjaśnienie to fakt, że redakcja wybrała 20 projektantów w całej historii gier RPG - Wick i Tynes są gwiazdami od „stosunkowo" niedawna i tak naprawdę, jeszcze wszystko przed nimi.

Kto zatem zwyciężył? Oczywiście **Richard Garfield** - twórca Magic the Gathering. Na drugim miejscu **Steve Jackson**, na trzecim **James Ernest** szef Cheapass Games. Na czwartym, miejscu twórca Zewu Cthulhu - **Sandy Peterson**, a na piątym **Mark Hagen** - twórca Wampira. Na dziewiątym **James Wallis**, twórca m.in. „The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen", dziesiąte **Jervis Johnson** facet, który maczał palce w większości gier GW, na dwunastym **Greg Costikyan** autor Violence, Toon, Paranoia, i Star Wars. I tak dalej, i tak dalej...

Poza tym w piśmie niewiele, nieco recenzji, artykuł o tworzeniu anime RPG, trochę newsów, wywiad, przegląd knajp znajdujących się w okolicy Gen Conu (?!)...

Czekam na trójkę. Pełen obaw.

trzewik



W sieci

Niniejszym mamy przyjemność powitać Was na łamach nowego cyklu w magazynie Portal, czyli „W sieci" . To przegląd interesujących stron związanych z grami fabularnymi, fantastyką a także stron tematycznych, na których mozna znaleźć materiały przydatne podczas prowadzenia RPG.

Nie ukrywam, że bardzo liczym na Waszą pomoc, jeśli znacie ciekawe strony, które chcielibyście polecić innym - piszcie do nas na adres internetowy: portal@rpg-portal.pl. Mamy nadzieję, że „W sieci" stanie się Waszym nawigatorem w wędrówkach po internecie i pozwoli Wam odnaleźć się w gąszczu wielu bezwartościowych stron.



Inkluz

Inkluz to najstarszy, a przynajmniej jeden z najstarszych sieciowych magazynów RPG. I nie da się ukryć, że to widać - bowiem Inkluz ma swój charakter. Czytelny układ tekstów, stałe działy, prosta i bardzo estetyczna szata graficzna sprawiają, że Inkluza czyta się z przyjemnością. W każdym numerze można znaleźć relacje z imprez (w ostatnim numerze dość nieopatrznie opublikowano raczej kontrowersyjna relację z Zahconu, co wywołało małe zamieszanie w sieciowym światku), recenzje książek i filmów, obszerny dział Zew Cthulhu, Świat Mroku, Cyberpunk, Fantasy (dzielący się na teksty do ED oraz WFRP). Szczególnie ciekawie zapowiada się nowy pomysł redakcji „W telegraficznym skrócie" - coś co mi osobiście chodziło po głowie od ostatnich trzech lat - skróty wydarzeń na świecie i w Polsce podane w formie krótkich szkiców scenariuszy do ZC 1990!

Inkluz to bezwzględnie jeden z najlepszych sieciowych magazynów RPG (świadczyć może o tym między innymi liczba prenumeratorów - ponad 900 osób!) i na pewno każdy znajdzie w nim coś dla siebie.

Inkluz:http://www.inkluz.alpha.pl/



Esensja

Esensja to „stary-młody" magazyn. Młody - bo ukazały się do tej pory jedynie dwa numery. Stary, bo ludzie, którzy go tworzą mają niemałe doświadczenie w tej branży, Esensja powstała w wyniku połączenia dwóch największych sieciowych magazynów fantastycznych - Framzety oraz The VALETZ Magazine. Jakie efekty fuzji? Imponujące. Esensja to magazyn w pełnym tego slowa znaczeniu, nie ustepujący papierowym czasopismom ani o krok. Znajdziecie tu zarówno opowiadania, powieść, komiksy, publicystykę, recenzje książek i filmów fantastycznych, artykuły o RPG, galerię, wywiady i wiele innych.

Nie sposób omówić całej Esensji w tak krótkiej notce. Musicie tam sami zajrzeć.

Esensja: http://www.esensja.pl/



Biały wywiad

Interesująca strona poświęcona białemu wywiadowi, czyli wszelkim informacjom jakie można uzyskać z oficjalnych źródeł i powszechnie dostępnych materiałów pochodzących z prasy, biuletynów rządowych, internetu. Autorzy serwisu zbierają wiadomości, analizują je i umieszczają na sieci bardzo ciekawe opisy działalności rządów, nowinek technicznych, przetargów. Jeśli chcesz się dowiedzieć jak wygląda nowy rosyjski czołg XXI wieku, co oznaczają wojskowe akronimy, albo jak wygląda praca agenta, warto zajrzeć na tą stronę.

Biały wywiad: www.wywiad.prv.pl

Listy dyskusyjne

Poniżej prezentujemy adresy najważniejszych, znanych nam polskich list dyskusyjnych poświęconych grom fabularnym:

rpg-pl@listy.rpg.pl
Tematyka ogólnie rpg. Lista uczestników ircowego kanału #rpg-pl. Subskrypcja na: rpg@listy.rpg.pl

portalrpg-subscribe@eGroups.com
Lista dyskusyjna dwumiesięcznika PORTAL to ogólnodostępne miejsce, w którym możecie uzyskać odpowiedzi na dręczące was pytania, podzielić się uwagami, dyskutować z redakcją i innymi czytelnikami na temat samego magazynu, artykułów w nim zawartych lub na temat gier fabularnych i literatury fantastycznej. Aby się zapisać wystarczy wysłać pustego maila na adres: portalrpg-subscribe@eGroups.com

MagiaiMiecz-subscribe@eGroups.com
Aby się zapisać wystarczy wysłać pustego maila na adres: MagiaiMiecz-subscribe@eGroups.com

wod@pesm.rpg.pl
WOD'owa lista PESM'u służy do dyskusji na temat World of Darkness i okolicach. Aby się na nią zapisać, należy wysłać pusty list na adres: wod-subscribe@pesm.rpg.pl i postępować według wskazań mailera.

zew-cthu@urolog.csk.waw.pl
Wysyłając maila z tematem: „subscribe" pod ten adres przyłączysz się do pierwszej i jedynej listy dyskusyjnej miłośników Zewu Cthulhu w Polsce. Spotkasz tam zarówno ludzi z kilkuletnim stażem jak i zupełnie początkujących graczy i Strażników. Uczestnicy grupy, choć głównie dyskutują, spotykają się także na „kawie i paluszkach", wymieniają materiałami, a nawet tłumaczą co ciekawsze zachodnie teksty (nawet całe dodatki!). Jeśli wciąż się wahasz - zapisz się na okres próbny.

wfrp-l@listserv.ideefixe.nom.pl
Lista dotycząca Warhammera. Bardzo aktywna, uczestnicy poruszaja wiele tematów, związanych zarówno z prowadzeniem Warhammera, jak i samym Starym Światem. Lista skupia wielu członków, w wyniku interesujących dyskusji powstał internetowy fanzin „Goniec imperialny". Subskrypcja na: majordomo@listserv.ideefixe.nom.pl

cpls@mail.rpg.pl
Lista CPLS Cyberpunk-PL poświęcona rpg w realiach cyberpunka, a w szczególności systemowi CP2020. Subskrypcja na: cpls-subscribe@mail.rpg.pl

SR-Lista-subscribe@egroups.com
Nowa lista dyskusyjna poświęcona systemowi Shadowrun. Subskrypcja na: SR-Lista-subscribe@egroups.com

DzikiePola-subscribe@eGroups.com
Aby się zapisać wystarczy wysłać pustego maila na adres: DzikiePola-subscribe@eGroups.com

@ W ciągu kilku miesięcy pracy serwis Gildia stał się internetowym centrum informacji o konwentach, przejmując patronat nad wszystkimi większymi imprezami w Polsce.

@ Oficjalny fanzin polskiej listy dyskusyjnej Warhammera, dotąd istniejący jedynie w wersji elektronicznej ukaże się w wersji papierowej! Premiera „Gońca imperialnego" przewidziana jest na Krakon lub Dracool.

@ Poltergeist „wygrał przetarg" na patronat internetowy nad konwentem Dracool! Na łamach Poltergeista zawsze znajdziecie najświerzsze doniesienia o konwencie.

@ W chwili oddawania tego numeru do druku ukazał się nowy, 19 numer Inkluza.

@ Powstała lista dyskusyjna zrzeszająca Mistrzów Gry. Uczestnicy wymieniają się doświadczeniami związanymi z prowadzeniem i przekazują sobie triki i sztuczki. Aby się zapisać na listę należy wysłać list na adres: MG PL-subscribe@egroups.com

@ Na stronie Portalu nowy układ graficzny, kolejne felietony i nowy dział: Recenzje!

Fantastycznie!

O magazynie Fantastycznie! Pisaliśmy nie tak dawno dlatego po dłuższą recenzję serwisu odsyłam do wcześniejszych numerów Portalu. Teraz tylko - w prawdziwie telegraficznym skrócie - kilka słów. Fantastycznie to aktualnie jeden z największych magazynów internetowych, którego mocną stroną jest serwis newsowy oraz recenzje. Wieści ze świata pojawiają się tam na bieżąco, praktycznie codziennie. Dział recenzji jest bardzo obszerny i obejmuje znaczną część tytułów ukazujących się na rynku. Mamy jeszcze pasek komiksowy Free fall, którego nowy odcinek pojawia się co trzy dni.

Fantastycznie: http://www.magazyn.pl/sf/

www.rpg-portal.pl/wsieci

Sprawdź ten adres...

www.rpg-portal.pl/wsieci



Gildia

Nowy serwis, który rozwija się bardzo szybko i ma aspiracje do tego, by być największym polskim serwisem związanym z ogólnie pojętą fantastyką oraz grami. Bardzo mocną stroną Gildii jest działo konwenty - redakcja podeszła do tematu bardzo poważnie i profesjonalnie i na efekty nie trzeba było długo czekać - aktualnie patronują większości konwentów - informacje o nadchodzących imprezach są na bieżąco aktualizowane, wszystkie zmiany w programie są natychmiast zamieszczane na stronie Gildii. Drugim atutem serwisu jest masa różnorodnych konkursów, w których można wygrać ciekawe nagrody. Minusem Gildii jest zła nawigacja strony oraz natłok materiału - artykułów, relacji, newsów jest zbyt dużo - przez co trudno jest odnaleźć interesujące nas materiały. Osoba, która pierwszy raz na nią trafi może łatwo się zniechęcić.

Gildia: www.gildia.pl



Poltergeist

Na stronę Poltergeista trafiłem zupełnie przypadkowo - wklepałem dość prosty adres i chwilkę poczekałem, ciekawy, co z tego wyniknie.

Okazało się, że wynikło wiele dobrego. Pierwsze, co rzuca się w oczy to wspaniały projekt graficzny strony, stojący naprawdę na światowym poziomie. Mimo wielu elementów graficznych strona jest czytelna i szybko się ładuje, co ma niebagatelne znaczenie dla osób korzystających z modemu. Poltergeist to duży, ciekawy serwis, którego bardzo mocną stroną są newsy oraz galeria. Wśród naprawdę wielu polskich stron RPG tak naprawdę niewiele podejmuje się stałego serwisu newsowego. Redakcja magazynu dogadała się z ŚKF'owym Miesięcznikiem oraz z Portalem dzięki czemu praktycznie codziennie pojawia się tam coś ciekawego.

Innym bardzo mocnym punktem strony jest Galeria - prezentowane tam prace są ciekawe i co ważne - prezentowane legalnie - nadzorujący Galerii Damien_11 sam wyszukuje ciekawych autorów, i nakłania ich do prezentacji swojej twórczości na stronie Poltergeista. Oprócz galerii i serwisu newsowego znajdziecie tu całą masę programów „generujących wszystko" oraz całkiem sporą dawkę artykułów, przygód oraz opowiadań.

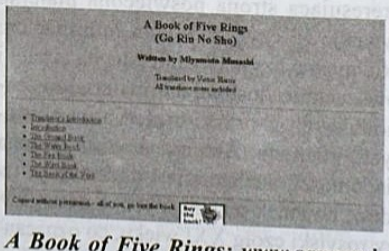
Poltergeist: www.rpg.net.pl



Leisure Games

To godna polecenia angielska księgarnia internetowa zajmująca się sprzedażą podręczników RPG oraz akcesoriów związanych z grami fabularnymi. Polskie sklepy RPG nie grzeszą nadzwyczajną ofertą zachodnich podręczników dlatego zakup wysyłkowy jest chyba jedynym sensownym wyjściem. Szczególnie jeśli wybór książek jest olbrzymi, ceny przystępne, dostawa wprost do domu... Stronę warto odwiedzić także po to, by wiedzieć, co aktualnie wychodzi na Zachodzie, zwłaszcza, że przy znakomitej większości podręczników znajdują się krótkie notki informujące o zawartości.

Leisure Games: www.leisuregames.com



A Book of Five Rings

Obowiązkowa pozycja dla miłośników Legendy Pięciu Kręgów. Znajdziecie na niej angielskie tłumaczenie Księgi Pięciu Kręgów (Go Rin No Sho) napisanej przez Miyamoto Musashi. Dowiecie się między innymi skąd taki a nie inny podział podręcznika L5K na księgę Ziemi, Wody, Ognia, Wiatru i Pustki.

A Book of Five Rings: www.samurai.com/5rings/

Spiel 2000

czyli reportaż z ziemi obiecanej

Tomasz Z. Majkowski
Krystyna Nahlik



Raj dla turlaczy

O tym, że Niemcy znacznie większą namiętnością niż Polacy darzą rozmaite rodzaje gier, wiadomo mniej więcej każdemu. O tym jednak, jakie rozmiary wzmiankowana namiętność przybiera przekonać się trzeba naocznie. Najlepszą po temu okazją były odbywające się w dniach 26 - 29 października w Essen targi pod sugestywnym tytułem „Spiel 2000", na których mieliśmy okazję gościć.

Położone w samym środku malowniczego zagłębia Ruhry miasto cieszy się zasłużoną sławą najbrzydszego w Niemczech - nie uświadczysz tu ani gotyckiego zamczyska, w murach którego chronił się jaki Luter, ani katedry, będącej niemym świadkiem dokonanej w czasie wojny trzydziestoletniej rzezi. Najstarszy budynek, jaki udało nam się zobaczyć (choć z daleka) nosił wyraźne znamion architektury nazistowskiej... i może to i lepiej. Dzięki temu nie wróciliśmy z Essen przekonani, że skłonność do gier fabularnych powstrzymała nas zobaczyć czegoś ważniejszego. „Spiel 2000" to impreza, która wygrałaby nawet z cudownie odrodzonym Michałem Aniołem, prowadzającym po ulicach miasta czterogłowe cielę, które w czterech językach recytuje wyjątki z Wergilego.



To... to jest piękne...

Na tereny targowe składało się czternaście sporej wielkości hal wystawowych - takich właśnie, w jakich targi powinny się odbywać. Oczywiście ogrom ten nie powaliłby nas na kolana, gdybyśmy przybyli na wystawę sprzętu elektronicznego czy motoryzacyjnego, przyzwyczajeni jednak do skromnego, polskiego traktowania jakiejkolwiek rozrywki przeżyliśmy niemały szok orientując się, że trzynaście budynków wypełniają tylko i wyłącznie gry - w czternastym odbywała się impreza towarzysząca, targi komiksu, traktowanego tam nieco mniej poważnie.

Gdyby podobna impreza odbyła się w Polsce, po na wpół pustych halach błądziłyby pewnie zagubione wycieczki szkolne i garstka miłośników, która swobodnie zmieściłaby się na jednej sali gimnastycznej. Kiedy jednak dotarliśmy do kas, okazało się, że czeka tam na nas niemała kolejka ludzi spragnionych rozrywki. Choć przeważała w niej młodzież, do plansz i kości ciągnęli z równą ochotą stateczni ojcowie rodzin, emeryci, matki z dziećmi w wózkach, sympatyczne staruszki... Słowem każdy, kto tylko ma siłę utrzymać kostkę do gry w dłoni.

Zaraz po wejściu (i uiszczeniu drakońskiej opłaty w wysokości 12 marek) obdarowano nas informatorem - dwustustronicową książeczką, zawierającą program imprezy, plany wszystkich czternastu hal i informacje o pięciuset pięćdziesięciu wystawcach - producentach, wydawcach, dystrybutorach i sprzedawcach gier z Niemiec i nie tylko. Ogrom ten wydał nam się początkowo przytłaczający, rychło jednak zorientowaliśmy się, że gry fabularne i związane z nimi akcesoria zajmują tylko pawilon ósmy, znaczną część szóstego i połówkę siódmego, co mocno zawęziło pole naszych zainteresowań (do jakiś stu stanowisk). Raźnym krokiem ruszyliśmy do rolplejowej ziemi obiecanej.

Nim skupimy się na tym, w jakie gry fabularne grywają Niemcy powinniśmy pokrótce przedstawić to, co zajmowało pozostałe jedenaście pawilonów, czyli gry planszowe. Ten typ rozrywki cieszy się za naszą zachodnią granicą niepospolitym wręcz poważaniem i bez skrępowania oddają się mu ludzie w każdym wieku. Oczywiście tak rozbudowany przemysł planszowy pociąga za sobą konieczność istnienia gier dziwnych, niezwykłych i niepospolitych. O ile bowiem dla przeciętnego Polaka planszówka kojarzy się głównie z Chińczykiem, a w najlepszej sytuacji z „Magią i Mieczem", Niemcy produkują narzędzia rozrywki przypominające połączenie gry fabularnej, karcianej, strategicznej, puzzli i „Diablo" z kartonu (a wszystko symuluje, dajmy na to, wojny napoleońskie lub pro-

ces budowania londyńskiego metra - co kto lubi). Taka gra posiada zazwyczaj znakomitą oprawę plastyczną, plastikowe pionki w rozmaitych kształtach i kolorach, masę gadżetów i proste, acz interesujące zasady.



Tak się gra na Zachodzie - promocja D&D

Tegoroczne targi były świadkiem dwóch ważnych wydarzeń związanych ze światem plansz. Po pierwsze pięciolecie obchodziła sławetna ponoć planszówka „Settlers of Cathan" (jesteśmy tylko Polakami, nie u nas więc szukać fanowskich, pirackich przekładów instrukcji i absolutnych tej gry maniaków), po wtóre zaś światło dzienne ujrzał „Władca Pierścieni", wieloplanszowa gra ilustrowana przez Johna Howe, który specjalnie na jej potrzeby stworzył zupełnie nowy zestaw obrazów. Stoisko, przy którym na kilkunastu stołach można było spróbować rozgrywki należało do najbardziej oblężonych na całych targach - niestety, wszystkie egzemplarze dostępne były po niemiecku.

Nic dziwnego, że przy tej popularności gier planszowych kolekcjonerskie gry karciane nie zdobyły sobie w Niemczech większej popularności. Jak na całym świecie gra się tu w „Magic: the Gathering" i „Pokemona", jednak nawet „Gwiezdne Wojny" wydają się robić większą furorę u nas, niż po drugiej stronie Odry. Zastanawiającą popularnością wydaje się cieszyć wyłącznie karciana wersja 7th Sea, która w Polsce jakoś się nie przyjęła...

W związku z marginalnością zjawiska gier karcianych w Niemczech wydaje się nie występować żywy u nas jeszcze niedawno podział na „rolplejowców" i „karciarzy", jednak prawdziwi miłośnicy gier fabularnych zdają się darzyć szczególną niechęcią zjawisko Pokemona. Trudno dociec, jaki stosunek żywią oni do miłośników planszówek, wydaje się jednak, ze tak stare zjawisko nie może budzić nadmiernych emocji.

Forpocztą gier fabularnych był pawilon 8, zajęty przez czterech gigantów rynku - Pokemona, Wizards of the Coast, Ravensburgera i Schmidta. Można tu było nauczyć się grać w wizardowskie karcianki, zagrać w trzecią edycję D&D, posłuchać prowadzonej na żywo przez mikrofony sesji tej gry, obejrzeć figurki do „Mage Knight Rebellion" (o którym za chwilę) i zagrać w „Das Schwarze Auge", niemiecki odpowiednik D&D, która cieszy się w tym kraju zawrotną popularnością. To wszystko stanowiło oczywiście przedsmak prawdziwych emocji, jakich dostarczyły nam stoiska mniejszych producentów i dystrybutorów, zajmujących pawilon 6.

Niemcy tłumaczą na swój twardy język właściwie wszystko, co tylko wydaje się na świecie - za wyjątkiem, nie wiedzieć czemu, Legendy Pięciu Kręgów. Świadczy to dobitnie o tym, że nasi zachodni sąsiedzi gry fabularne lubią, grają w nie i wydają na nie pieniądze. Choć sami wyprodukowali tylko dwa rolpleje, które zdobyły sobie popularność - wspominane już „Czarne Oko" oraz „Mitgaard" rodzaj systemu uniwersalnego, do którego wypuszcza się dodatki opisujące realia rozmaitych epok historycznych, znakomicie idzie im edycja produktów amerykańskich.

Pierwszą grą, której szturm na niemiecki rynek ujrzeliśmy na własne oczy okazało się być 7th Sea, przełożone całkiem niedawno - jak na razie w języku autorów targów ukazały się obywa tomy podstawki i pierwszy dodatek. Nie przeszkadza to oczywiście tamtejszym dystrybutorom Alderaca mocno promować produktu - olbrzymie stoisko pełne było gadżetów, powiewały nad nim pirackie flagi i roiło się od miłej i kompetentnej obsługi. Niestety, amerykańscy autorzy gry uznali wizytę w Niemczech za bezzasadną, o czym poinformowali swych europejskich partnerów na dzień przed imprezą, nic wiec dziwnego, że nad stoiskiem unosił się nastrój lekkiej frustracji.



„Das H. P. Lovecraft Cthulhu Rolenspiel", czyli tak wygląda niemiecki ZC

Nim zdążyliśmy napaść zdumione oczy tak dużą promocją naszego ulubionego systemu, wkręciliśmy się w gigantyczną maszynę zwaną Światem Mroku. Potężne stoisko pełne było niemieckich WoDziarzy, ubranych w czarne garnitury i z różami w klapach, reprezentujących firmę „Pióro i Miecz", lemańskiego partnera Withe Wolfa. Tu czekało nas zaskoczenie, okazało się bowiem, że wszystkie amerykańskie produkty związane z WoDem mają jednocześnie premierę w Stanach i w Niemczech, a nasi Zachodni sąsiedzi bez skrępowania produkują własne dodatki, które odróżnia od oryginału przede wszystkim znacznie lepsza szata graficzna. Mało tego - w grudniu odbędzie się premiera całkowicie niemieckiego systemu Świata Mroku, pod tytułem „Engel". O czym traktuje - zgadnijcie sami.

Przy tej okazji warto nadmienić, że choć WoD cieszy się za Odrą dużą popularnością, tamtejsi gracze nie dzielą się na „WoDziarzy" i „Innych" i nie dyskryminują się wzajemnie, a jedyną pretensją do Świata Mroku, jaką zgłaszały osoby, z którymi na ten temat rozmawialiśmy to wysoka cena produktów „Pióra i Miecza" znacznie przewyższająca standardy rynku.

WoD okazał się jedynie czubkiem góry lodowej, okazuje się bowiem, że niemieccy wydawcy podchodzą do swoich produktów nader twórczo. Poważnie zaskoczyła mnie na przykład seria produktów spod sztandarów Cthulhu - okładka podstawki (edycja 5.5, a jakże) wygląda znacznie lepiej, bardziej potępieńczo i niewypowiedzianie bluźnierczej niż oryginalna - zdobi ją kaligrafia wyjęta żywcem ze starego rękopisu, w tle której majaczy niewyraźna sylwetka Naszego Ulubionego Przedwiecznego. To oczywiście tylko jedno z dwóch dostępnych wydań gry - równolegle funkcjonuje edycja oprawiona w skórę.



Brzydale wszystkich krajów łączcie się - TZM i figura

Nieubłaganym prawem rynku jest, że jedne produkty sprzedają się na nim lepiej, inne zaś gorzej. Nie inaczej okazało się być w Essen, gdzie obok wielce popularnych produktów spod znaku WoDu, Cthulhu czy Shadowruna (który w ojczyźnie Lutra cieszy się wielką estymą), pojawiają się kompletne klapy finansowe. Taką wpadką okazało się być w Niemczech Deadlands. Jak poinformował nas bardzo przyjazny tłumacz gry na język Goethego, produkt ten jakiś czas temu zbankrutował, lecz grupka zapaleńców (w tej liczbie i on) wykupiła licencję i raz jeszcze spróbowała zaatakować niewdzięczny rynek, publikując wszystkie zmiany, które wprowadziło nowe wydanie w formie suplementu i wydając grę po niższej cenie, w miękkiej oprawie.

Oczywiście na produktach niemieckojęzycznych targi się nie kończyły - stoisko „Atlas Games" oferowało poprawione wznowienie czwartej edycji „Ars Magica" (którego to systemu poważnej ofensywy możemy się wkrótce spodziewać), „Unknown Armies" i „All Fesh Must Be Eaten", autor „Fading Suns" namawiał nas na stanowisku Holistic Design na grę w swój najnowszy system bitewny, szturmowcy reprezentujący Deciphera - na partyjkę „Jedi Knight" a bliżej nieznani Kanadyjczycy - do zainwestowania w kolekcjonerskiego tarota. Rysownicy firmy Wizards of the Coast podpisywali karty do Magica, tajemniczy gość z mackami zapraszał na największego w Niemczech LARPa, a Johan Sjoberg ze szwedzkiej firmy Cell Enterteinment promował kolekcjonerskie gry figurkowe.

Ostatnie z tych zjawisk warte jest kilku słów komentarza, istnienie „kolekcjonerskich bitewniaków" wydało nam się bowiem w pierwszej chwili cokolwiek dziwaczne, szybko jednak przekonaliśmy się do tej kontrowersyjnej idei, szturmującej gwałtownie rynek niemiecki. Cała zabawa przypomina trochę zbieranie kart, zamiast kawałków zadrukowanego kartonu otrzymujemy jednak w boosterach dodatkowe figurki, które wspomóc mogą naszą armię - tak przynajmniej jest w przypadku „Mage Knight Rebellion", przypominającej trochę warhammerowe „Mordheim" bitewnej gry fantasy. Znacznie ciekawiej rzecz przedstawia się w grach szwedzkiej firmy Cell - w pierwszej z nich, pod tytułem „Krash", każdy z graczy skleja z części samochód, który bierze udział w potyczkach z innymi wehikułami - trochę jak w filmie „Mad Max". W tym przypadku zestawy dodatkowe zawierają uzbrojenie, które możemy zainstalować na naszym pojeździe i wzmacniający go dodatkowy ekwipunek.

Druga z gier, „Lab" symuluje działania szalonych naukowców, wadzących się o władzę nad światem. W tym przypadku każdy z graczy konstruuje maszyny, dzięki którym wydaje na świat potwory, te zaś ruszają, by niszczyć laboratorium przeciwnika. W tym zbożnym dziele przeszkadzają im rzecz jasna kreacje oponenta, gra nosi więc wszelkie pozory bitewniaka, uzupełnionego o możliwość rozbudowywania kolekcji maszyn i potworów. Trzeci produkt Cella, „Ronin", nie ujrzał jeszcze światła dziennego, jednak zaprezentowana nam prototypowa figurka robota (tak, zgadza się, gra to pojedynki Dużych Robotów) robiła bardzo dobre wrażenie.

Zgodnie z odwiecznym prawem natury grom fabularnym towarzyszyło nieprzebrane mnóstwo akcesoriów. Pierwsze i najważniejsze, kostki, występowały w Essen w najprzeróżniejszych kształtach i rodzajach - w wielkim „kostkowym markecie" widzieliśmy na własne zdumione oczy k30, k1000, k12 ze znakami zodiaku, k6 z twarzami ufoków, k10 wielkości kurzego jaja, a nawet specjalne komplety trzech szóstek „do tworzenia postaci w D&D" (tak na nich napisano), wyważone tak, by zawsze rzucać w sumie 18. Oprócz kostek kupić tu można było stroje fantasy (niektóre, zwłaszcza kobiece, mocno kontrowersyjne), rogi do wznoszenia toastów na książęcych dworach, repliki średniowiecznej broni, oprawione w skórę grimoire'y i tak dalej...

Targi „Spiel 2000" były impreza olbrzymią, by nie rzecz gigantyczną, z konieczności robiącą jeszcze większe wrażenie na przybyszach z ojczyzny małego fiata. Choć takich targów próżno szukać w naszym kalendarzu, dowodzą jednak, że da się zbudować rynek gier i że po odpowiednim czasie miejsca, gdzie sprzedaje się rolpleje nie odwiedzają już badacze sekt. Na to jednak trzeba czasu - pierwsza niemieckojęzyczna gra fabularna („Das Schwarze Auge" oczywiście) ukazała się w roku 1980... Być może za piętnaście lat i u nas odbędzie się podobna impreza, na razie jednak wypada nam tylko powiedzieć, że już szykujemy portfele na „Spiel 2001".

tomasz z. majkowski
krystyna nahlik



Niezwykłe przygody Barona Munchausena

Marek Noga

W szóstym numerze Portalu Michał Oracz pisał o grach Nowego Stylu a Ignacy Trzewiczek opowiadał wam o jednej z tych gier, o Pantheonie. Dziś chcę wam zaprezentować grę, od której to wszystko się zaczęło, niemal już legendarne „**Niezwykłe przygody Barona Munchausena**" Jamesa Wallisa - grę, która na zachodzie zachwyciła graczy. Dlaczego tak się stało? Gra przecież ani nie urzeka rozbudowanym, dopracowanym w najmniejszych szczegółach światem, ani kapitalnym systemem magii, ani rewelacyjnym systemem walki.

Jest inna i to właśnie czyni ją wielką.

Na zapełnionym różnorodnymi grami zachodnim rynku RPG każdy debiutant ma ciężkie życie. Większość graczy ma już swoje ulubione systemy i trzeba użyć naprawdę ciężkich argumentów, by zachęcić ich do kupna nowego systemu. A najlepszym sposobem jest pomysł. Świetny, oryginalny, niepowtarzalny pomysł. Powiecie pewnie, że jedna genialna myśl nie czyni od razu gry lepszą. A gdyby tak każdemu pomysłowi poświęcić jeden krótki system RPG? Właśnie tak narodził się Nowy Styl.

Wszystkie gry z tej serii charakteryzują się kondensacją treści i formy. „Baron Munchausen" ma tylko 24 strony i to czyni każde z postawionych tam słów cenniejszym. Wszystko, od konstrukcji podręcznika po mechanikę gry, opiera się na jednym pomyśle, jednej idei. Co więc jest takiego niepowtarzalnego w Baronie Munchausenie? Otóż, moi drodzy, jest to jedyna na świecie prawdziwa gra storytelingowa. W „BM" nie jest to sposób prowadzenia narracji, to przyczyna, cel i jedyny stosowany środek rozgrywki. To opowieść w najczystszej formie. Nie liczy się bohater, jego rozwój, nie liczy się ratowanie świata, nie liczą się emocje czy głębokie przeżycia - tylko opowieść i nic więcej.

„Baron Munchausen" na pewno nie jest grą RPG do jakich się przyzwyczailiśmy. Pierwszą rzucającą się w oczy różnicą w jest brak podziału na Mistrza Gry i Graczy. Każdy z uczestników rozgrywki kolejno wciela się w obie role. Grający wcielają się w postacie wysoko urodzonych podróżników, którzy zebrali się w przy lampce wina, by wzajemnie poopowiadać sobie historie o niezwykłych przygodach jakie przeżyli w czasie ostatnich wypraw. Jeśli czytaliście książkowe opowieści o Baronie Munchausenie lub oglądaliście film animowany pod tymże tytułem pewnie już wiecie jakiego typu są to przygody. Realizm nie jest tutaj w cenie. Bohaterowie latają balonem na księżyc, walczą w pojedynkę przeciw regimentom wroga, dosiadają wystrzelonych kuli armatnich... Wszystko przesiąknięte jest wizerunkiem siedemnastowiecznego szlachcica, odważnego żołnierza, podróżnika i co najważniejsze - gawędziarza. Właśnie owe charakterystyczne postacie wywierają niemały wpływ na grę, sesja bowiem zaczyna przypominać spotkanie wyższych sfer gdzie nieodzowną sprawą staje się etykieta, nie wypada nikogo obrażać, czy oszukiwać, o używaniu niskiego języka nie wspominając...

Jak wygląda rozgrywka? Każdy z bohaterów kolejno opowiada historię związaną z jedną z odbytych przez siebie przygód. Aby było ciekawiej temat owej opowiastki zostaje zadany przed jednego ze współbiesiadujących. Co gorsza, reszta towarzystwa może ingerować w opowieść zgłaszając swoje zastrzeżenia, wprowadzając nowe wątki czy okoliczności. Uwagi muszą być uwzględnione przez opowiadającego, chyba że zapłaci on składającemu sprzeciw drobne zadośćuczynienie.

Tak, moi mili, w Barona Munchausena gra się na pieniądze! Każdy z przystępujących do gry ma określaną ilość monet, bądź żetonów. Za każdym razem gdy chcemy poddać słowa opowiadającego w wątpliwość, lub chcemy taką niewygodną nam uwagę oddalić oddajemy jedną ze swoich monet. W toku sporu, gdy żadna ze stron ani myśli ustąpić stawka może zostać podbita bardzo wysoko. Oczywiście nie można zarzucić rozmówcy kłamstwa czy postępowania niehonorowego - tego typu oskarżenia są niegodne szlachcica i grożą pojedynkiem. Podobne kończą się spory, gdy komuś skończą się pieniądze a nadal chce bronić swych racji, kładąc na szali swój honor. Normalnie taki spór mogą rozsądzić tylko ostrza rapierów, lecz dla bezpieczeństwa grających opisano także mniej śmiertelny system walki zwany „Pojedynkowanie się dla tchórzy" - trzy rundy „Papier, kamień, nożyce". Przegrany odpada, zwycięzca bierze wszystko.

Po zakończeniu kolejki, głosowanie wyłania najciekawszą i najbardziej błyskotliwą opowieść. Jej autor zostaje zwycięzcą gry. Każdy ma tyle głosów ile monet mu pozostało, przekazując je swemu faworytowi jako nagrodę. Oczywistym jest przy tym, iż żaden szanujący siebie szlachcic nawet nie pomyśli o głosowaniu na samego sie-

bie. Dlategoż dysponując swym kapitałem trzeba się zastanowić, czy gramy by wygrać, czy po to, by mieć zaszczyt decydować o wyborze zwycięzcy. Ponieważ w wysoko urodzonym towarzystwie przyjmowanie pieniędzy nie leży w dobrym guście, zwycięzca za swą zapłatę funduje swym druhom kolejkę trunków. Niestety, koszta dobrego wina zwykle przewyższają nagrodę...

Potem można zagrać po raz drugi.

Cały podręcznik stylizowany jest na dzieło samego Barona Munchausena. Autor konsekwentnie trzyma się lekkiego, dowcipnego stylu częstokroć wplatając w treść zabawne anegdotki i komentarze. Opowiada na przykład o tym jak wynalazł tą grę podpatrując zwyczaje ludów Polinezji, przedstawia cechy prawdziwego szlachcica, opowiada dlaczego i w jaki to sposób rozmawiał z Juliuszem Cezarem i Kleopatrą, żali się na wydawcę, który zmusił go do napisania rozdziału „Walka", by gra lepiej się sprzedawała... Sposób pisania, konstruowania zdań jest zarazem przykładem, wzorcem opowieści, próbką gawędziarskiego stylu Barona. Celne, ironiczne komentarze rzucają nowe spojrzenie na RPG jako takie, pozwalają nabrać dystansu do ulubionego hobby, zastanowić się dlaczego jest jak jest, a nie inaczej. Mało tego, autor bawi się z nawiązaniami do historii, literatury czy klasycznych gier. To wszystko sprawia, że „Niezwykłe przygody Barona Munchausena" czyta się z wielką przyjemnością.



Uwidacznia się tutaj podstawowa cecha gier Nowego Stylu - krótka forma zmusza do wykorzystania tego samego fragmentu tekstu w różnych celach - bawić czytelnika, czegoś ciekawego nauczyć, czy podsunąć mu jakiś ciekawy pomysł na opowieść. Czyż nie większy jest szacunek autora do czytelnika, gdy zamiast pisać długie rozbudowane i wodniste elaboraty pakuje wszystko w krótką i do tego zabawną formę?

Jak już pewnie zauważyliście nie jest to system, w który gra się tydzień w tydzień po kilka godzin w zaciemnionym pokoju przy lekkiej poświacie świec i nastrojowej muzyce. W „Barona Munchausena" najlepiej grać w pubie siedząc wkoło stołu ze złocistym trunkiem w ręku. Wtedy rozgrywka nabiera kolorytu. Praktycznie nie wykonywalna w domowym zaciszu zasada mówiąca, iż jeśli ktoś nie czuje się na siłach, by opowiadać akurat w tej chwili i na dany temat winien powiedzieć „*Me gardło jest zbyt suche na tą opowieść, Panowie*" i postawić towarzystwu kolejkę trunków nadaje grze dodatkowy wymiar. Można grać na żetony, lecz czyż nie większe emocję będą towarzyszyły grze, gdy będą to jedno-, lub, o zgrozo, pięciozłotowe monety?

Czy to tylko gra dla poszukujących w RPG czegoś nowego i oryginalnego? Czy to tylko pozycja dla znudzonych zwykłymi grami weteranów? Czy tylko krótki przerywnik pomiędzy kolejnymi częściami epickiej kampanii? Nie moi drodzy. Doszliśmy do jeszcze jednej bardzo ważnej zalety gier Nowego Stylu. Każda z nich podejmuje jeden, wybrany aspekt RPG i czegoś nas o nim uczy. „Baron Munchausen" to lekcja tworzenia historii i ich opowiadania. Ta gra zmusza do szybkiego wymyślania ciekawych i błyskotliwych historii, uczy podejmowania szybkich decyzji i dostosowywania się do nowej sytuacji. To bezcenna wprawka dla każdego MG. Ile razy wam się zdarzyło, że gracz błyskotliwym pomysłem obszedł całą, zaplanowaną na trzy godziny sesji intrygę w pięć minut, ile razy jakieś przypadkowe posunięcie graczy kompletnie zburzyło przygodę? W czasie rozgrywki w Baronie Munchausenie takie sytuacje zdarzają się co krok, to żywioł tej gry. Często, zaraz po tym, jak wymyślisz bardzo zgrabną historyjkę i jesteś tuż przed zakończeniem, ktoś nagle się wtrąci, wszystko pomiesza i zburzy. Możesz mu zapłacić by się odczepił, ale to może słono kosztować, a nawet doprowadzić do niepewnego pojedynku. Musisz improwizować, musisz coś szybko wymyślić zanim reszta towarzystwa nie pogrzebie cię doszczętnie. „Baron Munchausen" to sztuka wyślizgiwania się z sytuacji bez wyjścia i takich też oponentom fundowania. Jednak pamiętaj: „Jeśli baron Munchausen jest w to wmieszany - wszystko jest możliwe". Przyjęta w grze nierealistyczna, fantastyczna konwencja pozwala na wiele nieprawdopodobnych rozwiązań. Liczy się tylko wyobraźnia i pomysłowość - dwie rzeczy w RPG najważniejsze. Z drugiej strony, bez całej towarzyskiej otoczki, bez wysoko urodzonych, charakterystycznych postaci większość zasad gry nie miało by sensu. Wszystkie elementy zostały bardzo silnie ze sobą połączone tworząc rzecz niepowtarzalną i niezwykłą.

To tytuł bez wątpienia ciekawy i godny uwagi. Choć ma tylko 24 strony jest grą kompletną, częstokroć dalece bardziej niż wiele z prawdziwych, pełnoformatowych gier RPG. Nie traci miejsca na rzeczy niepotrzebne, zatrzymując jedynie to, co jest naprawdę ważne. Jest to chyba jedyna z gier jakie znam, w której zmieszczono tak wiele. To także opowieść, esej na temat istoty RPG i zarazem jego karykatura. To dzieło, dzieło literackie, które można poddać analizie i odkryć wiele interesujących faktów. Tu pojedyncze zdania mają po kilka znaczeń i warstw. Pod zabawną gawędą barona kryje się głębsza struktura. Jeszcze nikt nie pisał w ten sposób podręczników RPG. To gra, która urzekła mnie swoją prostotą i swoją złożonością. Nie jest to RPG w znaczeniu do jakiego się przyzwyczailiśmy. To chyba raczej bardzo rozbudowana zabawa towarzyska, świetny sposób na spędzenie wolnego czasu. Przecież i tak idziecie w piątek do pubu! Możecie zagrać w Barona Munchausena zamiast upijać się w ciszy... No i jest to także świetny sposób by pokazać komuś nie obeznanemu o co z grubsza chodzi w RPG - łatwo, prosto i, co najważniejsze, przyjemnie.



Mam zdecydowane poglądy na świat

Wywiad z Tomaszem Kołodziejczakiem

Tomasz Kołodziejczak - Łatwiej chyba wymienić to, czego nie robił, niż to co robił: fan, pisarz, redaktor, animator, organizator, gracz, wydawca, kolekcjoner, bliski znajomy Thorgala i Kaczora Donalda.

Praktycznie nie istnieje wydarzenie bez Tomkowego udziału, oceny, pomocy czy przychylności. Jest życzliwy wszystkiemu co wiąże się z fantastyką. Jak nie wierzycie poczytajcie MiM'a. Niestety, tylko numery wsteczne.



Książkografia: Wybierz swoją śmierć (1990), Krew i kamień (1994), Wrócę do ciebie, kacie (1995), Podręcznik Informatyki (1996), Kolory sztandarów (1996), Przygody rycerza Darlana (1997), Schwytany w światła (1999);

Ważniejsze opowiadania: Kukiełki (debiut 1985)[1], Czaszki przodków (nagrody NF i im. Andre Norton), Wstań i idź (najlepsze), Wrócę do ciebie kacie (lubię, nominacja do Zajdla), Ręce Pana Boga (moja żona lubi);

Nagrody: Zajdel, drugie miejsce w konkursie NF, Ślakfa (fan oraz wydawca), nagroda klubu Rassun (za całokształt), nagroda wyd. Rebis;

(Dawid Brykalski): Nie za późno aby, by „Robić rewolucję"?

(Tomek Kołodziejczak): Na rewolucje zawsze jest za późno. Nie lubię rewolucji. We wstępniaku do Antologii Klubu Tfurcuf wyjaśniam, że chodziło nam raczej o literacką kontrrewolucję w polskiej fantastyce.

Ja i moi koledzy oraz przyjaciele - Ziemkiewicz, Piekara, Grzędowicz, Kres, Szrejter - nie chcieliśmy rozwalać gatunku, który lubiliśmy, tylko pisać w ramach jego konwencji. Mądrze, dobrze i ciekawie. A już na pewno tak, żeby czytelnik miał z tego frajdę.

D.B.: Co będzie w następnych tomach i kiedy się ukażą?

T.K.: Nie będzie następnego tomu. Antologia „RR" (świetna zresztą, polecam wszystkim czytelnikom Portala!) jest książką-pamiątką. Dwudziestu kilku autorów, którzy przez dwadzieścia lat przewinęli się przez rożne konstelacje Klubu Tfurcuf zebrało swoje teksty w jednym tomie. Dla nas to pamiętnik rodzinny, dla czytelników - mam nadzieję - piguła różnorodnej, atrakcyjnej fantastyki. Szczególnie młodzi czytelnicy powinni się tym tomem zainteresować, zapewne większość z prezentowanych w nim opowiadań będzie dla nich nowością.

D.B.: Każde opowiadanie ma swoją historię. Jedno z najlepszych napisanych w tym kraju to Twoje „Kości Przodków". Wiąże się z nimi coś szczególnego?

T.K.: Czaszki!!! Czaszki przodków!!!! Fajnie, że ci się podobało. Ja też je lubiłem, dostało nagrodę NF. Ale kiedy ukazało się drukiem, czytelnicy jakoś nie padli na kolana, więc nie kontynuowałem przygód dwóch rycerzy poszukujących ziaren piasku z Klepsydr Czasu. Kto wie, czy do nich nie wrócę. Fantasy w modzie, klasycznej fantastyki (którą ja lubię najbardziej) ludzie jakoś nie chcą czytać - a przynajmniej jest na nią mniej amatorów. Cóż, jako fan mogę ubolewać, ale jako pisarz myślę o powrocie do fantasy.

„Czaszki przodków" wysłałem na konkurs Nowej Fantastyki pod pseudonimem, obawiając się, że Maciek (*Maciej Parowski - przyp. red.*) nie puści tekstu od Kołodziejczaka. Nie lubił mojej prozy, a i za mną nie przepadał. Trik się udał. Opowiadanie nagrodzili, a dopiero potem przyznałem się, że ja to ja.

D.B.: Ten tekst o człowieku zabijającym myślami... Do diabła, czytałem to w liceum, a pamiętam do dziś!

T.K.: Mówisz o „Rękach Pana Boga". Ha, to opowiadanie było ważnym elementem mojej strategii poderwania Asi, mojej żony. Opowiada o dobrym facecie, który mści się na złych facetach, za to, że zabili mu ukochaną. Tak na serio, to podejmuje on jeden z moich ulubionych tematów - prawa, sprawiedliwości, karania przestępców. Opowiadanie ukazało się w pierwszym numerze „Voyagera", chętnie bym je gdzieś jeszcze zreprodukował.

D.B.: Nierzadko jesteś krytykowany za swoje poglądy. Aborcja, polityka... Nie uciekasz przed trudnymi, polemicznymi tematami.

T.K.: Mam zdecydowane poglądy na świat. Skrobanki to ohyda, która powinna być zakazana, miejsce bandytów jest w dybach na rynku, a komunistów na Kubie. Te i inne sprawy często wciekają do moich tekstów. Dlaczego miałyby nie wciekać? Wszakże to moje teksty, nie pisze aż tak dużo, żebym chciał się bawić w robienie obojętnej mi konfekcji literackiej. Staram się budować realne i złożone światy przyszłości, to mnie właśnie w fantastyce bawi najbardziej. A realne światy musza mieć swoją politykę, problemy etyczne, konflikty gospodarcze i militarne i tak dalej.

Zresztą cała polska wielka literatura - od Kochanowskiego, przez Mickiewicza, Prusa, Tuwima, po Herlinga czy Herberta - pełna jest polityki. Polska jest krajem polityki i tak się składa, że nam ta bestia co pokolenia miażdży kręgosłupy. To jedynie problem, czy się o niej pisze umiejętnie.

W „Kolorach sztandarów" niepotrzebnie w paru miejscach bohaterowie wygłaszają na jej temat „małe improwizacje". Źle to zrobiłem. W tomie drugim - „Schwytanym w światła" już się bardziej pilnowałem i chyba efekt jest lepszy. A tak w ogóle to są atrakcyjne powieści akcji w stylu space opera. Tak w ogóle, to jestem człowiekiem niebywałej łagodności, niemalże jak baranek. Nie licząc, oczywiście, tych dyb i Kuby.

D.B.: Nie wiem dlaczego, ale space opera jest widziana przede wszystkim jako kiepskie filmy SF.

T.K.: A fantasy to głupawe opowieści o Conanie... Każdy gatunek ma swoje knoty i arcydzieła. Czy książki Waltera Williamsa, Vernora Vinga czy Davida Brina to zła proza SF? Nie. To doskonała, pełna pomysłów wizja przyszłości w skali galaktyki. To dobra space opera.



Tak jak u tego Polaka, jak mu tam... no... Kołodziejczaka!

D.B.: Słyszałem, że grywasz w karty...

T.K.: Na studiach rżnąłem w brydża i kierki. Teraz z przyjaciółmi grywam w planszówki typu „Ryzyko", „Tkial" czy „Scrabble". Natomiast zbieram karty z „Gwiezdnych Wojen". Nie grywam w nie, ponieważ się karty niszczą. A ja jestem kolekcjoner i nienawidzę, gdy mi się obiekt kolekcji gniecie.

D.B.: A wcześniej, zdarzało Ci się zagrać w AD&D albo Warhammera?

T.K.: Grałem w RPG dwa razy, raz w „Toonsa" raz w „Zew Cthulhu". Fajna zabawa, chętnie pobawiłbym się na przykład w „Earthdawn". Tylko, że nie mam kiedy. Zresztą, wychowuje dwie małe dziewczynki (1,5 roku i 4,5 roku). Mówię Ci - prawdziwe RPG na żywo.

D.B.: Grywasz w systemy bitewne? Od Feliksa W. Kresa słyszałem, że potrafiliście grać do bladego świtu jego armiami napoleońskich żołnierzy.

T.K.: Taaaak... Bawiliśmy się w to przed laty. Było super, ale nie mam talentów dowódczych. Ja miałem Prusaków, Feliks Anglików, a jego żona była Napoleonem. Regularnie spuszczała nam bęcki. Mimo to nadal lubię grać.

D.B.: Zgodzisz się ze mną, że termin „komputerowe RPG" jest mocno naciągany?

T.K.: Nie znam się na tym. Ale myślę, że już wkrótce dobry komputerowy RPG będzie ciekawszy i bardziej rozbudowany niż sesja prowadzona przez przeciętnego MG.

D.B.: Dlaczego porzuciłeś łamy MiM'a? Czyżbyś przeszedł do drużyny Portalu?

T.K.: Czas. Mam dużo pracy w pracy. A wolny czas lubię spędzać z rodziną. Lubię czytać książki i oglądać telewizję. Spotykać się z przyjaciółmi. Zestarzałem się i zacząłem cenić wolne wieczory. A felieton i recenzje dla MiM'a pochłaniały mi ich kilka (czytanie i pisanie). Więc zrezygnowałem.

Działaniom ekipy Portala przyglądam się, trzymając kciuki (za Magię - trzymam kciuki od 10 lat). Fajnie, że są ludzie, którym się chce, którzy potrafią i mają zacięcie do roboty. Kiedy sobie e-mailuję z Trzewiczkiem, to mi się przypominają czasy „Voyagera", kiedy jeździłem po Polsce z plecakiem pełnym książek i wciskałem je księgarzom. Potem próbowałem wycisnąć z nich kasę.

D.B.: Jak wspominasz swoje felietony pisane dla wczesnego Fenixa?

T.K.: Dobrze wspominam. Byłem stałym współpracownikiem gazety robionej przez moich bliskich przyjaciół, moje teksty miały dobry odbiór. Ten z zerówki, o tym dlaczego warto czytać SF, jest do dziś cytowany w rożnych miejscach.

D.B.: Dlaczego upadł Voyager? W pewnym momencie udało wam się przecież „zagrozić" obu pismom, których tytuły zaczynały się na „F".

T.K.: Zmęczenie materiału. Sprzedawaliśmy za mało, żeby utrzymać gazetę i siebie. A roboty było przy niej co niemiara. Przez trzy lata z Darkiem Zientalakiem robiliśmy to za darmo i z miłości. Potem miłość przygasła, a kasy nie było. Zamknęliśmy pismo.

D.B.: Zaistniały jakieś jego kontynuacje?

T.K.: Nie, choć wszystkie moje działania wydawnicze są w pewnym sensie kontynuacją „Voyagera". Dużo się wtedy nauczyłem.

D.B.: W wywiadzie, jaki udzieliłeś rok temu dla MiM'a powiedziałeś, że „najbardziej jednak czujesz się pisarzem"...

T.K.: Bo tak jest. Robię dużo innych rzeczy „wokółwydawniczych", bo je lubię i mogę na nich zarobić. Ale wolałbym żyć z pisania. Najchętniej zostałbym rentierem, tylko cholera, nie trafiłem tych 17 milionów w Lotto!

D.B.: Twoja pierwsza książka. Wspominasz ją czasem?

T.K.: Nie to, żebym ją codziennie brał w łapki i się delektował. „Wybierz swoją śmierć" jest książką pisaną przez 18-latka, ze wszystkimi tego konsekwencjami. Ale myślę, że do dziś się broni, jako przyjemne czytadło w konwencji SF. Dużo akcji, przygoda, obcy, artefakty... Przyjemny debiut, choć raczej nie zdecyduję się na wznowienie.

D.B.: Twoja późniejsza, bardziej fantasy niż SF, powieść „Krew i kamień" nie miała mieć czasem kontynuacji?

T.K.: Miała. To był pierwszy tom planowanej trylogii. Stanowił zamkniętą całość, ale był dopiero otwarciem większej epopei. W zasadzie od roku przymierzam się do jej dokończenia. Problem jest jeden - tamtą książkę pisałem 8-9 lat temu. Teraz zrobiłbym to zupełnie inaczej. Nie mówię - „lepiej". Inaczej. Więc nie wiem, jak ta kontynuacja mogłaby do „Krwi" pasować.

D.B.: Nagrodzone „Kolory Sztandarów" i „Schwytany w światła" dzielą aż cztery lata. Co spowodowało tak długą przerwę?

T.K.: Dokładnie to trzy lata. Nawał innych prac, różne życiowe perypetie i lenistwo. Na dodatek koncept, który miałem pierwotnie na tą kontynuacje nagle przestał mi się podobać. Czułem, że coś w nim jest nie tak. Musiałem

pozmieniać mnóstwo wątków, powprowadzać nowe ważne postacie. Jak już wszystko sobie poukładałem, to napisanie powieści zajęło mi cztery miesiące.

D.B.: A ponoć, żeby napisać jedną dobrą książkę potrzeba przynajmniej roku intensywnej pracy...

T.K.: Nad swoją pracowałem intensywnie ponad dwa lata. Wymyślałem ją! Pisanie to już mniejszy problem.

D.B.: Sapkowski doczekał się ekranizacji. Ziemkiewicz był o krok. Rozumiem, że cierpliwie czekasz na stosowną propozycję zza oceanu?

T.K.: Chętnie, ale to mało prawdopodobne. Pisze space operę. Wyobrażasz sobie, który polski producent zdecyduje się na wydanie takiej kasy na efekty specjalne i scenografię?

D.B.: Mimo, że nie działasz już tak intensywnie, jak kiedyś to chyba nie ma ważniejszego fandomowego wydarzenia bez Twojego udziału...

T.K.: Nie, to nieprawda. Praktycznie przestałem jeździć na konwenty. Na szczęście, pojawiło się już kolejne pokolenie organizatorów/wydawców/krytyków. Konwenty robione są w do niedawna martwych strefach fandomu, ukazują się nowe fanziny i pisma, powstają nowe fandomowe ośrodki. Super, bardzo mi się to podoba. Podglądam listę dyskusyjną fandomu, wydajemy z przyjaciółmi fanzin „Fantom", wysyłam czasem na konwenty nagrody z „Egmontu", czytam fanziny.

D.B.: Śledzisz te wszystkie afery, spiski, zarzuty i nienawiści?

T.K.: No pewnie, że śledzę. Lubię ostrą dyskusję, nie lubię okładania się po gębach. Powiedziano i napisano wiele rzeczy niepotrzebnych - nie ukrywam jednak, ze uważam, iż ostatni konflikt wokół nagrody Zajdla sprowokowały harce „Nowej Fantastyki" - absurdalne teksty kilku jej publicystów. I takie głupawe teksty jak ten Twój, z sieciowego magazynu.

D.B.: Musisz przyznać, że część środowiska jest bardzo zaangażowana emocjonalnie.

T.K.: A jakże ma nie być? Mnóstwo ludzi od lat próbuje coś tu robić, na przykład budować prestiż i pozycję nagrody Zajdla, wspierać organizację tego plebiscytu, pomagać promować ją na zewnątrz środowiska. I nagle ci wszyscy ludzie zostają zaatakowani w nieprzyjemny sposób, ocierający się często o pomówienie, kłamstwo czy insynuacje. To jakże mają nie reagować emocjonalnie?

Generalnie, zawsze marzył mi się fandom jako fajna, wspierająca się społeczność przyjaciół, znajomych, kolegów po fachu. I tak w znacznej mierze jest, nie demonizujmy złych zjawisk. Ale mogłoby być przyjemniej.

D.B.: Nadal czytasz wszystkie tytuły SF i F jakie wychodzą w kraju?

T.K.: Oczywiście, że nie, zresztą po 1990 roku, to chyba w ogóle przestało być możliwe. Czytam kilka książek SF miesięcznie. Staram się czytać Polaków, mam kilku autorów zagranicznych, których rzadko odpuszczam (np. Williams, Baxter, Strugaccy). W fantasy staram się zaliczyć pierwsze tomy co głośniejszych cykli.

D.B.: Przyznaj się, którym z Predatorów jesteś w dziale krytyki NF?

T.K.: Żadnym.

D.B.: Z tego co wiem chciałeś pracować w księgarni...

T.K.: Generalnie - przy książkach. jak mi się znudzi bycie redaktorem, to może zostanę bibliotekarzem.

D.B.: Pamiętasz, że kiedyś chciałeś założyć Centrum Fantastyki w Warszawie? Czy życie zweryfikowało te marzenia?

T.K.: Dalej chcę, tylko muszę wygrać te 17 milionów w Lotto. Wyobrażam to sobie tak: Piętrowy budynek. Na dole sklep - książki, komiksy, kasety wideo, gry wszelkiego rodzaju, klocki Lego ze Star Wars'ów, krawaty, koszulki, fanziny. na górze kawiarenka, biblioteka z książkami i komiksami SF, wideoteka, wystawa plastyczna, miejsce na figurki. 4 razy w miesiącu ciekawe spotkania. W każdej chwili fan SF może przyjść i spotkać takich jak on nieprzystosowanych. Fajna wizja, co? Tylko potrzeba mnóstwo kasy.

D.B.: Ile byłbyś w stanie zapłacić, co poświęcić, by móc polecieć w kosmos?

T.K.: Kiedyś dużo. Dziś mam dzieciaki i one są fajniejsze niż Kosmos. Ale liczę na to, że może jeszcze mi się uda. A już na pewno mam plan dożyć pierwszego lądowania człowieka na Marsie.

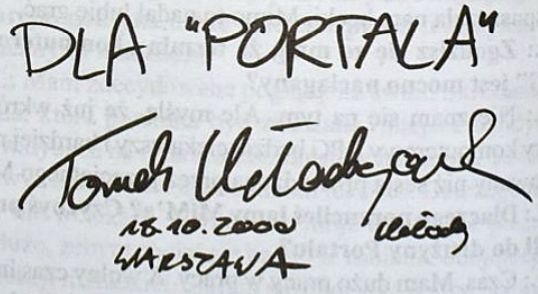
D.B.: I na koniec pytanie, przed którym nie wymigał się jeszcze żaden z moich rozmówców: jak się miewają Twoje koty?

T.K.: Kołek i Ruda maja się dobrze. Nawet się zaprzyjaźniły z dziewczynkami. Pod warunkiem, zachowania dystansu 3 metrów, rzecz jasna...

D.B.: Wspierają, inspirują Cię one i córeczki, i żona, i koty w pisaniu?

T.K.: Jestem konserwatystą. Rodzina organizuje mój sposób myślenia o świecie i ustawia moje życiowe cele. Aśkę udało mi się wciągnąć w sprawy zawodowe i w ten krąg przyjaciół. Bardzo mi odpowiada ta sytuacja. Ola (4,5 roku) była na pierwszym konwencie (Nordcon) jeszcze w stanie... prenatalnym. Teraz rozróżnia już Babilon 5 i Gwiezdne Wojny. Luśka (1,5) ściąga z półek książki i komiksy i gniecie. Ale to już nowe pokolenie - najchętniej mamle w rękach komiksy mangowe.

Koty? Generalnie maja dwa cele życiowy - pełna micha i ciepłe miejsce do spania. Ale dają mojemu najbliższemu otoczeniu zmienność, jakiej nie uzyskałbym przez codzienne przestawianie mebli. Zapełniają puste miejsca w przestrzeni. Szczególnie, w okolicach miski i kaloryfera.



Wykorzystane w wywiadzie zdjęcia Tomka Kołodziejczaka pochodzą ze zbiorów Eli Gepfert. Za ich udostepnienie serdecznie dziękujemy.

Strażnicy Płomienia



PAŹDZIERNIK 2000

Odgrywanie czarodziejów i wojowników to dobra, bezpieczna zabawa – co się jednak dzieje, gdy nie jesteś już na Ziemi i nie jest to już gra?



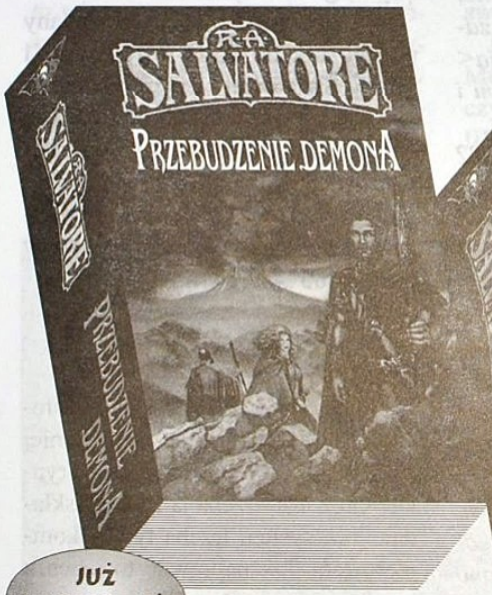
GRUDZIEŃ 2000



LUTY 2001

Smok ogniem, czarodziej zaklęciami, wojownik mieczem – razem walczyli o wolność w swoim świecie...

Wojny Demona

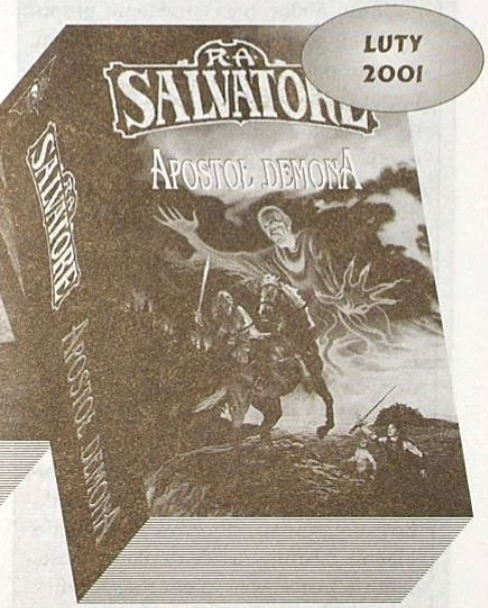


JUŻ W SPRZEDAŻY

„Niezapomniane... mistrzowskie i wstrząsające... Obowiązkowa lektura dla wszystkich fanów Salvatore'a".
– Realms of Fantasy



PAŹDZIERNIK 2000



LUTY 2001

„Zajmujące... To jedne z najlepszych książek w owocnej karierze Salvatore'a".
– Publisher Weekly

Pytaj w Salonach EMPiK i księgarniach

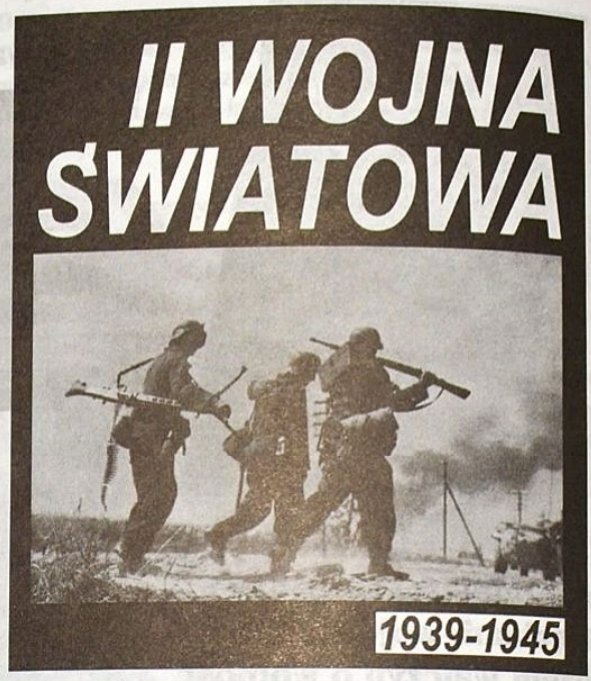
Sprzedaż wysyłkowa: (0-22) 634-47-90; e-mail: isa@isa.pl

Zapraszamy do odwiedzenia **www.isa.pl**

ZEW II WOJNY ŚWIATOWEJ:

Cthulhu 1939-1945

Gra, która jest, chociaż jej nie ma...



Michał Oracz
scenki fabularne: Remov

Uzbrojenie żołnierzy

KARABIN POWTARZALNY - jest indywidualną bronią z długą lufą strzelającą nabojami karabinowymi. Służy do zwalczania celów żywych, indywidualnych i zbiorowych ogniem pojedynczym na odległość do 1000m. W praktyce ogień pojedynczy prowadzony przez wprawnych strzelców może być skuteczny na odległość do 600m, przy strzelaniu grupowym, lub salwą na odległość do 800m. Karabin powtarzalny był podstawowym wyposażeniem żołnierza, ciężką i nieporęczną bronią - długość ponad 1100mm i waga ponad 4kg. Trzeba pamiętać, że karabin powtarzalny musiał być po każdym strzale przeładowywany, by usunąć łuskę, wprowadzić do komory nowy nabój i napiąć iglicę. Jak się to robiło? Najpierw powiedzieć trzeba dwa słowa o konstrukcji zamka - w większości karabinów (np. *Mauser Kar98k*, lub, w używanym po dzień dzisiejszy, brytyjskim *SMLE*) był to zamek czterotaktowy tłokowo(lub ślizgowo)-obrotowy. Takty zamka - to po prostu ruchy, które wykonywał strzelec. Sama nazwa - tłokowo(ślizgowo)-obrotowy dosyć dokładnie ilustruje zasadę działania. Postaram się zastosować za chwilę specyficzny sposób opisu - napiszę jak wyglądał ruch z pozycji prowadzącego ogień - językiem zupełnego laika, a w nawiasie - co tak naprawdę działo się z bronią. Przypuśćmy, że trzymasz w rękach swojego *Lee Enfielda* pociągasz za język spustowy, pada strzał i chcesz przeładować broń. Lewą ręką, podtrzymujesz mocniej łoże broni, prawą zaś sięgasz do rączki

„3 lutego 1941 r. w czasie omawiania z generalicją Wehrmachtu planu agresji na Związek Radziecki, kanclerz III Rzeszy Adolf Hitler wygłosił długie egzaltowane przemówienie, które zakończył słowami: „Kiedy zacznie się operacja >Barbarossa< świat wstrzyma oddech z podziwu i nic nie powie".

W cztery i pół miesiąca później, 22 czerwca o godz. 3.30, 4600 tysięcy żołnierzy niemieckich i 900 tysięcy żołnierzy z państw satelickich III Rzeszy, wspartych ponad 47200 działami, 4000 czołgów, prawie 5000 samolotów oraz ponad 190 okrętami od Morza Barentsa po Morze Czarne wtargnęło bez wypowiedzenia wojny w granice Związku Radzieckiego.

Jeszcze w żadnej z 14 560 wojen, jakie dotknęły ludzkość w poprzednich 5560 latach, nie zgromadzono takiej masy ludzi i sprzętu w celu napaści na inne państwo."

II WŚ: Krach blitzkriegu

Genesis: creatio ex nihilo?

Na tegorocznym Krakonie opowiadałem o pomyśle stworzenia settingu „Zew Cthulhu: II Wojna Światowa" tak znamienitym *cthulhomaniakom*, jak Łukasz M. Pogoda, Wolvie, Yubi czy Jerzy Cichocki, pomysł ten przypadł im do gustu i postanowiliśmy coś takiego przygotować. Po kilku tygodniach doszedłem jednak do wniosku, że nie trzeba nic robić, ani wydawać. Nie ma sensu przepisywać niezliczonych książek historycznych, kopiować albumów po to tylko, by na podręczniku pojawiły się dodatkowe trzy magiczne literki - RPG.

Dlaczego nigdy nie został wydany podręcznik do RPG w realiach II Wojny Światowej? Czym miałby on być? Streszczeniem tego, co zalega na półkach antykwariatów? Opisem konwertowania sprzętu na określone reguły gry? Po co? Dla nowej karty postaci? Może dla opisów archetypów postaci lub „ksiąg armii"?

Gra, która jest, choć jej nie ma

Czy grywacie w „II Wojnę Światową RPG"? Zaraz, zaraz - nigdy o niej nie słyszeliście? Nie ma takiej na rynku? Otóż jest, trzeba ją tylko poskładać. Ten system trzeba tylko skompletować! Tak naprawdę to jeden z najobszerniejszych i najlepiej przygotowanych systemów w historii RPG. Do żadnej gry, nawet do AD&D, nie wyszło tyle i tak dobrze wydanych dodatków. W każdej niemal księgarni piętrzą się kolorowe i lśniące książki pełne opisów i planów czołgów, samolotów, okrętów, zeszyty pełne zdjęć przedstawiających umundurowanie, albumy poświęcone wojnie. W kioskach można kupić „Gazety Wojenne", w antykwariatach obszerne opracowania bitew, misji, intryg, całe serie „Tygrysków", zeszytów „II Wojna Światowa"... „Scenariusze" wy-

chodzą masowo, opisy uniwersum gry, czyli „księgi świata" również. O dziwo dodatki te są najczęściej o wiele tańsze od przeciętnych książek na rynku RPG, a jakością je przewyższają. Miłośnicy WH40K czy CP2020 mogliby z zazdrości obgryźć korę z drzewa iglastego.

Ba! Nawet w TV mamy co tydzień kilka programów dokumentalnych, w tym chyba najsłynniejszy cykl pod redakcją Bogusława Wołoszańskiego... Możemy skorzystać z oryginalnych zdjęć, map i planów, które skserowane będą świetną pomocą na sesjach. To wszystko jest niewykorzystane! Wydawałoby się, że erpegowcy wycisnęli już wszystko z wszystkiego.

Do jakiego systemu miałaby zostać wykorzystana ta masa materiału? Przecież nie ma takiej gry. A raczej jest, ale niezauważona. Nie skompletowana

Jednak zebranie materiałów to nie wszystko. Zdarza się nader często, gdy spotykamy się z jakimś pomysłem, że mówimy sobie: *Przecież ja to wiem, znam to*. I na tym się kończy. Nie stosujemy wiedzy w praktyce. Także w tym przypadku możemy powiedzieć: *fajny pomysł*, i nie zrobić nic więcej. Wciąż nie będziemy mieli gry w realiach IIWŚ. Nie wystarczy czegoś wiedzieć, trzeba to jeszcze umieć stosować. Przejrzyj swoje książki, przejdź się do antykwariatu, zbierz to wszystko razem. Okaże się, że masz w swych rękach wspaniałą grę, o jakiej nawet ci się nie śniło.

Nie wystarczy jednak wiedzieć, że te materiały istnieją, należy je najpierw zgromadzić i przeczytać, podobnie jak nie wystarczy usłyszeć o jakimś systemie RPG, aby go prowadzić. Trzeba go najpierw kupić, a następnie się z nim zapoznać. Ja sam przekonałem się o tym, gdy postanowiłem poprowadzić *ZC1939-45*. Sesja, którą przygotowałem, nie udała się ponieważ okazało się, że nie posiadam niezbędnych informacji. Zgrzytałem zębami, bo wiedziałem, że potrzebne książki, nieprzeczytane leżały u mnie na półce.

Trzeba również podkreślić, że *ZC1939-45* to nie jest pomysł na 2-3 sesje, na odskocznię, czy eksperyment RPG. To OGROMNY SYSTEM, skierowany do miłośników tematu. To nowa odrębna gra z rozbudowanym zapleczem i wielkim potencjałem. Czeka tylko na graczy. I na swojego MG. Od wielu lat.

Jeszcze jedno - kto miałby zostać MG tego systemu? Niekoniecznie ty czytelniku. Jeśli nie jesteś znawcą IIWŚ., po cóż zaczynać od początkuwgryzać się w temat? Wraz z resztą swoich znajomych graczy poproście waszego „maniaka IIWŚ". Są tacy chyba wszędzie - w każdej grupie znajdzie się taki, który wie o niej wszystko.



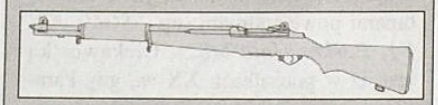
Mechanika, czyli kręgosłup RPG

Skoro mamy już księgę świata, scenariusze, mapy i ilustracje, i chcemy zagrać, to czego nam jeszcze brakuje? Słyszę chóralną odpowiedź: *Mechaniki!* Czy mamy stworzyć jakąś nową, na potrzeby tej gry? Dedekowską *d20*? Można i tak, i tak.

Proponuję inne rozwiązanie. Jest gra, która ma klimat zbliżony do lat '39 - '45, osadzona jest w naszym świecie, i po kosmetycznych

zamkowej - dźwigni wystającej po prawej stronie i ciągniesz ją w górę (fachowo - obrócenie rączki zamkowej w górę odryglowywało zamek), następnie trzymając rączkę przesuwasz zamek do tyłu - w kierunku kolby (pociągnięcie trzonu zamka do tyłu powodowało wyrzucenie łuski) i z komory nabojowej wylatuje pięknym łukiem gorąca jeszcze łuska. Teraz cały czas trzymając dźwignię (rączkę zamkową) poruszasz ją do przodu (przesunięcie zamka do przodu napinało sprężynę igliczną, jednocześnie następowało pobranie z magazynka nowego pocisku i załadowanie go do komory nabojowej), a później obracasz rączkę ku dołowi (zamek zostaje zaryglowany). Możesz oddać kolejny strzał. Brzmi to może trochę skomplikowanie, ale w rzeczywistości po przeszkoleniu broń przeładowywało się stosunkowo szybko. Obecnie tylko niektóre karabiny wyborowe (broń snajperska) są jeszcze karabinami powtarzalnymi (np. *SSG69*, *FR-F1*, *Parker-Hale M82*). Ciekawostką jest, iż w początkach XX w., gdy karabin powtarzalny był najważniejszym rodzajem broni, regulaminy wyszkolenia strzeleckiego wpajały żołnierzom wiedzę na niemal uniwersyteckim poziomie. Oczekiwano, że ogień karabinowy będzie prowadzony na odległościach niemal do 2km. Stopniowo zmniejszano dystans prowadzenia ognia i wymagania wobec strzelca. Dzisiejsze karabinki szturmowe prowadzą skuteczny ogień na dystans do 200m ogniem seryjnym i 400m ogniem pojedynczym. Do podstawowych konstrukcji używanych na europejskim i północno-afrykańskim teatrze działań należały: niemiecki 7,92mm *Mauser Kar98k* z magazynkiem o pojemności 5 nabojów. (I jego wersja snajperska *ZF42W*), brytyjski *Lee Enfield No4 Mk1* (i modele pochodne min. *SMLE*) 7,7mm, magazynek 10 nabojowy, Radziecki *Mosin-Nagant wz.1891/30* 7,62mm z 5 nabojowym magazynkiem. Taka uwaga - choć w opisie jest mowa o pojemności magazynka - to najczęściej nie był on wymienny jak w nowoczesnej broni - był to po prostu kawałek blachy ze sprężyną wypychającą naboje. Same pociski ładowało się do niego od góry (gdy zamek był odciągnięty) za pomocą specjalnego kształtownika z cienkiej blachy - łódki, albo ładownika. Łódkę umieszczano po otwarciu zamka w odpowiednim wycięciu komory zamkowej i kciukiem wciskano naboje do magazynka, pusta łódka wyskakiwała np. przy zamykaniu zamka. Większość łódek była 5 nabojowa, magazynki o większej pojemności ładowało się dwuetapowo. Jednocześnie pojawiały się KARABINY SAMOPOWTARZALNE , czyli takie, w których energia gazów prochowych jest wykorzystywana do przeładо-

wywania broni. Nie trzeba było ręcznie odciągać zamka, wyrzucać łuski, załadowywać nabój i napinać kurka - jest to robione automatycznie, wymuszane przez konstrukcję broni. Każde naciśnięcie na spust powoduje strzał i przeładowanie. Przykładem broni samopowtarzalnej jest 7,62mm *M1 Rifle (Garand)* lub 7,92mm *Gewehr 43*. Następnym etapem było stworzenie takiej broni indywidualnej, która za jednym pociągnięciem spustu wystrzeliwuje cały magazynek. KARABINEM SAMOCZYNNYM jest na przykład 7,92mm *FG42* (broń z integralnym dwójnogiem produkowana specjalnie dla spadochroniarzy). Co ciekawe, jest to jedna z pierwszych konstrukcji w której zastosowano prostą kolbę, co pozwalało zmniejszyć podrzut lufy przy strzelaniu serią. Klasyczne łoże, z wygięta w dół kolbą, niezbyt nadaje się do prowadzenia ognia ciągłego. Jest to związa-



ne z innym przenoszeniem odrzutu na ramię strzelca. W międzyczasie zauważono, że na polu bitwy niepotrzebny jest nabój o silnym ładunku prochowym i dużym ciężarze - walka, jak pokazała praktyka odbywała się na niewielkim dystansie (zasięg 1000m był za duży i zmianach w karcie postaci, dorobieniu kilku nowych reguł pasowałaby jak ulał. Mam na myśli „Zew Cthulhu". W dużym stopniu intuicyjna mechanika, zdroworozsądkowe rozwiązania problemów - bo odnosi się do naszego świata i realizmu, wprost idealnie pasują do tego systemu, „który jest, choć go nie ma". A do tego to drugie dno! „ZC" to przecież nie tylko gra o salonach i przyjęciach końca XIX-ego wieku, czy podróżach po świecie lat 20-tych, czy w końcu o przesiadywaniu w knajpach naszej współczesności. Jest tam coś jeszcze, prawda? Jest tajemnica i mrok... Wyobraźcie sobie opowieść grozy w realiach ogólnoświatowej wojny, gdy cały świat ogarnęło piekło...

Problemy

Zanim pobiegniemy do księgarni, antykwariatów i bibliotek, zanim przejrzymy własny księgozbiór i wprowadzimy graczy w realia wojny, musimy najpierw zadać sobie parę pytań i rozwiązać kilka problemów. Po pierwsze...

Wojna: tło czy fabuła?

Możemy prowadzić typowe przygody dla Badaczy, takie, jak od zawsze prowadziliśmy w „Zew Cthulhu": Badacze trafiają na ślad jakiejś tajemnicy, przeszukują księgi, podróżują do egzotycznych miejsc, spotykają nieziemskie istoty. Lecz tym razem, nie dzieje się to w spokojnych czasach, ale w środku piekła, w czasach prawdziwego Armageddonu, który ogarnął niemal cały świat: w zrujnowanych miastach, wysiedlonych wioskach, okupowanych krajach, czy nawet na linii frontu, pośród terkotu karabinów maszynowych, wśród dymu zasnuwającego niebo... Strach, rozpacz i zwątpienie roznoszą się po miastach jak dżuma. To bez wątpienia niesamowite tło dla przygód z Mitami i zupełnie odmienny klimat od wszystkiego co znamy.

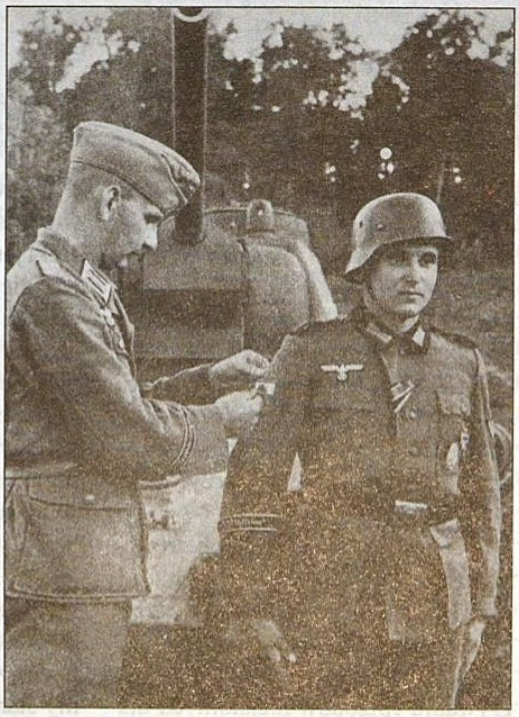
Bombowiec nurkujący Ju87 Stuka jak gdyby zawisł w powietrzu. Bomby, które oderwały się od skrzydeł jeszcze bardziej potęgowały to wrażenie, nie spadały, a unosiły się - zawieszone między niebem a ziemią. Trafią? Oślizgła, amorficzna płata-



nina macek znieruchomiała, porażona dźwiękiem syreny zamontowanej pod kadłubem samolotu. Nagle wszystko drgnęło, dwadzieścia bomb zapalających trafiło w cel, detonatory uderzyły w iglicę, impuls ogniowy zainicjował zapłon termitu wypełniającego magnezową skorupę. Potworny kształt zniknął, zasłonięty ścianą płomieni. God save marshal Goering! Czy został zniszczony? Nie wiem, ale mam nadzieję, że jeden z koszmarów nawiedzających Londyn, nieszczęsne miasto, które wróg chciał wymazać z mapy, zniknął...

Możemy wojnę uczynić głównym wątkiem opowieści. Bohaterowie będą uczestniczyć w kampaniach wojennych - bitwach i misjach jako oficerowie, żołnierze szeregowi, czy też agenci specjalni.

Chłopcy, polecicie do domu, do Norwegii. Jesteście doskonale wyszkoleni i wyposażeni, pomożecie naszemu przyjacielowi Einerowi Skinnardowi popsuć fabrykę „Norsk Hydro" w Vermork. Co w niej produkują? I tak nie uwierzycie, jakąś wodę, ponoć ciężką, ma służyć Frycom do konstrukcji straszliwej bomby. Nie, nie mam pojęcia jak można zrobić bombę z wody, ale chłopaki z wywiadu wspominały coś o rozczepianiu atomów, dziwne, nieprawdaż? No nic, do roboty, zrzucimy was za tydzień, na początku lutego, gdy pogoda się poprawi. Powodzenia panowie!



Macki czy historia? - oto jest pytanie.

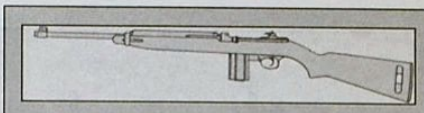
Musimy zadecydować, czy gramy *lovecraftowsko*, czy historycznie. „IIWŚ RPG" to system uniwersalny. Miłośnicy historii znajdą w nim grę bez macek - system realistyczny, wierny faktom i wydarzeniom przeszłości. Nie można jednak o nim powiedzieć, że nic się w nim nie dzieje, prawda? Są państwa ogarnięte wojną, przesuwające się linie frontu, kolejne bitwy i działania, akcje i misje, przerzuty wojsk na inne kontynenty, a w tym wszystkim jeszcze życie cywili - w każdym kraju inne - tło samo tworzy wciągającą grę pełną akcji i napięcia.

Czasy wojny narzucają bohaterom problemy moralne i dramatyczne napięcia, mogące zadowolić najwybredniejszych zwolenników „psycho-rpg" i personal horroru. Mniej konserwatywni militaryści dostaną setki gotowych scenariuszy, gdzie wystarczy tylko lekka kosmetyka ze strony MG, aby klimat H. P. Lovecrafta zagościł w okupowanej przez hitlerowców Polsce, w śniegach Alp, w bunkrach Okinawy, na pustyniach afrykańskiego piekła, na krążownikach Pacyfiku, w Pearl Harbor, na dusznych pokładach U-bootów, w obozach koncentracyjnych, czy w kabinie samolotu kamikadze... Ach! Zagrać w to i...

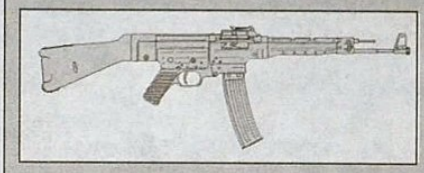
Historycznie czy alternatywnie?

Teraz musimy zastanowić się, jak rozwiązać pewien szczególny problem, który pojawi się z czasem, może już po kilku sesjach. Wyobraźcie sobie, że czyny naszych bohaterów wpłyną znacząco na jakieś kluczowe wydarzenie historyczne i zmienią bieg dziejów. Powstanie alternatywna historia. Co wtedy? Czy pozwolimy na to? Istnieje kilka rozwiązań tego problemu.

Cholera, musiałeś mnie trącić MacLughan, miałem tego zdrajcę,



pełnie niepotrzebny, w zupełności wystarczała możliwość prowadzenia celnego ognia seryjnego do 200 i pojedynczego do 400m) - w związku z tym, do uzbrojenia wprowadzono NABÓJ POŚREDNI o zmniejszonym ładunku prochowym (nazwany tak, ze względu na klasyfikację - mieścił się między nabojem pistoletowym, a karabinowym). Mniejszy ciężar amunicji pozwolił na zwiększenie pojemności magazynka, a co za tym idzie szybkostrzelności. Przykładem takiej broni może być *M1 Carabine* z 15/30 nabojowym magazynkiem (wersja z przełącznikiem ognia nazywana jest *M2*) zasilany specjalnym nabojem 7,62mm *M1*



i pierwszy na świecie karabinek szturmowy (od niego wzięła się jego nazwa) *MP44* znany też jako *Sturmgewehr 43* (*StG 43*) na nabój pośredni 7,92mm *Kurz*.

PISTOLET jest indywidualną bronią palną z krótką lufą, strzelającą nabojami pistoletowymi. Nazywany jest również bronią boczną, lub osobistą. Służy do zwalczania pojedynczych celów żywych w odległości do 50m, ogniem pojedynczym prowadzonym z jednej ręki, wspomaganej czasem drugą dłonią. Wykorzystywany jest do samoobrony i wymuszania posłuszeństwa. Specyficzne warunki użytkowania pistoletu - niewielka odległość strzelania i bezpośrednie zagrożenie ze strony przeciwnika stwarzają szczególne wymagania. Pistolety mają mieć dużą manewrowość ogniową (zdolność szybkiego oddania pierwszego strzału), dużą celność, moc obalającą i niezawodność. Zasilanie w amunicję odbywa się za pomocą wymiennych magazynków pudełkowych o pojemności od 6 do 20 nabojów, wstawianych do chwytu pistoletu. Znaczna pojemność magazynka oraz ich dogodna i szybka wymiana pozwalają osiągnąć szybkostrzelność praktyczną 25-40 strz/min. Ta



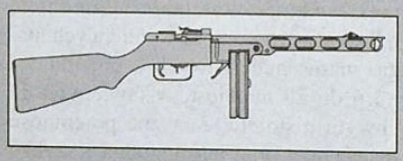


założysz, że nie jest to możliwe i przypilnujesz, by wszelkie starania graczy w tym kierunku spaliły na panewce (często przecież coś takiego stosujemy w normalnych grach - niewidzialną ręką prowadzimy graczy tam, gdzie sami chcemy). Np. misje związane z V2, z bombą atomową, z Bursztynową Komnatą - MG może celowo utrudniać zmienianę historii i bawić się z graczami w kotka i myszkę.

MG może też zastosować metodę „teorii spisku". Fabuła przygody i udział BG w niektórych wydarzeniach historycznych, wyjaśnią co tak naprawdę się wtedy stało. Jest to dość trudne, ale efekt jest arcyciekawy. Gdy stanie się coś nieprzewidzianego i dziwnego, prawda zostanie później w historii dla przyszłych pokoleń zafałszowana i przybierze postać, jaką znamy dziś.

Trzecia możliwość to zaplanowanie kolejnych sesji tak, by następowały po sobie chronologicznie. Wtedy możemy zacząć od wybuchu IIWŚ, wraz ze wszystkimi szczegółami, gdy w kolejnych sesjach pozwolimy graczom wpływać na wydarzenia, historia będzie toczyła się inaczej niż znana z podręczników. Między sesjami możemy starać się sprowadzać ją na właściwy tor, dokładać elementy, które upodobnią ją znowu do dziejów naszego świata. Lepiej bowiem trzymać się naszej historii, inaczej możemy pozbawić się możliwości zagrania w perełki w stylu Pearl Harbor.

duża wartość szybkostrzelności spowodowała zastąpienie przez pistolety w uzbrojeniu wojskowym rewolwerów. Mechanizmy spustowe zawierają przerywacz, lub wyłącznik, umożliwiający prowadzenie tylko ognia pojedynczego. Po wystrzeleniu ostatniego naboju zamek pistoletu zostaje zatrzymany w tylnym położeniu na zatrzasku zamkowym. Położenie takie wskazuje, że amunicja została wyczerpana. Po załadowaniu nowego magazynka, nie trzeba napinać ponownie zamka, a tylko zwolnić zatrzask, aby broń była gotowa do strzału. Pistolet jest bronią noszoną stale w stanie gotowości do użytku. Powinien mieć małą masę, niewielkie wymiary i wysoki stopień bezpieczeństwa manipulacji. Masa pistoletów wynosi 600-1100g, długość 160-



220mm. Do najpopularniejszych konstrukcji zaliczały się: 9mm *Walther P38* - przepisowa broń krótka armii niemieckiej z 8 nabojowym magazynkiem, jego poprzednik *P08 Parabellum* i magazynek 8nb, nieśmiertelny amerykański *Colt 1911A1* (dopiero w latach 80 zastąpiony przez *Berettę M9*) strzelający nabojem 0.45ACP (11,43mm), belgijski *Browning HP/GP wz.1935* - pierwszy pistolet z dwurzędowym magazynkiem 13 nabojowym i *TT wz.1933* z 8 nabojowym magazynkiem, strzelający pociskiem 7,62mm. Co ciekawe zdobyczne polskie

pierdolonego Anglika w celowniku, a tak trafiłem jakiegoś Niemca, który z nim rozmawiał. Skąd do cholery miałem wiedzieć kto to jest? Nie, nie znam, jaki znowu generał Erwin Rommel? Szef Deutsche Afrika Korps? Nie chciałem go sprzątnąć, miałem tylko zastrzelić tą gnidę, która nas zdradziła i na dodatek zwędziła nam cały zapas Whiskey!

MG może przyjąć strategię sztywnego trzymania się historii. Gracze będą uczestniczyli w misjach, które nie wpłyną na bieg dziejów. Historia nie zmienia się, sesje polegają na rozgrywaniu epizodów nieistotnych dla losów świata.

Musisz jednak dać bohaterom złudzenia szans na zmianę historii jaką znamy, mimo że tak naprawdę, z góry



Myślisz, że jestem szalony? Zastanów się, w takim razie, dlaczego nasi chłopcy nie powiadomili tych w Pearl Harbor, dlaczego kontradmirał Bellinger nie wydał rozkazu poderwania się maszyn w powietrze, dlaczego do obsługi radaru skierowano tego nowi-

cjusza, porucznika Tylera, dlaczego admirał Kimmel nie przejął się wykryciem japońskiego okrętu podwodnego, dlaczego nie wysłano w powietrze naszych myśliwców z Oahu. Odpowiem ci, pieprzona voodoo, czarna magia, nasi ludzie stawali się coraz bardziej nieprzewidywalni, a pancerniki otaczała dziwna aura, chłopie, bałem się wejść na pokład West Virginii. Więc załatwili ich rękami Japsów, jednocześnie pozwolili mieli pretekst do wojny i tak się to zaczęło. Resztę już znasz, a jeśli mi nie wierzysz - odszukaj Takeo Yoshikawę, on wie, choć służył po stronie wroga, a jak myślisz dlaczego oficjalnie zapomnieli o swoim najlepszym agencie, do którego nawet sam Yamamoto słał pytania. Jeśli szukasz odpowiedzi to zapytaj nurków, którzy wyciągali ciała z Arizony, niech ci o tym opowiedzą. Magia, mówili, że to coś wyszło z morza...



Nie musimy się obawiać problemów z trzymaniem się dokładnego kalendarium historycznego. Wprowadzamy graczy w szczególne epizody wojny, pozwalamy im wziąść w nich udział lecz nie zmieniamy obowiązującego nas kalendarium. W końcu ile razy nasi bohaterowie w ZC uczestniczyli w arcyważnych wydarzeniach, a mimo to nie roznieśli nam świata w kawałki, ani nie ujawnili obecności Mitów całemu światu.

Jednorazówki czy kampanie?

Zastanówmy się także, jakiego rodzaju opowieść chcemy stworzyć. Czy chcemy prowadzić długą kampanię rozciągniętą na lata Bohaterowie graczy mogą rozpocząć przygody w chwili poboru do wojska, i wspinać się po szczeblach kariery wojskowej, od szeregowca aż na sam szczyt, zdobywać medale i pochwały... Mogą również, jak kanonier Dolas czy wojak Szwejk, być żołnierzami-awanturnikami, których los rzuca w najdziwniejsze miejsca, do różnych oddziałów i krajów.

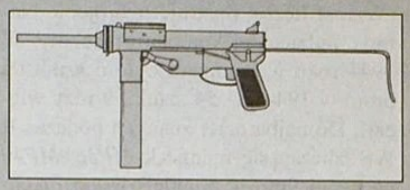
Zupełnie inne przygody wybierzemy, jeśli zdecydujemy, prowadzić jednorazówki i tzw. „stacjonarki" (przygody rozgrywające się w jednym miejscu, na niewielkim terenie). Istnieją nieograniczone, nieskrępowane niczym możliwości wyboru miejsca, sytuacji i wątków.

Triki

A oto kilka pomysłów i porad dla Mistrzów Gry i graczy.

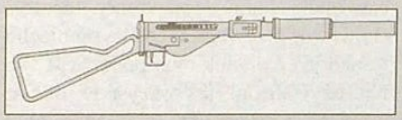
Granie na mapach i planach *(pomysł: S. Pierzyński)*

Wiele z sesji rozgrywanych w IIWŚ polega na zaplanowaniu i wykonaniu określonej misji przez grupę żołnierzy. W opozycji do zwolenników ascetycznego RPG („tylko narracja!", „sama narracja!") proponuję rozgrywać takie sesje akcji na mapach. Co więcej, niech to będą mapy-zdjęcia lotnicze pewnych obiektów, terenów. Wystarczy skserować je z odpowiedniej książki i przedstawić graczom podczas sesji. Każdy MG zna problemy z opisaniem graczom dokładnego rozkładu obiektów (ścian, schodów, murków, gruzu i snajperów) w przestrzeni. Iluż to dzielnych żołnierzy zginęło tylko dlatego, że nie zrozumieli w jakim dokładnie miejscu leżał strzelec, że murek był nie tak wysoki, jak to sobie wyobrażali, że gruzu było dziesięć razy więcej niż przypuszczali? Oczywiście, można robić dobrą minę do złej gry, i udawać, że to zamieszanie, chaos walki, dym i stres. Ale to nieprawda. Żołnierz dobrze się rozejrzy w terenie, zanim zmieni pozycję. Chodzi przecież o jego życie! Sami spróbujcie, a przekonacie się, że mapki są nieocenioną pomocą. Nie potrzeba tam żadnych figurek, nie chodzi o planszę walki. Wystarczy nawet zdjęcie przedstawiające fragment zbombardowanego miasta. Wystarczy przy tym powiedzieć „ja jestem tutaj" i wskazać palcem. Co zyskujemy? Jednoznacz-



9mm pistolety *Vis wz.1935* były określane w Niemczech jako *P35(p)* i bardzo cenione sobie przez użytkowników.

PISTOLET MASZYNOWY jest indywidualną bronią palną, strzelającą nabojami pistoletowymi. Służy do zwalczania celów żywych, zwłaszcza grupowych, ogniem seryjnym na odległość do 100 m i pojedynczym na odległość do 200 m. Zasadniczym rodzajem ognia dla pistoletu maszynowego jest ogień krótkimi seriami, prowadzony oburącz z dodatkowym oparciem broni o ramię lub biodro. Pistolety maszynowe powstały w wyniku potrzeby posiadania broni, która w bliskiej odległości mogłaby stworzyć dużą gęstość ognia (szybkostrzelność praktyczna do 100 strz/min, stosowanie magazynków o dużej pojemności, dochodzących nawet do 100 nabojów np. *Thompson*, przenoszenie naładowanych magazynków zapasowych. Zwiększona jest jednostka ognia z uwagi na małą masę pocisków) i jednocześnie miałaby dużą manewrowość ruchową. Właściwości manewrowe wynikają z małej masy 2,5-4kg, i niewielkich rozmiarów - długość 600-800mm. Parametry te ułatwiają użycie tej broni w trudnych warunkach walki, w marszu, w zabudowaniach, lub w wozach bojowych. Pierwsze pistolety maszynowe pojawiły się pod koniec I WŚ (np. *Bergmann MP18/1*), były przeznaczone dla oddziałów szturmowych, do likwidowania oporu w rowach strzeleckich i schronach. Po zakończeniu wojny nie interesowano się tym rodzajem broni, nie rozumiano jego możliwości taktycznych i nie przewidywano szerokiego zastosowania jakie zdobyła w II WŚ. Dopiero w latach trzydziestych w wojnie boliwijsko-paragwajskiej i domo-



wej w Hiszpanii, wzmogło się zainteresowanie pistoletem maszynowym. Dopiero podczas trwania II WŚ zastosowano tą broń masowo, w stopniu nie przewidywanym - wyprodukowano ponad 20 milionów pistoletów (Około 5 milionów pepesz (*PPSz wz. 41*), 4 miliony Sten'ów, ponad 1,4 miliona tomiganów (*M1 Thompson*). Z broni drugorzędnej, o znaczeniu pomocniczym, pistolety maszynowe stały się jedną z podstawowych broni piechoty i to w takim stopniu, że w niektórych armiach do 40% strzelców zostało w nią uzbrojonych.

(Wzrost liczby ilustruje uzbrojenie etatowe radzieckiej kompanii piechoty. W 1941 roku w kompanii było 6 sztuk tej broni w 1944 już 54 sztuki, 9 razy więcej). Do najbardziej znanych podczas II WŚ zaliczają się: niemiecki *MP38* i *MP40* na nabój 9mm - z pudełkowym magazynkiem mieszczącym 32 naboje, radziecka *PPSz wz.41* (pepesza) zasilana talerzowym 71 nabojowym magazynkiem na pociski 7,62mm, 9mm angielski *Sten* w wielu wersjach - broń z charakterystycznym, umieszczonym z boku gniazdem magazynka pudełkowego (32 naboje), 9/11,43mm amerykańskie *M3A1* i *M1/M1928* Thompson (tomigan) z magazynkami pudełkowymi 20 i 30 nabojowymi oraz bębnowymi 50 i 100 nabojowymi.

Powyżej opisana jest broń indywidualna żołnierza, ale przecież w drużynie piechoty nie mniej ważną rolę odgrywała broń wsparcia. **Ręczny karabin maszynowy** może być bronią zarówno indywidualną, jak i zespołową, zasilany może być z magazynków lub z taśmy (lub jak nowoczesne konstrukcje - jednocześnie i z taśmy i z magazynków np. *M249SAW*). Służy do zwalczania grupowych celów żywych, przede wszystkim ogniem seryjnym, ale wiele erkaemów ma możliwość prowadzenia ognia pojedynczego, a niektóre z nich są wyposażone w celowniki optyczne. Karabin samoczynny z kolbą i dwójnogiem, strzelający nabojem karabinowym jest klasycznym ręcznym karabinem maszynowym, niezbędną bronią drużyny piechoty o zasięgu skutecznym do 800m. Z taktycznego punktu widzenia przeznaczone są do wzmocnienia siły ogniowej piechoty, ale w zależnośsci od doktryny występują jako broń jednoosobowa i nie stosuje się ich samodzielnie lecz jako jeden z karabinów drużyny, bądź dwuosobowa (celowniczy niosący erkaem oraz ładowniczy transportujący zapasową lufę i amunicję) używana niezależnie od drużyny. Ciekawą koncepcję broni wsparcia mieli Niemcy i niektórzy dopatrują się w tym przewagi ich drużyny piechoty nad jakąkolwiek inną podczas II WŚ. Nie używali oni, jak wszystkie inne armie świata erkaemów, tylko broni określanej jako uniwersalny karabin maszynowy, jako jedyni mieli w drużynie broń zasilaną taśmowo (porównanie 50, 100, czy 250 naboi w taśmie do *MG34/42* do 47 w radzieckim *DP wz.1928*, albo 20, 30 w amerykańskim *BAR*, czy brytyjskim *Bren* zdecydowanie przemawia na ich korzyść), co zapewniało większą szybkostrzelność. Do tego Niemcy traktowali ukm jako główną siłę ognia drużyny, której członkowie mieli przede wszystkim zapewnić jak najlepsze wykorzystanie tej broni. Erkaemy mają szybkostrzelność praktyczną 150 strz/min, ze względ

ność. Pewność opisu i sytuacji. Wtedy gracze pozwolą sobie na więcej planowania i przygotowywania precyzyjnych akcji. Możemy od nich wymagać przemyślanych decyzji i surowo egzekwować wszelkie błędy. Gra będzie bardziej realistyczna. Oczywiście, nadal króluje narracja, ale przez cały czas mapka czy zdjęcie lokacji leży na środku, i zamiast akrobatycznych tłumaczeń swoich ruchów pokazujemy palcem, co robi nasz bohater.

Inne pomoce

(patent: M. Madecki i S. Pierzyński).

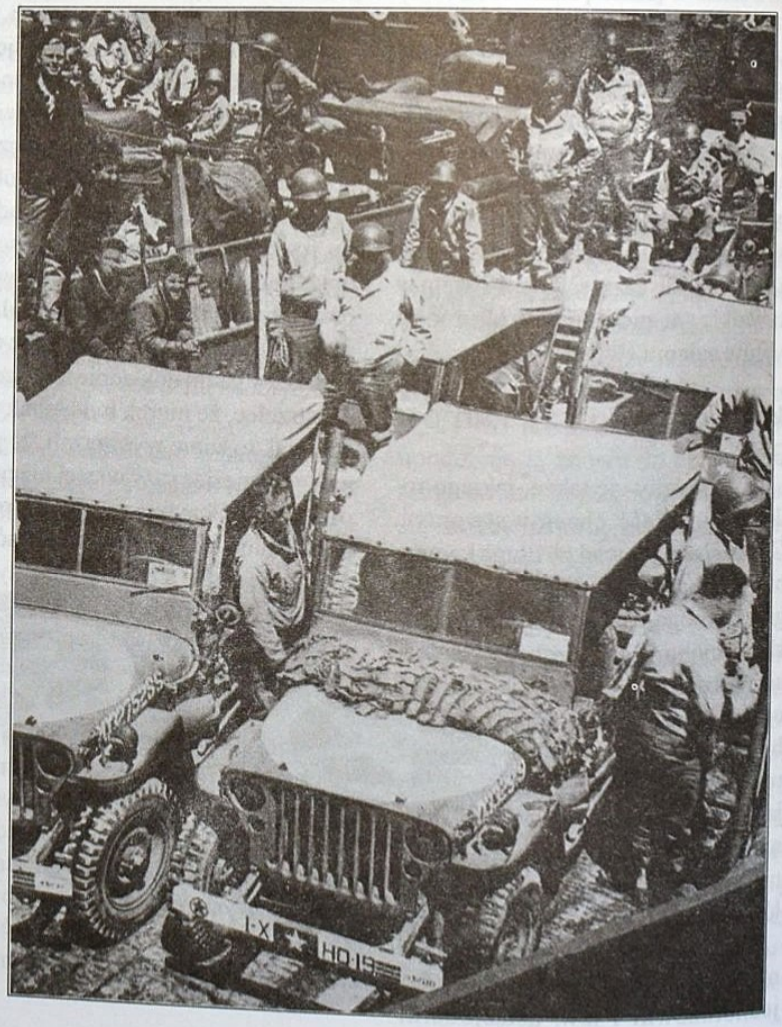
W przypadku IIWŚ Mamy do dyspozycji tyle materiałów, że każdą grę możemy prowadzić na kserach oryginalnych zdjęć, planów i map. Dodatkowo każdy gracz może mieć podczas gry ksero swojej broni, a drużyna może zapisywać cechy swego pojazdu czy czołgu na planie skserowanym przez MG z jakiegoś albumu. Możemy grać plutonem żołnierzy i ustalić kto gdzie siedzi w transporterze, lub grać załogą czołgu i posiadać kartę tego czołgu z wszystkimi szczegółami. Takich planów sprzętu z IIWŚ jest mnóstwo.

Misje i odprawy

(pomysł: S. Pierzyński i M. Madecki)

Scenariuszy wojennych nie da się porównać do niczego, wciąż zmieniają się ich realia - a gry mają postać zadań i misji. Znika problem wstępów *jak wprowadzić graczy w scenariusz.* Po prostu zaczynasz od odprawy - czytasz graczom ich rozkazy, cele wraz z priorytetami itd., przydzielasz im lub proponujesz odpowiedni sprzęt, i „w drogę!". Możesz taką odprawę poprowadzić jako scenę RPG, ale równie dobrze możesz streścić na sucho, co i jak trzeba zrobić. Wysadzić most? Wykonać zamach na doktora z SS? Odbić więźniów? Zdobyć klasztor na wzgórzu? Możesz też przydzielić graczom dowódcę lub przyłączyć do nich innych żołnierzy lub oddział wsparcia.

I właśnie tu, podczas odprawy, możesz po raz pierwszy wyłożyć na widok zdjęcie czy plan miejsca akcji, opisać, co o nim wiadomo, pokazać poszczególne ruchy, jakie mają wykonać bohaterowie.





Zwolnienie czasu gry

(pomysł: S. Pierzyński)

Oprócz grania na mapach chciałbym zaproponować jeszcze jedno rozwiązanie oddające specyfikę walki strzeleckiej i bitew. Chodzi o zwolnienie czasu gry. Niech 20 sekund akcji komandosów zabierze graczom i MG 20 minut gry. Kontrowersyjne? Najpierw spróbujcie.

Najczęściej mamy do czynienia na sesjach z próbami oddania przez MG chaosu i tempa walki. Efekt jest podobny do tego, co opisałem w przypadku grania bez mapki czy zdjęcia otoczenia. Np. masz trzy sekundy na decyzję, i MG bezlitośnie uznaje twoje pytania za niepewność i brak zdecydowania. Bzdura! Wyszkolony żołnierz w jednej sekundzie oceni, ile wrogich obiektów mu bezpośrednio zagraża, które bardziej, które mniej, jakie ma szanse na poszczególne działania, oceni otoczenie, zauważy miejsca, gdzie może się schronić, zmieniając przy tym magazynek swego peemu. Spróbuj teraz powiedzieć to wszystko swemu MG, spytać się o to, upewnić, doczekać jasnych i zadowalających cię odpowiedzi, i w końcu zadeklarować swój ruch - w trzy sekundy. Albo choćby w trzydzieści. Powodzenia. Oczywiście, MG może naciskać i poganiać, ale musi przede wszystkim zadbać o to, by oddać specyfikę myślenia, działania, obserwacji i oceny wyszkolonego żołnierza. Twierdzenie, że zwolnienie czasu gry niszczy dynamikę to mit. W rzeczywistości tak właśnie prowadzone sesje zapamiętałem jako najbardziej dynamiczne. Po kilkugodzinnej grze, gdy wspomina się, czego się dokonało, można zostać niemal porażonym precyzją akcji. Zyskujemy nieosiągalną w inny sposób dokładność i hiperrealizm, a gracze są usatysfakcjonowani, bo tym razem to naprawdę oni decydowali o sobie, a nie improwizujący MG, który chciał tylko rozegrać 10 sekund w 10 sekund, i który to za nas krzyczał „biegniesz, skaczesz, strzelasz, dostałeś!". Możemy przez kilka godzin planować akcję, niemal technicznie, rzemieślniczo, co do jednego ruchu, a potem wykonać ją jak zawodowcy, a nie banda rozwrzeszczanych dzieciaków. W jednej z militarystycznych sesji Sebastiana naszym zadaniem było zlikwidowanie niebezpiecznej terrorystki. Trzeba było „tylko" dostać się niepostrzeżenie na wyspę, ukryć, przygotować stanowisko strzelca i drogę odwrotu, przegotować rezerwowe plany działania, i czekać. A potem oddać tylko jeden jedyny snajperski strzał. Proste? To była cała noc emocji, narad, dyskusji i planowania. W tak prowadzonych grach możemy sobie pozwolić na odliczanie nabojów, granatów i sekund. Każdy ruch, każdy strzał, uskok, przycupnięcie, zwrot i obrót są zadeklarowanymi ruchami. Błyskawiczne w świecie gry, ale przemyślane, czyli przedyskutowane z MG w

du na związane z tym nagrzewanie się, lufy są masywniejsze niż w karabinach i nieco dłuższe. Chłodzone są powietrzem. Używane konstrukcje: 7,92mm *MG34/42* - bardzo znany, z lejkowatym tłumikiem płomienia, *Bren wz.1937* z charakterystycznym magazynkiem umieszczanym z góry karabinu (nawiasem mówiąc broni tej używano jeszcze podczas konfliktu w Jugosławii w latach 90), amerykański *BAR*, radziecki *DP wz.1928* - z talerzowym magazynkiem (pamiętacie jeszcze Czterech pancernych? Ta broń się tam często przewijała).

Poza bronią palną żołnierz wyposażony jest w bagnet, lub nóż bojowy i ma na podorędziu kilka GRANATÓW RĘCZNYCH, służących do rażenia „siły żywej" przeciwnika. Granaty często używane są w walkach pozycyjnych i w zamkniętych pomieszczeniach, podczas ataku na bunkry i w walkach ulicznych, w takich sytuacjach rzucający nie jest bezpośrednio narażony na ogień przeciwnika. Podczas detonacji w pomieszczeniach rozprzestrzeniają się śmiertelnie rażące odłamki i fala podwyższonego ciśnienia (fala uderzeniowa). Podstawowe rodzaje granatów ręcznych to: GRANATY ZACZEPNE - charakteryzujące się niewielką strefą rażenia (głownie rażące falą uderzeniową), stosowane przez żołnierzy nie mających osłony (np. podczas ataku) oraz GRANATY OBRONNE - skuteczne na większą odległość, charakteryzujące się dużą strefą rażenia i większą ilością odłamków, rzucane najczęściej ze stanowisk osłoniętych. Używane typy: niemiecki granat trzonkowy (określany też pogardliwym mianem tłuczka do ziemniaków), amerykański granat *Mk2* (z racji nacinanej żeliwnej skorupy nazywany ananasem), radziecki granat zaczepny *RG-42* (uży-

wany sporadycznie i dzisiaj przez WP). W specyficznych wypadkach używano ręcznych granatów przeciwpancernych - albo z ładunkiem kumulacyjnym i stabilizowanych poprzez ogon z konopi, płócienne stateczniki, albo paski materiału i metalowy hamulec wylotowy (jak w przypadku kolejno japońskiego granatu *wz.3*, niemieckiego *L*, czy radzieckiego *RPG-43*), lub zupełnie dziwacznych konstrukcji jak brytyjska „bomba klejowa" (*nr 74*) - granat transportowano w skorupie, przed użyciem zdejmowano ją - kulisty ładunek wybuchowy był pokryty środkiem kleistym o dużej przyczepności, granat po prostu przylepiał się do czołgu i detonował po kilku sekundach. Żołnierz piechoty mógł być też wyposażony w broń przeciwpancerną. W początkowym okresie wojny były to KARABINY (RUSZNICE) PRZECIWPANCERNE, kształtem przypominające powiększone karabiny, wystrzeliwujące jednak (z wyjątkami) wielkokalibrowe pociski. Typowym przykładem to: brytyjski karabin przeciwpancerny *.55 Boys* wprowadzony do użytku w 1937 roku, ważący ponad 16kg (z odległości 275m przebijał 19mm grubości pancerz), szwajcarskie 20mm samopowtarzalne karabiny przeciwpancerne *Solothurn*, radzieckie (wykorzystywane do końca wojny) 14,5mm rusznice przeciwpancerne - półautomatyczna *PTRD* i samopowtarzalna *PTRS*, miały one stały magazynek 5 nabojowy (ta pierwsza miała długość 2000mm i wagę 16kg, druga 2200mm i 21,3 kg) pociski z 300m przebijały pancerz grubości 40mm (Ciekawostką jest konstrukcja polskiego karabinu 7,92mm *wz.35 Ur* o specjalnej konstrukcji pocisku. Z odległości 300m przebijał on pancerz gruby na 15mm, polski karabin, użyty w kampanii wrześniowej miał również sporą długość - 1760mm, ale stosunkowo małą masę 9,1kg). Karabinami tego typu zwalczano samochody pancerne, lekkie czołgi, transportery opancerzone, załogi dział artyleryjskich chronione tarczami pancernymi, broń ta była skuteczna tylko wobec starszych typów czołgów (pocisk nie mógł przebić pancerza *PzKpf III* (od wersji D), *PzKpf IV*, *Sherman*, *PzKpf V Panther*, *PzKpf VI Tiger*, czy *T34* i *KW*), dlatego nastała potrzeba wprowadzenia nowej broni przeciwpancernej, która mogła być wykorzystywana przez piechotę. Na polu bitwy pojawiła się ręczna broń bezodrzutowa i rakietowe pociski przeciwpancerne. Przykładami tej broni jest amerykańska *Bazooka M9A1* (kal. 60mm), lub niemieckie jednorazowego użytku *Panzerfaust 60* (przebijał ponad 200mm pancerz pociskiem kumulacyjnym) i *Panzerschreck* (88mm).



świecie realnym. Tego trzeba spróbować. Jest jeszcze jedna korzyść: taki styl gry narzuca niemal automatycznie graczom wczucie się w realizm. Każdy trzy razy pomyśli zanim zdecyduje się na typowo erpegową akcję solo. Każdy wie, że tu i teraz nie ma litości, nie ma przymykania oka przez MG. Każdy błąd może być ostatnim. Właśnie w takiej grze będziemy pokrywali ogniem domniemane stanowisko przeciwnika tylko po to, by zyskać kilka sekund na zmianę swojego stanowiska. W takiej grze wystarczy kilkoma strzałami dać znać, gdzie się znajdujemy, by po kilku sekundach spadł w to miejsce granat. To nie jest zabawa w Terminatora, to wojna. Takie gry są dopracowane, szczegółowe i „chodzą" perfekcyjnie, nie trzeba nawet zbyt wiele improwizować czy wysilać się na oddawanie pośpiechu itd. Trzeba tylko pamiętać o kilku „urealniaczach": trafienie, nawet przypadkowe to koniec, zostać zranionym jest łatwo, i często się nie tyle ginie, co zostaje wyeliminowanym z walki. Kończy się amunicja. Ogień jest głównie ogniem zaporowym, na oślep, do tego dochodzą granaty. Obydwie strony myślą do bólu i nie ma żadnych ulg dla graczy ze strony NPCów, oni chcą zabić graczy i zrobią wszystko by wygrać walkę. Dlatego też wcale nie potrzeba przeważającej liczby przeciwników, tu nie ma miejsce na typowe mięso dla graczy. Lepiej wypuścić np. pięciu dobrze wyszkolonych żołnierzy, którzy będą nieustannie zmieniać pozycje strzeleckie, celować przed strzałem, sypać seriami ponad głowami graczy, rzucać granaty w miejsce skąd wylatuje ogień, osłaniać się nawzajem i nigdy nie będą się wychylać. Zmagania z takimi przeciwnikami wymagają maksymalnego skupienia i ciągłej adrenaliny, moment nieuwagi czy głupiego bohaterstwa to natychmiastowy koniec. Każdy żołnierz wykorzysta tu najmniejszy błąd przeciwnika. Dlatego właśnie gra musi być technicznie „spowolniona".

Problem graczy „chodzących swoimi drogami"

(pomysł: S. Pierzyński)

„Miałem fajny scenariusz, ale gracze wszystko popsuli! Mieli odgrywać doborowych komandosów, a zrobili imprezę we wsi, spili się i wysadzili w powietrze oborę sołtysa!" Słyszeliście może kiedyś takie narzekania? A może słyszycie często? Albo: *„A ci głupcy na początku scenariusza wybiegli sami naprzeciw dywizji niemieckich czołgów! No i co miałem zrobić? Zabić ich zanim gra się zaczęła?"* Jest na to inny sposób. Patent ten przyda się w każdego rodzaju sesji, ale w grze wojennej jest nieodzowny. Nie pozwól chodzić sobie po głowie, nie pozwól by gracze rozłożyli ci grę, ale też nie walcz z graczami. Można inaczej. Otóż, gdy gracze nagle postanawiają zrobić coś głupiego, nielogicznego, nie musisz ich za to zaraz zabijać czy wypuszczać na nich rezerwowego „słonia". Zastosuj trik „nie możesz tego zrobić". Rozciągasz swoją kreację realizmu świata gry i decydujące słowo na bohaterów odgrywanych przez graczy. Gdy doborowi komandosi, wybrani najlepsi z najlepszych, przeprowadzają akcję i nagle jeden z nich macha ręką

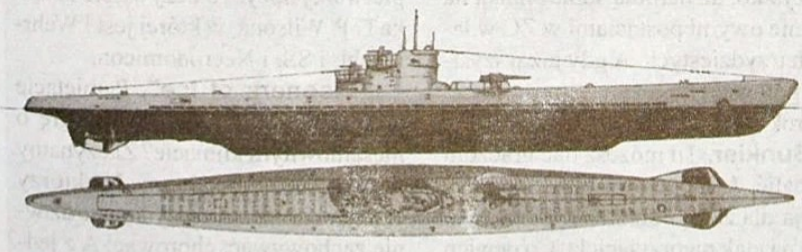
na wszystko, bo zaciekawił go jakiś „dziwny odgłos" w piwnicy i odezwała się w nim żyłka Badacza ZC, awanturnika z WH, masz niejako obowiązek przypomnieć mu, kim jest TERAZ. Mówisz mu wprost i bez ogródek, żeby się tak głupio nie zachowywał, że dlatego to jego właśnie wybrali na tą akcję, bo jest subordynowany, odpowiedzialny i najlepszy w swym fachu. Możesz dodać: *„Ale wiesz, że jeśli teraz tam zejdziesz, znajdzie się to w raporcie i za kilka godzin czeka cię sąd polowy i raczej wyrok śmierci?"*. Możesz nawet posunąć się do tego, że stwierdzisz: *„Żadne <schodzisz>, jesteś doborowym żołnierzem a nie jakimś bałwanem. Trzymaj się planu akcji i pilnuj swojej roboty"*. Nie graj z graczem w kotka i myszkę, powiedz to wprost i szczerze. Zupełnym majstersztykiem jest takie manipulowanie twoimi reprymendami rzucanymi niby ponad grą, a kuszeniem graczy do zejścia „gdzieś w bok" w świecie gry, że będą musieli bić się z własnymi myślami, nie mogąc się zdecydować, czy sprawdzić tą „tajemnicę", czy też wzorowo wykonać misję i awansować. W grach militarystycznych problem ten wiąże się najczęściej z subordynacją, jednak w szerszym ujęciu dotyczy on odrzucania głupich deklaracji jakiegoś gracza, w miejsce karania go za nie. Gdy gracz chce wykonać coś „na pałę", licząc na to, że jakoś mu się uda, bo powiedział *„ach, skaczę i tyle"*, i liczy na to, że przecież nie pozwolisz, by tak po prostu zginął, wtedy nie daj się zmusić do gimnastykowania się i szukania jakiegoś wyjścia z sytuacji, by ocalić bohatera gracza i zachować realizm. Zamiast tego, upewnij się spokojnie: *„OK, ale wiesz, że jeśli to zrobisz, to zginiesz? Jesteś pewny, że tego chcesz?"*. Gracz raczej zmięknie i zastanowi się ponownie. Jest to w pewnym sensie nowy sposób mistrzowania, bo wypowiadasz się i jako kryptyczny, wymagający logiki MG, i jako sumienie bohatera (w tym wypadku żołnierska dyscyplina). To rozwiązuje większość problemów i zastępuje fabularne lub psychologiczne nadrabianie głupich deklaracji graczy, uczysz ich wojskowego myślenia wprost, ponad grą.

Symulatory

Grając w realiach IIWŚ możemy sobie pozwolić na pewien typ eksperymentów, mianowicie na sesje przypominające symulatory. Np. oprócz poszczególnych kart postaci przygotowujesz graczom kartę czołgu - umieszczasz na niej wspomniany wcześniej schematyczny plan czołgu, tabelki amunicji, paliwa, a nawet wizerunek pulpitu sterowniczego. Każdy gracz jest odpowiedzialny za co innego: Kierowca, artylerzysta, karabinier. Puszczasz ich w pole bitwy i cała gra sprowadza się do kierowania pojazdem (prawie cała, bo oczywiście załogą są w końcu ludzie, więc pozostają jeszcze ludzkie sprawy). Tylko w niektórych momentach ktoś będzie musiał opuścić pojazd, głównie jednak ich „oczami" będą różne wizjery czołgu, „nogami" - gąsienice, zaś „ustami" - karabin i działo. Gracze mogą w podobny sposób wcielić się w załogę bombowca czy w pilotów myśliwców. W takiej grze kryje się bardzo wiele możliwości i nowych, innych wrażeń.

Woermann... nie potrafił przestać o nim myśleć. Ironia losu polegała na tym, że Woermann właśnie był ostatnią osobą, z jaką chciałby znaleźć się w jednym miejscu. Nie mógł przy nim pozostawać typem oficera SS, jakim chciałby być. Woermann potrafił wrazić w niego wzrok, przebić czarny mundur i aureolę władzy, by zobaczyć pod nimi przerażonego osiemnastolatka.

F. Paul Wilson „Twierdza"



SŁOWNICZEK:

Broń indywidualna - to broń stanowiącą osobiste uzbrojenie poszczególnych żołnierzy

Broń zespołowa - to broń pododdziału i wymaga przynajmniej dwuosobowej obsługi.

Broń automatyczna - można ją klasyfikować według różnych kryteriów. Jednym z kryteriów jest zakres pracy gazów prochowych przygotowujących następny wystrzał. Zgodnie z nim dzielimy broń automatyczną na broń samopowtarzalną, samoczynną oraz podwójnego działania.

Broń samopowtarzalna - to broń, w której praca gazów prochowych przygotowuje następny wystrzał, tak że oddanie go wymaga od strzelca jedynie ponownego ściągnięcia spustu. Typowym przykładem jest pistolet samopowtarzalny.

Broń samoczynna - to broń, w której praca gazów prochowych przygotowuje następny wystrzał i powoduje oddanie go bez żadnej ingerencji ze strony strzelca (moment rozpoczęcia ognia i jego zaprzestania nie jest brany pod uwagę). Typowym przykładem jest karabin maszynowy strzelający ogniem seryjnym

Broń podwójnego działania - to broń jednocześnie samopowtarzalna i samoczynna, mechanizm spustowy jest tak skonstruowany, iż umożliwia prowadzenia ognia pojedynczego jak i seryjnego. (Nowoczesne konstrukcje posiadają także dodatkowe urządzenie - ogranicznik długości serii - może to być mechanizm dający stałą długość, bądź regulowaną np. od 2 do 5 pocisków w *HK36*)

Szybkostrzelność praktyczna - to średnia liczba strzałów, jaką może oddać z danego egzemplarza broni, w jednostce czasu, dobrze wyszkolony strzelec lub załoga w normalnych warunkach eksploatacyjnych. Uwzględnia ona czas potrzebny na wycelowanie i przeładowanie broni. (Ciekawostka - we wzorze matematycznym określającym szybkostrzelność praktyczną, wprowadzone zostały pewne wartości - czas wycelowania w sekundach (średni 1,15) i czas przeładowania broni - zmiany magazynka, bądź taśmy w sekundach (orientacyjnie 7,5).)

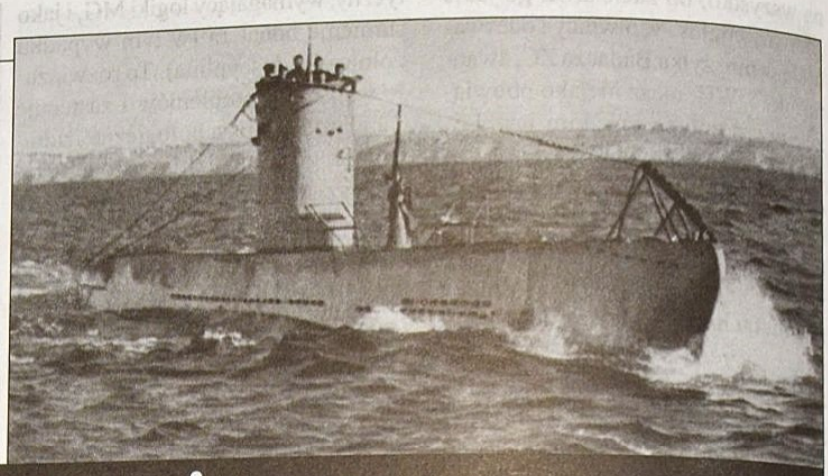
Remov

BIBLIOGRAFIA

St. Kochański AUTOMATYCZNA BROŃ STRZELECKA, Warszawa 1991

ENCYKLOPEDIA BRONI pod redakcją D. Harding'a, Warszawa 1995

St. Kochański BRYGADY ANTYTERRORYSTYCZNE, Warszawa 1992



Rodzaje scenariuszy

Michał Oracz

Pomysł na kampanię

Pomysłem na minikampanię jest połączenie niezależnych scenariuszy rozgrywających się na przestrzeni lat. Tworzymy opowieść zaczynającą się podczas II Wojny Światowej – prowadzimy dwa, trzy scenariusze, wprowadzając w intrygę i nagle urywamy. Zaskoczeni gracze dowiadują się, iż następna sesja będzie się toczyć w kilkanaście lat później. Znają początek, ale nie wiedzą jak historia się skończy, ani co wydarzyło się w międzyczasie. Można nawet potraktować graczy jako swoich własnych spadkobierców, rodzinę. Szukają oni śladów działalności swych dziadków korzystając ze strzępów rodzinnych opowieści i zapisków. Jednocześnie mogą porównywać jak zmieniły się miejsca, które odwiedzili, czy ludzie, których poznali.

Pomysł – losy grupki żołnierzy *USArmy*, którym w ręce wpadają kosztowności zagubione przez wycofujące się oddziały niemieckie. Scenariusz zaczyna się na przełomie 1943 i 1944 roku we Włoszech. Pierwsze scenariusze przedstawiają jak gracze dowiedzieli się o skarbie, jak starali się go zdobyć – wyrwać z rąk maruderów i jak narazili się mafii. I tu historia się urywa. Kolejna przygoda zaczyna się 50 lat później, gdy jeden z potomków tamtych żołnierzy odkrywa w papierach dziadka notatkę dotyczącą skarbu. Z ust cierpiącego na demencję starca (notabene może to być wcześniejszy BG) dowiadują się szczegółów - skarbu nigdy nie przewieziono do Stanów Zjednoczonych – ukryto go... Gdzie? To zadanie dla graczy. Popatrz na ich miny, gdy spostrzegą znajomą - Włoszkę, dawniej ognistą piękność jako otoczoną gro-

Dramat, klimat, realizm

To w miarę nowy i niespotykany rodzaj scenariuszy w świecie RPG. Realistyczne opowieści z IIWŚ., bez fantastyki, bez uciekania w akcję czy w zagadki, Scenariusze „codziennego życia" w szczególnych, inspirujących do gry miejscach i sytuacjach. Scenariusze oparte głównie na klimacie, na szczegółach, na odgrywaniu postaci. Można sobie tu zaserwować superciężki „personal horror", poważne studium ludzkiej natury i psychiki.

„Das Boot". Dzień po dniu na pokładzie okrętu podwodnego, szare dni, miesiące. Praca, czekanie, praca. A czasem nagle alarm bojowy. Potem naprawa uszkodzeń, remonty, konserwacje. Morskie pogrzeby. Ludzie zamknięci z sobą w ciasnych pomieszczeniach 24 godziny na dobę. Kto czytał grubą księgę pod tym tyułem („Okręt"), ten wie o jaki rodzaj „horroru" chodzi.

Obóz koncentracyjny. Tworzysz przed grą wraz z graczami bohaterów, ich rodziny, ich historię, plany, zamierzenia, ustalacie miejsce zamieszkania, zamożność, przedmioty luksusu, pracę, znajomych... jednym słowem wszystko, aż narobią sobie smaka na granie owymi postaciami w ZC w latach trzydziestych. A gdy już wszystko gotowe, ty zaczynasz prowadzić: „...rok 1941. Oświęcim. *Raus! Raus!*"

Bunkier. Tu możesz dać graczom popalić. Jednorazowa kilkugodzinna sesja dla załogi bunkra w oczekiwaniu na atak nieprzyjaciela. Co pewien czas oficer obchodzi stanowiska, sprawdza wszystko. Atmosfera niemal kamienna, mimo, że niektórzy chcą ją rozluźnić grając w karty, w kości. „Rytualne" proste czynności, które mogą być ostatnimi w życiu. A sama bitwa? To głównie rany i martwi koledzy. Coraz więcej, i więcej.

Horror

Ten typ scenariuszy nie wymaga szczególnego komentarza. Mimo to horror w realiach wojny prezentuje się dosyć specyficznie, chociażby ze względu na występującą pospolicie broń (łącznie z ciężką) i zorganizowane grupy żołnierzy. Chociaż z drugiej strony widziałem nie raz sesje ZC rozgrywające się w czasach pokoju, ale broni (łącznie z ciężką) było równie dużo, a profesorowie, reporterzy i archeolodzy rozprawiali się z problemami jak dobrze wyszkolona grupa komandosów. Przykłady podaję już tylko dla zasady.

„Twierdza". Oddział żołnierzy Wehrmachtu wsparty specjalnym oddziałem SS dostaje rozkaz założenia bazy w nawiedzonej rumuńskiej twierdzy. Koszmar zaczyna się od pierwszej nocy. To oczywiście książka F. P. Wilsona, w której jest i Wehrmacht, i SS, i Necronomicon.

„Prisoners of Ice". Pamiętacie tą komputerową, cthulowską grę o niesamowitym klimacie? Zaczynamy na okręcie podwodnym. Niektórzy członkowie załogi zaczynają się dziwnie zachowywać, chorować. A z jed-

nej z tajemniczych, przewożonych na specjalny rozkaz skrzyń (z napisem „Top Secret") coś się wydostało. I to coś jest gdzieś na pokładzie...

„Demony Normandii". A teraz Masterton. Podczas wojny w dywizji angielskich czołgów zamknięto coś, co z pewnością nie było ludźmi...

„Tengu". Znowu Masterton. Tym razem spotykamy się z tajemnicą odzianych w mundury nieśmiertelnych bestii, używanych w ostateczności przez Japończyków jako superbroń.

Strategia

Precyzyjnie zaprojektowane scenariusze, których główną osią jest misja, akcja, zadanie, wymagają odmiennego prowadzenia (patrz: tipsy powyżej). Lwia część gier osadzonych w realiach IIWŚ będzie właśnie tego typu. A przynajmniej powinna, bo warto wykorzystać potencjał i specyfikę prowadzenia na mapkach, z planowaniem, ze zwolnieniem czasu gry etc. Gdzie indziej znajdziemy tak uzasadnione ich zastosowanie, jeśli nie w czasach wojny?

Zamach. Gracze są członkami ruchu oporu w okupowanej Polsce. Sesja polega na zaplanowaniu i przeprowadzeniu zamachu na „doktora" z SS. Każdy ma wykonać dokładnie przydzielone mu zadanie, choćby miałoby to być tylko wrzucenie granatu do wieżyczki w trzydziestej sekundzie akcji. Misji partyzanckich możemy poprowadzić wiele: zaminowanie mostu, zdobycie broni itd. Planowanie może nam zajmować nawet większą część sesji, nie będzie ona przez to wcale mniej ciekawa czy emocjonująca. Na końcu przekonamy się, jak każdy zaplanowany przez nas ruch udało się przeprowadzić, i jaki rzeczywiście odniósł efekt.

Komandosi. Znacie grę „COMMANDOS: Behind the Enemy Lines"? Grupka wyspecjalizowanych doborowych komandosów wykonuje kolejne misje. Ruchy muszą być wyliczone, każdy z grupy jest niezbędny i niezastąpiony. Trzeba ukraść łódź, dostać się niepostrzeżenie pod budkę strażniczą i w ciszy unieszkodliwić strażnika, uruchomić ciężarówkę, zniszczyć radiostację itd., i wszystko zsynchronizowane w czasie, bo inaczej... ALARM! Przykładami takich fabuł są chociażby takie filmy jak: „Operacja: Kusza", „Tylko dla orłów", „Komandosi z Nawarony", „Parszywa dwunastka"...

Oficerowie. Gracze wcielają się w oficerów dowodzących akcją, np. w dowódców poszczególnych oddziałów działających w jednej misji czy potyczce, wzajemnie się wspierających.

Przygodówka, komedia awanturnicza

Nie wszystkie sesje II WŚ muszą być śmiertelnie poważne. Właściwie kino lat 60-80-ych wykreowało raczej przygodowy i awanturniczy wizerunek wojny. Dzielni żołnierze jak gdyby bawią się w najlepsze, a wojna to dla nich wielka przygoda, dalekie podróże, bohaterskie wyczyny. Jakże to bliskie RPG.





madką dorosłych dzieci (z których jedno może bardzo przypominać któregoś bohatera) i wnucząt. Pokaż jak trudno odgrzebuje się tajemnice z przeszłości, zwłaszcza, że śladami graczy idą inni, znacznie groźniejsi poszukiwacze.

Remov

Motywacja

Po stronie aliantów w wojnie bierze udział sporo wygnańców - uciekinierów z okupowanych terenów. Polacy, Francuzi, Duńczycy, Norwegowie, Holendrzy, Czesi, Jugosłowianie, Ma to duży wpływ to na ich podejście do wojny. Oni walczą za wolność swojej Ojczyzny, inaczej rozumieją wysiłek wojenny, niż Anglicy, narody Commonwealth'u (Kanadyjczycy, Australijczycy, Nowozelandczycy) czy Amerykanie, słowem - te nacje, których państwa nie znalazły się pod kontrolą wroga. Czasem mogą postępować irracjonalnie, bardziej emocjonalnie podchodzić do pewnych spraw. Dodatkowo motorem ich działania mogą stać się plotki, o tym co dzieje się w kraju z którego pochodzą, czy coś złego nie stało się ich rodziną etc.

Inną motywację mają ochotnicy walczący po niemieckiej stronie. Poza czysto ideologicznymi pobudkami - tworzący trzon oddziałów rekruci-obcokrajowcy z Waffen SS, walczący w imię powstrzymania komunizmu, w skład niemieckich jednostek wchodzą także Ukraińcy, porwani wizją powstania własnego państwa narodowego pod egidą III Rzeszy oraz Rosjanie - jeńcy wojenni prowadzeni przez generała Własowa (i kilku innych), ludzie nie mający dokąd powrócić - jedyną alternatywą dla

nich jest śmierć z rąk swoich rodaków (poddanie się wrogowi było traktowane jak dezercja, Rosjanie nie podpisali międzynarodowych konwencji dotyczących jeńców wojennych), albo powolne konanie w obozach koncentracyjnych i jenieckich.

Ruch oporu

Większa część Europy pozostaje pod okupacją hitlerowską. Na terenach zdobytych pojawiają się z początku nieśmiałe zalążki ruchu oporu. Po okrzepnięciu podziemnych sił zbrojnych ich oddziały wiązały znaczne siły niemieckie na wielu frontach. Największe liczebnie i najlepiej zorganizowane podziemne państwa funkcjonowały na obszarze Polski i Jugosławii. Polscy partyzanci zorganizowani między innymi w formacjach ZWZ - później AK, BCh, NSZ, czy komunistycznych GL i AL. Angażowały one znaczne siły żandarmerii, policji i oddziałów regularnego wojska, wyzwalając nawet, na krótko pewne obszary okupowanego kraju - Republika Pińczowska. Podobnie jak w Polsce, siły niemieckie i włoskie, w tym regularne dywizje wojskowe, były uwikłane w walki w Jugosławii z komunistyczną partyzantką NOVJ pod dowództwem Josipa (Broz) Tito i monarchistycznymi czetnikami generała Mihajlovica. Sytuacje komplikował fakt zwalczania się nawzajem przez ideologicznie obce oddziały ruchu oporu, a na dodatek uwikłanie w walki były również paramilitarne formacje proniemieckich Chorwatów (Ustaszy).

Oprócz regularnej walki z wrogiem oddziały partyzanckie zajmowały się również wywiadem, dywersją - niszczeniem szlaków komunikacyjnych nieprzyjaciela, szczególnie kolejowych, paraliżowaniem transportu i produkcji nieprzyjaciela, zamachami na wyższych urzędników okupacyjnych, działalnością propagandową.

Większość kontrolowanych przez emigracyjne ośrodki dyspozycyjne (ulokowane na terenie Anglii) oddziałów koordynowanych była przez Zarząd Operacji Specjalnych (SOE). To wyszkoleni przez tą organizację ludzie, czasem przy we współdziałaniu z regularną armią, czy lotnictwem dokonywali najbardziej spektakularnych akcji zbrojnych na terenie Europy - niszczyli zakłady produkujące komponenty do niemieckich bomb atomowych, zabijali ważnych przedstawicieli okupanta na zajętych terytoriach, zdobywali informacje wywiadowcze o nowych rodzajach broni, sabotowali fabryki, zbierali ważne materiały, przerzucali ludzi przez granicę etc.

Zamiast najkrótszych nawet opisów wymienię tylko tytuły, które zna KAŻDY: „Jak rozpętałem II Wojnę Światową", „Złoto dla zuchwałych", „Czterej pancerni i pies". Może by tak w czwórkę (z psem) wygrać całą wojnę w czołgu „Rudy 102"?

Tajemnica, śledztwo

Czyli Badacze na tropie. To najczystszy klimat ZC. Z tym, że tutaj możemy nasze dochodzenia i śledztwa prowadzić nie tylko z zainteresowania, ale też np. z rozkazu. Może to być nasza misja, jako tajnych agentów czy szpiegów. Zaś same tajemnice mogą dotyczyć nowych broni, planów inwazji nieprzyjaciela, szyfrów czy innych, wrogich agentów.

SS. Co powiecie na konkurencję SS w poszukiwaniach np. Świętego Graala, Arki Przymierza etc.? Znamy to skądś? Tak, to oczywiście „Indiana Jones"!

Magowie Hitlera. Nie jest tajemnicą, że Hitler był człowiekiem przesądnym, a sprawy okultyzmu nie były obce jego oficerom. To bardzo żyzny grunt pod przygody ZC.

Wyścig zbrojeń. Tematem naszych zmagań będą V2, tajemnica Enigmy, prace nad bronią atomową.

J23. Możemy też jako tajny agent ruchu oporu niuchać w najtajniejszych sprawkach „kolegów" z SS, i tworzyć siatkę wywiadowczą. To jest dopiero krawędź!

Symulator

Coś zupełnie nowego i innego. Gramy pojazdami. Mamy albo samą kartę pojazdu, wraz z jego współczynnikami, amunicją etc., albo też karty załogi i do tego kartę pojazdu. Każdy z graczy może nieć własny pojazd, albo wszyscy gracze prowadzą ten sam pojazd.

Okręt podwodny. Wyobraźcie sobie symulator RPG w stylu starej gierki „Silent Service". Niewielka przestrzeń, po której możemy się poruszać wewnątrz okrętu, ale ogromny ocean dla naszego okrętu. Ocean pełen celów godnych lub niegodnych torpedy. Lub polujących na nas niszczycieli.

Czołg. A teraz wszyscy siedzimy wewnątrz czołgu. Rozpoczyna się bitwa. Jeden gracz kieruje czołgiem, drugi siedzi przy cekaemie, a trzeci obsługuje działo.

Myśliwiec. Możemy dać każdemu graczowi własny myśliwiec do prowadzenia i posłać w bitwę. Że może być nudno? W „Star Wars" graliśmy pilotami cały ciąg sesji, i zapewniam was, że nie było nudno. Oczywiście, nawyk malowania na burcie zestrzelonych maszyn wroga szybko wszedł nam w krew.

Luźne wątki

Wiele jest jeszcze niesamowitych scenerii do rozegrania nietypowych i pełnych klimatu sesji. Korytarze i bunkry Okinawy, broniącej się zaciecie wyspy Japończyków, piloci kamikadze, kampania w Afryce, zagłada Hiroshimy, śniegi Rosji, nalot na Pearl Harbor, strzelcy alpejscy... Można by tak wymieniać godzinami. Bo IIWŚ to naprawdę prawdziwy worek bez dna.



Alternatywna rzeczywistość

Cyber utopia 2060



Łukasz Fiema
ilustracje: Piotr Macha

Obraz świata drugiej połowy XXI wieku dalece różny jest od wizerunku, który przez wielu przewidywany był w mrocznych i niepewnych latach dwudziestych. Wedle wszelkich prognoz, Ziemia nieodwołalnie miała stać się jałową, skażoną chemicznie i radioaktywnie pustynią, na której życie możliwe byłoby jedynie w miastach nakrytych hermetycznymi kopułami. Prawie trzydzieści lat temu, kiedy wybuchła wojna jądrowa pomiędzy Europą a USA, wszystko wskazywało na to, że ten pesymistyczny scenariusz sprawdzi się o wiele szybciej, niż to przewidywano. Paradoksalnie jednak, konflikt ten przyczynił się bezpośrednio do powstania świata takiego, jaki znamy obecnie. Szybka i zdecydowana reakcja Światowego Dominium Ekonomicznego, którego siły nie doceniała wówczas w pełni żadna z walczących stron, zapobiegła totalnej zagładzie. Nowy porządek powstał na gruzach globalnego ustroju kapitalistycznego, w którym normalną rzeczą był wyzysk, korupcja i krzywdzące podziały społeczne. Ustroju, który sam doprowadził do swojego upadku, o mały włos nie pociągając za sobą całej ludzkiej rasy, zagrożonej nuklearną zagładą. Dzisiaj niewiele jest na świecie miejsc, przypominających o tamtych niepewnych czasach, w których ważyły się losy naszej cywilizacji. Nie ma w tym nic dziwnego, gdyż prawie 70% zasobów energetyczno-technicznych ludzkości przeznaczone zostało na oczyszczenie oceanów, regenerację atmosfery oraz genetyczne odtworzenie wymarłej fauny i flory.

Poniższe informacje o obecnym kształcie świata, pomogą uzmysłowić sobie jak wielki wysiłek włożono w uratowanie środowiska naturalnego Ziemi i stworzenie nowego, lepszego systemu gospodarczo-ekonomicznego. Informacje te będą również wstępnym przewodnikiem dla tych, którzy mieli niewątpliwe szczęście i bezpiecznie doczekali lepszych czasów, śpiąc w komorach kriogenicznych.

RAPORT 2061.182-039
temat: struktura gospodarczo-ekonomiczna Państwa
uwagi: do wglądu wszystkich zainteresowanych obywateli
poziom dostępu: A10

Ameryka Północna:

Na obszarze Ameryki Północnej umiejscowiona jest większość światowych ośrodków przemysłu lekkiego. Zautomatyzowane, sterowane komputerowo fabryki na zachodnim wybrzeżu, produkują głównie farmaceutyki, elektronikę oraz tworzywa syntetyczne. Rozlokowane są tam również elektrownie geo-

HISTORIA ŚWIATA W LATACH 2024-2034

2024
Z inicjatywy największych korporacji medycznych, utworzona zostaje Światowa Komisja Eugeniczna, której pierwotnym celem jest oszacowanie zmian w ludzkim kodzie genetycznym, spowodowanych katastrofalnym zanieczyszczeniem środowiska i zwiększonym natężeniem promieniowania. Raport, który został sporządzony, przyczynia się do powstania Kodeksu Kontrolowanej Ewolucji.

2025
Gwałtowne protesty wymierzone przeciwko skorumpowanemu rządowi oraz fale zamieszek ogarniają zachodnie wybrzeże USA i stopniowo rozprzestrzeniają się na całe terytorium kraju. Coraz częściej dochodzi do zamachów terrorystycznych na biura największych światowych korporacji. Zawieszona zostaje konstytucja. Prezydent delegalizuje wszystkie partie i wprowadza stan wojenny.

Amerykański kryzys polityczno-gospodarczy doprowadza do rozpadu koalicji NASA/JAB. Kwestią sporną pozostaje kontrola nad marsjańską kolonią na Chryse Planitia.

Chiny, powołując się na niepewną sytuację w USA, jednostronnie anulują Układ o Wzajemnej Obronie.

2026
Japoński personel bazy na Chryse Planitia po czterech godzinach walki przejmuje kontrolę nad kolonią. NASA de-

monstruje swoją siłę i wspierana przez żołnierzy USAF atakuje szereg górniczych instalacji JAB, znajdujących się w wewnętrznym pasie planetoid.

Islamscy ekstremiści mordują prezydenta USA. Władzę w kraju przejmuje Rada Ocalenia Narodowego, składająca się głównie ze skorumpowanych polityków i wysokich rangą oficerów USAF.

Amerykańska atomowa łódź podwodna zostaje zatopiona przez nieznany okręt na Morzu Żółtym.

2027

Microtech, EBM i BioTechnika opracowują wspólnie pierwszy na świecie półorganiczny procesor. Następuje przełom w dziedzinie przetwarzania oraz gromadzenia danych. Powstaje nowa generacja SI.

Po ulewnych deszczach katastrofalne powodzie nawiedzają wschodnie Chiny. Ofiary wśród ludności liczone są w dziesiątkach tysięcy. Na odciętych od świata obszarach kraju, pozbawionych czystej wody, odnotowuje się masowe zachorowania na cholerę. ESA oficjalnie oskarża USAF o dokonanie ataku przy pomocy satelitarnej broni meteorologicznej.

2028

ESA krwawo tłumi rewolucję w kolonii orbitalnej znajdującej się na L-4 (O'Neill Trzy). Zapisy wideo, dokonane przez anonimowych reporterów WNS, wstrząsają światową opinią publiczną. Połączone siły kosmiczne NASA i USAF, mając międzynarodowe poparcie, rozpoczynają operację „Moonlight", której celem jest wyzwolenie O'Neill Trzy spod europejskiej „okupacji". Po ciężkich walkach NASA przejmuje kontrolę nad kolonią. W odpowiedzi massdrivery kolonii Tycho i Kopernik wystrzeliwują łącznie 350 ton skał na Chicago, Los Angeles, Denver oraz Night City.

Narasta napięcie w związku z sytuacją na orbicie. Amerykańska piechota morska wkracza na teren Korou, bazy kosmicznej ESA znajdującej się w Gujanie Francuskiej.



termiczne, które pokrywają niemal jedną czwartą zapotrzebowania energetycznego kontynentu. Na południu przetwarza się żywność, sprowadzaną z innych części naszego globu, głównie z podmorskich farm hydroponicznych Oceanii, oraz plantacji znajdujących się na terenie Ameryki Południowej. Stolicą sektora północnoamerykańskiego jest Los Angeles. Najgęściej zaludnione są regiony centralne i wschodnie wybrzeże, zwłaszcza Floryda, która wraz z Kubą, Haiti oraz Wyspami Bahama jest jednym z najlepiej zagospodarowanych rejonów Ziemi, stanowiąc dumę specjalistów od przetwarzania środowiska. Znajdują się tam liczne ośrodki wypoczynkowe i tereny rekreacyjne. Czyste białe plaże (rzecz nie do pomyślenia w latach dwudziestych) i wspaniały klimat, przyciągają turystów ze wszystkich stron świata. Cały ten obszar znajduje się pod nadzorem satelitarnego systemu kontroli pogody. Stworzono tu szczególnie dobre warunki dla wszystkch miłośników sportów wodnych. Na Florydzie znajduje się również nowoczesny pasażerski port kosmiczny imienia Johna Glenna, który umożliwia szybkie połączenie sub-orbitalne z dowolnym punktem Ziemi.

Floryda jest dobrym miejscem na pierwszy kontakt bohaterów z Opozycją. Jak doprowadzić do sytuacji, w której bohaterowie będą mieli okazję dowiedzieć się czegoś o tych, którzy sprzeciwiają się nowemu porządkowi? Wystarczy, że przebywając na urlopie w jednym z licznych kurortów, po dwóch, trzech tygodniach w końcu zaczną się nudzić, pomimo niewątpliwych zalet tego idealnie zaprojektowanego miejsca. Wtedy ktoś, kogo niedawno tutaj poznali (może jakaś urocza kobieta?), zaproponuje im kilka nieco bardziej „elitarnych" rozrywek. Jakiego rodzaju? Będą musieli przekonać się o tym sami. Co jednak zrobią gracze, kiedy uświadomią sobie, że właśnie zetknęli się z ludźmi otwarcie łamiącymi obowiązujące prawo? Czy jako uczciwi obywatele zawiadomią odpowiednie miejscowe władze, czy też raczej przemilczą wszystko, mając przy tym nadzieję, że nie zainteresuje się nimi Służba Bezpieczeństwa? Cokolwiek uczynią, mogą mieć bardzo duże kłopoty...

Ameryka Południowa:

W latach sześćdziesiątych z kontynentu Ameryki Południowej pochodzi niemal 30% światowej produkcji żywności. Pod tym względem znajduje się ona na trzecim miejscu, po Europie i południowo-wschodniej Azji. Stąd do zautomatyzowanych przetwórni szerokim strumieniem płyną genetycznie zmodyfikowane odmiany kukurydzy, ryżu oraz manioku, a także ziarno kakaowca, banany i owoce cytrusowe. Wydajność, utrzymującą się na niezmiennie wysokim poziomie, zapewniają rozległe naturalne plantacje oraz farmy hydroponiczne, zlokalizowane we wschodniej części kontynentu. Tam również powstały niewielkie osiedla rolnicze, w których mieszka głownie personel techniczny, sprawujący nadzór nad całym procesem produkcji. Stolicą sektora południowoamerykańskiego jest Buenos Aires. Na wybrzeżu Atlantyku znajduje się również duża ilość zautomatyzowanych fabryk przetwarzających żywność, która wysyłana jest bezpośrednio do innych części świata. Głównym odbiorcą jest sektor afrykański i australijski. Centralne rejony kontynentu znajdują się pod protektoratem Komisji Ochrony Zasobów Naturalnych. Pomimo znacznych postępów, prace nad odtworzeniem pierwotnego środowista tropikalnego lasu deszczowego, potrwają jeszcze co najmniej dwadzieścia lat. Obszar ten jest zamknięty dla wszelkich osób postronnych, a przebywanie na nim jest przestępstwem drugiej kategorii...

A teraz wyobraźmy sobie następującą sytuację: Twoi bohaterowie, zajmujący wysokie stanowisko w strukturach organizacyjnych Państwa, odbywają właśnie sub-orbitalną podróż wahadłowcem, który zawieźć ich ma na bardzo ważne spotkanie. Podróż przebiega pomyślnie, do momentu, gdy z niewiadomych powodów wszystkie silniki statku odmawiają posłuszeństwa. Jedynym wytłumaczeniem jest sabotaż... Mają jednak wyjątkowe szczęście, gdyż pozbawiony napędu pojazd mimo wszystko udaje się bezpiecznie sprowadzić na powierzchnię w jednym kawałku. Miejscem przymusowego lądowania jest sam środek brazylijskiej dżungli... Co tam znajdą? Co rząd ukrywa przed społeczeństwem? To kim są, nie będzie miało teraz żadnego znaczenia. Tutaj staną się bezbronną zwierzyną, uciekającą przed żołnierzami WED, któ-

rzy od swych mocodawców otrzymali wyraźne rozkazy - zabić intruzów za wszelką cenę! Czy pozbawionym dobrodziejstw współczesnej cywilizacji rozbitkom uda się przeżyć wśród dzikiej, nieujarzmionej przyrody?

Europa:

Kontynent europejski, jest w dzisiejszych czasach głównym ośrodkiem edukacyjno-kulturalnym świata. W jego zachodniej strefie mieszczą się najważniejsze placówki badawcze, takie jak Państwowy Instytut Genetyki, czy niedawno powstałe Centralne Laboratorium Wysokich Energii, w którym prowadzi się badania nad cząstkami elementarnymi. Strefa środkowo-wschodnia, to ogromne obszary rolnicze. Rozlokowane są tam liczne standardowe farmy przemysłowe, oraz tysiące hektarów upraw hydroponicznych. Kontynent posiada dwa pasażerskie porty kosmiczne, w Madrycie oraz Berlinie, a także jeden duży port towarowy pod Moskwą. Stolicą sektora europejskiego jest Rzym. Na terenie tego zabytkowego miasta znajduje się Muzeum Historycznego Dziedzictwa Ludzkości, które w swych ogromnych zbiorach zawiera bezcenne eksponaty, sprowadzone ze wszystkich zakątków świata. Warto przy tym wspomnieć, że kompleks muzealny jest szczytowym osiągnięciem współczesnej technologii budowlanej. Zaprojektowany został tak, aby spełnić wszystkie wymogi bezpieczeństwa, co jest rzeczą naturalną, biorąc pod uwagę jego przeznaczenie. Widoczna część, czyli osiemdziesiąt pięter, mieści pomieszczenia administracyjne i szkoleniowe, zaś sale wystawowe oraz magazyny zajmują pięć podziemnych kondygnacji. Niestety, jedynie pierwsze dwie z nich otwarte są dla obywateli z poziomem dostępu A10. Kolejne wymagają poziomów dostępu od A6 do A2...

Teraz pomysł na włamanie stulecia. Powiedzmy, że komuś bardzo wpływowemu zależu na tym, by w jego prywatnej kolekcji znalazł się portret Mony Lisy lub posąg Wenus z Milo. Ten ktoś jest doskonale poinformowany i wie, że bohaterowie właśnie podpadli Władzy Ludowej, co może skończyć się dla nich wyjątkowo źle. Proponuje im pewien układ: oni przyniosą mu czego chce, on w zamian wyczyści im kartotekę, a dodatkowo na ich kontach znajdzie się jakaś pokaźna sumka. Jeśli się zdecydują, dostarczy im specjalistyczny sprzęt, odpowiednie upoważnienia oraz kody dostępu. Gracze zaczynają wierzyć, że to może się udać... Dostają się do wnętrza kompleksu - większość systemów alarmowych nie działa (zleceniodawca postarał się o to). Bez większych problemów wyłączają pozostałę zabezpieczenia i zjeżdżają na niższy poziom. Niespodziewanie gasną światła, potem słyszą za sobą głuchy odgłos zamykających się grodzi próżniowych. Zdają sobie sprawę, że są odcięci. Mogą zadawać sobie pytanie, czy zostali wrobieni, czy po prostu mieli pecha... Wkrótce zaczyna brakować powietrza. Jedyna możliwa droga prowadzi dalej w dół... O dziwo, niektóre kody, z tych które otrzymali od swojego mocodawcy działają! Co bohaterowie odkryją w tajnych magazynach na niższych kondygnacjach muzeum? Co znajduje na oficjalnie nieistniejącym poziomie szóstym, za pancernymi drzwiami z napisem: SECURITY LEVEL A1 - ANCIENT LIBRARY OF ATLANTIS... ?

Afryka:

Kontynent afrykański, na którym w roku 2030 toczyła się czwarta wojna korporacyjna, ciągle leczy zadane mu wówczas rany. Pomimo intensywnie prowadzonych dziś działań, mających na celu likwidację skutków tego barbarzyńskiego konfliktu, niektóre części lądu pozostają nadal skażone chemicznie. Niemal doszczętnie zniszczone zostały ogromne obszary lasu deszczowego, a ponad połowę kontynentu pochłonęła pustynia. Afryka to obecnie najsłabiej zaludniony rejon świata, po sektorze antarktycznym. Teraz, dzięki wysiłkom genetyków oraz specjalistów od inżynierii klimatycznej, szata roślinna stopniowo się odradza. Niestety, jest to proces powolny, a końcowe efekty prac będą widoczne dopiero na początku przyszłego stulecia. Stolicą tej części świata jest Pretoria. Najważniejszym towarem eksportowanym przez sektor afrykański są surowce przemysłowe, głównie rudy manganu, chromu, platyny oraz uranu. Wydobywa się je w zautomatyzowanych kopalniach na południu kontynentu. Pod względem produkcji energii sektor ten jest niemal



2029

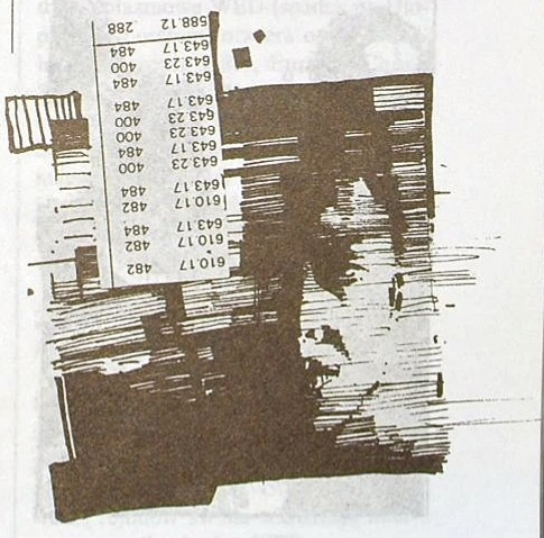
„Orion", orbitalna platforma bojowa USAF, przeprowadza atak rakietowy, którego celem są europejskie instalacje na powierzchni Księżyca. Kolonie Tycho, Kopernik oraz szereg stacji wydobywczych przestają istnieć. Nad światem zawisa groźba wojny termojądrowej. Przywódcy religijni apelują o pokój.

Wybuchają liczne lokalne konflikty zbrojne na całej powierzchni globu.

USA ogłaszają aneksję Marsa i jego obydwu księżyców. USAF wysyła Strategiczne Moduły Kolonizacyjne (SCM). Podstawowym celem tych autonomicznych jednostek, sterowanych przez najnowszej generacji komputery, jest rozbudowa militarnej infrastruktury na powierzchni Czerwonej Planety. Marsjański półorganiczny sprzęt bojowy ma zostać zaprojektowany, wyprodukowany oraz przetestowany całkowicie bez udziału człowieka.

2030

Kryzys na rynku światowym. Gwałtownie rosną ceny paliw, surowców przemysłowych i żywności. Upada gospodarka wielu krajów Europy Zachodniej. W



Chinach i ZSRR tysiące ludzi umierają z głodu.

Powstaje Światowe Dominium Ekonomiczne (WED) - ponadnarodowe konsorcjum, które wchłania w swoje struktury takie megakorporacje jak Militech, Infocomp, Biotechnika, Petrochem, Terra Nova, Utopian, Replitech, EBM oraz wiele pomniejszych przedsiębiorstw.

Czwarta wojna korporacyjna. Ogromne obszary lasów deszczowych Afryki Centralnej zostają zamienione w jałową pustynię, podczas walk toczonych pomiędzy siłami WED a niezależnymi korporacjami. Masowo wykorzystywana jest broń biologiczna chemiczna oraz sprzęt pancerny. W wyniku działań zbrojnych ESA traci większość swoich instalacji, znajdujących się na kontynencie afrykańskim.

Pierwszy SCM ląduje na powierzchni Marsa.

2031

WED wycofuje z produkcji wszystkie modele komputerów półorganicznych oraz utajnia dokumentację techniczną. Powodem są wyniki najnowszych testów, które potwierdzają zaburzenia osobowości i wysoką nieprzewidywalność SI opartych na systemach biologicznych.

Wojna kosmiczna pomiędzy NASA/USAF a europejsko-japońską koalicją ESA/JAB. Zniszczona zostaje duża ilość fabryk orbitalnych, stacji badawczych oraz większość systemu satelitarnego Ziemi. Na skutek zmniejszonego przepływu informacji, sieć światowa ulega częściowemu rozpadowi.

Armia USA przekracza granicę Kanady. Atak poprzedza zmasowane uderzenie lotnicze na główne miasta oraz najważniejsze instalacje militarne. Ponad pół miliona żołnierzy, wspieranych przez ciężkie czołgi, artylerię samobieżną i szturmowe AV, bez przeszkód zajmuje większą część kraju.



całkowicie samowystarczalny, gdyż tereny pustynne zostały w znacznej mierze zagospodarowane i przekształcone w niezwykle wydajne, tanie w eksploatacji oraz bezpieczne dla środowiska elektrownie słoneczne. Właśnie dlatego wielu obywatelom Afryka kojarzy się dziś przede wszystkim z kilometrami kwadratowymi paneli fotoelektrycznych, ciągającymi się pod bezchmurnym zwrotnikowym niebem aż po linię horyzontu.

Oceania:

Drugim co do wielkości sektorem globalnego Państwa jest sektor Oceanii. Powierzchnia tysięcy niewielkich wysepek, rozrzuconych na ogromnej przestrzeni Pacyfiku, stanowi jedynie niewielki jego ułamek, o którym właściwie nie warto nawet wspominać. Zasadnicza część sektora znajduje się dwa tysiące metrów poniżej poziomu wody, na oceanicznym dnie. Pół wieku temu, kiedy coraz bardziej widoczny był kryzys surowcowy, który nieodwołalnie dotknąć miał Ziemię, większość ludzi przekonana była o konieczności jak najszybszej ekspansji w kosmos, by pozyskać jego bogactwa. Szczególne nadzieje wiązano z eksploatacją pasa asteroidów, gdyż jest on prawdziwym skarbcem zasobów naturalnych naszego Układu Słonecznego. Nie słuchano głosów tych, którzy cierpliwie tłumaczyli, że znacznie łatwiej i o wiele taniej jest zagospodarować morza i oceany, pod powierzchnią których ukryte są ogromne, nietknięte złoża koniecznych dla naszej cywilizacji surowców. Teraz, w epoce rozumu, kiedy uświadomiliśmy sobie, że kosmos nie jest dla ludzkości celem samym w sobie, w sektorze Oceanii masowo powstają podwodne stacje wydobywcze, kolonie badawcze, a nawet całe miasta. Jego stolicą jest New Atlantis, położone w rejonie archipelagu Kiribati, na głębokości 50 metrów. Ta nakryta krystaliczną kopułą metropolia, licząca ponad 80.000 mieszkańców, uważana jest powszechnie za najpiękniejsze miasto świata. Na obszarze Oceanii znajduje się również duża liczba podmorskich farm hydroponicznych, w których uprawia się głównie bogate w białko odmiany alg i glonów, a także niewielkie ilości roślin lądowych. Sektor posiada jeden pasażerski port kosmiczny, wybudowany na wyspie Viti Levu, w archipelagu Fidżi. Znajdują się tam również liczne ośrodki wypoczynkowe, zlokalizowane w strefach atoli koralowych.

Teraz trochę wyobraźni: Ekskluzywny kurort na jakiejś niwielkiej tropikalnej wysepce. Lazurowe niebo, gorący piasek na wybrzeżu szmaragdowego oceanu, egzotyczna roślinność, piękne kobiety... Gracze spędzają tu bardzo miło czas. Nagle coś się zaczyna dziać. Pewnej nocy nadlatują śmigłowce, z których wysypują się dziesiątki ciężko uzbrojonych funkcjonariuszy Służby Bezpieczeństwa. Razem z nimi przybywają ludzie w białych kombinezonach, na których widnieją jakieś tajemnicze oznaczenia. Bez słowa wyjaśnienia zarządza się natychmiastową ewakuację całego obszaru wyspy. Tuż przed świtem na plażach pojawiają się potężne transportowe poduszkowce, wypełnione skomplikowaną aparaturą naukową o nieznanym przeznaczeniu... Możliwe, że bohaterowie przypomną sobie wtedy o dużym, szczególnie jasnym meteorycie, który mieli okazję obserwować poprzedniego dnia. Czy to, co pochłonęły wzburzone fale Pacyfiku rzeczywiście było jedynie zwykłym pozaziemskim kawałkiem skały? Wygląda na to, że coś spoczywa zagrzebane w oceanicznym dnie... Coś wyjątkowo groźnego, co nie może wpaść w niepowołane ręce. Coś, co zostało zestrzelone przez planetarny system obronny, bo pochodziło... z Marsa...?

Antarktyda:

Na mroźnym, bezludnym kontynencie Antarktydy powstała rozbudowana sieć automatycznych fabryk, związanych z tymi gałeziami przemysłu ciężkiego, które nie zagrażają bezpośrednio środowisku naturalnemu naszej planety. Surowce dostarczane są tutaj z Afryki, Oceanii, Luny lub własnych kopalni, umiejscowionych na obszarze Ziemi Królowej Maud i Ziemi Wilkesa. Stolicą Antarktydy jest Hibernia City, przemysłowe centrum współczesnego świata. W tym sektorze znajdują się również stacje procesorów atmosferycznych. Pełnią one bezustanną służbę, usuwając nadmiar dwutlenku węgla, oraz regenerując warstwę ozonową, niemal całkowicie zniszczoną w ciągu ostatnich dwu-



stu lat. Przy budowie tych gigantycznych konstrukcji wykorzystano projekty, które miały znaleźć zastosowanie podczas terraformowania Marsa. Ich praca zostanie ostatecznie zakończona na początku przyszłego wieku. Sektor antarktyczny posiada jeden pasażerski port kosmiczny, oraz trzy duże porty towarowe. Ogromne ilości energii, niezbędnej dla funkcjonowania infrastruktury przemysłowej kontynentu, zapewniają potężne orbitalne siłownie słoneczne, przesyłające ją na powierzchnię jako skoncentrowane wiązki mikrofal. Odbiorniki rozmieszczone zostały na obszarze Płaskowyżu Polarnego. Ze względów bezpieczeństwa cały ten obszar jest zamknięty dla osób nieupoważnionych - wymagany jest poziom dostępu A3.

Oto pomysł na przygodę z wątkiem detektywistycznym: Twoi bohaterowie, pracujący dla Komisji Ochrony Zasobów Naturalnych, wraz z grupą kilku ekspertów zostali wysłani na Antarktydę w celu odkrycia przyczyny licznych niewyjaśnionych awarii jednego z procesorów atmosferycznych. Ze względu na zamieć śnieżną, aerolot którym mają dolecieć na miejsce, musi przymusowo lądować w pobliżu którejś z automatycznych kopalnii. Pogoda pogarsza się coraz bardziej, nie ma mowy o dalszej podróży. Gracze muszą tutaj przeczekać kilka dni (kopalnia ma na szczęście pomieszczenia mieszkalne, oraz zapasy żywności i lekarstw przygotowane na podobną ewentualność). Ciąg dalszych wydarzeń rozpoczyna się od tego, że ktoś za pomocą silnego impulsu elektromagnetycznego niszczy urządzenia ich pojazdu, tym samym uniemożliwiając wydostanie się stąd... Potem niespodziewanie wyłączony zostaje reaktor nuklearny kopalnii. Przestaje działać radio i ogrzewanie, jest coraz zimniej. W końcu któryś z członków ekspedycji zostaje zamordowany... Bohaterowie dojdą do słusznego wniosku, że wśród nich jest osoba, której zależy na opóźnieniu prowadzonego dochodzenia. Kim jest morderca? Na czyje zlecenie działa? A może to któryś z graczy dostał stosowne rozkazy od swych zwierzchników...?

Luna:

Księżyc, naturalny ziemski satelita, jest wysuniętą placówką ludzkości w kosmosie, znajdującą się w odległości ponad 380.000 km od naszego globu. Stolicą księżycowego sektora jest New Herculanum, zbudowane na dnie krateru i nakryte ciśnieniową kopułą. To obecnie jedyne miasto istniejące na jego obszarze. Znajduje się w południowo-wschodniej części Morza Deszczów. Pozostałe konstrukcje to głównie zautomatyzowane fabryki oraz kopalnie. Na obydwu biegunach satelity istnieje także niewielka ilość instalacji, pozyskujących wodę z lodu uwięzionego w głębi gruntu. Pod względem produkcji żywności sektor ten jest całkowicie samowystarczalny. Luna posiada bardzo silnie rozbudowany przemysł ciężki, którego rozwój nie jest tutaj w żadnym stopniu ograniczony względami ekologicznymi. Na dużą skalę prowadzi się wydobycie deuteru i trytu, których zawartość w skałach księżycowych jest o wie-

Amerykańska platforma bojowa „Orion" ostrzeliwuje „Crystal Palace". W odpowiedzi ESA dokonuje ataku jądrowego na kolonię orbitalną O'Neill Trzy, całkowicie ją niszcząc.

2032

Z niewiadomych powodów zostaje przerwana łączność pomiędzy Ziemią a marsjańskimi koloniami Chryse oraz Isidis. Utracony zostaje również kontakt ze stacją Hall, znajdującą się na Fobosie, oraz wszystkimi satelitami umieszczonymi na orbicie Czerwonej Planety.

USA bez ostrzeżenia wystrzeliwują rakiety z głowicami neutronowymi na Berlin, Londyn, Paryż oraz Brukselę. Nieliczne ocalałe orbitalne systemy obronne Europy nie są w stanie odeprzeć ataku. W tym samym czasie Japonię dosięga uderzenie termojądrowe, zmiatając największe miasta z powierzchni ziemi. Tego dnia śmierć pochłania blisko miliard ofiar. Świat pogrąża się w chaosie i anarchii.

„Agamemnon", supertajne orbitalne działo plazmowe WED (spadek po Utopian Corporation) otwiera ogień do celów na terenie USA, Europy, Chin i ZSRR, z chirurgiczną precyzją unicestwiając główne instalacje wojskowe. Satelity bojowe używają broni elektromagnetycznej (EMPW), czego efektem jest zniszczenie urządzeń elektronicznych oraz całkowite sparaliżowanie światowych systemów przesyłania energii.

2033

Rozpada się większość struktur państwowych. Niemal na całej powierzchni globu wybuchają krótkotrwałe konflikty zbrojne, których głównym celem jest przejęcie kontroli nad źródłami surowców przemysłowych. Do ogarniętych walką rejonów świata wkraczają interwencyjne siły zbrojne WED.



USAF, praktycznie pozbawione możliwości ofensywnych, w ostatniej desperackiej próbie dokonania masowych zniszczeń, decyduje się zrzucić na Europę cylinder kolonii orbitalnej O'Neill Dwa. Jednostki kosmiczne WED udaremniają ten zamiar, w porę niszcząc stację ładunkami termojądrowymi.

Ostatecznie upadają niezależne megakorporacje.

2034

WED przejmuje całkowitą kontrolę nad wszystkimi obszarami Ziemi, zapowiadając fundamentalne reformy dla całej ludzkiej rasy. Zostaje utworzony rząd światowy, nazwany Radą Światową, na czele którego stoi Pierwszy Minister. Delegalizacja wszelkich ugrupowań politycznych i organizacji religijnych.

Powstaje Komisja Ochrony Zasobów Naturalnych, której zadaniem jest opracowanie planu rekonstrukcji środowiska naturalnego naszej planety. Szacuje się, że ludzkość musi przeznaczyć na to 70% zasobów energetyczno-technicznych swojej cywilizacji. Na antarktydzie rusza budowa procesorów atmosferycznych.

Początek Ery Rozumu

le większa niż w skałach ziemskich. Izotopy te wykorzystywane są przez reaktory termonuklearne nowej generacji. Stały przepływ towarów pomiędzy sektorem a Ziemią zapewnia sześć nowoczesnych towarowych portów kosmicznych oraz kilka orbitalnych stacji transferowych. Luna to surowe, niesamowicie nudne i pozbawione wygód miejsce, a warunki w jakich mieszkają tu obywatele, chociaż dobre, dalece różnią się od tych, jakie stworzono im na powierzchni naszej planety. Ponadto na obszarze tego sektora przebywa jedynie stały personel, a do przelotu na Lunę niezbędny jest poziom dostępu A5.

> podaj pełny zakres informacji dotyczących sektora Luny_

UWAGA! Informacje zastrzeżone. Proszę podać swój kod identyfikacyjny.

> ******

Tożsamość potwierdzona. Proszę czekać...

RAPORT 2061.207-095

temat: sektor Luna, strefa wojskowa
uwagi: wysoki priorytet tajności - jedynie do wglądu osób upoważnionych
poziom dostępu: A2

Luna - ciemna strefa:

Na niewidocznej z Ziemi stronie Księżyca zlokalizowane są tajne rządowe ośrodki badawcze, a także poligony doświadczalne nowych rodzajów broni. Prowadzi się tu intensywne prace w zakresie genetyki molekularnej, nanotechnologii i fizyki kwantowej. Szczególne nadzieje wiązane są z praktycznym wykorzystaniem przez ludzkość antymaterii. W tej strefie Luny znajdują się również dwie duże kolonie karne dla jednostek o szczególnie wysokim IQ, w których dożywotnio przetrzymywani są obywatele zagrażający stabilności struktury społecznej Państwa. Władza Ludowa utrzymuje ich przy życiu, gdyż wielu z nich to wybitni inżynierowie oraz naukowcy. Stolicą ciemnej strefy jest New Alexandria, ogromny militarny kompleks, którego większa część ukryta jest głęboko pod powierzchnią Księżyca. W tym rejonie sektora Luny rozmieszczone są również instalacje wojskowe, tworzące Zintegrowany System Obrony Planetarnej (IPDS). W jego skład wchodzą skanery dalekiego zasięgu, wyrzutnie rakiet oraz baterie laserów i dział plazmowych. Rzecz jasna, na Ziemi jedynie niewielka ilość osób wie o tym, jak naprawdę wykorzystywany jest nasz satelita. Jeszcze mniej ludzi zna prawdziwe powody, dla których Luna zamieniona została w fortecę, strzegącą bezpieczeństwa naszej planety. Obywatele Państwa utrzymywani są w przeświadczeniu, że na razie nie istnieje potrzeba kolonizacji kosmosu, gdyż Ziemia zapewnia nam wszystko, co niezbędne jest dla podtrzymania rozwoju cywilizacji. Choć argumentacja ta jest słuszna, niezaprzeczalne fakty wskazują na znaczne trudności, z jakimi związana byłaby obecnie eksploatacja najbardziej obiecujących miejsc w Układzie Słonecznym, takich jak Mars, satelity Jowisza czy pas asteroidów. Sondy zwiadowcze, regularnie wysyłane w te rejony od roku 2040, z niewiadomych powodów przerywają transmisję danych, pozornie znikając bez śladu. Podejrzewa się, że jest to w jakimś stopniu związane z działaniami „produktów" marsjańskiego eksperymentu niezależnej ewolucji półorganicznej. Hipotezę tę wydają się potwierdzać liczne fotografie, wykonane przez księżycowy teleskop orbitalny. Zdjęcia te ukazują nieznane, sztuczne struktury, znajdujące się w wielu miejscach na powierzchni Czerwonej Planety. Ponadto analiza spektralna marsjańskiej atmosfery wykazała stopniowo zwiększające się stężenie metanu i amoniaku. Jeśli obawy rządu światowego potwierdzą się, Mars będzie stanowić istotne zagrożenie dla Ziemi.

Święta, święta

Remov
z niewielką pomocą Ignacego Trzewiczka



Zielonej, za naleśniki i nie tylko

Nadchodzą Święta, prawda? No, wiesz c'punku - taki czas cieszenia się, radości - prezentów i w ogóle. Święta to taka chwila w życiu, kiedy można coś zmienić, niekoniecznie na zawsze, może na chwilę, kilka godzin - tak dla odmiany, w końcu trzeba jakoś uczcić choinki, szopki, mikołaje i inne takie. Żyjesz na krawędzi, masz wszystko w dupie, a jedyną rzeczą, którą w ostatnim dziesięcioleciu ktokolwiek od ciebie dostał była kulka wystrzelona z naddźwiękową prędkością. Jeśli za bardzo gapisz się w otchłań, może się zdarzyć, że otchłań popatrzy się na ciebie, jak pisał szalony pseudofilozof wiek, czy dwa temu. Chcesz tego, tak naprawdę? Może w te dni warto zrobić coś dobrego dla innych?

Zwykle kopiesz psa? Zaopiekuj się znalezionym na ulicy kundlem, niech Twojemu MG zrzednie mina, a kto wie, może z Burka coś wyrośnie. *It's Chrismastime, man!* Zasłuż sobie na prezent, a jak Ci nikt go nie da kup go sobie samemu. Daj żebrakowi 20 dolców, niech ma, niech chociaż w Święta się zabawi na całego. Zaskakuj wszystkich na każdym kroku. Odwiedź kościół, nie mówię zaraz byś się nawrócił, ale posiedź chwilę w ciszy, bez tego całego hałasu cały czas ładowanego prosto do mózgu przez wbudowanego w czaszkę walkmana. Niektórzy mówią, że każda dobra rzecz, którą zrobisz odpłaci ci się w dwójnasób, może warto spróbować. Nie, nie mówię, że musisz być od razu pieprzonym aniołkiem. Zrób po prostu coś miłego - całkiem za darmo. Podaruj znajomej dziwce kwiat, zobacz jak wygląda uśmiech na jej twarzy, uśmiech, za który wcale nie musisz płacić. Jest brzydka? Naprawdę? I co, powiesz jej to teraz, gdy cieszy się jak dziecko z zaskakującego prezentu? Gdzieś głęboko w każdej kobiecie ukrywa się mała dziewczynka, którą możesz ujrzeć właśnie teraz i tylko w tej chwili. Nie było warto poświęcić głupich dwóch eurodolców za kwiat? Podśpiewuj sobie pod nosem kolędy, zamontuj różnokolorowe lampki na burtach twojej szturmowej aerodyny. Nie pozwól kopać bandzie nastolatków starego, zapijaczonego Mikołaja, może jest ktoś, kto dzisiaj czeka na prezent od niego. Daj się pobawić sierotom nowym karabinkiem szturmowym... no dobrze, przesadziłem, ale poczuj świąteczny klimat.

Hej, mistrzu, miłośniku zgnilizny, neonów, zimnego betonu w podziemnych garażach i wyrafinowanego seksu. Zapomnij o tym chociaż na czas tej sesji. Daj odczuć graczom, że dzisiaj coś się zmieniło, niech poczują atmosferę Świąt. Choinka na biurku korporacyjnego ważniaka. Mała szopka, którą wasz fixer wstydliwie ukrywa za stertą działek akceleratorowych, które właśnie spadły z wojskowej ciężarówki. Wypchany elektroniką aż po dziurki w nosie zawodowy żołnierz, najemnik, który ten jeden jedyny raz w roku dzwoni do byłej żony, i drżącym głosem prosi, aby pozwoliła mu usłyszeć głos małej córeczki. Banda nomadów rozdających kradzione pluszowe misie wychowankom państwowego sierocińca. Mała rzecz, a cieszy.

Chcesz czegoś większego, mistrzuniu? Dobrze, wyciągnij z zakamarków betonowej dżungli twoich solosów. Niech się ogolą, jako tako umyją, zjedzą coś ludzkiego i dobrze zrozumieją zlecenie. A jest ono bardzo proste - ochrona. Łysiejący, sympatyczny jegomość przy kości, na oko z czterdzieści lat. Trochę upierdliwy przy bliższym poznaniu. Kim jest i kto tak dużo płaci za jego bezpieczeństwo? A czy to ważne? W każdym razie grubasek wybiera się do miasta, pomimo protestów ochrony, a gdy już tam dotrze ładuje się do największego pieprzonego supermaketu w mieście. Przed nosem przerażonych solosów paraduje tysiące ludzi - matki z dziećmi, przebierańcy, Mikołaje, rodzinne wycieczki, bandy nastolatków, eleganckie pary. Palant nie rozumie, że w tłumie wypełniającym sklep od stropu do piwnic mogą się kryć zabójcy, czy porywacze. Facet wchodzi do jakiegoś działu i wybiera w najlepsze bieliznę dla żony. *Panie Smith, ja wiem, że pan raczej gustuje w broni, ale jak pan sądzi, czy ten stanik spodoba się mojej żonie? A może lepiej wybrać tamten - czerwony? Eeee... ja przecież mam pana chronić, a nie wybierać biustonosze! No, tak, ale ja tylko pytam. O, a co pan sądzi o tym, bardzo seksowny, nieprawdaż?* Cholera, facet wyraźnie nie rozumie, że polują na niego trzy korporacje i siedem wywiadów, a cała banda zabójców może już ma go na celowniku. Całkiem spokojnie idzie do stoiska z zabawkami i kupuje dziecku naj-

większego ze wszystkich pluszowych misiów. Wszędzie zamieszanie, chaos, śmiechy, piski dzieci. I nagle gość znika. Nie ma go. Gracze wiedzą, że stracą nie tylko głowy ale i inne ważne dla mężczyzn części ciała, jeśli stanie się mu jakakolwiek krzywda, biegają z obłędem w oczach po całym sklepie. Wreszcie któryś zauważa zagubioną owieczkę i jednocześnie słyszy rozmowę z ekspedientką. *Proszę pani, mam mało czasu, to ma być niespodzianka dla pewnego faceta, zresztą on zaraz mnie odnajdzie, więc wybierzmy szybko coś ładnego. Jego wymiar? Nie wiem dokładnie, ale on jest duży, naprawdę duży, wielki jak Schwarzenegger. Myślę, że lubi koszule w kratę. Nie, nie widziałem go nigdy w takiej koszuli, ale sądzę, że będzie mu pasowała. Cena? Nie ma znaczenia, to prezent, pieniądze nie grają roli, chcę, by ta koszula była ładna. Wie pani, to bardzo miły człowiek, choć nieco hmm... obskurny, ale bardzo się stara, staje w mojej obronie, ryzykuje życie... O, ta czerwona, będzie bardzo dobra, proszę szybko zapakować.* Jak zachowa się gracz, który przerażony, od dobrych dziesięciu minut wszędzie szuka tego bałwana. A tu niespodzianka, facet docenił wysiłek ochroniarzy i postanowił im pokazać, że ceni ich pracę. Gracze, zbaranieli? O to chodzi, prawda?

A skoro już piszemy o świątecznych podarkach - mała sztuczka dla MG - przed sesją wezwij do siebie graczy, każdego osobno, aby nikt nie wiedział o pozostałych i w tajemnicy mu powiedz - *Stary, idą Święta, może czas kupić prezenty kumplom.* Założę się, że połkną haczyk - pozwól im powymyślać choinkowe prezenty - w końcu któremuś się wyrwie, że może warto zorganizować przyjęcie i wszyscy przytakną Taaa... myśleliśmy o tym od dawna. A potem nadejdzie wigilia, gracze rozpakowują prezenty - możesz zrobić je na małych kolorowych karteczkach - *post it* - albo po prostu każdy opowie, co kupił znajomym. Zmieni to nastrój sesji, niech poczują i zobaczą choinkę, oświetloną lampkami - LEDami ze starego decku, o niech światło zimnych ogni odbija się w bombkach („*Właśnie, a skąd wzięliście bombki - zaraz, zaraz - hej, to mój granat!! Co za idiota pomalował go srebrną farbą? Nieważne, grunt, że jest atmosfera, przycisz, do cholery, trochę te punkmetalowe kolędy. Jeszcze trochę barszczu z uszkami chłopaki?*").

Co jeszcze ciekawego można poprowadzić w Święta? Zastanów się MG, co łączy twoich twardych bohaterów. Jak to co, przecież pochodzą z jednego sierocińca i do tej pory wspominają z sympatią siostrę Mary Ann, która przez lata opiekowała się urwisami, którzy nie mieli mamy i taty.



I nagle, po latach twardzi chłopcy, którzy zrzucali napalm na indiańskie wioski w Brazylii, desantowali się na platformy wiertnicze i w ciężkich bojowych pancerzach wspomaganych szturmowali umocnienia arabskie podczas operacji „*Macie przecież jeszcze trochę ropy, prawda?*" dowiadują się, że ich dom dziecka na dwa dni przed wigilią ma zostać zamieniony w kasyno, a prowadzące go siostrzyczki powędrują na bruk. Honor komandosa przecież nie pozwoli tak tego zostawić! Jasne, ale z pensji sierżanta USMC nie da się wykupić milionowego długu sierocińca. Cóż zatem pozostaje, wziąć urlop i... obrabować bank. Siostra Mary Ann nie pochwala takiego postępowania wychowanków, ale nie ma innej możliwości. W końcu da się przekonać, ale tylko wtedy, gdy żołnierze - jej „mali chłopcy" zabiorą ją na akcję - chce dopilnować wszystkiego osobiście. Inaczej nie weźmie od nich ani grosza. Jak często widzieliście zamaskowaną postać w kornecie napadającą w towarzystwie kilku zamaskowanych mężczyzn na bank? I to jeszcze wydającej im dyspozycję, aby wszystko przebiegało bardzo kulturalnie. Przecież nie wolno zabijać („*Chris tylko żartował, nie zastrzeli Pana, wiem, że trzyma broń, ale nie zrobi Panu krzywdy, wychowałam go i daję na to moje słowo!*"), ani krzyczeć na zgromadzonych w banku („*Powiedz to ciszej, Cliff i bardziej uprzejmie, nie protestuj młody człowieku, jeszcze raz, przecież widzisz, że ludzie się denerwują! Eee... przepraszam Państwa bardzo, proszę się nie denerwować, ale ...eee... właśnie ma miejsce napad, więc jeśli Państwo pozostaną na miejscach i zachowają spokój...* „) i należy być uprzejmym dla wszystkich („*Nie i jeszcze raz nie! Nie pozwolę by ci biedni ludzie leżeli na brudnej posadzce! Jack - pomóż tej starszej pani wygodnie usiąść w fotelu, Steve - przynieś wody temu panu w czarnej kurtce, chyba nie czuje się za dobrze...*"). Słowem starsza pani trzyma wszystkie sznurki w ręku i nie ma mowy o niesubordynacji - co ona ma takiego w głosie, że człowiek wykonuje jej polecenia?

Nadal sądzisz, że Twoi chłopcy to najtwardsza banda pod rozgwieżdżonym amerykańskim niebem. Doprawdy? Może czas to zmienić, zbliżają się Święta, a tu gotówki w kieszeniach nie wystarcza na zakup najtańszego nawet granatu fosforowego, ani sześciopaka piwa pod choinkę, a karzeł z dołu, mający kumpli w C-SWAT, grozi eksmisją, słowem - zbliżający się nowy rok nie nastraja optymistycznie. Aż tu nagle dzwoni zbaraniały fixer i podaje numer telefonu, pod który twoi twardziele mają zadzwonić, jeśli chcą coś zarobić. Praca Mikołaja w centrum handlowym odpada, znajomi z termowizją rozpoznają od razu ich twarze, nawet ukryte w splotach sztucznych bród, więc co innego pozostaje. Wykręcają podany numer, odzywa się zapowiedź „Dom spokojnej starości" - co jest do cholery? Okazuje się, że pensjonariusze chcą mieć spokojne święta, bez wrzasków i hałasów, nic ich nie obchodzi, że ich domek stoi na krawędzi strefy walki. Cóż za pomysł - pilnować spokoju bandy siedemdziesięciolatków, ale cóż począć - to jedyny sposób na legalne zarobienia kasy w ten świąteczny czas. Płacą, więc wymagają, a z emerytur da się odłożyć niezły grosz. Chłopcy jadą do miłego rajskiego zakątku na przedmieściu, przepędzają miłośnika graffiti, który zamierzał poinformować świat o tym co robi Mikołaj ze swoimi elfami, malując na ścianie pensjonatu

wielki bohomaz, i widzą, że tu i ówdzie pensjonariusze przygotowują się do nadchodzących świąt - w końcu za pięć dni wigilia. Co może się wydarzyć podczas pilnowania staruszków? Cóż, niemal wszystko... Jak przygłuchy ex-saper zrozumie zdanie „Stary, przynieś nam jakieś bombki, musimy ozdobić tą cholerną choinkę!". Ach i nie zapominaj drogi MG o zasadzie - „klient nasz pan", i pamiętaj, że umowę z naszymi bohaterami sformułował jeden z mieszkańców domu, były prawnik, niegdyś reprezentant jednego z największych mafijnych szefów. Jak sądzisz, czy będzie to ciężko, czy lekko zarobiona forsa?

I wyobraź sobie Smith, wtedy ta starsza pani wrzeszczy - Stój tutaj, ani drgnij! Zamarłem jak słup soli, adrenalina mi rośnie, spluwą omiatam całą przestrzeń. Stoję na minie, czy co? Skanuje całe pomieszczenie i nic - choinka, lampki, ozdoby, skarpety, jakieś zielsko pod sufitem, ale zero zagrożenia, żadnej elektroniki. A ona wraca z taboretem, Po jaką ciężką cholerę potrzebny jest jej ten stołek? - myślę. A ona, hop na taboret, staje prosto i zaczyna mnie całować. Jemioła! - wrzeszczy. Myślałem, że dostanę zawału. Nikt mnie tak w życiu nie załatwił! Jedno trzeba przyznać - całowała wcale hmm... nieźle..

A może twoi gracze, drogi mistrzuniu, są bardzo nieznośni i wcale nie chcą się zmienić ze złego na gorsze, albo jakoś tak podobnie. I na to jest rozwiązanie - można zrobić cyberpunkową wersję „*Opowieści wigilijnej*" Dickensa, to zawsze działa - duch przeszłości, teraźniejszości i przyszłości zabiera bohaterów w podróż, pokazując im jakimi byli w życiu skurwysynami (choć czasem udawało im się zrobić coś, co przy dużej dozie dobrej woli można uznać za czyn pozytywny - „*Cholera, zabrałem dzieciakowi lizaka, jak się okazało - zatrutego, całe szczęście, że mój SYSTEM ZWALCZANIA TOKSYN(tm) zadziałał i przeżyłem, ale ten chłopaczek nie miałby najmniejszych szans - jasne, że to był dobry uczynek!*") i co ich za to czeka. Twierdzisz, że nie ma duchów w C2020, co z ciebie za MG? Jak masz problem z duchami, to podłącz ich do rzeczywistości wirtualnej, kto wie, jakiego rodzaju braindance'u użyją w Święta na dotkniętych cyberpsychozą szaleńców, zamkniętych w malutkich celach w budynku C-SWAT? Przecież gracze się nie zorientują, policja może ich zgarnąć w czasie snu. Nad scenariuszem trzeba się nieco pomęczyć, w końcu nie można tak od razu pokazać im, że są manipulowani, ale cel uświęca środki. Jeśli nie chcą się zmienić na lepsze, to trzymaj ich w wirtualnym świecie tak długo, póki nie zaczną przeprowadzać staruszek przez ulicę w strefach walki, sprzątać po sobie publicznych toalet, czy fundować znajomym *call girls* wczasów na Bahamach. Nie chcieli po dobroci, chociaż prosiłeś, prawda?

No, mam nadzieję, że załapaliście o co chodzi. W końcu taka impreza z reniferami, choinką, aniołkami, prezentami i tą całą resztą, zdarza się raz do roku. Nie można cały czas grać tak samo, pokażcie trochę pozytywnych uczuć, niekoniecznie w stosunku do reniferów Mikołaja, czy spotkanej na ulicy przez przypadek supermodelki. Może bądźcie trochę bardziej ludzcy dla siebie i dla innych („*Dam mu jakąś szansę. Policzę do trzech zanim go zastrzelę!*"), pomóżcie komuś w kłopotach („*Jak widzę, ma pan problem z tym sejfem, proszę oto 200 gram plastyku i detonator, Wesołych Świąt!*"), albo po prostu zróbcie coś zaskakującego („*Nie, nie, gdy mówiłem wam w wigilię o zimowym kamuflażu nie miałem na myśli zamiany transportera opancerzonego w pieprzoną choinkę! I zdejmijcie bombki z lufy działka!*").

Tak na marginesie, może sam zrobisz czytelniku coś zaskakującego? Jeden z autorów tego tekstu, i nie chodzi wcale o wielce poważnego redaktora naczelnego Ignacego T., po napisaniu poszedł do fryzjera i zrobił sobie irokeza, pierwszy raz w życiu. Nikogo nie namawiam, aby to powtarzał, a zwłaszcza zimą, ale cóż, to jasno dowodzi, że tekst na kogoś podziałał. Zatem - Wesołych Świąt i bawcie się dobrze!





Spacer

almanach ZC

Tomasz Barański

Siadasz przed ekranem i zaczynasz myśleć: „Czas już, abym znów poprowadził chłopakom ZC. Czym ich przestraszyć, gdzie wysłać? Hmm... Lasy Nowej Anglii? Rutyna... Egipt? Sztampa... Piramidy Majów, panamska dżungla? Oklepane... Statek? Przerabialiśmy nie raz..."

A może nigdzie ich nie wysyłaj? Egzotyczne miejsca mogą się przejeść. Akcja opowiadań, zarówno Lovecrafta jak i jego naśladowców, często toczy się w podejrzanych dzielnicach, siedliskach biedoty, w których śmiało działają bluźniercze kulty, za nic sobie mając zasady moralności czy prawo. Pomyśl o mieście, w którym mieszkasz. Czy znajduje się tam gorsza dzielnica? Wybierz się na spacer.

Czy znasz stare kamienice, głębokie studnie podwórek krzywo wybrukowane koślawą kostką? Kiedy przechodzisz tamtędy wieczorami, mieszkańcy z wrogością wodzą za tobą kaprawymi oczkami. Przymknij powieki, daj ponieść się wyobraźni. I buduj w głowie opis. „*Przy ulicy stoi rząd krzywych kamienic, niczym kolejne dzieci tego samego kamiennego rodu. Żadna z nich nie ma takiej samej wysokości, poszarpana linia dachów czesze wieczorne niebo...*" Wejdź w bramę - brudną, ciemną, wilgotną. Może będziesz miał szczęście i spotkasz stróża - „*podejrzane, nieogolone indywiduum gapiące się na was bezmyślnie, ściskające w dłoniach miotłę, którą wykonuje krótkie, zdawkowe ruchy*". Każdy element może stanowić wspaniałą pożywkę dla imaginacji. Dlaczego stróż nic nie robi, tylko przypatruje się przechodzącym? Jego wzrok jest dziwny - oczy przysłonięte półprzymkniętymi powiekami wypatrują w tłumie... ofiary? *Cthulhową* wyobraźnią wykręcaj rzeczywistość. „*Sylwetka stróża, choć wydaje się normalna, napawa dziwnym uczuciem niechęci. Może sprawia to głęboko pobrużdżona szyja? Może to zbyt szeroko rozstawione oczy? Może dziwna, ziemista woń, jaką roztacza?*"

Wejdź na podwórko, spójrz w górę, na mały prostokącik nieba. Popatrz na ściany, brudne, spękane, z płatami odpadającego tynku. Kombinuj dalej: „*Zaczerwienione zachodzącym słońcem chmury odbijają się w szybach czwartego piętra; im niżej, tym ciemniej; noc bierze już kamienicę we władanie. Podejrzanych kształtów zacieki brutalnie walczą o powierzchnię ścian z liszajami odsłoniętych spod tynku cegieł*". Opisem buduj atmosferę niesamowitości, przeinaczaj każdy element, który widzisz. Zbitą z nieheblowanych desek piaskownicę na podwórku, bawiące się w brudnym piasku dzieci. Małe wrzaskliwe bachory, uświnione jak nieboskie stworzenia, klnące nie gorzej od swoich pijanych rodziców. Sklecony byle jak garaż. Kosze ze śmieciami. Walająca się obok rdzewiejąca pralka. Uschnięte drzewko, z gałęzi którego ponuro spogląda gawron.

Mam pewien patent, który chętnie przy takich okazjach wykorzystuję. Interesujesz się fotografią? Zabierz na taki spacer aparat, koniecznie załadowany czarno-białym filmem. Nawet jeśli sam nie wywołujesz zdjęć, większość zakładów fotograficznych zajmuje się obróbką takich klisz, nie ma z tym większego problemu. Pstrykaj zdjęcie za zdjęciem, fotografuj zarówno ujęcia całości, jak i detale. Nie bój się eksperymentów: baw się światłem, głębią ostrości, fotografuj pod dziwnymi kątami. Nie licz, że wykorzystasz każde zdjęcie. Jeśli przyda ci się 10%, możesz nazwać siebie niezłym fotografem. Pamiętasz „Niedokończone wieżowce" z czwartego numeru Portala? Niewiele się chłopcy natrudzili z retuszem zdjęcia. Wystarczył pochmurny dzień i lekko skrócony czas naświetlania. Ale było to jedno zdjęcie z kilkunastu, jakie zrobiłem. Biorę potem takie zdjęcie do domu i fantazjuję, fantazjuję, fantazjuję... Przetwarzam opis raz za razem, aż wypracuję coś naprawdę niesamowitego. Ale w żadnym wypadku nie pokazuj potem swoich zdjęć graczom na sesji - ty jesteś ich oczami i uszami, ty pokazujesz im świat.

Możemy trochę zaskoczyć graczy. Niech będzie tak: Badacze stoją w bramie, ty budujesz atmosferę opisem, nagle przerywasz i... „*Słyszycie warkot zatrzymującego się pod kamienicą pojazdu. Trzaśnięcie drzwiczek. Stuk obcasów o bruk. Niedbale rzucone, ledwo dosłyszane krótkie zdanie. Nie rozróżniacie słów. W bramie pojawia się dwójka policjantów. Lustrują was od stóp do głów i bez słowa wchodzą do kamienicy. Po bezskutecznej próbie zapalenia światła uruchamiają latarki i zaczynają wchodzić na piętro*". Zagnij graczy totalnie: jak to? Ktoś prowadzi śledztwo? Co oni wiedzą? Gracze będą się gubić w domysłach. Od ciebie zależy, jak rozwiązać taki wątek. Czy to tylko dzielnicowy przyjechał na wezwanie lokatorów, aby uspokoić awanturujące się menelskie małżeństwo? Czy to jakieś morderstwo? Może to początek intrygi, jaką

przedstawisz w następnym scenariuszu? A może schody zasłonią gliniarzy i oni... znikną?

Kontynuujemy tworzenie opisu - wchodzimy do wnętrza. Zagłębiamy się w wypełnioną wiecznym półmrokiem klatkę schodową. Wijące się schody; małe, zakurzone okna. Albo witraże. Nie mów, że nie widziałeś kamienicy z witrażami na klatce! Ponure świadectwa dawnej świetności... I znowu na bieżąco opisuj, co widzisz. Poszperaj w opowiadaniach Lovecrafta, przyjrzyj się, jakich słów używa w opisach. Niech kuta poręcz przedstawia „bluźniercze motywy", niech wzór na ścianach „napawa odrazą", i tak dalej, i tak... Klatkę schodową można opisywać dłuższą chwilę, „podgrzewać graczy", zafascynować ich miejscem, podnieść opowieść na kolejną „płaszczyznę strachu" (Puszkin i jego „Techniki grozy").

Wyobraźnia pracuje? Zatrzymaj na chwilę i wymyśl mieszkanie pasujące do twojej wizji. Koślawe meble, odchodząca od ścian warstwa starej farby, odpadający od sufitu tynk. Amfilada pokoi. Dziwne przedmioty: groteskowe statuetki, naszyjnik z zębów jakiejś niezidentyfikowanej istoty zawieszony na żyrandolu, pożółkłe fotografie... Dobrze jest zasugerować coś graczom, ale nie powiedzieć wprost. Przykład: „*Przechodząc szybko przez pokój, zauważasz kilka walających się w kącie kurzych piór, zlepionych jakąś lepką substancją. Pióra są koloru czarnego.*" Nic nie powiedziałeś, ale gracze mogą skojarzyć, że czarnych kogutów używa się podczas rytuałów Voodoo. Nie poprzestawaj na tym - w innym miejscu przygody możesz od niechcenia rzucić: „*Gospodarz nuci coś pod nosem. To «Hoodoo Man», stary standard jazzowy*". Za pomocą kilku takich niedopowiedzeń można upleść oplatającą Badaczy sieć paranoicznej niesamowitości.

Zauważyłeś, czego brakuje w opisie budynku? Przecież świat to nie tylko obraz, mamy do dyspozycji wrażenia pięciu zmysłów. Taka kamienica nie jest cicha. Stukoty, szuranie, skrzypienie, szept wiatru, dziwne piski, odgłos płynącej rurami wody, zbyt głośno rozbrzmiewający ciężki oddech Badaczy, gdzieś na górnych piętrach ktoś głośno zaklął, mucha tłucze się o szybę, matka woła dzieciaka, wyrżnął w ścianę niesiony siłą kłótni garnek... Mało? Wykrzywiaj rzeczywistość - „*dom swymi trzewiami mamrocze bluźniercze hołdy dla mrocznych bogów*". Dalej - dotyk. Zimno klamki, szorstka faktura ściany, „*wyślizgana tysiącem ludzkich dotknięć poręcz*". I co? Jak odpowiednio zakręcisz graczy, to pomyślą w tej chwili: „*Ludzkich? A może i nieludzkich!*". „*Czujecie na skórze delikatny powiew oddychającego domu...*". A zapachy? Masz do dyspozycji całą gamę: kurz z wieki całe nietrzepanych dywanów, stęchlizna unosząca się z piwnic, swąd przypalonego tłuszczu i gotowanych buraków, unoszący się z kubłów smród gnijących resztek mięsnych. A czemu nie: „*fetor, który sugeruje raczej nieludzkie istoty z otchłani, niźli członków waszej rasy*". A szósty zmysł? „*Czarne ptaki z witraży obserwują każdy wasz krok, czujecie na karkach ich świdrujący wzrok*".

Kamienica przecież nie jest pusta. Kto w niej zamieszkuje? „*Ludzie przygarbieni, powykręcani, o skórze pożółkłej jak stary papier...*". Starzy i młodzi, kobiety i mężczyźni... Zaludnij swoją kamienicę zdegenerowanymi typami, wyrwanymi z najgorszych koszmarów. Pamiętaj o wszystkich zmysłach: „*Głos mają skrzekliwy, charczący, jakby stworzony do wymawiania słów plugawych inwokacji do strasznych bogów mroku. (...) Czuć od niego było odrażający rybi fetor. (...) Złapał cię za rękę - jego dłoń była chropowata jak kora świerku*".

„*Biła od niego nieufność, niemal słyszałeś jego myśli, podejrzliwe, przesycone niechęcią, wręcz odrazą, jaką budził w nim Twój garnitur*". Aby podkreślić „inność" tych typów można dorzucić kogoś normalniejszego: dziecko, gosposię, śmiesznego, miłego pieska. Taki kontrast będzie szokował, podkreśli wynaturzenie pozostałych mieszkańców.

Mało? Zejdź do piwnicy! Nacieki wilgoci, trutka na szczury, równy rząd komórek, jak półek trumiennych w katakumbach starego klasztoru. Słaba, niczym nie osłonięta żarówka na suficie. A może całkowity brak światła?

Co w piwnicy? Wirujące drobinki kurzu. Dochodzące zza drzwi boksów popiskiwania szczurów. Słowa, wypowiadane przez Badaczy miękko odbijają się echem od ścian. Wyobraź sobie na jednej ze ścian niezdarnie zamurowane przejście i wpleć je w swój opis. I znów popuść cugli wyobraźni.Zobacz cienką ścianę cegieł, skrywających wąski, klaustrofobiczny korytarzyk, którego ściany pokryte są „nieopisywalnymi bluźnierstwami", ciągle zmieniający swe rozmiary, raz wąski i niski, jakby budowany dla karłów, innym razem wysoki i szeroki ponad ludzką miarę, ciągnący się głęboko, dochodzący aż do koszmarnych ruin, miasta starszego od tego na powierzchni, starszego niż historia, starszego może nawet niż ludzkość.

Opis kamienicy może być zbyt statyczny, czasem trzeba będzie dodać trochę akcji. Na przykład: Badacze mają znaleźć w kamienicy jakiegoś schwarzcharaktera. Niestety, drzwi zamknięte, mieszkanie puste. Zawiedzeni gracze schodzą ze schodów. I teraz - scena z „Siedem". Spotykają go na półpiętrze! Trzeba ich zaskoczyć. W środku nastrojowego opisu, wygłaszanego cicho, szeptem, łupnąć głośno i z znienacka widokiem adwersarza. Niech gracze przez chwilę nie będą w stanie wykrztusić słowa. Zapada cisza, znowu przyciszonym głosem opisujesz, jak Badacze i ich wróg mierzą się wzrokiem... Nagle skok - zaczyna się szaleńczy pościg przez dzielnicę slumsów! Podwórka, uliczki, brudne psy plączą się pod nogami, potrącony żul obrzuca wyzwiskami, pisk opon hamującego samochodu, skok przez parkan, zakręt, jeden, drugi, trzeci...

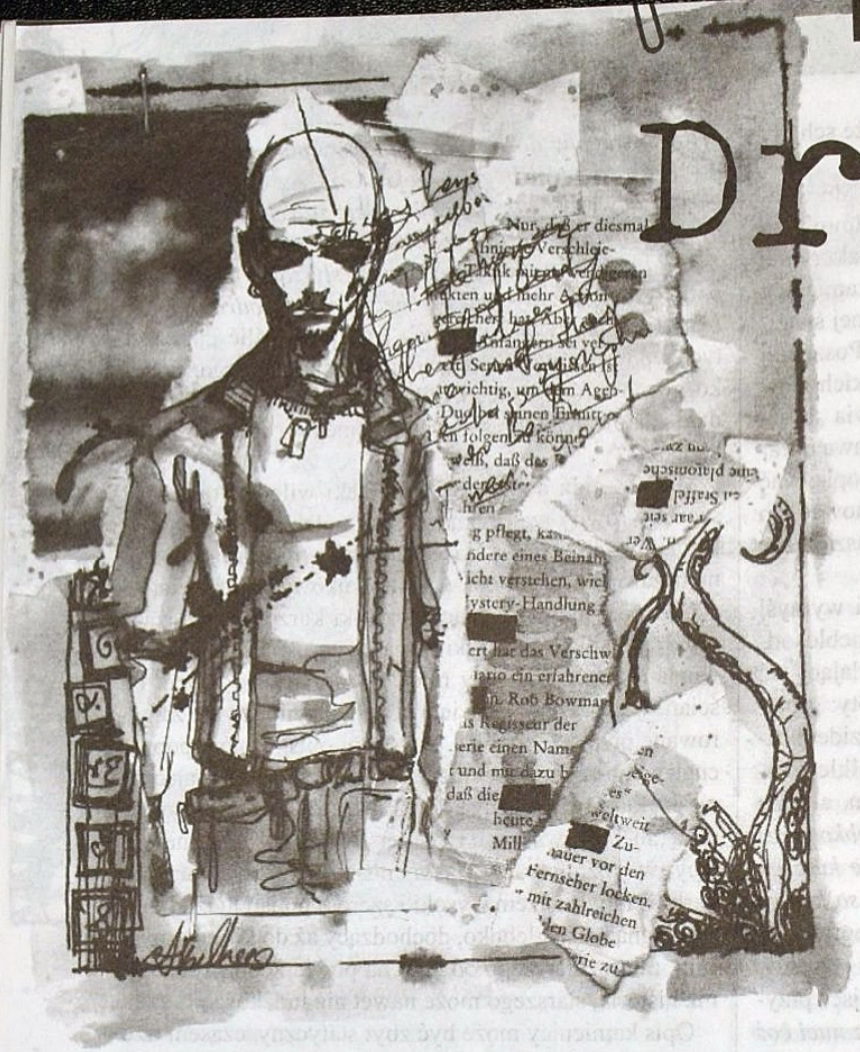
Masz całkowicie opracowaną lokację? To kieruj swe kroki w stronę domu. Ale twoja praca jako Strażnika Tajemnic się nie kończy. Obserwuj kontrast, jaki zachodzi między twoją wizją, a powrotem do centrum miasta. Jak zmieniają się budowle, mieszkańcy, samochody. Potem zaserwujesz to graczom w odwrotnej kolejności, w miarę jak będą się zbliżać do feralnej kamienicy.

Oczywiście - nie musisz tego zastosować do prowadzenia tylko w Twoim mieście. Badacze tworzą grupę profesorów z Arkham? Bandziorów z Chicago? Turystów z Miami? Ależ postaw im tę kamienicę na drodze, gdziekolwiek by się nie znajdowali. Twoje miasto będzie dla ciebie doskonałą pożywką dla wyobraźni. Na takiej jednej kamienicy możesz oprzeć cały scenariusz. Co dzieje się w piwnicach? Jakie istoty zbudowały podziemne ruiny? Kto je teraz zajmuje? Czym zajmują się mieszkańcy kamienicy, jakie skrywają tajemnice? Czemu systematycznie co parę miesięcy pojawia się w prasie oferta wynajmu mieszkania właśnie w tej kamienicy? Wystarczył jeden spacer.

Drugie dno

almanach

Tomasz Barański



„Piszę te słowa pod bardzo silnym naciskiem psychicznym, gdyż przed północą już mnie nie będzie. Bez grosza przy duszy i z kończącym się zapasem narkotyków, które czyniły moje życie lżejszym, nie jestem w stanie znosić dłużej tych cierpień; rzucę się z żebrowanego okna mego staroświeckiego domu na wąską, ciągnącą się w dole ulicę.

(...) Byc może, czytając te pospiesznie skreślone słowa, domyślicie się, choć nie będziecie mieli pełnego obrazu, dlaczego pragnę zapomnienia bądź śmierci."

Hm... Albo:

„Jeśli to naprawdę się zdarzyło, człowiek winien być przygotowany na przyjęcie pojęcia kosmosu i jego własnego miejsca pośród roszalałego wiru czasu, którego wspomnienie całkowicie paraliżuje."

Bohaterowie Lovecrafta, przeżywszy wszystkie koszmarne wydarzenia, którymi uraczył ich Autor, kończą zniszczeni przerażającą prawdą o Ziemi, kosmosie i wieczności. Jak to wygląda u nas?

„Pamiętnik Harveya Waltersa 21.X.1924 To, czego świadkiem byłem dzisiejszego wieczoru, ta nieopisywalna groza, która brutalną siłą prawdy zniszczyła moje wyobrażenie o rzeczywistości. Sprawiła, że już nigdy nie uda mi się zasnąć spokojnie. Już nigdy nie będę mógł spoglądać bez lęku na wspaniałe zielone lasy Nowej Anglii...

(...)

14.XI.1924 Dzisiaj na wspaniałym przyjęciu u Lady Elizabeth wdałem się w nader ciekawą konwersację z wielce interesującą personą. Drobny, zasuszony staruszek, przedstawiający się jako Herkules Penalier, zainteresował mnie swą niezwykłą znajomością spraw mrocznych i tajemniczych...

(...)"

Niekonsekwencja? Niespójność? Jak najbardziej, skończyła się sesja, gracz idzie do domu, zajmuje się tysiącem innych spraw, zapomina o Harveyu. Kiedy znowu przyjdzie czas grania, spojrzy na kartę postaci, ewentualnie do notatek i zacznie tańczyć, jak mu Strażnik Tajemnic zagra.

Gdzie podziała się zniszczona okrutną prawdą psychika, gdzie przerażenie spowodowane wglądem w rzeczywistą istotę wszechświata?

Graczom trzeba pomóc. Unaocznić im wszystko to, co dzieje się z prowadzonym przez nich bohaterem. Posłuchajcie...

Zazwyczaj, w większości przygód Mity pozostają gdzieś daleko. Badacze muszą wyjechać z miasta, nierzadko bardzo daleko, do egzotycznych miejsc, by tam dopiero spotkać COŚ, co później nie pozwoli im spać spokojnie. Tak przecież dzieje się właśnie z bohaterami znakomitej większości opowiadań, zarówno Lovecrafta, jak i jego naśladowców. Po rozwiązaniu tajemnicy BG wrócą do spokojnego domu i życie potoczy się dalej, jak gdyby nigdy nic się nie stało.

Zmieńmy to.

Nie musimy wysyłać ich gdzieś daleko, skoro miasto dostarcza doskonałych tematów, świetnej pożywki dla wyobraźni. Groza czaić się może za progiem, zwykła przechadzka nocą przez park stanie się aktem odwagi. Wprowadźmy Mity do miasta. Stopniowo, po kawałku będziemy ukazywać kolejne elementy bluźnierczej układanki. Jak to zrobić? Proponuję kampanię, w której Mity będą pojawiać się powoli. Początkowe przygody nie będą ich zawierały - świetnie się do tego nadają scenariusze detektywistyczne. Można straszyć magazynem pełnym pudeł i paczek, wśród których czai się uzbrojony zbrodniarz. Potwory nie będą nam na razie potrzebne, wpleciemy je póź-

niej inaczej niż dotychczas. To nie będzie spotkanie w cztery oczy („*Na granicy kręgu światła, rzucanego przez uliczną latarnię, pojawiła się sylwetka. Leniwie przepływające pasma mgły nie pozwalają Wam rozróżnić szczegółów, dociera do was jedynie obrzydliwy fetor, jaki mógłby roztaczać wokół siebie stały mieszkaniec grobowców*"). Użyjemy do tego celu ludzi, Bohaterów Niezależnych. To oni są ważni. To ludzie przywołują potwory.

Pierwszy pojawi się Szaleniec. Człowiek całkowicie obcy, nie pasujący do codzienności Badaczy, pochodzacy jakby z zupełnie innego świata. Jest nam potrzebny, aby wrzucić ziarenko piasku w tryby ich zwykłego życia. Spójrzmy:

„Spokojne niedzielne popołudnie. Jesień zabarwiła miasto wspaniałymi kolorami. Jako typowy mieszczuch i dobry mąż, wybrałeś się z żoną do parku na spacer. Mijacie przechadzających się staruszków, szczęśliwe rodziny rozłożone na kocach, patrzących sobie w oczy zakochanych. Małżonka delikatnie ściska Twą dłoń.

- Aaaaaa! - brudna postać w łachmanach chwyta Cię za poły płaszcza. - Znowu przyszli! Znowu! Są tam, żyją w ciemnościach. Aaaa! Polują na mnie!"

Zgrzyt. Sielanka spokojnego popołudnia zakłócona przez obłąkanego kloszarda, pijaczynę, którego bełkotu nikt nie bierze na serio, którego powierzchowność odrzuca obywatela z wyższych sfer. Szybko usunięty przez żandarma pozostawia tylko blednące uczucie niesmaku. Spełnił jednak rolę, jaką przeznaczyliśmy mu w naszej kampani...

Po jakims czasie (po jednej sesji, po kilku) wprowadzamy drugą postać: Świadka. Jest to osobnik, który zetknął się z Mitami, lecz swoje przeżycia złożył na karb halucynacji, szaleństwa (właśnie zakończył kurację w sanatorium psychiatrycznym), czy majaczeń wywołanych opium. Jego wiarygodność jest większa niż Szaleńca, jego opowieść bardziej składna, jednak nawet on sam nie wierzy w swoje słowa. Jego rolą jest zasugerowanie niesamowitości miasta. Tylko zasugerowanie.

„Bertrand przycupnął na barowym stolku. Zamyślony wpatrywał się w stojącą przed nim prawie pustą szklaneczkę whiskey, nieświadomie skubiąc palcami rękaw płaszcza. Wreszcie westchnął głęboko i zaczął opowieść.

- T-to stało się prawie rok temu. Tak, zaczynała się zima, spadł pierwszy śnieg. Pracowałem ciężko, przez c-całe dnie, bo miałem szansę na awans. Chciałem pokazać, że jak trzeba, to potrafię. To chyba właśnie przepracowanie przyczyniło się d-do mojego załamania nerwowego. No i zima. Nie lubię zimy. T-tak wcześnie zapada zmrok. I ten śnieg, który sk-krzypi pod butami - jego palce zaczęły wybijać na blacie niespokojny rytm. - Wracałem późno do domu, n-nie wiem, może była jedenasta, może dwunasta, a m-może jeszcze później. To była sobota i pracowałem długo. Nagle dosłyszałem dziwny dźwięk, jakby ktoś uderzał metalowym prętem o bruk. Ka-klang. K-ka-klang. Przestraszyłem się. Nie jestem jakimś siłaczem, a ulice są coraz bardziej niebezpieczne. Zamarłem przez chwilę - zapalił papierosa i płytko zaciągając się dymem bezwiednie bawił się pudełkiem zapałek. - Chciałem się odwrócić i uciec, ale wtedy u-usłyszałem krzyk. To był krzyk kobiety! Nie jestem waleczny, ale zawsze pomogę kobiecie w potrzebie. P-podbiegłem do rogu i zajrzałem w uliczkę. Leżała na śniegu. Chciałem jej pomóc, ale kiedy podbiegłem, zobaczyłem, że nie żyje. Miała wyraźne ślady zębów na policzku! Stałem jak zaczarowany gapiąc się na te straszne rany, kiedy - Ka-klang! - stanął przede mną ten potwór! Przygarbiony, z nienaturalnie długimi rękami, ciągnął za sobą coś na łancuchu - nerwowy śmiech przeszedł w kaszel udręczonych papierosami płuc. - Następne, co pamiętam, to białe sale sanatorium. Oczywiście policja niczego n-nie znalazła. Ciężko znaleźć obiekt majaków. Taaak... B-było ze mną źle... Ale teraz już jestem zdrowy!"

Bertrand zetknął się z Mitami, ale dzięki skutecznej kuracji lekarze wmówili mu, że były to tylko halucynacje, którymi jego umysł bronił się przed nadmiarem pracy. Przyżycie pozostawiło jednak ślady - bohater zacina się i ciągle robi coś z rękami. Jego opowieść, wygłoszona być może jako anegdota, zasygnalizuje BG, że w mieście dzieje się coś dziwnego. Cechą charakterystyczną takiej historii powinny być próby racjonalnego wytłumaczenia zaistniałych wydarzeń.

Na tym etapie możemy wciągnąć graczy głębiej. Czas, aby „coś" dotknęło ich osobiście. Wprowadzimy zdarzenie, którego nie będzie dało się wytłumaczyć w racjonalny sposób. Z początku scenariusz będzie wyglądał, jak kolejna przygoda detektywistyczna. Do momentu, w którym dedukcja zawiedzie.

„... zakręt, brama i płot. Skok - nie przerywając pędu. Sylwetka uciekiniera zniknęła w drzwiach. Lois rzucił się w tym kierunku, Hepburn tuż za nim. Łomot butów na drewnianych schodach, wybite okno, wciąż pęd do góry. Właz na dach...

Pusto. Ciężki oddech. Łomot krwi w skroniach.

- Gdzie on jest?

Łopot! Cień oderwał się od komina, skok!, przesłonił na chwilę księżyc w pełni...

- Widziałeś? Co to było?

- Nie wiem...

- Za duży, jak na nietoperza...

- Może sowa?

- Ale gdzie jest ten drań? Tu nie ma gdzie sie ukryć!

- Wiesz co... Nie, to niemożliwe, ale... To, co sfrunęło z komina wyglądało jak on.

- Raczysz żartować."



Nasza kampania nabiera tempa. Przed Badaczami otwiera się Tajemnica. Coś, czego rozum nie obejmuje. Musimy już teraz dokładnie wiedzieć, jak będzie wyglądać drugie dno. Załóżmy, że pod naszym miastem istnieje dru-

gie, zamieszkałe przez Istoty. Mogą to być dowolne monstra z „Almanachu Potworów", lub też wymyślone przez nas.

Jedziemy dalej. Dajemy graczom solidnego kopa - stykamy ich z Poszukiwaczem. To osobnik, który dużo wie o Mitach, wie o mieście podziemnym, być może nawet wybiera się tam. Poszukiwacz ma dwie funkcje do spełnienia: baza wiedzy i ostrzeżenie. Pierwsza z nich to funkcja informacyjna - Poszukiwacz może wyjaśnić kilka niejasności, odesłać BG do konkretnego źródła, zdradzić istotny rytuał czy cokolwiek innego. Jednak Poszukiwacz nie będzie z Badaczami długo. To jego druga funkcja - Bohater Niezależny źle skończy. Może wybrał się do pod-miasta i zaginął? Może Oni dopadli go w jego własnym mieszkaniu? Cokolwiek by się nie stało, ma mówić Badaczom: „Nie róbcie ani kroku dalej!". Oczywiście gracze nie byliby sobą, gdyby nie postąpili dokładnie odwrotnie i nie zaczęli drążyć sprawy.

Dopiero teraz uderzymy frontalnie - zetkniemy ich z Mitami na poważnie. Jako przykład niech posłuży artykuł Joe`go Abrakadabry „Metro"

Nadszedł czas na zamknięcie cyklu postaci niezaleznych. Przed nami kolejny Szaleniec. Koło się zamyka. Może to nawet ta sama osoba, która wystąpiła na początku kampanii, może nie. Badacze przeszli długą drogę i zmieniła się ich definicja obłędu. Nie traktują Szaleńca jak czubka. Jest dla nich człowiekiem, który widział za dużo i wie za dużo. Mogą stać się tacy sami. Obłąkani.

Oprócz Szaleńca Badacze spotkają Istoty. Potwory będą ich gonić tunelami metra, może postacie zobaczą je - lecz tylko na chwilę. W ledwo rozproszonych, mdłym światłem latarki, ciemnościach. Postacie stykają się z Grozą. Dla podkreślenia, że to nie żarty, możesz zabić jednego z Bohaterów Niezależnych.

Zapewne wydostaną się z opresji, w jaką ich wpakowałeś. To nie koniec. Ponownie zetkniemy ich z ludźmi. Tym razem jednak to będzie grupa. Kult. Posłuchajcie:

„Równo ułożone skórki od banana tworzyły półksiężyc. Otaczajał je okrąg z opakowań po batonikach Eliah. Ten z kolei wpisany był w kwadrat z puszek po Pepsi. W rogach kwadratu spoczywały wypolerowane śrubki. Lois gapił się przez chwilę na tą zadziwiającą kombinację. Po chwili jego wzrok spoczął na kupie łachmanów bezładnie rzuconej pod ścianę. Sterta poruszyła się i spod dziurawego swetra wyłoniła się brudna twarz. Chwilę jej właściciel i Lois mierzyli się wzrokiem.

- Co... - zaczął Lois

- Odejdź! Zostaw nas w spokoju.

- Co to jest?

- To dla nich, dla Łupaczy.

- Przychodzą i zabierają śrubki. Jak wszystko jest dobrze ułożone. Jak nie, to zabijają i zjadają któregoś z nas. Lepiej dobrze ułożyć, wtedy zostawią w spokoju."

Bezdomni. Mieszkańcy kanałów i kartonowych bud. Czczą Istoty z Metra ze strachu, dla nich są one realnym zagrożeniem. Nie starają się w jakikolwiek sposób stawać im na drodze, mają o wiele poważniejsze zmartwienia. Przeżyć następny dzień.

Wprowadźmy BG w paranoję. Odtąd każdy mijany bezdomny będzie układał na chodniku jakiś wzór. Niewielki, złożony z kilku elementów. Wyobraź sobie, jakie wrażenie zrobi na graczu wzór ułożony tuż pod jego domem! Istoty pojawiają się nawet tu!

Czas na finał. Poprzez stopniowe (w całej kampanii) zwiększanie nacisku na Badaczy chcemy doprowadzić do sytuacji, w której w ich umysłach będzie królować tylko jedna myśl: „Nie możemy tak dalej żyć! Zakończmy to! Albo poznamy całą prawdę, albo zginiemy, stan obecny nie może trwać!". Przygotuj dużą przygodę, ociekającą śluzem i mackami. Trudną, taką, w której postacie będą mogły zginąć. Albo zostać do końca życia zamkniętymi za kratami Arkham Asylum. Daj im jednak cień szansy. Niech dowiedzą się, jak chronić siebie i swoje rodziny. A może będą mogli zamknąć Istotom jedyne wejście na powierzchnię. Niech nagroda będzie warta ryzyka. Nawet jeśli Badacze zginą, gracze będą mieli poczucie, że wybrali dobrze. Że i tak nie mogliby żyć, znając prawdę, widząc bezdomnych układających śmieci w dziwne wzory.

A o to nam chodziło.





Metro

szkic przygody
Joe Abrakadabra

Badacze Tajemnic wracają do domu. Jak zwykle schodzą na przystanek metra. Pociąg linii 211 jeździ nawet późno w nocy. Zbliża się północ, stacja sprawia niezwykłe wrażenie, zawsze jest tu tyle ludzi, pełno hałasu i zamieszania. Teraz... nic. Cisza. Wszystko jak gdyby zamarło w bezruchu. Tunelami niesie się echo, każdy odgłos, szurnięcie, kroki, rozmowa, każdy dźwięk zdaje się być o wiele głośniejszy. Tylko oni, stacja i szyny biegnące z jednej czarnej dziury w drugą.

Jeśli Badacze zechcę zawrócić i przejść się pieszo... nie musisz ich zatrzymywać. Kiedyś jeszcze tutaj przyjdą, to pewne. Jeśli jednak chcesz, by pojechali pociągiem linii 211 możesz ich do tego zmusić, mogą być ścigani, muszą uciekać, a metro jest jedyną ich szansą. Może też się okazać, że ten głuchy i niezbyt rozgarnięty dozorca którego mijali, zamknął kratę na łańcuch (myśląc pewnie że gracze wydostaną się ze stacji 211). A może bohaterowie bardzo się śpieszą i metro jest najszybszym środkiem transportu?

W końcu przyjeżdża pociąg. W jednej chwili panuje cisza i spokój, mącona wyłącznie odgłosami wywoływanymi przez bohaterów graczy, w drugiej ogłuszający metalowy zgrzyt i pisk hamującej 211. Nie było żadnego odgłosu zbliżającego się pociągu czy świateł w oddali. Tak jakby wszystko zostało pochłonięte przez czarną dziurę, z której w jednej chwili wyskoczyły wagony. BUM! I 211 zatrzymuje się przed graczami. Drzwi otwierają się. Pociąg jest pusty, nie ma w nim żadnych innych pasażerów. Jeśli bohaterowie będą chcieli dostać się do maszynisty okaże się, że drzwi łączące poszczególne wagony są zatrzaśnięte, a przez szybkę widać, że w kolejnym przedziale nie ma świateł. To może ich zatrzymać. Na pewno ich zatrzyma. Prędzej dadzą sobie głowę uciąć, niż wejdą do pomieszczenia bez światła.

Badacze siadają na jednym z porysowanych, zniszczonych siedzeń. W przedziale działa ogrzewanie, jest ciepło i przytulnie. Monotonny stukot kół działa usypiająco. Za oknem migają tory. Na kilka minut przed właściwym przystankiem... BUM! Potężne szarpnięcie wyrzuca bohaterów z siedzeń, światła gasną, słychać ryk rwącej się stali, a spod hamujących kół sypią się iskry. 211 cały trzęsie się, jakby potężna istota złapała go w swe ręce. Pociąg zwalnia, by po kilkudziesięciu sekundach ostatecznie się zatrzymać. Z przodu słychać jęki, jakby przerażenia, bólu, niosą się przez kilka sekund wypełniając każdy fragment wagonu. Urywają się nagle. Pociągiem wstrząsa kolejne uderzenie. Trzeszcząca stal, potem chrzęst i oddalające się szuranie. Jeszcze tylko echo metalowego ka-klang! I cisza... Jeśli jednak cisza na stacji była w jakiś sposób bezpieczna, tutaj, jest ona złowroga. Żadnych odgłosów z ulicy, żadnego stukotu innych pociągów, żadnego ruchu. Tylko krew szumiąca w uszach i ciemność. Trzeba się wydostać i ruszać pieszo. To jedyna perspektywa... Jeśli gracze będą chcieli zostać w środku, uświadom im, że lada chwila może tędy znowu coś przejeżdżać i nie będą mieli nawet cienia szansy. Jeżeli następny pociąg uderzy w ten, w którym się teraz znajdują to będzie koniec.

Zresztą ostatnia stacja jest niedaleko. Pozostał tylko kawałeczek. Dadzą sobie radę. Prawda?

Bohaterowie muszą iść niemal na oślep, posuwając się przy jednej ze ścian. Spacer zdaje się trwać godzinami. Chropowate, zimne ściany tunelu czasami umazane są czymś.... śliskim? Nieprzyjemnym, choć ciepłym, zupełnie nie pasującym do chłodnych tuneli. Wędrówkę przerwie hałas, za plecami bohaterów rozlega się metaliczny brzdęk. Potem kolejny, tym razem bliżej. I następny... I następny... każdy dochodzi z coraz mniejszej odległości. W migotliwym świetle zapalniczki niewiele widać. To Coś jest jeszcze daleko. Mijają sekundy, może minuta, kiedy bohaterom uda się dostrzec kształt. Coś zmierza w ich kierunku. Jeśli uda im się opanować, jestem pewien, że zaczną biec. Szybko. Bardzo szybko. Na oślep, przed siebie, wzdłuż torów, byle szybciej, szybciej, przewracając się, krzycząc, dysząc. Szybciej.

Szybciej.

Istota, która się do nich zbliża nie jest zbyt szybka. Pewnie zdołaliby jej uciec.

Kolejny brzdęk, dochodzi tym razem z przodu. Zaraz po nim jeszcze jeden. Tego Czegoś jest więcej.

W tym momencie jeden z graczy potyka się o właz. Mała, prowadzący gdzieś otwór, na tyle duża, by można do niej wejść. Bohaterowie trafiają w labirynt tuneli kanalizacyjnych, ciągnących się kilometrami podziemnych korytarzy i wiele, dawno już zapomnianych podziemnych budowli. Niektórych o wiele starszych niż można by było przypuszczać. Zapewne będą chcieli kluczyć, by zgubić to Coś. Pozwól im na to.

Przy okazji sami się zgubią.



I błądząc tak po mrocznych korytarzach natkną się na Sznur. Rozciągnięty na drodze kawałek linki z podwiązanymi butelkami i skrawkami metalu, przypominającymi dzwonki. Szarpnięte zaczną głośno hałasować. Rzecz najmniej potrzebna teraz Badaczom. Próbując chwycić sznur i zatrzymać pobrzdękiwanie tego prowizorycznego alarmu, uruchomią tylko kolejne. Niech zastygną w bezruchu i zagryzą wargi. Niech w ciszy która powróci, złapią się za piersi, bezskutecznie próbując zagłuszyć walące serce.

Cisza.

I przebudzenie się czegoś leżącego tuż pod ich nogami.

Poznajcie Turfa.

Kim jest ten mały, garbaty, prawie bezzębny człowieczek, z przerzedzonymi zniszczonymi włosami, ubrany w resztki kombinezonu roboczego, pokrytego sporą warstwą kurzu i smaru? Tubylcem. Podziemnym mieszkańcem tego miasta (jakąkolwiek nazwę by ono nie nosiło). Jest także niezwykle sprytnym i inteligentnym indywiduum, doskonale zdającym sobie sprawę z istnienia Czegoś w zakamarkach metra. Znającego sposoby na ich omijanie. Dobrze orientuje się w tym labiryncie. Nikomu nie wspominał wcześniej o Nich, gdyż wiedział że zostanie uznany za pomylonego lumpa, któremu tanie wino zżarło wszystkie szare komórki. Zresztą nie jest to zbyt dalekie od prawdy. Turf jest stary i okres jaki spędził tutaj, głęboko pod ziemią, odcisnął na nim swoje piętno. Nie boi się stworów na które natknęli się gracze. A raczej boi się ich, ale w takim samym stopniu jak złego psa czy wrednego policjanta (który przegania go z miejsca przed sklepem). Przeżył już wiele lat i niedługo przyjdzie po niego śmierć. Nie przejmuje się więc zbytnio faktem istnienia czegoś poza Czasem i Przestrzenią. Chyba że będzie zamierzało ukraść mu jego kolekcję sznurowadeł, kapsli i kiedyś dosyć ładną, a dzisiaj już zniszczoną harmonijkę. Uważa że są One naturalną częścią podziemnego świata (być może ma rację...).

- Czy je widziałem? Jasne że tak. No... niezupełnie. Ale słyszałem je. O, bardzo dobrze je słyszałem. Tak, tak. Nie zbliżam się do nich. Pieprzeni Zbieracze. To przez nich pozastawiałem te pułapki. Dobrze wiedzą o mojej kolekcji. Ale jestem sprytniejszy od nich. Szybszy. Wcześniej siedziały niżej. Tylko od czasu do czasu zaglądały tutaj. Teraz, z każdym dniem jest ich coraz więcej. Coraz wyżej. Te metalowe brzdękania... raz widziałem jednego. Ciągnął za sobą tą metalową klatkę. Jak na ptaki, tylko że większą. Na długim łańcuchu. Ka-klang! Ka-klang! Ka-klang! W środku... Wewnątrz tej klatki, rozumiecie? Z początku wydawało mi się że to pies. Tak niewyraźnie jęczał... Ale to nie był pies. Tak, tak. To nie był pies...

[opisz Szmer W Rurach; otwory z których buchają dziwne opary z wnętrza ziemi...]

W pierwszej chwili przestraszy się graczy (zresztą być może gracze również przestraszą się jego). Będzie próbował uciekać, ale zrezygnuje z niej z chwilą gdy przekona się że bohaterowie nie są Istotami polującymi na jego kolekcję (jej szczegółowy opis znajdziesz powyżej). Turf to miły człowiek. Nie będzie zachowywał się wrogo w stosunku do graczy, chyba że oni zaczną to robić w stosunku do niego.

Co teraz? To zależy od bohaterów i od MG. Można zacząć eksplorować podziemne korytarze i odkryć tajemnicę Istot z Metra, rozpocząć na nich polowanie lub spróbować wydostać się na zewnątrz. Oczywiście gracze mogą wymyślić coś jeszcze innego (i pewnie tak zrobią). Mimo to mają szansę pozyskać przyjaźń NPC, który jeszcze nie raz może im pomóc.





Słój Abrakadabry

szkice przygód Joe Abrakadabra

Ludzie Latarni

Monice przestało się to podobać. Z każdą kolejną minutą, spokojny wieczór, zamieniał się w nieprzyjemną i nawiedzoną noc. Nie widziała już ludzi na ulicach ani gwiazd na niebie. W kamienicach, pomiędzy którymi po raz pierwszy wędrowała, z rzadka paliło się jakieś światło. Ulice ucichły. Jedynym niosącym się odgłosem był stukot jej obcasów... a może serca? Pomyśleć można, że wszystkie te rzeczy odeszły po cichu, zostawiając ją sam na sam z jej przeznaczeniem. Robiło się coraz ciemniej. Teraz Monika z trudem mogła dostrzec mury budynku po sąsiedniej stronie ulicy. Bała się. Po chwili stała już w całkowitych ciemnościach, nie orientując się, gdzie jest chodnik, ulica, a gdzie domy. Widziała tylko latarnię. Pojedynczą latarnię w środku tej czarnej otchłani. Czując że w kręgu otaczającego ją światła poczuje się bezpieczniej, podbiegła do niej. Nie wiedziała co się dzieje. To wszystko przypominało jakiś koszmar. Starając się opanować drżenie nóg, wysłuchiwała jakiegokolwiek dźwięku. Nic. Cisza. I wtedy krąg światła zaczął się kurczyć. Ciemność jak kałuża wody pochłaniała powierzchnię pod jej nogami. Tymczasem lampa paliła się nadal. Monikę ogarnęła panika. I kiedy już tylko zostały jej kołaczące się myśli i jaśniejąca kula na górze, ponury głos wyszeptał „Teraz jesteś już z nami.

O Ludziach Latarni trudno usłyszeć. Czasami jednak można natrafić na legendy opowiadane rdzewiejącym głosem przez starych żebraków siedzących cały dzień na ławce, zalatujących tanim winem i odorem którego istnienia nawet się nie domyślałeś. Plemiona Miasta. Szamani Betonu. Tylko tacy ludzie, ludzie żyjący w Mieście a nie w nim wegetujący, potrafią dostrzec siły i moce tutaj mieszkające. Oni też wiedzą o Ludziach Latarni. Są to podobno nieszczęśnicy którzy zmarli na ulicy, w świetle latarni. Choć ich martwe ciała zakopane zostaną na cmentarzu czy też spalone na popiół, oni sami na zawsze będą już nawiedzać ulicę. Podobno to właśnie oni są źródłem tajemniczych, nocnych szeptów oraz dziwnego stukania o metalową powierzchnię latarni, choć na chodniku i na ulicy nikogo nie widać. Jednak kiedy uznają to za właściwe potrafią się pokazać, czy tez pojawić w naszym świecie. Po co to robią i czemu służą? Przypuszczam że oni sami tego dokładnie nie wiedzą. Zagadką pozostaje również fakt, co dokładnie powoduje „zawieszenie" ich w tym miejscu/stanie. Zastanawiasz się czy są dobrzy lub źli? To tak jak z nami. Jest różnie. Zresztą ich pojęcie dobra czy zła, wraz ze śmiercią mogło się całkowicie zmienić. Czym się na ogół zajmują? Są kimś w rodzaju strażników Miasta (a to nie zawsze musi oznaczać strażników jego mieszkańców). Tworzą cos na wzór jakiegoś stowarzyszenia. Wiadomo także że jedni maja większą moc i wpływ niż drudzy. Czemu to wszystko służy? Legenda ta tak jak i pamięć ludzi którzy ją opowiadają pełna jest dziur i luk. Ale stań kiedyś późną nocą, przy latarni. Zamknij oczy i przystaw do niej ucho. Może usłyszysz prawdę... Albo ciche bicie serca jednego z nich.

Przedszkole

Przedszkole umieszczone na wzgórzu przy ulicy Own Glide, było miłym miejscem. W przyjemnym sąsiedztwie, otoczone zielonymi drzewami i zawsze pod słońcem. Jeśli dołoży się do tego sympatycznych pracowników i fakt że uczęszczają tam dzieci ważnych i sławnych osobistości, każda matka od razu się w nim zakocha i pośle swoje pociechy. To prawdziwa szkoda że mieszka tam Szatan. No, może nie od razu Szatan, ale to słowo najlepiej pasuje do Zła ukrytego pomiędzy ścianami tego budynku. No i bardziej działa na wyobraźnię niż np. taki zlepek liter jak Abghtoyupthdgy (drobna uwaga: nie czytajcie tego słowa na głos, a już na pewno nie starajcie się go powtarzać trzynaście razy po północy). Siły stojące po ciemnej stronie barykady próbowały wielu sposobów na przejęcie kontroli nad otoczeniem i zepsucia wszystkim humorów. Jednak jak łatwo przewidzieć, za każdym razem były to środki zbyt oczywiste i zbyt łatwe do obrony. Teraz, za narzędzie wybrano coś bardzo niewinnego, coś co niezdolne byłoby do złych uczynków, coś ignorowanego przez większość społeczeństwa. Dzieci. Zastanawiałeś się co się z nimi dzieje z chwilą wejścia do przedszkola? Kiedy znikają z oczu rodzicom? Spróbuj sobie przypomnieć co działo się z Tobą. Jesteś pewien że wszystko doskonale pamiętasz?

Całe przedszkole jest przesiąknięte Złem. Uśmiechnięta przedszkolanka; pulchna ale sympatyczna kucharka; starszy i pogodny dozorca... oni wszyscy biorą w tym udział. Dzieciaki przygotowuje się stopniowo. Najpierw troszkę dziwne zabawy („Kto pierwszy urwie główkę lalce?"), później specjalne bajki w porze leżakowania (Teraz już wiesz dlaczego bajki opowiada się dzieciom przed snem. Wtedy są najmniej odporne na sugestie i programowanie podświadomości!), następnie podawanie narkotyków. To zasiane ziarenko spaczenia, zupełnie je przemienia. Czy ktoś to jednak zauważa? Czy ktoś mógłby posądzić drobną, zapłakaną istotkę o brutalne zamordowanie nożem kuchennym swoich rodziców, skoro twierdzi ono że zrobił to jakiś „straszny pan"? Przejdź się teraz przez plac zabaw. Czujesz ich wzrok na sobie? Te uśmiechy? Czy słyszysz ich poprzekręcane, makabryczne wyliczanki? Tylko kto ci uwierzy?

Po co komu dzieciaki z wypranymi głowami? Po pierwsze, mają one dość duży wpływ na rodziców (ważne szczególnie jeśli są to ważne osobistości). Po drugie, zawsze mogą odziedziczyć po niespodziewanie (jak dla kogo) umarłych rodzicach interesy. Po trzecie, stanowić mogę doskonałych szpiegów. Po czwarte, po północy każdy wystraszy się małej armii dzieciaków uzbrojonych w błyszczące noże i szerokie uśmiechy.



Michał Mochocki

Staropolskiego pierdoły gawędy

Errata - podręcznik „Dzikie Pola", Księga I

„Błądzić oślą jest rzeczą", jak mawiali starożytni. Ale uczyć się na błędach trzeba. Tak więc z własnych się przed wami wyliczywszy, chwytam się z zapałem za podręcznik **„Dzikie Pola"**, bo i tam multum pomyłek wprawne oko znaleźć może

Ludność RP

„pełnię praw obywatelskich posiadają szlachetnie urodzeni wszystkich wyznań i pochodzenia"

Nie muzułmanie. Szlachta tatarska nie posiadała właśnie praw obywatelskich, tj. prawa udziału w sejmikach i piastowania urzędów.

Gdańsk

„łyczkowie nigdy już nie odważyli przeciwstawić się RP" i *„Król nie wtrącał się nigdy do spraw miasta"*

Otóż łyczkowie gdańscy **notorycznie** przeciwstawiali się żądaniom królewskim i działali na szkodę państwa. Królowie zaś często starali się wymusić na nich różnorakie ustępstwa - tyle że z miernym skutkiem.

Pruskie miasta

„Starostowie grodowi mają mało do roboty"

Zgadza się, ponieważ w Prusach w ogóle nie występują. Ich funkcje spełniają wojewodowie.

Wołyń i Podole

„Największe miasta to Bracław i Kamieniec Podolski"

Bracław leży na Ukrainie.

Ukraińna prowincja

„Biała Cerkiew, Ostróg i Nowogród Siewierski"

Ostróg z kolei leży na Podolu.

Szlachta polska i jej państwo

„nie ma wśród szlachty dziedzicznych książąt i arystokratów"

Są. Litewscy i ruscy, o czym zresztą stoi dalej w tej samej Księdze.

Chłopi

„Kmieć, zwany chamem, jest własnością szlachcica"

Nie jest. Jest poddanym o wysokim stopniu podległości, ale ma pewne ograniczone prawa, np. prawo własności.

„pańszczyzny [...] 10 dni w tygodniu, co znaczy, że chłop musi pracować przez 4 dni sam, przez pozostałe zaś 3 razem ze swoją żoną i dziećmi."

Nic podobnego. Po pierwsze, nikt nie pracuje 7 dni w tygodniu, bo niedziela jest dniem świętym. Po drugie, jeśli chłop miał 10 dniówek tygodniowo, to pracował np. przez 5 dni razem z synem lub parobkiem, wyrabiając po 2 dniówki dziennie.

Równość szlachecka

„Nie wyróżniano hrabiów i książąt, dziedzicznych parów czy margrabiów. Żaden, absolutnie żaden z tych tytułów nie został nigdy uznany przez sejm RP..."

Słyszałem, że były takie przypadki, ale to akurat niesprawdzone informacje. Pewnym jest natomiast, że tytuły te występowały i były używane, czego dopiero zakazywały konstytucje sejmowe z 1638, 1641 i 1673. Fakt powtarzania uchwał wskazuje, że nie były przestrzegane.

Prawa szlachcica polskiego

„Po pierwsze: Szlachcic nie może zostać uwięziony bez prawomocnego wyroku sądowego..."

Swawolna Kompania może, bowiem z tego prawa korzysta jedynia szlachta osiadła, posiadająca jakiś kawałek ziemi. Zresztą napisano o tym pod „Prawo ziemskie".

„Po trzecie: [...] może swobodnie wygłaszać i drukować swoje poglądy, choćby nawet godziły one w panującego"

Nie do końca. Zbrodnia obrazy majestatu zawsze była karalna.

„Nawet w wystąpieniach rokoszowych osoba jego otoczona jest czcią i poważaniem"

Nieprawda.

„Po piąte: Każdy pan brat może wybierać na sejmiku..."

Nie zawsze dopuszczano nieposesjonatów do udziału w sejmikach.

Hołota i karmazyni

„posesjonaci - właściciele co najmniej kilkunastu wsi"

Posesjonat to po prostu szlachcic posiadający ziemię. Czyli również szlachcic zagrodowy.

Tolerancja

„W roku 1572 ustanowiono sławną Konfederację Warszawską"

W 1573.

Jak chamy szlachtą chcą być

„Liber Generationis Plebeorum"

Plebeanorum, jeśli chodzi o ścisłość. Dopowiem, że istnieją przesłanki wskazujące na to, że Trepka nie opublikował swego dzieła, bo żył z szantażowania impostorów groźbą ujawnienia informacji.

„za nieprawne podawanie się za szlachcica grozi kara śmierci"

Zaledwie pół roku wieży i przepadek majątku.

Piwo z rana jak śmietana

Piwa grodziskie i eleborskie stały się popularne dopiero w XVIII stuleciu.

Śmierć z przepicia

„Najmocniejsze wódki są zaledwie 20%."

Bywają i do 55%.

Czarna szabla

„Już sama nazwa zdaje się świadczyć o tym, iż właścicielowi owej broni lepiej nie wchodzić w drogę."

Wyolbrzymione. Czarna szabla oznaczała po prostu szablę bojową, użytkową. A niektóre źródła twierdzą, że to wcale nie był pałasz husarski, tylko szable węgierskie w czarnej oprawie.

„ścięci honorowo, bo mieczem"

Wszystkich ścinano mieczem. Topór służył katu co najwyżej do ćwiartowania.

Trybunały

„Istnieją w RP aż trzy: Trybunał Wielkopolski - rezydujący w Piotrkowie, Trybunał Małopolski - w Lublinie..."

Jeden z najpoważniejszych błędów w podstawce. Nigdy nie było czegoś takiego, jak Trybunał Wielkopolski i Małopolski. Był jeden Trybunał Koronny, który obradował najpierw w Piotrkowie, a później w Lublinie.

„składa się zwykle z 27 przedstawicieli szlachty, wybieranych na sejmikach, 6 duchownych i marszałka"

To dane Trybunału Koronnego z roku jego utworzenia (1578). Po rozciągnięciu kompetencji na ziemie ruskie i pruskie i małej reformie składał się on (wg K. Niesieckiego) z 14 deputatów duchownych i 51 świeckich, a od 1635 doszło 2 świeckich z woj. czernichowskiego. Litewski (wg S. Kutrzeby) liczył 49 świeckich, liczby duchownych nie podaje.

sąd sejmowy *„ze wszystkich posłów i senatorów"*

Tylko z króla i obecnych senatorów, a od 1588 również z 8 deputatów wybranych przez izbę poselską.

Kary

„za pojedynek [...] pół roku w wieży i zapłacić 60 grzywien kary"

Na Litwie za zabójstwo w pojedynku grozi kara śmierci (rzadko stosowana).

Infamie i banicje

„Infamisa każdy może zabić bezkarnie, jeśli zaś uczyni to drugi infamis, [...] może być pewien darowania swoich win."

Nie drugi infamis. Tylko banita może na to liczyć.

Starostowie jurydyczni

Nazwa „jurydyczni" nie była stosowana w XVII wieku.

Podstarości i wieża

[starosta] *„wyręcza się swoim zastępcą, zwanym podstarościm lub burgrabią"*

Podstarości i burgrabia to dwa zupełnie różne urzędy.

Przygody woźnych

Tu dodam, że woźni występowali nie tylko w grodach, ale i w sądach ziemskich i trybunalskich, a szlachtę-gołotę pozywano przed sąd pozwem ustnym, nie pisemnym.

Sejmikowe rąbaniny

„zerwanie posiedzenia poprzez wykrzyknięcie sakramentalnego słowa: veto!"

Nie wołano „Veto!", lecz „Sisto activitatem!", tj. „Wstrzymuję czynność" [obrad]

Diabeł Łańcucki

„sprzymierzeniec czarta"

Aż dziw bierze, ale współcześni nie zarzucali Stadnickiemu konszachtów z diabłem. Legenda ta ma dużo późniejszy rodowód. „Gdy miał zajechać czyjś dwór, wypuszczał w jego wrota czarną strzałę" Nie zawsze. Tak naprawdę to czarnej strzały używał sporadycznie, kiedy zależało mu na popisaniu się, a nie wobec każdego zajechanego szlachetki.

Żupan, kontusz, delia

„szlachcic przepasuje szerokim, jedwabnym pasem, zwanym często litym lub słuckim"

Pasy lite przyszły do Polski dopiero w II poł. XVII wieku, ale nie zwano ich jeszcze słuckimi, bowiem manufaktura w Słucku powstała dopiero w w. XVIII. Nie każdy pas, nawet słucki, był pasem litym. Były dwa gatunki pasów. Miękkie: jedwabne, wełniane lub siatkowe oraz lite: grube i sztywne, a przetykane złotą lub złotą i srebrną nicią. W ogóle kwestia stroju wymaga obszernego omówienia.

O czeladzi słów parę

Stąd wyższe urzędniki, niższe posługacze:
Pan koniuszy, co bije, masztalerz, co płacze;
Pan podskarbi, co kradnie, piwniczy, co zmyka,

Sługa pieszy, dworzanin, co ma pacholika;
Pokojowiec przez zaszczyt wspaniałemu sercu
A dlatego, że szlachcic, bierze na kobiercu.
Pan architekt, co planty bez skutku wymyśla,
Pan doktor, co zabija, sekretarz, co zmyśla,
Pan rachmistrz, co lże w liczbie, gumienny, co w mierze;
Plenipotent, co w sadzie; komisarz, co bierze
Więcej jeszcze, jak daje, a złodziejów mniejszych
Kradnąc, sam jest użyty do posług ważniejszych;
Łowczy, co je zwierzynę, a w polu nie bywa,
Stary szafarz, co zawsze panu potakiwa...

...pisał Ignacy Krasicki. W życiu szlachty czeladź spełniała niebagatelną rolę, lecz w Dzikich Polach zaledwie o niej wspomniano. A przecież czeladź towarzyszyła nawet niezbyt zamożnemu szlachcicowi, jedynie ci najnędzniejsi sami sobie sługiwali! Takoż i Swawolna Kompania, jeśli tylko zyska trochę złota, ani chybi choć jednego służącego nająć sobie winna. Czy będzie to tępy osiłek, silny niczym wół (i dwa razy głupszy), czy też frant, co wszędzie pójdzie, wszystko zrobi, a ostatni grosz wyłudzi, zawsze wiele będzie z nim uciechy. Gdy zaś w Nowe Dzikie Pola który zechce grywać, tam już bez czeladzi obejść się nie może.

Służba szlachecka

Drobna, chodaczkowa szlachta często służyła u możniejszych panów braci jako **sługy rękodajni**, która to nazwa (*manu stipulatus*) wzięła się od przypieczętowania umowy między panem a sługą przez podanie ręki, który to zaszczyt niedostępny był plebejom. Rękodajni pracowali przy określonych warunkach i czasie służby, za odpowiednią zapłatę w pieniądzu (tzw. myto lub suchednie, zazwyczaj płacone kwartalnie) oraz w naturze (wikt i opierunek albo dodatek w pieniądzu na wyżywienie, zazwyczaj nowy komplet odzieży co rok lub co pół roku). Rzecz jasna, za dobrą służbę i szczególne zasługi służący mogli liczyć na hojne dary. W dostatnim dworze prócz służby spełniającej konkretne obowiązki (ekonom, pisarz, karbowi itp.) było zawsze kilku rękodajnych-darmozjadów, których zadaniem było towarzyszenie panu w rozrywkach i drobne posługi przy jego osobie (przynieś, podaj... zawołaj kogoś, niech pozamiata).

Prócz poważanych i szanowanych rękodajnych-towarzyszy i kompanów gospodarza, konieczni byli jeszcze pacholicy, zazwyczaj kilkunastoletni chłopcy, posługujący panu na każde skinienie. Pacholik ubierał i rozbierał pana do snu, dbał o jego odzież i ekwipunek, w podróży zajmował się końmi, bagażem, przygotowaniem noclegu; ruszał z panem na wojnę, na sejmik i do sąsiada, jeździł też i na posyłki. Ot, taki Rzędzian pana Skrzetuskiego.

W bogatych dworach zawsze, w mniej zamożnych niekiedy trafiali się jeszcze słudzy nieszlacheccy, lecz traktowani z podobnym szacunkiem, np. lekarz, architekt, zdolny artysta (najczęściej muzyk) lub domowy kapelan. Czasami cudzoziemiec.

Służba plebejska

Podczas gdy słudzy szlacheccy zazwyczaj się obijali, nie mając nic do roboty poza okazjonalnym poleceniem jegomości (co najczęściej sprowadzało się do przekazania polecenia niższej służbie i dopilnowania, by zostało wykonane), czeladź plebejska cały czas musiała być na posługi.

Przede wszystkim wyróżnić należy **czeladź folwarczną**, zatrudnianą do pracy we dworze i w obejściu. Byli to w większości chłopi pańszczyźniani, rzadziej przyjęci na służbę ludzie luźni albo niewolnicy. Spełniali funkcje woźniców, kucharzy, stajennych, parobków, psiarczyków itp.; nieodzowni byli też mali chłopcy biegający z różnymi posługami, najczęściej przydzieleni do pomocy starszemu (chłopcy stajenni, kuchcikowie). Wiejskie dziewczęta sługiwały jako dziewki od krów, dziewki kuchenne bądź też osobiste służące pani domu i jej córek. Sługom takim, wybranym spośród własnych poddanych, nie trzeba było nic płacić, a jedynie karmić i odziewać. Aczkolwiek z dobrej woli i łaski pana, gdy pan nie biedował, zwykle dostawali kilka (dosłownie: kilka!) złotych rocznie, np. na św. Marcina lub na Gody.

Mniej pracy miała **czeladź zbrojna**, ci bowiem nie mieli właściwie ciężkich obowiązków. Posługiwać przy stole, przynieść beczkę z piwnicy, odebrać wierzchnie okrycia w sieni, nocą pilnować obejścia, nade wszystko zaś asystować panu w podróżach - jeśli pan jechał w karecie, dwaj hajducy tzw. łogoszowi (łogosz - półka na bagaże z przodu lub z tyłu karocy) jechali stojąc na tylnym łogoszu, niezbędni dla wyciągania pojazdu z błota. Pachołkowie zbrojni też rekrutowali się przede wszystkim spośród chłopów - pan wybierał młodzieńców według siły, postury i godnej prezencji, a szkolił ich do szabli i rusznicy we własnym zakresie.

Najczęściej bywali to po prostu zwykli pachołkowie, jeśli jednak pan był zamożny, zwykle stroił swych zbrojnych na **hajduków**, który to zwyczaj począł się od króla Batorego i trwał aż po wiek XVIII. Hajducy nosili „spodnie, czyli czekczery bardzo obcisłe, długie, na łydkach spinane bardzo dużymi haftkami, srebrnymi lub pozłacanymi; na nogach nosili sznurowane ciżmy, czerwone, czarne lub żółte. Lejbik był cały obszyty ozdobami, na przedzie były pętlice. Włosy nosili hajducy długie, z tyłu rozpuszczone, z przodu pozawijane w sploty, [...] nosili duże wąsy. Przykryciem głowy był okrągły kapelusz z szerokimi skrzydłami." (Bystroń 258-9)

Pod koniec XVII wieku za wzorem magnackim szerokie rzesze szlachty zaczynają też chować **pajuków**. Wąsaty i postawny pajuk ubierał się w „żupan długi, przepasany pasem, który był darem pańskim, na wierzch wkładał delię; zarówno żupan, jak i delia były zdobione złotymi lub srebrnymi pętlicami. Charakterystyczną oznaką pajuka była wysoka, śpiczasta czapa, obwinięta zawojem koloru herbowego, której to czapy ani w pokoju, ani w kościele nie zdejmował z wygolonej wysoko głowy." (Bystroń 259-260)

Cała ta służba była pochodzenia miejscowego, z wyjątkiem modnego chłopca-Węgrzynka, który i tak najczęściej bywał Słowakiem. Rzadziej zdarzał się Tatar, Wołoszyn czy Niemiec, zwykle jeniec wojenny.

Relacje pan - sługa

Czeladź plebejska musiała znać swoje miejsce. Nie dopuszczano do spoufalania się z rodziną gospodarza, nie potrzebowano plebejów do towarzystwa, nie zwracano się

do nich po opinie. Za nieposłuszeństwo i krnąbrność groziła chłosta, loch, a najczęściej „wzięcie w pysk" od rozgniewanego pana. Jednak mimo surowej zwykle dyscypliny, we dworach szlacheckich panowała sympatyczna familiarność, a służbę traktowano jako część rodziny. Podczas zimowych „prządek" (patrz: Kalendarz świąteczny w poprzednim numerze) pani domu i panienki przebywały ze służkami w izbie czeladnej, na Wigilię słudzy zasiadali z państwem do jednego stołu i łamali się opłatkiem, panowało też poczucie wzajemnej więzi i współodpowiedzialności. W razie kłopotów pan zawsze ujmował się za sługą, a sługa stawał w obronie godności swojego pana. Który pan czy sługa tak nie czynił, narażał się na posądzenie o tchórzostwo lub nikczemność.

Nad wyraz lepiej traktowano służących pochodzenia szlacheckiego. Czasem jeszcze pan pomiatał piętnastoletnim pacholikiem (choć i tutaj dumny młodzik mógł się zawziąć i pójść precz), lecz rękodajnych swych szanował, grywał z nimi w karty albo w kości, dyskutował, pił wódkę, a często pozwalał jadać ze sobą przy stole. Stary, zniedołężniały sługa mógł liczyć na życzliwą opiekę i utrzymanie, umierający pan powierzał własne dzieci i zarząd majątkiem zaufanemu słudze, nie był też rzadkością zapis na rzecz sługi w testamencie. Sługa bowiem nie miał szans poprawy swego losu (w przeciwieństwie do rękodajnych magnackich, którzy mieli widoki na starostwa, ekonomie i wysokie urzędy), jeśli więc dobrze mu było, to zostawał sługą aż do śmierci, jeśli źle, odchodził. Niewiele miał obowiązków, a pan musiał karmić go, ubierać i do tego płacić, stąd nieraz dowcipkowano, że właściwie nie wiadomo, kto tu komu służy. Nie darmo mawiano na czeladź domini dominorum, czyli panowie panów.

A w izbie czeladnej, przy wspólnym czeladnym stole, siadał pospołu hajduk-plebej i pacholik-szlachcic. Tam pochodzenie miało niewielkie znaczenie.

Konflikty

Służba kradnie. Jeśli tylko dwór jest większy, sprzętów różnych państwo zgromadzili, a czeladź liczniejsza, tam się już złodzieja domowego nie ustrzeżesz. Więc donosicielstwo nagradzać trzeba, bo gdzie pan nie zawsze upilnuje, tam niech się służba nawzajem pilnuje. Ale i tak rzecz pewna, że nam jeden wino spijał będzie, wtóry do spiżarni sięgał, trzeci miarkę zboża ze stodoły skradnie a na targu przeda...

Okrutny pan, wielkie to dla czeladzi zmartwienie. Za byle uchybienie do lochu lub do kuny wsadza, batogami każe bijać, sam w pysk bije bez przyczyny, a i okaleczyć w gniewie umie. Nienawidzą więc takiego pana srodze, a komu odwagi stanie, ten ucieknie jak najdalej.

Krnąbrny sługa to z kolei dla pana frasunek. Kiedy pan dla sługi dobry, tak on zły, leniwy i bezczelny; kiedy pan zaś karę mu wymierza, to się robi dwakroć gorszy. Prosta rzecz: ze służby precz popędzić, kijem po plecach skropiwszy - jeno że ów krnąbrny sługa często jest to frant na cztery nogi kuty, któren wielce pożytecznym bywa!

Dumny rękodajny, toż nieszczęście! Z plebejami jeszcze łatwiej dawać sobie radę, ale gdy się trafi niegodziwy rękodajny, ten samego pana potrafi sponiewierać, przy ludziach znieważyć, a „upiwszy się [...] czasem z nim i za łeb idzie, mówiąc żem tak dobry jako i ty", powiada pisarz z końca XVI w. Gdy więc pan łagodny jest a dobrotliwy, służba łatwo wchodzi mu na głowę.

Dzikie Pola

„Przyjechał do mnie szlachcic, co po dworach żebrze, chudych para szkapin przy kolasce, a hajduk we srebrze" (cytat niedokładny, ale fajny!)

Dostatnio ubrany, krzepki i postawny sługa jest taką samą wizytówką zamożności i powagi szlachcica, jak wspaniały rumak, paradna broń czy stroje. Jeśli tylko szlachcic ma jakieś ambicje, nie może podróżować bez pachołka. Dlaczego więc SK ma stanowić wyjątek? Pachoł zawsze się przyda, będzie konie oporządzał, na posyłki biegał, czyścił oręż i ubrania łatał, w polu strawy uwarzy, w mieście dobytku przypilnuje, w nocy straż trzymał będzie, a i w bijatyce nie zawadzi. Koszta niewielkie, bo zje byle co, podłym piwem albo zgoła wodą gardło spłucze, a 3 złote na rok weźmie. A nająć najłatwiej człowieka luźnego, co się po gościńcach włóczy. Wiele zalet takowy posiada, bo wytrwały, bywały, do trudów nawykły - ale też i nigdy nie wiadomo, czy nie złodziej albo jaki szaławiła, co się rychło służbą znudzi i ucieknie.

Scenka wzięta z powieści „Zemsta księcia" R. Jegorowa:

SK jadąc gościńcem zauważa dwóch ludzi, którzy na jej widok ukrywają się w krzakach. Rzecz jasna, sprawę należy wyjaśnić, więc Panowie Bracia przetrząsnąwszy gęstwinę wyciągają przerażonych chłopów, ojca i syna, którzy błagają o łaskę. Obaj wycieńczeni, syn zaś poraniony i okaleczony, widać że wziął srogą chłostę, szablą zaś odcięto mu ucho. Zmierzają, jak mówią, do Warszawy, aby prosić króla o sprawiedliwość. Są bowiem kmieciami z królewszczyzny, którą zarządza okrutny i łamiący prawo starosta. Raz już składali chłopi skargę u króla, ów zaś wydał glejt przywołujący starostę do porządku. Lecz gdy chłopi wręczyli glejt staroście, ten wpadł we wściekłość, papier podarł, porwał się do szabli i poranił kmiotków, kazał pożreć strzępki glejtu i pod pręgierz wsadził. Ojciec zaś, syna nocą z pręgierza uwolniwszy, uszedł wraz z nim ze wsi szukać ratunku u monarchy. „Król, ojciec nasz, z głodu zginąć nie pozwoli," mówią. Na takie dictum, ujrzawszy odwagę, uczciwość i wytrwałość kmieci, szlachcic wziął obu na służbę.

Kto zaś gra husarzem, towarzyszem pancernym, krzykaczem sejmikowym czy innym zamożnym i dostojnym typem, musi mieć własnego pacholika. Dla Starosty Gry to pewien kłopot, bo kolejny BN do poprowadzenia, ale i piękna okazja do wikłania SK w rozmaite awantury. Wszak pan za pachołkiem winien się ujmować - a niech taki w mieście co nabroi, zwadzi się z kimś, coś ukradnie, albo chociaż spije się na umór - i już Kompania zgrzyta zębami a w szable trzaska.

A sprytny i godny zaufania chłopek doskonałym będzie, gdy trzeba dyskretnie zdobyć jakieś wiadomości. Na służbę mało kto zwraca uwagę, więc łatwiej mu wcisnąć się gdzieś, podsłuchać rozmowę, zaprzyjaźnić się z innym sługą i wyciągnąć informacje. Służba zawsze dużo widzi, dużo słyszy, a wie więcej, aniżeli panom się wydaje. Trzeba tylko pamiętać, że naszych sług również się to tyczy.

Tomasz Michałowski
Michał Mochocki

Szlachcic na zagrodzie
czyli garść konceptów na dyariusze NDP



Dwór

1. Goście i krewni

Goście winni pojawić się na jednej z pierwszych Biesiad w Nowych Dzikich Polach, kiedy tylko gracze dwór swój obejmują. Na pewno wkrótce przyjadą sąsiedzi i ksiądz proboszcz, a i krewni zechcą sprawdzić, jak to też sobie żyjemy. „Gość nie w porę gorzej Tatarzyna", powiadali przodkowie. I rację mieli, bo też taki gotów piwniczkę osuszyć i spiżarnię opróżnić, a jak ze służbą przyjechał, to i burdy w czeladnej izbie murowane. A jeszcze też kto co we wsi zbroi i nie wiadomo, co z tym począć. Gościny wszak odmówić nie można ani z domu wypędzić, bo po całej okolicy wieść pójdzie, żeśmy skąpcy i oczajdusze. A krewniacy w gościnie, mój Boże! Toż to stare ciotki na niedzielę całą zjechać potrafią, a swatać nas zechcą, a dwór dla nich przebudować, bo izba za ciasna, a ogród francuski zakładać, a fraucymer frykasami karmić - a jak ich pannę służebną z naszym sługą kto przyłapie, toż dopiero dopust Boży!

2. Wesoła biesiada

Nie zawsze jednak gość będzie niepożądanym, zwłaszcza gdy święto lub zimowy długi wieczór, a gość kompan zacny. A biesiady prowadzenie wielkim jest wyzwaniem dla Starosty: muzykę dobrać, staranne opisy przedstawić, atmosferę biesiadnego stołu samojeden oddać, nad całością gry panując. Przygotowanie. Wiele zajęcia przed samą biesiadą nas czeka, jeśli do nas zacni goście zjadą. Trza o mięsiwo, trunki i insze jadło zadbać (tak dla gości, jak i ich czeladzi), kuchmistrza dobrego pożyczyć lub nająć, domowym nową odzież sprawić, a dwór cały na przyjęcie gości ochędożyć (świeżą słomę na podłogę, izbę jadalną przewietrzyć, ściany czym obić, a obrusów i misek i pucharów nagotować, alkierze do spania i pościel naszykować... ej, bez dobrej klucznicy się nie obejdzie!) Biesiada. Tu odsyłamy do „Biesiady" z 5 i 6 numeru Portalu, gdzie opisano rzecz dokładnie. A najwspanialsze z biesiad bywają okolicznościowe: uczty weselne, chrzciny, stypy, imieniny, takoż świąteczne rodzinne biesiady (z bożonarodzeniową na czele), a kuligi karnawałowe, a uczty myśliwskie, etc., etc. Konsekwencje. Pierwsza rzecz to straty oszacować, i w dobytku i w czeladzi. Izby do ładu na powrót przywieść, jeśli trzeba to medyka wezwać albo trumny u stolarza wołać. Gorzej, jeśli jaka większa zwada u nas była, a zaś trupy pośród szlachty padły, bo procesy grożą, dochodzenia i odszkodowania. Zawsze zaś biesiada taka wyjściem do następnej, bo gość miły takoż nas w gościnę prosić będzie. Wtedy w drogę wyruszamy, a w drodze wiele zdarzyć się może...

3. Sprzedaż na pniu

Sprytni kupcy osobiście lub też ich agenci już na długo przed zbiorami jeździli po Polsce by zboże skupować. Płacił tedy taki kupiec szlachcicowi w gotowiźnie, gdy zboże jeszcze na polu stało, szlachcic zaś się podejmował tyle to a tyle łasztów zboża po żniwach dostarczyć. Na pniu kupiec płaci mniej niż byśmy po żniwach na targu dostali, lecz pieniądze od razu wypłaca, a nam złota zazwyczaj brakuje. Lecz cóż robić, kiedy już sprzedane zboże wojska zatratują albo ogień pożre? A myśmy pieniądze wydali, a nawet jeśli nie, to kupiec z powrotem nie weźmie, bo nasze zboże już sprzedał szyprowi z Niderlandów (i za dużo większy pieniądz), więc nam koniecznie potrzeba to zboże dostarczyć. A skąd? Kraść sąsiadowi nocą snopki z pola? Z kupcem się układać, by odszkodowanie płacić, co nam ze trzy razy tyle wyjdzie, co to zboże warte? Jeśli się nie ułożymy, sprawa w sądzie murowana, a kupiec gdański strat swoich dochodził będzie na naszych krewnych (a nawet na sąsiadach, bo i tak bywało!), przez co wrogów wśród najbliższych nam przysporzy. Ani chybi, w srogie długi popadniemy. (A najciekawiej będzie, jeśli to nasz sąsiad zboże sprzedane zatracił, a wierzyciel do nas przyjdzie, bo to u sąsiada pożar był, a myśmy nie pomogli i zboża na zasiew nie dali, to teraz płaćmy, bo to przez nas on zrujnowany!)

4. Choroba

Zdarzy się, że kto z czeladzi zachorzeje nagle, albo, nie daj Boże, pani domu albo córka gdzie zziębnięta z zimowej przejażdżki się wróci, a na drugi dzień gorączka przyjdzie. Stąd nie tylko trwoga i frasunek, lecz i koszta i kłopoty, bo to po medyka posłać (jeśli nie samemu jechać!), a opłacić tegoż, a choćby i babę zielarkę ze wsi wołać. Gorzej, gdy na jakie przeziębienie drugi, trzeci, czwarty w domu zachoruje. Bo kto wie, czy to nie zaraza groźna?

5. Złodziej

Gdy we dworze coś nam zginie, zaraz podejrzenie na służbę pada, bo też służba najłatwiejszy do wszystkiego dostęp miewa. Ale który mógłby się ośmielić po nie swo-

ją własność sięgnąć? Czy nasz zaufany klucznik, który klucze do wszystkiego dzierży? Ekonom, co wie najlepiej, co gdzie mamy? A może ten najgorszy hultaj, który nieraz już za hardość pod pręgierzem stawał? Trzeba mądrze dochodzenie przeprowadzić a donosów służby uważnie wysłuchać by winnego schwytać, niewinnemu krzywdy nie wyrządzić, a swoje odzyskać. A gdy dokument ważny zginął (na szlachectwo pergaminy, gdy nam właśnie nieszlachectwo zarzucono, a za dwa tygodnie wywód na sejmiku trza uczynić), to dopiero kłopot, bo to ani chybi sługę ktoś przekupił, a nam strata niepowetowana!

6. Niepokorna czeladź

Bywa, że się zajazd nam szykuje, a tu ludzi więcej trzeba. Więc się różni swawolnicy, ludzie luźni czy Kozacy do nas garną, którym płacić i jeść dawać trzeba, a że zbrojni są i w kupie, to okiełznać ich niełatwo. Bo co czynić, kiedy więcej złota zażądają, chłopków naszych biją, dziewki gwałcą, a gdy ich upomnieć, to i na nas rękę podnieść gotowi? Może innych trzeba będzie nająć, by się pierwszych pozbyć? Może do sąsiada o ratunek posłać? Może rotmistrza chorągiewki co w pobliżu kwateruje w sukurs wołać, lub do pana starosty do grodu jechać? Ej, wstyd będzie po całym powiecie, gdy najmiemy 20 Kozaków, do dworu wpuścimy, wódki beczkę damy, a potem nocą w samej bieliźnie przez okno przed nimi uchodzić będziemy...

Wieś

1. Krnąbrna wieś

Idealne na początek Nowych Dzikich Pól, kiedy nowym panem we wsi jesteśmy i dopiero osiedzieć się musimy. Jak sobie na początku pościelemy, tak też będziem potem sypiać. Jeśli we wsi sołtys i gromada zgodnie działają, to chłopki krnąbrnymi być mogą, zwłaszcza kiedy nowy pan przyjeżdża. Każe pięć dni pańszczyzny w tygodniu odrabiać, a oni powiedzą, że za poprzedniego jeno dwa dni były, a na to przedłożą pożółkłe papiery, jeszcze przez króla Kazimierza podpisane. Albo czynszów wyższych płacić nie chcą, bo nieurodzaj i pieniędzy nie mają. Albo za drzewo z lasu czy ryby z rzeki nie płacą, bo za dawnego pana wolność taką mieli. Albo czynsze z karczmy lub z młyna chcemy wybierać, zaś arendarz kwity nam przedstawia, że poprzedniemu panu zapłacił na 10 lat z góry... Zabawne się wydaje, lecz to poważna sprawa. Bo jeśli już na początku ustąpimy, to słabość pokażemy i chłopi na głowę nam wejdą. Ale jeśli z nich wrogów od razu zbytnią surowością zrobimy, to bodaj czy nie jeszcze gorzej, bo zaczną uciekać, pracować leniwie, sprzęty złośliwie niszczyć, a i pole dworskie której nocy przed żniwami zgorzeć może. Tedy najrozsądniej byłoby ustąpić, ale na rok jeno albo na dwa, w tym zaś czasie sołtysa sobie zjednamy i gromadę osłabimy, a potem już swoje przeprowadzimy jak chcemy.

2. Zabójstwo

Wielki kłopot, kiedy zdarzy się mord we wsi. Nie ma rady, złoczyńca gardło dać powinien, bo kto ani ludzkich ani boskich praw się nie obawia, ten i dobrym poddanym nie będzie. Ale który z chłopów jest mordercą? Zawsze podejrzenie pierwsze padnie na tych, którzy się z zabitym ostatnio wadzili, zwłaszcza, jeśli było się o co mścić. Jeśli też są jacyś obcy w okolicy, jak Cyganie, swawolni żołnierze albo ludzie luźni, to też tam najprędzej trzeba szukać, jeśli przy zabójstwie co skradziono. Gdy podejrzanego mamy, lecz do winy ów się nie przyznaje, można kata z miasta przywieźć, iżby na torturach prawdy dociec, albo też podejrzanego pod sąd miejski oddać. Srogie i okrutne jest prawo niemieckie, jakim w miastach sądzą, bądźmy więc pewnymi, że morderca za swój czyn drogo zapłaci. Jednak opłacenie kata i koszta procesu bardzo są wysokie, jeśli więc jesteśmy w długach, trzeba będzie sprawiedliwość samemu wymierzać.

3. Ucieczka chłopa

Bywa też, że jaki krnąbrny kmiotek, zwłaszcza jeśli przez nas srogo ukarany został, nocą wraz z rodziną i dobytkiem ze wsi ujdzie, aby do lepszego pana się w poddaństwo oddać, a gdy nieżonaty, to na Ukrainę nawet szczęścia szukać pójdzie. Nowy pan zaś zawsze chłopka z otwartymi ramionami przyjmie i wydać nie zechce. Prawo jest po naszej stronie, ale jeśli chłopek do magnata uszedł, to już nam go nie zobaczyć. Ani prawem, ani siłą niczego tu nie wskóramy. Proces. „Proces o wydanie zbiegłego poddanego" toczył się przed sądem grodzkim. Grodzkim właściwym dla nowego miejsca pobytu, jeśli więc nam kmiotek uciekł do innego województwa, to będziemy musieli za nim jeździć i koszta ponosić. Aby wyrok był po naszej myśli, najpierw woźny grodzki aresztu chłopa dokonać musi - co nie znaczy uwięzić! Dawnymi czasy „aresztować" znaczyło urzędowo stwierdzić pobyt osoby (lub przedmiotu, np. skradzionego konia czy klejnotu) w określonym miejscu. A więc woźny udawał się do wsi, gdzie zbiega musiał obaczyć na własne oczy - tymczasem zbiegły chłop, uprzedzony często o wizycie woźnego, na ten czas opuszczał wioskę, w której formalnie go przecież nie było... A nawet gdy woźny chłopa obaczył i „położył nań areszt", musiał wrócić z tym do grodu i zdać relacyją, dając tym samym zbiegowi czas na ucieczkę (np. do innej wsi tego samego pana). Tak więc bywało, że zniecierpliwiony pan wykradał swego zbiega siłą lub podstępem. Co z kolei nowemu panu niezbyt się podobało...

4. Obrona wsi

Jeśli w pobliżu tatarskich szlaków siedzimy, na moskiewskiej granicy, grasanci nam grożą lub wojnę z możnym sąsiadem toczym, wtedy zwyczajną jest rzeczą czujność i obawa przed napadem, który wieś nam z ziemią zrównałby niechybnie. Dobrze, jeśli z poddanymi zgodnie żyjem, a co drugi chłop z rusznicą do lasu chadza, o! to wielką będziem mieć w opałach pomoc! Inaczej czeladź bardzo liczną, zbrojną chować trzeba, na każde wezwanie gotową, a czaty wystawiać pilnie. Gdy zaś najazd dniem lub nocą na wieś spadnie, mężnie jemu stawić czoło, bo co chłopków wytną albo uprowadzą, zboża zniszczą, chat popalą, wszystko strata nieodżałowana.

Przybysze

1. Luźna chorągiew

Prawdziwy dopust Boży, jeśli nam się jaka chorągiew żołnierska (a najgorzej tatarska!) do wsi zwali i stacje wybierać pocznie. Wedle prawa dobra szlacheckie są od stacji wojskowych uwolnione, lecz gdy setka szabel we wsi stoi, to ich pergaminem nie wygonić. Ileż to obroku dla koni ze wsi wezmą, ile ptactwa, prosiąt, bydła wybiją, a co mąki, co kaszy, co sera chłopkom nabiorą, nie spisał-

byś tego i na wołowej skórze! Dobrze jeszcze, jeśli rotmistrz dobry szlachcic i żołnierzów krótko trzyma, wtedy zabiorą tylko jadła i obroku, po czym precz pojadą, większych szkód nie narobiwszy. Ale jeśli chorągiew do swawoli nawykła, to bój się Boga! Toż dziewek we wsi napsują, a sprzętów zrabują, a chłopów posieką, gdy się który w czym sprzeciwi, a ty, człeku, cierp, zmilcz, a dziękuj jeszcze, że ci koni ze stajni nie pobrali a dachu nad głową nie zapalili. A rotmistrza i starszyznę we dworze gościć musisz, więc co najlepsze z piwnicy i spiżarni na stół dawaj, a córek i żony z komory nie puszczaj!... Zaprawdę, jeśli tylko masz gdzieś zakopany garnek złota, dobywaj go czym prędzej, bierz dukatów, a zaś rotmistrzowi dawaj pełen mieszek, iżby włości twe ominąć zechciał. Niech tam u sąsiada kwateruje z żołnierzami, nie u ciebie.

2. Chajdaje

Chajdaje są to chłopy, które wielkie stada wołów z Ukrainy aże na Śląsk i do Niemiec nieraz pędzą, zawsze z psami i kilkoma końmi do pomocy. Droga taka trwa całymi miesiącami, bo też z bydłem spieszyć się nie można, inaczej by schudło, zmarniało i w cenie spadło. Toteż właściciele onych stad najmują po drodze pastwiska na całe tygodnie, iżby woły odpoczęły i tłustości znów nabrały. Jeśli więc rozległe łąki i ugory mamy, a nasz folwark przy gościńcu dobrym leży, można by kupcowi na pastwisko nająć, z czego korzyść jest podwójna: grosz brzęczący zarobiony oraz gleba pięknie użyźniona, bo nawozu mnóstwo po bydle zostanie. Od chajdajów mleka tanio kupić można, a gdy jaka krowa padnie albo okuleje, to i mięsa też niedrogo. A gdy nieuczciwi się natrafią, mogą nawet zdrowych, młodych wołków parę sprzedać (a kupcom powiedzą, że nogi połamały i trza było dorżnąć :)). Przy tym zysku jednak i frasunek pewien, bo chajdaje są to chłopy silne, tęgie i odważne, a do tego w kupie i nad sobą pana nie mające, więc o sile swojej wiedząc, harde są nad wyraz i po karczmach z włościanami chętnie za łby idą. Stąd też bijatyki, awantury, niepokoje we wsi przydarzyć się mogą.

3. Nierządnica

Chłop zawsze powinien ludzkich i boskich praw pilnie przestrzegać. Stąd też pan i proboszcz zgodnie pracy dokładają, by poddanych do wszelkiego posłuszeństwa wdrażać. A wysiłki owe wniwecz się obrócą, jeśli we wsi się zatrzyma wszeteczna niewiasta, czasem z młodą uczennicą nawet, z tych co włóczą się po wioskach i za miskę strawy ciałem swoim kupczą. Wielkie szkody i zgorszenie z tego przyjdą: raz, że cudzołóstwo to obraza boska, dwa, że gdy chłop prawo boskie złamie, to i ludzkie szanować przestanie, z czego krnąbrności wobec pana samego nabierze, a po trzecie wreszcie, za taką murwą i stateczny, bywa, gospodarz ze wsi wyjdzie, roli pańskiej, żony, dzieci odbieżawszy, bo też wyuzdana i swawolna wędrownica okrutnie na pokuszenie wieść umie. Toteż kiedy taka przyjdzie, nie zwlekając trzeba schwytać, wybatożyć, po czym „ze wsi wyświecić" - to jest publicznie, ze sromotą wielką, przez baby wiejskie gnojem obrzucaną za opłotki wygnać. Z czego kmiotki mają i naukę, i widowisko.

4. Rzemieślnik

Wielce się przyda we wsi zręczny rękodzielnik. Dla dworu, gdy potrzeba, zawsze będzie na usługi, chłopom narzędzi albo mebli tanio zrobi, a do tego z innych wsi do nas przyjeżdżać będą, więc i w karczmie ruch się zwiększy, i rzemieślnik grosz zarobi, z czego czynsz nam odda. Gdy się tedy do nas kowal, cieśla, szewc, kołodziej, garncarz, tkacz czy bednarz zgłasza, z otwartymi ramionami go przyjmujmy. Wiele nas to nie kosztuje, bo jeno kawałek ziemi, gdzie by chatę mógł postawić (a i to na gruntach wiejskich, a nie pańskich stawiać może), a zaś same zyski można sobie obiecywać. Byle tylko jaki zły to człowiek nie był.

5. Zbiegły chłop

Zdrowy chłop za dziesięć wołów stanie, jeśli więc nam jaki cudzy zbieg się trafi, który u nas we wsi zgodzi się pozostać, brać go trzeba bez wahania. Byle tego nie rozgłaszać, bo poprzedni pan przyjedzie o zwrot się upomnieć. Procesu obawiać się nie musimy, kiedy bowiem woźny przyjdzie chłopa szukać, ten w konopiach się ukryje i znaleźć się nie da. Ale baczyć pilnie trzeba, czy się jacy obcy pachołkowie gdzie nie kręcą, bo też dawny pan gotowy zbiega nam przemocą wydrzeć.

Sąsiedztwo

1. Zły sąsiad

Klasyczny motyw, którego zabraknąć tu nie mogło. Opisu jednak poniechamy, żeby nie powielać informacji z podstawki, gdzie ów koncept zacnie wyłożono. [Odsyłamy do podręcznika Dzikie Pola, s. 48-49.]

2. Zajazd

O zajazdach w księdze „Dzikie Pola" równie wiele napisano, więc powtarzać tu nie trzeba. Podkreślamy tylko, że ów motyw różne ma odmiany. To, że zajazd albo na nas czynią, albo my czynimy, rzecz jest oczywista. Lecz potrzeba też wziąć pod uwagę, czy to zajazd prawny (tj. prawomocnego wyroku egzekucja) czy zajazd bezprawny (czyli rozbój pospolity), bo to najważniejsze. [Dzikie Pola, s. 50-52] [Portal nr 6, „Z dóbr wybicie", s. 45]

3. Proces

Szlachcic na zagrodzie bez procesów żyć nie może. Prędzej czy później i nam się zdarzy.

A gdy się zdarzy, nie ma co grosza skąpić, tylko dobrego jurystę wynająć, bo i nasz przeciwnik to samo uczyni. Nikt, kto praktyki w prawie pospolitym nie ma, z doświadczonym patronem sądowym mierzyć się nie może, jeśli więc będziemy sami w swojej sprawie mówić, przegramy z kretesem. Nic to, że taki patron od sesji sądowej co najmniej kilkanaście złotych weźmie (a trybunalski i kilkaset) - ważne, żeby proces dla nas wygrał. Także szlachciców dobrych i w powiecie szanowanych prosić trzeba, ażeby za nami świadczyli, bo szlacheckie słowo wiele waży. A ponieważ procesy ciągnęły się bardzo długo, a ich koszta (patroni, świadkowie, podróże, noclegi) były znaczne, ten przegrywał ostatecznie, któremu pieniędzy zabrakło.

Procesy przed jednym z trzech sądów bywały: ziemskim, grodzkim albo podkomorskim, a od ich wyroków odwoływać można się do trybunałów.

4. W grodzie sprawa

O urzędnikach grodzkich i samym urzędzie obszerniej by się nadało, ale cóż... Jeśli urzędową jaką sprawę mamy, nieraz trzeba będzie nam do grodu jechać. Urząd grodzki co dzień jest otwarty (z dni świątecznych wyłączeniem), gdzie pan pisarz do akt grodzkich za opłatą skromną do-

kumenta nasze wciąga. Trzeba bowiem wiedzieć, że wiele dokumentów w grodzie nie oblatowanych ważności nie posiada. A znów odpis z takiej księgi uczyniony (gdy papier stracimy) w sądzie wagę ma oryginału. Oblatować (tj. do ksiąg grodzkich wpisać) należało: umowy o przeniesienie własności, pozwy, manifestacje i protestacje wszelkie, „odpowiedzi", a nawet listy przypowiednie dla chorągwi zaciągu. Warto i testamencik oblatować, by ze szczętem nie zaginął. Słowem, kancelaria grodzka ważny urząd i pisarzom grodzkim miodu trzeba dawać i czerwońców sypać, by tam w księgach co nam trzeba wpisywali, a co insze wydzierali.

5. Grasanci lub zbóje

Oj, niepięknie mieć takie sąsiedztwo! Lepiej jeszcze, jeśli to miejscowe zbóje, z dawna w bliskich górach albo lasach zasiedziałe, bo ci mniejszym są dla szlachty utrapieniem; rozdrażnić jej nie chcą, więc też łyczków wolą napastować. Gorzej, jeśli jakie nowe zbóje skąd przyciągną, swawolne chorągwie, grasanci, maruderzy... Nie daj Bóg zaś, lisowczycy! Ci gotowi i dwór spalić, chłopków wyrżnąć, na pale powbijać; nic świętego dla nich nie ma, nawet jeśli szlachecka siedziba. A któż ich przepędzić może, jeśli u starosty dwudziestu pachołków jeno? Chyba by się cały powiat zebrał, jako to laudańska szlachta Kmicicowym uczyniła, wtedy co dokazać można.

Lokalna polityka

1. Sejmik

O sejmikach wiele napisano w Portalu nr 4. Kto chce poważanie mieć u panów braci, na sejmikach bywać musi. Okazja to niebywała, iżby możnych powiatu poznać i przyjaźń ich pozyskać, kreskę swoją na któregoś dając. Z czasem, gdy w nas cnót obywatelskich i rozwagi politycznej szlachta się dopatrzy, to i na nas kreski dawać pocznie, swoje interesa ufnie w nasze ręce kładąc. Posłem na sejm albo trybunalskim deputatem zostać wielki jest to zaszczyt, a do większych jeszcze drogę nam otwiera.

2. Poborca podatków

Dwa grosze z łanu folwarcznego szlachcic łanowego płacić winien rocznie. Który karczmę trzyma, to jeszcze czopowe od handlu trunkami, więcej nic. Bo to chłopi i mieszczanie mają państwo utrzymywać, za słuszną opiekę, jaką od szlachty doznają. A szlachcica głowa w tym, iżby ze wsi swojej sam podatki chłopskie wybrał i poborcy oddał. Ale często i tak bywa, gdy na sejmie bardzo wielki pobór uchwalono (a tu jeszcze przed żniwami albo jaka klęska była), że pieniędzy chłopek nie ma - choć ze skóry obłup, a podatków ze wsi nie wybierzesz. Wtedy musisz ze szkatuły własnej za chłopów zapłacić. Gdy sam grosza nie masz, to choć część za nich wyłożyć winieneś. Bo też na szlachcica, co podatków płacić nie chce, drudzy wielce krzywo patrzą. A gdy zły poborca się przytrafi, co podatki źle wymierza, a wybiera jeszcze gorzej, to skaranie boskie. Jeśli on dla skarbu państwa zbiera, można się ułożyć, iżby o połowę mniej wymierzył, ćwierć dla siebie zabrał, ćwierć pozwolił zaoszczędzić. Ale gdy poborca zapłacił do skarbu za nasz powiat ryczałt z góry... to wtedy wszystko co zbierze, legalnie chowa do własnej kieszeni! Ni szeląga taki nie popuści! Utrapienie to dla całego powiatu, bo gdy ma protekcje i koneksje, kilka lat z rzędu potrafi czopowe dzierżawić...

3. Nagana szlachectwa

Prawo ziemskie stanowiło, że gdy komu dowiedziono, że fałszywie szlachcicem się mieni, taki syn nie tylko, że szlachectwo traci, ale jeszcze majętności jego przepadają, a on sam do wieży na pół roku idzie. A zaś ziemie jego po połowie idą na skarb wojska kwarcianego, po połowie zaś na rzecz donosiciela, który nieszlachectwo mu zarzucił. Stąd też nader często się zdarzało, że niewinnego (a kawałek ziemi posiadającego) wrogowie podli o brak szlachectwa niesłusznie pomawiali, by połowę majętności dla siebie zagarnąć. Zwłaszcza nam się może to przydarzyć, gdyśmy nowi w okolicy i przyjaciół nam brakuje, by za nami świadczyć mogli. Musimy wtedy krewnych (ze strony matki i ojca) ściągać, pergaminy rodzinne zbierać, świadków różnych a poważanych (rotmistrzów, urzędników znajomych) powoływać, po czym wywód szlachectwa naszego na sejmiku (a czasem przed sądem ziemskim) uczynić. Tak to bowiem urządzono, że nie wróg swej racji, ale my swej niewinności dowieść mamy. On zaś świad-

Sąd ziemski - sędzia, podsędek, pisarz ziemski W każdym powiecie taki funkcjonuje, na roczkach sądowych w głównym mieście co czas jakiś (3 lub 4 razy do roku) się zbierając. Sprawy cywilne rozpatruje: a to o spadek procesik, a to o własności wydanie, o strat wynagrodzenie i tym podobne. Właśnie przed tym sądem szlachcic najczęściej się wadzi. Lecz że na sesję sądową czekać trzeba miesiącami, procesy wloką się przez długie lata - iście jak ten Rzędzianów o gruszę na miedzy. A bardzo pomaga, jeżeli z panem sędzią lub pisarzem ziemskim szlachcic w komitywie. Sąd ów księgi ziemskie trzyma, w których wszelkie oficjalne zmiany we własności ziemi w tym powiecie są zapisywane: sprzedaż, dzierżawa, darowizna i spadek.

Sąd podkomorski - podkomorzy lub komornik graniczny Ważne funkcje pełni, bo graniczne spory rozstrzyga i granice dóbr wyznacza. Pan podkomorzy zwykle sądzi, ale w mniejszej wagi sprawach pomocnikiem (komornikiem) się wyręcza. Z podkomorzym żyć dobrze nam trzeba, na łowy prosić, na biesiady, bo kto wie, czy nie przyjdzie nam na łaskę jego liczyć. Jeśli sprawa jaka o granicę, wówczas podkomorzy (lub komornik) na miejsce przyjeżdża, w obecności obu stron wedle ksiąg, papierów, znaków granicznych i zeznań starców rzecz rozsądza. Rozsądziwszy, nowe kopce na granicach sypać każe oraz mapę wykonuje, swym podpisem opatrując, którą mapę w księgach podkomorskich złoży.

Sąd grodzki - starosta lub podstarości, sędzia grodzki, pisarz grodzki Co 6 tygodni zasiada, a dla spraw kryminalnych przeznaczony, w pierwszym rzędzie cztery artykuły grodzkie sądzi: gwałt, podpalenie, rozbój na drodze oraz najście dworu szlacheckiego (najczęściej zajazdy sąsiedzkie). W których czterech sprawach sądzi bezapelacyjnie, tj. nie przysługuje odwołanie się od wyroku do trybunału. Ponadto sądzi wszelkie sprawy szlachty nieosiadłej (gołoty, jak Swawolne Kompanie), procesy o wydanie zbiegłych chłopów, o grosza publicznego sprzeniewierzenie. Sąd to najsprawniejszy, który czasem nawet wyrok swój wyegzekwuje. Pan starosta prawo mieczа dzierży, tj. wyroki również innych sądów zbrojnym zajazdem wykonywać winien (ale rzadko mu się chce).

Czopowe - podatek od produkowanego i importowanego alkoholu, wynoszący od 1578 roku 11% wartości trunku. Zbierany był przez państwowych poborców lub też przez sprytnych szlachciców, którzy podatek ów wydzierżawiali prywatnie. W zamian za czopowe z danej ziemi wpłacali oni do skarbu ustaloną, konkretną kwotę obliczoną przez skarbników, a co zebrali ponad tę sumę, to był ich zysk. Ma się rozumieć, że tego rodzaju poborcy byli stokroć gorsi od państwowych, bo zbierając do własnej sakwy, czynili to wyjątkowo sumiennie. Do roku 1658 czopowe wpływało do skarbu królewskiego, później oficjalnie przekazano je skarbom wojewódzkim (o przeznaczeniu funduszy decydował wówczas sejmik, a zarząd nimi sprawowała obierana na sejmiku komisja, izba lub sąd skarbowy). W 1673 na miejsce czopowego uchwalono 10 %-towe szelężne.

ków przekupuje i fałszywe dokumenta preparuje, iżby nas pognębić. Ale gdy wygramy!... Osławą się nasz wróg okryje, a my jemu proces wytoczymy o obrazę czci szlacheckiej, za co 12 niedziel w wieży grozi. A co inni go różnymi procesami szarpać zaczną, z tego już się nie wygrzebie, bo nikczemnym również w oczach sędziów będzie.

„Od powietrza, głodu, ognia i wojny..."

1. Morowe powietrze

Co kilka lub kilkanaście wiosen gdzieś w Rzeczypospolitej wybucha morowa zaraza. Zwykle pojawia się tam, gdzie głód i nędza, a więc często razem z wojną. Jeżeli morowe powietrze zawita i do nas, rozpierzchną nam się chłopi, po chatach mrzeć będą opuszczeni przez wszystkich chorzy, a nam najlepiej będzie uchodzić w strony, gdzie zaraza jeszcze nie dotarła. Byle nas nie dopadła po drodze! Okrutne obrazy widuje się wtedy na świecie. Wyludnione wsie, chaty o drzwiach krzyżem oznaczonych, zdziczałe psy ucztujące na trupach, głodujący nędzarze umierający na gościńcach... Lepiej omijać osady, przedzierać się lasem, bo na drogach pełno zarażonych, lecz i po lasach walają się zwłoki. Jeśli spotkamy głodnego, obdartego człowieka, a choćby i matkę z dziećmi, będziemy uciekać przed nimi „jak przed zarazą", a oni pobiegną za nami błagając o kęs chleba. Jeżeli spotkamy uchodzącego jak my szlachcica, przywita nas kulą z rusznicy, kiedy się tylko zbliżymy. Po kniei niosą się krzyki opętanych i szaleńców, a Dziewica Moru chichocze na wietrze. Nigdy nie zapomnimy tej potwornej podróży. Nigdy.

2. Klęska

Plagi rozmaite na ziemie nasze spaść mogą, jako to: susza, nieurodzaj, szarańcza, powódź albo pomór bydła. Okrutne straty nas wtedy czekają, bo to i zniszczenia same z siebie, i wydatki na ich łagodzenie (na cyrulików do bydła, na msze w intencji poprawy pogody, na robotników do grobel sypania), i koszta usunięcia skutków post factum. A do tego w chłopków tak samo jako i w dwór klęska uderzyła (albo i gorzej, że ledwie głodową śmiercią nie giną), więc strat nie ma na kim powetować. Toteż w długi wielkie przyjdzie popaść, albo ostateczna ruina nas czeka.

3. Wilcy

Gdy zimowe nadejdą srogie miesiące, wilcy z lasów coraz bliżej ludzkich sadyb ośmielają się podchodzić. Straszne są te dzionki, kiedy zmrok zapada już o czwartej, za czym szare wilki do wsi wchodzą; pod kurniki się podkopią, psów przy budach zduszą, do obory albo chlewa, jeśli wrota źle zamknięte, tamże się prześlizną... Zasię przeraźliwe kwiki, wycia, ujadania w noc się niosą, trwogą napełniając ludzkie serca. Strach więc chłopu i do wychodka i do stodoły wyjść po ciemku, bo go wilcy opaść mogą i rozedrzeć na własnym podwórcu. W dzień też do lasu po drewno niesporo, bo nieraz i na drzewo przed wilkiem umykać przyjdzie, a konia przy saniach postradać. Któż więc, jeśli nie pan, wsi przed wilkami bronił będzie? Gdy przy lasach wioskę mamy, a nadejdzie zima sroga, nie będziemy przy kominie się wygrzewać! Trzeba wokół sioła wilcze doły kopać, gałęziami kryte, w ostry pal na dole (lub palików kilka) opatrzone. W lesie wnyki, łapy, żelazne pasci stawiać i zatrute mięso rzucać. Przeciw wilkom w lasy ruszać, z czeladzią jak najliczniejszą, z psami odważnymi i chłopską nagonką (z sąsiadami nawet siły połączywszy), iżby wilków powystrzelać i od wsi odpędzić. A znów nocą, kiedy do wsi wilcy przyjdą, wyjechać ze dworu z płonącymi żagwiami, stosy chrustu (w dzień przygotowane) wraz podpalić, iżby płonącym ogniem i hukiem z rusznic przepędzić rabusiów.

Zjawiska nadprzyrodzone

1. Złe miejsce

Niemiła to rzecz dowiedzieć się kiedyś, że nieopodal wsi niemałym wysiłkiem nabytej leży siedlisko złych mocy. Może być to uroczysko leśne, krąg zaklętych kamieni, wzgórze z łysą polaną, zdradliwe mokradła albo ruiny starego zamczyska. Nawet i w dzień nieswojo samotnie się tam zapuszczać, a nocą i w kupie straszno. Czasami który pyszałek zakłada się po pijaku, że śmiałości mu stanie, aby wybrać się tam po zmroku, ale na trzeźwo odwagi nie starcza. Starsi ludzie pamiętają wiele opowieści o straszydłach, czartach, zjawach i dziwnych przypadkach złego miejsca się tyczących, a niektórzy powiadają, że widzieli dziwy te na własne oczy.

2. Widmo

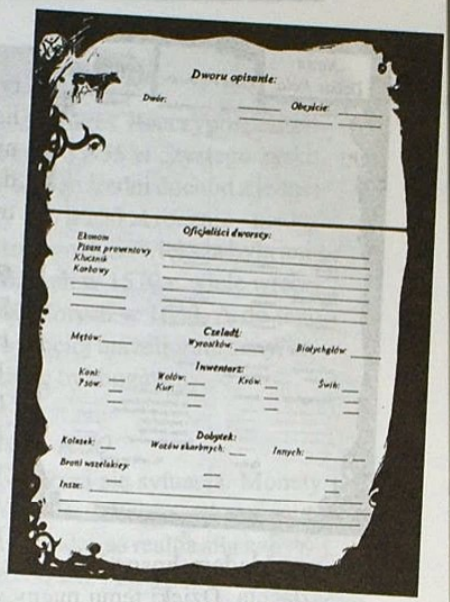
Zjawa albo spectrum jest to dusza niespokojna osoby zmarłej nagłą śmiercią, żywych świat nawiedzająca. Nie tak groźna i zawzięta jako upiory bywają, zawszeć jednak trwogę w ludziach wzbudza. Zjawia się nocą we dworze, chodzi po komnatach, szuści, stuka, jęczy, a bywa, że czegoś tam szuka i sprzęty przesuwa... W starym dworze nie wiadomo, zali to naprawdę spectrum chodzi nocą, czy też tylko deski ze starości skrzypią, okiennica luźna trzaska, a w szczelinach wiatr zawodzi. Czasem parobkowi albo dziewce zjawa się ukaże, że z przestrachu o mało co zmysłów nie postradają, czasem też postaci żadnej nie przybiera, jeno pojrzy któryś parę butów, co sama schodzi po schodach... A bywa, że straszy w jednej izbie tylko, wtedy w izbie owej nikt nie sypia, a że nocą coś tam jęczy, skrzypi, trzaska, to wszyscy przywykli. Domownicy śpią spokojnie w drugiej części dworu, tylko gościom trochę dziwno...

3. Pogańskie gusła

Do rozegrania w dzikich, najmniej ucywilizowanych obszarach Litwy lub w borach inflanckich. Lepiej w XVI niż w XVII wieku, ale niekoniecznie. Litwa długo była krainą pogaństwa. A w najdalszych jej zakątkach, w głuchych kniejach i na niedostępnych bagniskach, pogańską w sercu swoim ciągle pozostaje... co odkryjemy z przerażeniem, jeśli obejmiemy w posiadanie wioskę gdzieś w litewskiej głuszy. Chłopstwo żegna się co prawda znakiem krzyża, lecz prawd wiary nie zna wcale, nie spowiada się i nie komunikuje. Do kościoła też nie chodzi, ale to nie dziwne, bo kościoła nigdzie tu w pobliżu nie ma, za to stary wróż-pustelnik, „świętym mężem" zwany, w lesie nieopodal mieszka. Nocą gdzieś na bagnach płoną ognie, chłopi harce dziwne, modły bałwochwalcze przy kurhanach odprawiają, a zaś w dzień potulnie powinności swoje pełnią... Co zaś, jeśli się okaże, że prawdziwie czartu cześć oddają, on zaś próśb ich wysłuchuje i na dwór nieszczęścia spuszcza?...

Tomasz Michałowski i Michał Mochocki

Instructarium do Karty Folwarku, pars II



Mówiono poprzednio o folwarku położonym na ziemiach koronnych, lecz poza zasięgiem handlu wiślanego. Dane te dotyczyły również części folwarków litewskich - tych, które funkcjonowały w pobliżu dużych ośrodków miejskich w ludnych okolicach. Teraz czas się przypatrzeć dwóm specyficznym regionom Korony oraz reszcie folwarków litewskich. Raz jeszcze przypominamy, że jakkolwiek dane obliczono na realnych podstawach, to są one w dużej części szacunkowe. Służyć mają jako pomoc i wzorzec dla Starostów Gry, którą to funkcję, mamy nadzieję, spełniają w zupełności.

Korona - regiony specyficzne

Prusy:

Region położony w bezpośredniej bliskości Gdańska, najważniejszego portu RP. Wszędzie w Prusiech kwitły folwarki zbożowe, mniejsze niż gdzie indziej, lecz bogate i dobrze zagospodarowane. Folwark zbożowy eksportowy „cały zbożem stał" i produkował wyłącznie na handel gdański, praktycznie tylko zboże. (Co nie znaczy, że nie hodowano bydła - przeciwnie, było konieczne dla nawożenia gleby.)

Transport zboża do Gdańska kosztował niewiele, pośredników nie potrzebowano, więc na zbożu zarabiano niemal dwukrotnie więcej niż w głębi kraju. Nawet chłop pomorski był bogaty - pańszczyzny zazwyczaj nie robił, bo we wsi czynszowej siedział (50% na półłanku albo pełnym łanie, a 38% na zagrodach), własne płody rolne samemu sprzedając. Zaś na pańskim pracowali najemni parobcy, którym pan w pieniądzu płacił, ale niewielkie były to sumy wobec osiąganych zysków. Zresztą czynsze chłopskie w pełni pokrywały te wydatki.

Wielki też był w Prusiech dochód z karczem, bowiem mnóstwo ludzi do i z Gdańska zawsze przejeżdżało, po gościńcach dobrych a bezpiecznych, w tym bogaci kupcy, szlachta, cudzoziemcy, a i chłop pomorski mnóstwo do przepicia miał pieniędzy. Więc też liczne były tam gospody i najlepsze w całym kraju, a gdzieniegdzie murowane.

Dobra też intrata z każdego rzemiosła, bo tu lud zamożny wszędy mieszkał.

Ukraina, Wołyń i Podole:

Najżyźniejsze ziemie uprawne, rozległe trawiaste stepy doskonałe dla hodowli bydła, a przy tym liczne sady i pasieki - oto obraz południowo-wschodnich ziem RP. Niestety, zbyt wielka odległość do Bałtyku sprawia, że handel zbożem opłaca się jedynie magnatom, którzy transportują ogromne ilości. Szlachcic sprzedaje swoje zboże w ukraińskich miasteczkach, skąd dochód niewielki, bo zboża tu w bród. A więc gorzałkę się z niego pędzi i swym chłopom każe ją kupować, zatem z podłej, wiejskiej karczmy bywa zysk zdumiewający.

Wielka zaś intrata jest z hodowli wołów na szerokich stepach wypasanych, których całe stada potem się przepędza na jarmarki w miastach w całej Rzeczypospolitej, czasem aż na Śląsk albo w głąb Niemiec.

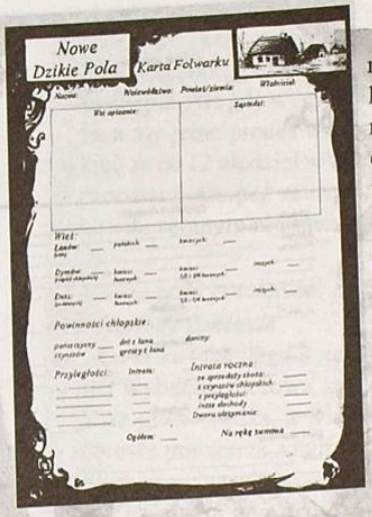
Pieniądz będzie jeszcze z sadów, osobliwie ze śliwek, bo suszone śliwki ukraińskie aż do Gdańska docierają. Szlachcic je sprzedaje kupcom w większym mieście w okolicy, ci zaś dalej je przewożą. Także z pszczółek jest intrata, a to z miodu oraz z wosku, który jest na świece i pieczęcie.

Wspaniałe warunki są na Ukrainie, lecz pamiętać trzeba, że to ziemie od najazdów niebezpieczne, które nieraz wszystko zniszczą, a poza tym są magnaci, którym szlachta drobna za pół ceny płody swoje musi sprzedać, bo inaczej bieda będzie.

Litwa:

Charakterystyka

Ziemie litewskie w wielkiej części są pokryte borami i lasami, często podmokłe, przecięte rzeczkami i strumieniami, upstrzone jeziorami, czasami bagniste i zdradzieckie, a więc rzadziej zaludnione niż koronne. Stąd też w głębi Litwy niewiele znajdziemy typowych folwarków nastawionych na uprawę zboża. Jedynie na północy kraju, w zasięgu handlu dźwińskiego (ok. 50, góra 100 km od Dźwiny i jej spławnych dopływów), pod koniec w. XVI upowszechnił się zbożowy folwark, gdyż tam Ryga miejsce koronnego Gdańska zajmowała. Podobnież rozwinęły się folwarki w bardziej cywilizowanych stronach Litwy, zwłaszcza w pobliżu większych miast, które zapewniały


Nowe Dzikie Pola
Karta Folwarku

rynek zbytu. W innych okolicach, nie licząc zreformowanych odgórnie dóbr hospodarskich, folwark zbożowy trafiał się nieczęsto.

Folwark litewski

Folwarki zawdzięczają Litwini reformie z lat 1557-1570, tzw. „pomierze wołocznej" (pomiara włóczna). Uczyniona z woli monarchy, dotyczyła tylko dóbr do niego należących - ale najważniejsze dla nas, że za przykładem hospodara poszli i magnaci i zwyczajna szlachta. Dzięki temu mamy wzorcowy model folwarku litewskiego, będący doskonałym punktem wyjścia dla naszych rozważań:

1. Ziemię podzielono na włóki po 30 morgów (co odpowiadało koronnemu łanowi mniejszemu, używanemu w I cz. Instructuarium), przydzielając 1 włókę dla 1 kmiecia, a 2 włóki dla bojarów putnych, młynarzy, strzelców, osoczników i koniuchów. Ogółem ziemi chłopskiej było 7 razy więcej niż pańskiej.

Warto zaznaczyć, że chłopi litewscy uzyskiwali po całej włóce, gdy w Koronie wskutek rozdrobnienia gruntów najczęstsze były już gospodarstwa półłanowe.

2. Pańszczyznę wyliczono na 2 dni z włóki tygodniowo, z możliwością zamiany na opłatę 1 zł rocznie (jeśli dwór jej nie potrzebował). Ponadto w roku obowiązywało 12 tłok, a w razie potrzeby gwałty.

3. Czynszu płacono z 1 włóki dobrej ziemi - 21 gr, średniej - 12, podłej - 8 gr, bardzo podłej (piasek lub błoto) 6 gr.

4. Danin dawano 2 beczki owsa i 1 wóz siana od gruntów dobrych i średnich, 1 beczkę owsa i wóz siana od podłych, bardzo podłe tych danin nie składały. Za to z każdej włóki dawano jeszcze gęś, 2 kury, 20 jaj i 4 grosze w pieniądzu.

Na pieniądz można było zamienić każdą daninę, a wówczas ogólna wartość świadczeń wynosiła z włóki dobrej ziemi - 54, średniej - 45, podłej - 31, bardzo podłej - 14 gr.

5. Przy pomiarze ziemi uporządkowano układ gruntów, przenosząc osadników wraz z chatami według konkretnego planu, tworząc wzorcowe ulicówki, gdzie chaty stały w równym szeregu po jednej, ew. po obu stronach ulicy. Ziemię dzielono na trzy pasy równoległe do drogi, a owe pasy w poprzek dzielono na włóki.

Oczywiście, nie zawsze kształt terenu na to pozwalał, wtedy dzielono pola tak, jak się dało. Poza ziemią uprawną do wsi należały wspólne grunta: pastwiska, łąki, lasy, a jeśli ziemi ornej zostawało, chłopi odpłatnie mogli ją dzierżawić.

Oto wzorzec doskonały. Rzadko w pełni naśladowany, lecz dążono do niego w miarę możności. To górna granica, jaką nasz folwark może osiągnąć.

Zapadła dziura

Dolnym punktem na naszej skali jest wieś zacofana niczym sprzed pomiary włócznej, gdyż i takie w dzikszych okolicach wciąż się zachowały. Prowadziły gospodarkę w pełni naturalną, nie stosując nawet trójpolówki, a zboże produkowały wyłącznie na własne potrzeby (co najwyżej w małej ilości na targ do miasteczka), praktycznie nie uczestnicząc w wymianie handlowej. Stąd i pańszczyzna była potrzebna w znikomym wymiarze, za to podstawowe znaczenie miały daniny naturalne - z lasu, rzeki, kurnika i ogrodu. W produkcji rolnej gospodarstwa te były dużo mniej wydajne, gdyż brak trójpolówki (i rotacji gruntów) oznaczał gęstą szachownicę poletek uprawianych latami w ten sam sposób, a więc szybko jałowionych. Największy zysk litewski był z produktów leśnych: futra i skóry, drewno (klepki na poszycie statków, pnie na maszty, wańczos tj. listwy do okładania ścian, wreszcie bale, dyle i deski, czyli materiał budowlany), smoła, dziegieć, popiół i potaż.



Tak zacofane osady, o charakterze prawie nie zmienionym od wieków, spotykano w XVII w. przede wszystkim w regionach puszczańskich, oddalonych od centrów handlowych i spławnych rzek (np. wschodnia Białoruś i błota Polesia).

Gospodarka litewska

Las na Litwie najważniejszy, potem jeziora i rzeki, potem dopiero zboża. Dla folwarków nie uczestniczących w masowym handlu zbożowym wyliczyliśmy następujące możliwe źródła dochodów *. Rzecz jasna, żaden folwark nie działa we wszystkich gałęziach produkcji, a jedynie w kilku:

- futra i skóry - 20-150 zł (zależnie od ilości myśliwych i od rodzaju futer)
- drewno: maszty, klepki, dyle, deski itp. 40-100 (jeżeli mamy drwali i traczy) **
- popiół, potaż, dziegieć, smoła, węgiel drzewny - 40-100 (jeżeli mamy smolarzy, węglarzy, potażników) **
- ryby i raki - 30-50 zł
- miód i wosk z leśnych barci - 20-30 zł
- zboże - 20-50 zł (jeżeli w okolicy istnieje mały lub średni rynek zbytu)

* policzono łącznie zysk ze sprzedaży produktów oraz wpływy z czynszów płaconych przez robotników

** równie wysokie dochody można uzyskiwać tylko przez kilka(naście) lat, aż do wytrzebienia lasu; wykarczowane ziemie szły pod uprawę zbóż

Tak duża rozpiętość dochodów zależy przede wszystkim od położenia osady. Jeśli mamy blisko do miasteczka, gdzie na targu sprzedajemy swe produkty, zarobimy średnio; jeśli miasto duże - odpowiednio więcej. Ale jeśli siedzimy gdzieś w leśnej głuszy, dokąd raz do roku przyjeżdża kupiec po futra i produkty drzewne, to zapłaci nam o wiele mniej niż jest to warte. Bywają osady na poleskich bagnach, co w gotówce ledwie 40 złotych rocznie z ryb i raków nam przyniosą, a bywają ludne wsie w pobliżu Wilna albo Mińska, gdzie za samo zboże drugie tyle dostaniemy.

Tablica porównawcza dla I ćwierci XVII wieku

	Korona	Prusy
Liczba łanów	3-5	2-3
Liczba dymów	20-30	20-30
Dochód ze zboża	350	600
Czynsze	16	-
Daniny	40-50	-
Pańszczyzna	4	wieś czynszowa
Karczma	35	90

	Ukraina	Litwa
Liczba łanów	4-10	2-4
Liczba dymów	15-30	10-20
Dochód ze zboża	100-150	50-80
Czynsze	-	10
Daniny	-	25
Pańszczyzna	3	2
Karczma	50	20

Schyłek wieku XVI

Najwspanialszy, najbogatszy okres Rzeczypospolitej! Łan folwarczny dawał wówczas 35-55 zł czystego zysku (chłopski ledwie 2,5-3,5 zł), a więc średni dochód z jednej wioski mieścił się pomiędzy 150 a 250 zł rocznie - ale też siła nabywcza pieniądza polskiego dużo większa była aniżeli później, a za owe 200 złotych w 1570 r. wiele więcej można było kupić niż za 300 złotych w 1630. A do tego ceny zboża rosły wówczas szybciej aniżeli inne ceny, zatem z każdym rokiem szlachcic był bogatszy.

Lata 1625-1650

W latach dwudziestych pogarsza się sytuacja. Monety polskie coraz mniej zawierają prawdziwego srebra, a więc wszystkie ceny szybko rosną, spada zaś realna siła nabywcza pieniądza. Od roku 1620 do 1625 mamy do czynienia z inflacją wynoszącą aż 40%! Pewne zachwianie w handlu gdańskim wywołała też wojna o ujście Wisły (1626-29). Przede wszystkim zaś podkreślić trzeba, że jakkolwiek wzrastał ciągle dochód nominalny (wyrażony w złotych), to dochód realny (siła nabywcza złotego) mimo wszystko spadał - i to wyraźnie. Generalnie szlachta nie przymiera jeszcze głodem, lecz ma coraz mniej gotówki, a że nie ogranicza zbytkownego trybu życia, to popada w długi - najubożsi muszą zatem wyprzedawać ziemie i szukać chleba w czyjejś służbie.

Wiek XVII, *druga połowa*

Zniszczenia wojenne w latach 1648-1667, jakkolwiek niewspółmiernie, dotknęły wszystkie regiony. Stracono nie tylko uprawy, budynki, sprzężaj i zapasy, ale również wielką część siły ludzkiej, bez której niemożliwa była odbudowa zniszczonych gospodarstw. Wszędzie brakowało rąk do pracy, a do tego nastąpiła dalsza lawinowa dewaluacja monety. Gospodarka RP została doszczętnie zrujnowana.

Korona i Prusy: spadek dochodów o 50-60%.

Ukraina: po 1648 r. dobra ukraińskie nie przynoszą żadnych dochodów, a wołyńskie i podolskie - dochód minimalny.

Litwa: po 1655 r. wskutek rekwizycji i rabunków moskiewskich dochody spadają o 50-80%.

Wszędzie zdarzają się folwarki zniszczone całkowicie: dochód zerowy, wymagają za to sporych inwestycji na odbudowę.

bojar putny - zanikająca warstwa litewskich wolnych chłopów albo szlachty służebnej: osobiście wolni, posiadający ziemię, obowiązani do służby wojskowej

potaż - węglan potasu, wytwarzany z popiołu, używany w przemyśle przy wytwarzaniu szkła i ceramiki

wańczos - listwy lub klepki na okładziny

strzelcy, osocznicy, koniuchowie - ludność służebna zajmująca się łowiectwem/hodowlą koni

tłoki i gwałty - tłoka: odwieczny obyczaj sąsiedzkiej pomocy w pracy przerastającej siły samego zainteresowanego, zwyczaj wykorzystywany przez dwór do zapewnienia sobie dodatkowej robocizny; gwałt: obowiązek pracy na pańskim w razie nagłej potrzeby, z reguły podczas żniw

Słowo o wsi wszelakich architekturze a ordynku

piórem sługi Waszmościów Łukasza Andrzeja Czyżewskiego
ku nauce a uciesze Panów Graczy spisany



fig. I



fig. II

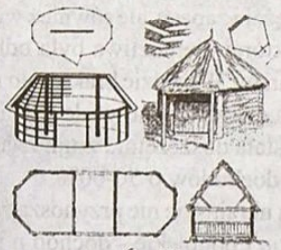


fig. III



fig. IV



fig. VI



fig. V

Wiele to już atramentu przedmówcy moi wyleli w kwestii dworów czynienia i prac rolnych, lubo wiele kwestii przemilczanych z uwagi na szczupłość miejsca zostało. Takoż śpieszę wiedzę tę uzupełnić Waszmościom a i wykład o chamskich obyczajach domów, obór a innych przybytków stawiania przedstawię. Ilustracyje wykładu mego z dzieła pana Kazimierza Moszyńskiego o chamskich obyczajach zaczerpnąłem, bo wielce sprawę one Waszmościom rozjaśnią.

Wieś i jej konstrukcje wszelakie

Rzeczą naypierwszą fakt będzie takowy: Chamy jako to nieludźmi będąc a obyczaj dziwny zachowuiąc sposoby przeróżne obejść wznoszenia sobie umyśliły. Przeto ważnym jest wielce gdzie takowa wieś leży, bowiem obyczaj względem budowy panuie różny. Dla jasności przeto opis ów, na typy budowli podzielon zawierał będzie informacyje o miejscach występowania w Rzeplitey, by łacniej odleźć się w tym Waszmościowie mogli...

Konstrukcje w ziemię wkopywane: Nayczęściej na wschodzie ziem Rzeplitey spotykane. Niewielkie, prostokątne w stoku drążone tako by tylko front a dach położyć. Zastosowanie mają różne, od mieszkania, przez chlewy (szczególnie w ukrainnych ziemiach ulubione), po łaźnie parowe niby to banie ruskie tworzone (te oczywista w Rusi występują). Ściany z drzewa wzniesione maią, dach zaś słomiany lubo z desek dartych a konstrukcji takiej jaka to w okolicy w zwyczaju panuie (**fig. I**).

Szałasy często za chaty uchodzące: Naycześciej kupę bezładną przypominaią gałęzi byle iak rzuconą. Jednak i przystojniejsze się zdarzają, koła, ovatus, lubo *quadratum* plan przybieraią a starannością swą dachom chat niektórych dorównuią. Szałas *quadratum* kształty maiący na balach zbudowany nayczęściey spotkać na Polesiu i Rusi można, zaś te kształtem dach przypominaiące z drewna całe lub też gałęziami tkane a na ślemieniu oparte w Wielkey Rusi a ukrainnych ziemiach bywaią. W Karpatach zaś ieszcze odmienne bo półdaszkowymi zwane budują, co to się na dwóch żerdziach z ziemię w bitych zasadzaią i z jedney tylko ich strony pałąki mają, na których jak na ruszcie gałęzie kładą (**fig. II**). Te takoż zastosowanie do chat podobne maią i przeznaczenie takie jakie chłop im nada.

Inne konstrukcje co to je w obejściu znaleźć można: Te już na ziemi postawione, jako to stodoły, spichlerze lubo wreszcie chaty porządne, konstrukcje taką samą maią, lecz w każdem regionie inaczej nieco budowane są. Tak to nayczęstszy plan chaty, stodoły a inszych budynków quadratum przypomina choć i sześcio- a ośmiościenne a i koliste spotkać można. Tak właśnie stodoły na Pomorzu i pode niemiecka granicą wznoszone bywają, że naroża ich, przy na zrąb budowie, ścięte są tak, by całość plan ośmiokąta miała. Podobnie na Polesiu na zrąb luźny dachu konstrukcje, nad stodołami na planie miodowego plastra, spotyka się - kryte, dla lepszego plonów zabezpieczenia, słomą. Z kolei w Ukrainie

owalne stodoły o ścianach plecionych i dachach wysokich na sochę kładzionych spotyka się. (**fig. III**).

Spichrza natomiast Wielkorusy, Białorusy a i Poleszucy stawiając fundamentu nie czynią, platformę jeno na palach grubaśnych lubo na pniaku drzewa wielkiego pletąc, a na tym żerdzi z dachem stawiają, co już im za konstukcyję całą starcza a i z dala ponad wsi dachami iest widoczne.



fig. VII

Konstrukcjami chat samych a i obejścia zaiąć się wypada ode ziemi ku dachowi podążaiąc. Najsampierw fundament położony pod konstrukcję iest. Różny on bywa i nierzadko dziwny nam się zdać może. Przeważnie z kamienia murek niewielki na powierzchni całej planowanej chałupy stawiają chłopi, w Koronie niejednokroć kamień kołkami drewnianymi zastępuiąc. Na takim to podłożu ściany chat wznoszą, które i dach często podtrzymywać będą.



fig. VIII

Nayczęściej ściany na zrąb lubo na sumik i łątkę wznosi się. Nierzadkimi są takoż ściany całkiem z gliny lub z gliny na chruście polepianej. Przy czem nie każdy ściany wzór równą estymą w każdym zakątku Rzeczypospolitey się cieszy. I tak na węgieł, czyli zrąb, domy budują wszędy na Rusi, na Polesiu oraz z rzadka w ukrainnych ziemiach jako i na Podhalu (**fig.IV**). W Małopolszcze zaś na wzór niemiecki zrąb często na zewnątrz przystawianymi słupami, co dachu konstrukcje przytrzymują, uzupełnia się (**fig.V**). Chlewy zaś a obory a insze przybytki ściany pośledniejsze mają, czyli chruściane czy z desek dartych. Takoż na sumik i łątkę (**fig.VI**) ściany na równi Rusini upodobali sobie a i w Koronie wszędy spotkać takowe można. Na południu, ku Dzikim Polom podążając, często zamiast bali w ścianach desek dartych się używa a i same ściany bieli i okleja polepą dla lepszej szczelności. Tako to czynią też chamy z podkarpackich okolic. Na opak do zwyczajów polskich, choćby u Madziarów czy pod pohańskim panowaniem na południu dalekim czynią, gdzie glina większą estymą ode drewna się cieszy i z niej to chaty wznoszą...

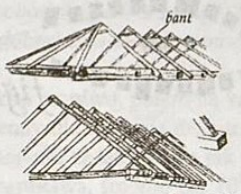


fig. IX

Słowo jeszcze o dachach rzec by trzeba, boć te najcharakterystyczniejsze, z oddali znaczne są i nieco inaczey niźli w dworach powstaią. Naystarszymi dachy na sochę budowane były. Te to na dwóch żerdziach pionowych w czop lub w widły zakończonych, co w ścianach bocznych konstrukcji znajduią się, jeżeli dach dwuspadowym iest - lub też we wnętrzu budowli, jeśli dach czterospadowy. Na nich to w poprzek ślemię leży, od którego klucze w najróżniejszy sposób mocowane idą. Tak stodoły wszędy się wznosi, lubo w Koronie także chałupy co niektóre. Pośród Białorusów a i w Koronie dachy na półsochy szczytowe montowane bywaią (**fig.VII**). Takoż i Białorusy dachy na sochę spiętrzoną wznoszą, co miejsca we wnętrzu przysparza, jeno konstukcje komplikuje nieco, bo to podślemiona, sochy spiętrzone i półsochy dodaie (**fig.VIII**). Wszędy zaś w Rzeczypospolitey stosuie się dachy na krokiew wznoszone, a przy *limes* z Germany dodatkowo o bant wzmocnione (**fig.IX**). Poleszucy jako i Rusini takoż przy ścianach za zrąb nayczęściej stosuią dachy wznoszone na slegach, czyli belkach wzdłużnych przez całą chatę idących (**fig.X**). Słowo jeszcze o dachach pokryciu rzec należy. Pośród Poleszuków i Wielkorusów najczęściej dachy dranicami, to iest dartymi deskami kryte są. Najczęściej zaś w Koronie i na Rusi kryte słomą na różny sposób, jako i trzciną gdzieniegdzie, choćby na Kujawach, czy też sianem. Krycie dachów różnie odbywa się, zaś sposobów kilka w punktach krótkich opiszę. I tak: Wielkorusy na kratownicy z gałęzi rozrzucają słomę, którą dla wzmocnienia dachu gałęziami lubo młodymi drzewkami pokrywaią, aby wiatr nie zdarł tej marnej pokrywy. Białorusy zaś staranniej rzecz taką czynią, bowiem i słomę lepiej układaią i żerdzie poziome na niej mocują, by im dachów byle wichura nie zwiała. Z kolei w ukrainnej ziemi, u Poleszuków, a i w Koronie słomę w snopki się układa, dach cały nimi poszywaiąc. Snopki takie pode kłosem związane być mogą i tedy zakłośnikami zwane, lubo u końców żdżbeł i tedy głowaczami się mienią. Dachy zaś poszywa się pasami układaiąc snopki ode brzegu dolnego ku szczytowi tak, że schodki jakoby tworzy. Spotyka się dachy całe z zakłośników lub też takie co rząd pierwszy nad ziemią z zakłośników maią, resztę zaś z głowaczy uczynioną. Inne jeszcze dachy szczyt a i brzegi z zakłośników maią a środek z głowaczy. Takie to dachy schodkowymi zwane szczególnie co bogatsze chamstwo w Małopolszcze sobie upodobało (**fig.XI**).



fig. X

fig. XI



fig. XIIa

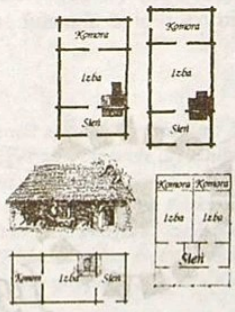


fig. XIIb



fig.1



fig.2

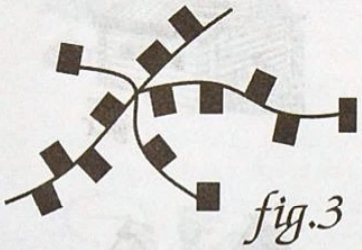


fig.3

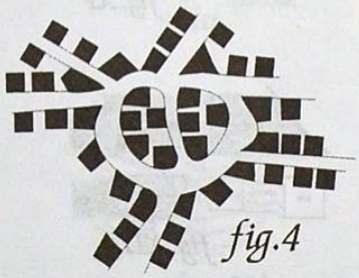


fig.4



fig.5

W lubelskim a takoż i na Rusi szczególnie dachy czterospadowe a strome są lubiane, podczas gdy u Wielkorusów, Poleszuków a i w koronnych ziemiach dwuspadowe, niższe znacznie. Na Podlasiu i Mazowszu, a i czasem na Rusi pode Karpatami, dachy naczółkowe dymnikowymi też zwane bywaią.

Pora teraz słów kilka rzec jako to chaty od wewnątrz wyglądaią. W Karpatach i u Rusinów częstymi są chaty z jednej izby, z sienią marną na kształt szałasu dostawioną do głównego budynku. Takoż sień z trzech ścian wzniesiona pomiędzy izbą a spichrzem u Poleszuków a i Białorusów bywa (**fig.XIIa**). W Koronie zaś, w co bogatszych chatach szczególnie na Mazowszu, Kujawach, Pomorzu, w Wielkopolszcze i na Małopolski północy w Kolbuszowej okolicach, częstymi podcienia są na slegach przedłużonych, belkach pułapu czy krokwiach trzymające się, które słupy od zewnątrz podtrzymują. Podcienia owe zwykle spotkać można przy chatach trójizbowych, co wejście od szczytu maią. Te chaty co wejście mają na boku długim i podcieni są pozbawione, najczęściej w Rusi, stepach ukrainnych i na Polesiu spotkać można. (**fig.XIIb**). Tak czy owak wszelkie chaty we wnętrzu swym kryją ognisko proste (co się już rzadko zdarza i tylko w dzikich Rzeplitey rejonach) lub też piec wielki chlebowym zwany, co najważniejszą część chałupy stanowi i na figurach nawet zaznaczonym iest (**fig.XIII**). Tak oto chamstwo w Rzeplitey mieszka.

O wsi samych kształtach słów kilka.

Dziwić może Waszmościów, że wieś wsi nierówna, a w Rzeplitey różne dziwne chałup kupy bywaią. Dzieie się tak z powodów rozlicznych, których to dopatrzyć nam się nie sposób, a ich znaczenie w pomroce dziejów skryte jest. Wszelako prawdą iest, że wsie *Prus Królewskich, Wielkopolski* lubo *Prus Książęcych* uporządkowane ekstarodynaryjnie są w układach **ulicowych** (**fig.1**) atoli **owalnicowych** (**fig.2**) gdzie bardzo regularnie chałupa od chałupy oddalona iest. Mniej uporządkowane owalnice na *Mazowszu* takoż się wznosi. Inaczej tu rzecz się miewa w *Litwie* gdzie taki porządek jeno najbliżey Prusiech znaidziesz . Dalej **przysiółki** (**fig.3**) najczęściey pod inflancką granicą jako i na Rusi wznoszone są. Jednako w Litwie często przeplatają się z wsiami co to bez ładu i składu rozrzucone, a na planach dowolnych nic wspólnego z opisywanymi nie mające.

Wsie **ulicówkami** zwane gdzie domy podle drogi stoią nayczęściej w *ruskich ziemiach* i na *Polesiu* spotyka się; **Wielodrożnice** (**fig.4**) zaś częste na ziemiach czarnych w *Małopolszcze*, na *stepach ukrainnych* lubo w *Litwie* pode Prus Książęcych granicą. **Okolnicami** (**fig.5**) zwane częstym w *Wielkopolszcze*, w *Prusiech Królewskich* i *Małopolsce* opodal limes Silesia obrazem są. Słów ieszcze kilka o osadnikach Rzplitey nowych, czyli o Olendrach powiedzieć wypada. Ci bowiem zupełnie na pludracką modłę buduią wsie tam gdzie bagniska i inne miejsca z powietrzem „morowym". W rzek dolinach i na Żuławach przemieszkuiąc, planu w budownictwie nijakiego nie zachowuią, lub też ulicówki bagienne wznoszą. Domy ich na nasypach pośród owych bagnisk i łąk podmokłych postawione są, a nieraz chałupa od chałupy o dobrych kilka strzał z łuku położona.

Tak to wsi układy w Polszcze wyglądają.

Literatura:

K.Moszyński, Kultura ludowa Słowian, t.1, Warszawa.
Wykłady prof. Teresy Dunin-Karwickiej Etnografia Słowian.
M. Kiełczewska-Zaleska, Geografia osadnictwa. Zarys problematyki, Warszawa 1972.

Michał Mochocki

Na zakończenie...

Oto Dzikie Pola uzyskały drugą konwencję rozgrywania przygód. Po kilku latach gry nędzną hołotą przyszedł czas na posesjonatów - i odtąd możemy w pełni wykorzystać bogactwo motywów fabularnych świata dawnej Rzeczypospolitej. Bo wybierając jedną z konwencji wcale nie musimy odrzucać tej drugiej: posesjonaci i chudopacholki mogą należeć do jednej Kompanii, hołysz może stać się posesjonatem, a bogacz postradać majątek i zostać hołyszem. Oto są właśnie Nowe Dzikie Pola! A ponieważ nadejdą po nich inne, jeszcze nowsze, a po nich najnowsze, celem uniknięcia konfuzji wszelakich i za radą Autorów systemu zastępujemy nazwę NDP mianem sposobniejszym: ***Dzikie Pola: Posesjonat.***

1. O uchybieniach dostrzeżonych

Traktat A. Cichońskiego

Jeden błąd tam się wkradł, który autor poprawił poniewczasie: napisano w punkcie „*5. Dworu orientowanie i miejsca na budowę jego wytyczenie", że należy „dwory frontem swym niemal ku* ***północnemu*** *kierunkowi stawiać, co godziną jedenastą zwą także*". A powinno być wprost przeciwnie. Celem ustawiania budynku „na 11 godzinę" było uzyskanie najlepszego nasłonecznienia - tak, aby słońce świeciło od frontu już o 11 przed południem, wtedy bowiem na małą chwilkę zaglądało i na tyły. A więc front dworu zawsze „patrzył" na południe, nie na północ.

Gospodarstwo

Wrrr... Zgłaszałem poprawkę zawczasu, ale jakoś została pominięta (*najłatwiej na innych rzecz zrzucić, samemu wszem i wobec niewinność ogłaszając, czyż nie? - przyp. Red.*) . **Sianokosy** odprawia się zwykle przed żniwami, a nie po. Najlepsze siano bywa ponoć z trawy żętej w maju.

2. O tym, co dopowiedzieć warto

Traktat

Prócz budowli opisanych przez autora należy jeszcze wymienić: **łaźnie**, które w XVI w. były w powszechnym użyciu i stały przy każdym niemal dworze (w XVII w. rzadziej używane, gdyż Kościół głośno gromił nagość i cielesność); **lamusy** - osobno stojące, często murowane składziki; **serniki** dla suszenia serów - małe drewniane domki na wysokich słupach; **chmielniki** - lasy długich tyczek, po których chmiel się wspinał; **wychodki** - znane budki z wyciętym w drzwiach serduszkiem; a także pręgierze, kuny, gąsiory itp. dla chłopów karania, które niekiedy stały we wsi, a niekiedy na podwórcu samego dworu.

Instructuarium

Podatki chłopskie: Pobór zawsze wynosił 30 gr z łana, a gdy na sejmie podatek zwiększano, uchwalano jego wielokrotność, np. pobór podwójny (60 gr), potrójny (90 gr), albo i 50-krotny. Od 1629 miast poboru weszło podymne - nie od łana, tylko od komina (dymu) - 5 lub 7 gr w Koronie, 4-10 na Litwie, zależnie od zamożności osady. Ale z czasem pobór wrócił. (Od 1658 sejmiki z góry płaciły do skarbu ustaloną kwotę poboru z regionu, po czym wybierały pieniądze do skarbów wojewódzkich.)

Płaca służby: W 1600 pan Ossoliński płacił rocznie pacholikom 15 zł, klucznicy 32 zł, zaufanej długoletniej piastunce dzieci aż 50 zł. Słudzy rękodajni zapewne brali po 20-40 zł, zależnie od stażu, wieku, zasług i sympatii pana domu. A był to dwór bardzo bogaty, więc w naszym małym folwarczku płacilibyśmy połowę tego. Czeladzi chłopskiej wziętej ze wsi płacić nie trzeba, ale daje się 1-5 zł na święta raz do roku. Również kilka złotych zapłacimy najemnemu parobkowi za pracę przy żniwach (10-15 gr dziennie) albo ratajowi za stałą roczną służbę, nie licząc wyżywienia i narzędzi pracy.

3. O zbożu ciekawostki

Żyto - zboże chlebowe i podstawa żywienia. Rośnie na każdej glebie, więc uprawia się je wszędy. Jest głównym towarem w handlu gdańskim (i w ogóle dalekosiężnym), a ceny wahają się znacznie zależnie od popytu/podaży. Od poł. XVII w. coraz częściej pędzi się zeń gorzałkę.

Pszenica - drugie zboże chlebowe, uprawiane najrzadziej, gdyż potrzebuje dobrej gleby. Za to zawsze w cenie, bo do Gdańska dużo mniej pszeniczki spływa aniżeli żyta, a pszenne pieczywo to przysmak.

Żyta i pszenicy łącznie wychodzi 40-50% upraw. Na słabej glebie jest to samo żyto, na dobrej żyta zwykle więcej, a pszenicy mniej.

Jęczmień - przede wszystkim na piwo, potem na kaszę, także na chleb, a poślad jęczmienny dla tuczenia drobiu i prosiąt. Też wymaga dobrej gleby, choć nie aż tak bardzo jak pszenica. Uprawiany głównie dla browarnictwa, średnio ok. 10% upraw. Do Gdańska płynie w trojakiej postaci: ziarno, kasza i słód.

Owies - doskonała pasza dla koni i bydła, rośnie na byle jakiej ziemi, a że zbożem jest najtańszym (dwakroć tańszym od żyta), również i biedacy nim się żywią. Owsa sieje się najwięcej (ok. 40% upraw), gdyż potrzebny zawsze, a cena stabilna i kłopot niewielki, owsa bowiem na daleki handel się nie wozi. Sprzedajemy w bliskiej okolicy, gdzie popyt jest stały i znany. Jedynie wojny i przemarsze wojsk podnoszą cenę.

Wahania cen w skali roku są znaczne. Najdroższe zboże na przednówku, gdy go brakuje, a ceny skaczą w sposób nieprzewidywalny. Najtańsze w ostatnim kwartale, a to dlatego, że w listopadzie (na św. Marcina) chłopi składają daniny i płacą podatki - więc żeby zdobyć pieniądze, masowo sprzedają swoje zbiory, co powoduje olbrzymią podaż zboża na rynku i stabilną cenę.

Podwody winni odprawiać nie tylko kmiecie, lecz również młynarze i karczmarze - a nawet chałupnicy, którzy nie mają własnych zaprzęgów, ale zdadzą się do pomocy. „Drogi małe" na targ do 5-7 mil odprawują nawet i co tydzień (poza normalną pańszczyzną), a „wielkie" do 18, najdalej 20 mil (150 km), najlepiej odprawiać zimą (saniami), bo inaczej na błotnistych traktach konie popadają.

Szybka intrata będzie wtedy, gdy zamiast taniego owsa posiejemy żyto i pszenicę na handel. Ale gdy zmniejszymy ilość owsa, odbije się to na hodowli bydła, przez co będzie mniej nawozu i mniej urodzajna gleba. Jeszcze większy zysk wycisnąć można biorąc pod uprawę ugór, który winien rok odłogiem leżeć. Lecz gdy ziemi nie pozwoli się odpocząć, w kilka lat wyjałowieje ze szczętem, więc tak sobie poczyna jedynie głupiec... albo dzierżawca krótkoterminowy (do 3 lat), który nie dba o to, że zrujnuje komuś folwark, byle tylko pieniądz zyskać!

To były dodatki, detale i ciekawostki zamykające trzecią i ostatnią część DP:P. Niektóre wyszukano na specjalne życzenie czytelników. Oddawszy w Wasze ręce komplet materiałów umożliwiający grę posesjonatem, czekam na odzew. Czy już w to gracie? Czy nie brakuje jakichś informacji? A może ktoś zechce podzielić się uwagami, sztuczkami, poradami na temat prowadzenia DP:P? Może napisze ktoś dyariusz, kampanię albo traktacik? Może piękny, gotowy opis folwarku - nic, tylko kupić lub wziąć w dzierżawę?

Trzech najlepszych autorów otrzyma w nagrodę pierwszy numer Kwarty - nowego kwartalnika poświęconego w całości Dzikim Polom. Chwytajcie więc za pióra, Panowie Bracia! Do zobaczenia na Dzikich Polach!



Zabójcy Trolli

Ignacy Trzewiczek

Proste zasady, barwny i ciekawy świat oraz masa różnorodnych profesji sprawiają, że dla wielu graczy Warhammer jest pierwszym systemem RPG. Jest zarazem grą, w którą grają doświadczeni, tytułem, do którego powraca się po latach rozstania. Trakty Starego Świata odkrywane są wtedy na nowo, a mroczny klimat i wizja upadku imperium ludzi pozwalają rozegrać przejmujące scenariusze pełne niespotykanych gdzie indziej emocji i wzruszeń.

Gdybym zapytał was o najbardziej charakterystyczny element świata Warhammera podejrzewam, że wielu z was wskazałaby na Zabójców Trolli (czy raczej Pogromców Trolli) - profesję, jakiej nie znajdziecie w żadnym innym systemie RPG. Ci niezwykli wojownicy posiadają, podobnie jak cały Warhammer podwójne dno, są idealnymi bohaterami dla początkujących graczy, prostym do odegrania i łatwo komponującym się w większości przygód zawodem: *Grałeś kiedyś w Warhammera? Nie? To masz, zagraj Zabójcą Trolli, nosisz potężny dwuręczny topór i szukasz śmierci, jesteś odważny, trochę szalony...*

Jednak dopiero po kilku latach zabawy w Warhammera Pogromcy ukazują nam swą prawdziwą twarz.

Odkryliście ją? Jeśli nie, posłuchajcie jednej z najbardziej wzruszających i tragicznych historii Starego Świata. Posłuchajcie opowieści o Zabójcach Trolli:

W świecie, w którym pełno jest kłamstwa, prywaty i zbrodni, gdzie słowa uczciwość, duma i odwaga od lat nie mają już żadnego znaczenia, Zabójca Trolli jest dowodem na to, że istnieją wyższe wartości, że świat nie stoczył się jeszcze na samo dno, że można żyć i zginąć jak bohater. Że nawet popełniwszy najgorszą zbrodnię można godnie odejść z tego świata. Są Pogromcy przejmującym i wstrząsającym elementem Warhammera, symbolem dumy, obok którego nie można przejść obojętnie. Zabójca nigdy nie stanie się tematem żartów, to nie lajkonik, klaun, czy kominiarz. Spotykani niezwykle rzadko stronią od rozmów i towarzystwa. Nie znajdziecie ich w karczmach i tawernach wielkich miast. Wędrują samotnie szukając ciszy, spokoju i godnej śmierci. Poważni, mrukliwi, wzbudzają strach w ludziach. Ich pomarańczowa fryzura, goły, często wytatuowany tors przyciągają wzrok i skupiają uwagę ciekawskich. Te symbole krzyczą; *jestem przeklęty, wolę zginąć niż żyć w hańbie, a moim jedynym marzeniem jest zginąć godnie, tak, by oczyścić imię i przynieść chwałę rodowi, z którego się wywodzę. Twoja przerażona twarz i smród strachu jaki wokół siebie roztaczasz sprawiają, że robi mi się niedobrze. Odejdź, zanim będzie za późno.* Duma i niespotykana gdzie indziej odwaga sprawiają, że nawet największa życiowa porażka zamienia się w rękach khazadów w symbol honoru. Żaden, nawet najbardziej pijany człowiek nie zdecyduje się drwić, czy naśmiewać z krasnoluda. Pogromcy są dowodem na to, jak daleko ludziom do khazadów, jak bardzo tchórzliwą i małostkową są oni rasą. Nikt nie powie tego na głos, nie znajdzie się osoba mająca w sobie tyle odwagi, by podejść do przeklętego i zamienić z nim kilka słów. Słowa te jednak wiszą w powietrzu, widać je w ukradkowych, strachliwych spojrzeniach. Rzadko któremu gospodarzowi przyjdzie do głowy zażądać od krasnoluda zapłaty za wypite piwo, czy talerz gorącej strawy. Nawet w ludzkim świecie skazańcy mają prawo do ostatniego życzenia. Siedzą więc Pogromcy samotnie, w kącie, w cieniu i sączą zimne piwo.

Drogi graczu...

Czy choć raz, grając Pogromcą Trolli zastanawiałeś się, kim był, nim porzucił bliskich i wyruszył w świat? Kimś ważnym? Miał przyjaciół? Rodzinę? Może, jak Gotrek był inżynierem, może pracował jako kupiec, lub był burmistrzem... Pogromca Troll to nie kretyn potrafiący jedynie wymachiwać toporem, to krasnolud z bogatą, tragiczną przeszłością, to osoba, która być może świetnie zna się na wycenie kruszcu, być może jest doskonałym woźnicą lub

Śmierć Zabójcy

Zabójca wyrusza na szlak, by godnie zginąć i zmazać hańbę, która okrywa cały jego ród. Zgadzacie się?

A któryś z Was, graczy wybierając profesję Pogromcy naprawdę myślał o śmierci? Kto z Was naprawdę chce, by jego bohater zginął podczas walki z kimś potężnym? By legendy wspominały jego imię?

Zabójca Trolli musi zginąć. Gracz, który decyduje się na odgrywanie tej postaci musi mieć tego świadomość. Nie może planować, liczyć na to, że za kilka przygód zostanie Zabójcą Gigantów, a później Zabójcą Demonów, o nie!

Drogi Mistrzu Gry, Twoim zadaniem jest zgotować Zabójcy śmierć. Śmierć wyjątkową, śmierć godną opisania w legendach i pieśniach. Krasnolud nie może zginąć w przypadkowej bójce, nie wypada, by zabiły go ciosy goblinów, lub skavenów.

Zgotuj Zabójcy wyjątkową śmierć.

Gracz będzie Ci wdzięczny.

trzewik

rusznikarzem... Może jest mistrzem gry w kości, lub pokera.

Stwórz krasnoludzkiego bohatera, wylosuj go tak, jak podano w podręczniku do Warhammera, współczynniki, **profesję**, umiejętności, dodaj nieco kolorytu korzystając z „Galerii Bohaterów".

A następnie zrób z niego Pogromcę Trolli, opracuj historię postaci i opisz wydarzenie, które sprawiło, że wylosowany przed chwilą rusznikarz stał się Zabójcą.

Wiedz, że to zadanie wyjątkowe, nie wystarczy napisać, że bohater w młodości popełnił błąd. Że skłamał, że zabił, że stchórzył. To nie tak. Dokładnie zastanów się nad tym, jak wyglądała młodość postaci i jak doszło do zdarzenia, które zaważyło na jej całym życiu. Dokładnie, z najdrobniejszymi szczegółami wyobraź sobie pamiętny dzień, to, co jadłeś na śniadanie, to, jak byłeś ubrany i jakie miałeś tego dnia plany. Po co? Ponieważ te szczegóły tkwią w bohaterze jak zadra. Za każdym razem kiedy na śniadanie zrobi owsiankę poczuje ból, przed oczyma stanie mu feralny dzień, ranek, kiedy matka, żona, lub ojciec podali na śniadanie właśnie owsiankę. Każdy szczegół jest ważny, musisz pamiętać, że życie Pogromcy to huśtawka nastrojów, to szaleństwo, wściekłość i melancholia. Krasnolud może gorzko zapłakać widząc pierwszy śnieg, może z wściekłością rzucić talerzem strawy, może złapać za topór i porąbać dyszel od wozu. Bez słowa potem odejdzie, zechce się ukryć przed ludźmi, przed wzrokiem ciekawskich, a każdy kto go wtedy zaczepi zrobi to po raz ostatni w życiu. Przygotowanie do gry to wiele minut notatek i rozmyślań. Szkicuj i notuj, dodawaj coraz więcej szczegółów, pamiętaj, że dla współgraczy Zabójca musi być kimś niezwykłym. Strasznym. Obcym. Niezrozumiałym. Że musisz wzbudzać w nich strach, że twoje spojrzenie musi sprawiać, by instynktownie robił krok w tył i ręką szukali miecza. Zarazem muszą czuć szacunek i darzyć cię zaufaniem - gdyby tak nie było, nie wędrowaliby po bezdrożach Imperium.

Huśtawka - to najważniejsze słowo dla gracza odgrywającego postać Pogromcy Trolli. To właśnie to drugie, podwójne dno, wyzwanie dla doświadczonych graczy. Odegrać wojownika, z którego bije duma i odwaga, który nie zawaha się zasłonić piersią kogoś kogo uważa za przyjaciela, wojownika, który wie co to ból, żal, rozpacz. Zarazem szaleńca, osobę, której życie jednego dnia zostało wywrócone do góry nogami. Bohatera, który musiał porzucić wszystko co kochał, ludzi, których cenił, rodzinę, przyjaciół, dom... wszystko. Jednego dnia stał się wygnańcem.



Drogi MG, niech wieczór w karczmie, podczas którego gościem będzie Pogromca Trolli stanie się powodem do zastanowienia i refleksji. Zmuś graczy do dyskusji, poznaj ich opinie, wywołaj dyskusję. Karczmarz podejdzie do graczy i przeprosi: *Panowie wybaczą, ale pokój, który Panom obiecałem dam Pogromcy. Strudzony niezwykle. Trza mu odpoczynku.* To przecież morderca, śmieć, wygnaniec, sam sobie winien - ktoś powie, ktoś inny da oberżyście kilka koron na sutą kolację dla krasnoluda. Elf spojrzy obojętnie, dla niego poświecenie khazada jest ostatecznym dowodem na bezdenną głupotę krasnoludów. Jak zachowa się drużynowy krasnolud? Czy spojrzy na przeklętego z szacunkiem, czy mruknie pod nosem - *Źle uczynił. Musi zapłacić. Musi.* i bez emocji odwróci wzrok. Jak zachowają się członkowie drużyny, kiedy do gospody wkroczy ciężko ranny Pogromca, przewróci się, upuści topór, lecz na próbę pomocy odpowie przekleństwem: *Zostawcie mnie, nie trza mi niańki! Wara, bo pozabijam!* Zostawią go w spokoju? Nieczuli będą wysłuchiwali opisu, którym pokażesz jak krasnolud na oczach wszystkich umiera lecz duma nie pozwala mu prosić o pomoc? Jak zareagują? Czy zaryzykują życie i spróbują mu pomóc? Czy umrze na ich oczach w kałuży krwi? Zabójca... Nie bez powodu jest symbolem Warhammera, jest bohaterem, w którym skupiają się wszelkie odcienie szarości, osobą przeklętą, przestępcą, który został wyklęty ze społeczeństwa. A zarazem jest Pogromca osobą dumną, wojownikiem, który nie upadł, który wciąż wie czym jest prawda, honor i odwaga. Osobą, której trudno nie szanować. Jest krasnolud bohaterem tragicznym, szalonym i nieszczęśliwym, samotnym i szukającym samotności.

Każdy z bohaterów, zarówno bohaterów graczy jak i niezależnych może mieć swoją opinię na dramat Pogromcy, dla jednych może on być zwykłym przestępcą, dla innych świrem, dla innych symbolem odwagi. Rozmowa, którą sprowokujesz może być niezwykle ciekawa. Spróbuj, poznaj opinie graczy, przedstaw im Zabójcę i przyjrzyj się jak awanturnicy zareagują. Być może nauczysz się czegoś nowego o ich postaciach, być może oni sami dowiedzą się czegoś, o czym nie wiedzieli. Masz w rękach wspaniałe narzędzie, podstawę do stworzenia niezwykłej przygody.

To koniec?

Cóż, można by jeszcze gawędzić przez kolejne kilka stron i wgryzać się coraz głębiej w psychikę Zabójców. Jak zwykle jednak zrobię unik, nie podam wam gotowego rozwiązania. Zaintrygowałem was, zmusiłem do zastanowienia? Zagracie jeszcze kiedyś Pogromca Trolli? Mam nadzieję. Życzę dobrej zabawy.



Piotr „Nurglitch" Smolański

Imperium za panowania Karla Franza I

XV. Wschód, zachód, północ

15 lipca trzy imperialne galeony handlowe, leżące na kursie do Nowego Świata ujrzały na sterburcie dwa potężne galeony albińskie - HMS „Conqueror", oraz HMS „Queen Maria". W takiej eskorcie (do grupy przyłączyło się następnie pięć handlowych jednostek albińskich i jeszcze jedna imperialna) grupa handlowców weszła na wody, patrolowane przez flotę Ulthuanu. Rankiem, 17 lipca ze stojącej nad powierzchnią morza mgły wychynęły dwa smukłe atean. Na maszty albińskich okrętów natychmiast wspięły się proporczyki sygnałowe, nakazujące elfickim jednostkom odejście poza zasięg ognia okrętów eskorty. Czy elfy nie zrozumiały sygnalizacji, czy po prostu nie usłuchały nie jest tu istotne - wystarczy powiedzieć, iż oba atean wykonały ostry zwrot, wchodząc między handlowce i okręty albińskie i sygnalizując chęć abordażu. Nie było drugiego ostrzeżenia. „Conqueror" położył się w długim zwrocie, ustawiając się prostopadle do dziobu prowadzącego okrętu elfickiego, „Queen Maria", przechodziła właśnie wzdłuż jego burty. Oba galeony okryły się dymem, huk salw był ogłuszający. Pierwszy atean został niemal rozniesiony na strzępy, drugi wykonał zwrot i wyszedł z zasięgu ognia galeonów, albiończycy nie ścigali go. „Conqueror" zbliżył się tymczasem do miejsca, w którym tonął elficki okręt, chcąc wziąć na pokład rozbitków... nie zdążył. Imperialne handlowce były tam pierwsze. Marynarze pamiętali świetnie o losie dwóch imperialnych okrętów zatopionych przez elfy. Po morzu poniosło się wycie mordowanych rozbitków, bosaki wpychały pod wodę czepiające się desek i burt handlowców elfy, dwa wystrzały armatnie zdruzgotały unoszące się na wodzie większe płaty drewna, po wodzie rozlała się czerwień. Drugi atean uciekał, niosąc wieści o masakrze.

Mobilizacja piechoty bretońskiej postępowała, dwór cesarski był już powiadomiony o groźbie wojennej. I, dokładnie tak, jak przewidywali cesarscy doradcy, Karl Franz znalazł się między młotem a kowadłem. Na wschodzie bowiem watahy goblinoidów przesiąkły przez Góry Krańca Świata. Nad położonymi na wschód od łańcucha górskiego równinami uniosły się warkocze dymu, Liga Ostermarku słała rozpaczliwe apele o pomoc, znajdujące się w oblężeniu twierdze krasnoludzkie nie były w stanie zatrzymać pochodów łupieżczych. Na drodze zielonej fali stały tylko wojska prowincji, pospiesznie mobilizowana landswehra, oraz wojsko Hildegardy Mertezun, broniące swojej rozwijającej się enklawy (znajdowała się ona nad górnym Talabeciem, na wschód od Berchafen). Zaistniał jednak poważny problem.

Ostermark nie miał wojska.

Pisze August von Ranshim:

„Trza wam bowiem wiedzieć, iże prowincja ona (Liga Ostermarku - przyp. aut) *z czasów zamierzchłych od zielonego plugastwa niskiego ludu piersią broniona, całkiem zgoła w nieprawości, rozpasaniu a rozpuście się pogrążyła, aże Bretonię plugawą przypominać poczęła. Wynoszono tedy w niebo pałace wielkie a rezydencje, te zaś wieżami swemi rychło świątynie Dobrego Pana Naszego, Sigmara, siedmiokroć błogosławione Jego imię, przerosły. I stało się tak, iż w swym rozpasaniu a nieprawości a Panu bluźnieniu, rozum całkiem stradawszy, armiji nie utrzymywali, wierząc, iże jako jest, tako i zawsześ będzie. Głupi! Oto bowiem stało się tak, że krasnoludzkie twierdze kolejnej rejzy (*chodzi o wyprawę łupieżczą - przyp. aut*) nie strzymawszy, plugawy lud przez aegis Imperium przepuściły, co tem bardziej złem było, że gladius Imperium rdzą zgoła zjedzon, sił zbawion, czynić przeciw nim nijak nie mógł. I nastało tempestum a ignis, płacz i szloch. Tak to bowiem kara Dobry Pan Bóg odstępców, co imienia Jego świętego przepomniawszy, mamonie, a wygodzie, a rozpuście plugawej się oddawszy, czarnym bogom sił dodają"*

Faktycznie - własna armia prowincji w praktyce nie istniała, landswehra zbierała się dopiero do kupy, Stirland mobilizował swoje wojsko, chcąc pospieszyć z odsieczą, szło to jednak powoli - obie prowincje żywiły do siebie zadawnione urazy, żołnierz stirlandzki do walki za Ostermark się nie kwapił, pamiętano tu świetnie butne odpowiedzi Ligi na, nie tak znów dawne, prośby o wsparcie w walkach z zielonoskórymi. W tej sytuacji jedynie Hildegarda Mertezun ze swą półtoratysięczną armią (piechota regularna - 500 ciężkozbrojnego wojska, 1000 natychmiastowej mobilizacji krasnoludów - głównie pikinierów i halabardników, uszykowanych w formacje defensywne) dysponowała jedyną zwartą formacją wojskową, jednak nie była w stanie sama utrzymać tak licznego wojska, do tego nie istniała jakakolwiek współpraca enklawy z Ligą, nie

wiadomo było, gdzie należy szukać przeciwnika, nie było przewodników, ludność uchodziła w popłochu ze wschodu, mówiąc o milionach najeźdźców (rzeczywiste rozmiary owej rejzy trudno dziś oszacować - źródła są bardzo fragmentaryczne, oparte zaś na nich szacunki wahają się między 2000 a 10 000 najeźdźców w swawolnych bandach, nie tworzących jednej armii). Pozbawiona aprowizacji, pozbawiona informacji, pozbawiona wsparcia, Hildegarda Mertezun nie zdecydowała się na wyprowadzenie armii z enklawy, dodatkowo część wojska trzeba było zwolnić, inaczej enklawie zagroziłby głód. Królowa wysłała więc do Karola Franciszka rozpaczliwy apel o pomoc, sama unieruchomiona i niczego uczynić niezdolna.

Na wschodzie tymczasem w niebo unosiły się kolumny dymu, uchodźcy zalewali drogi, uciekali już również co poniektórzy mieszkańcy ziem, położonych dalej na zachodzie, sytuacja groziła wybuchem katastrofalnej paniki na skalę całej prowincji.

W Altdorfie nie zdawano sobie jeszcze sprawy z powagi wydarzeń na wschodzie, detaszowane dwa regimenty w sile czterystu strzelców wchodziły dopiero na barki transportowe, mające iść Talabekiem na wschód, tymczasem generałowie i marszałkowie pochylali się nad mapami, przedstawiającymi Jałową Krainę, planowano spławianie piechoty, przemarsze, rozkazy podnosiły z zimowisk wojska, równy werbel kroku maszerujących przez Altdorf żołnierzy akompaniował piórom, kreślącym plany kampanii (ówczesne możliwości mobilizacyjne Armii Imperialnej ocenia się na 8000 karnego, wyćwiczonego wojska, do tego jakieś 4000 Wielkiego Poboru, stawiającego pod broń spensjonowanych weteranów i nieustaloną ilość wojska z Wszechpoboru, stawiającego pod broń wszystkich mężczyzn, zdolnych ją nosić).

30 lipca 2508, gdy wojsko miało właśnie wyjść z Altdorfu, do Cesarza dotarła wiadomość Hildegardy. Doradcy prosili go, aby apel zignorował - nikt nie przepadał za Ostenmarkiem, wszyscy natomiast zdawali sobie świetnie sprawę z roli Marienburga. Cesarz gryzł tylko pięści, wpadał w furię, krzyczał o honorze. Należy się domyślać, iż w czasie ceremonii nadania krasnoludzkiego imienia, Cesarza z krasnoludzką królową połączyła jakaś plemienna przysięga. Nietrudno się domyślić, jak zareagowałyby krasnoludy na jej złamanie.

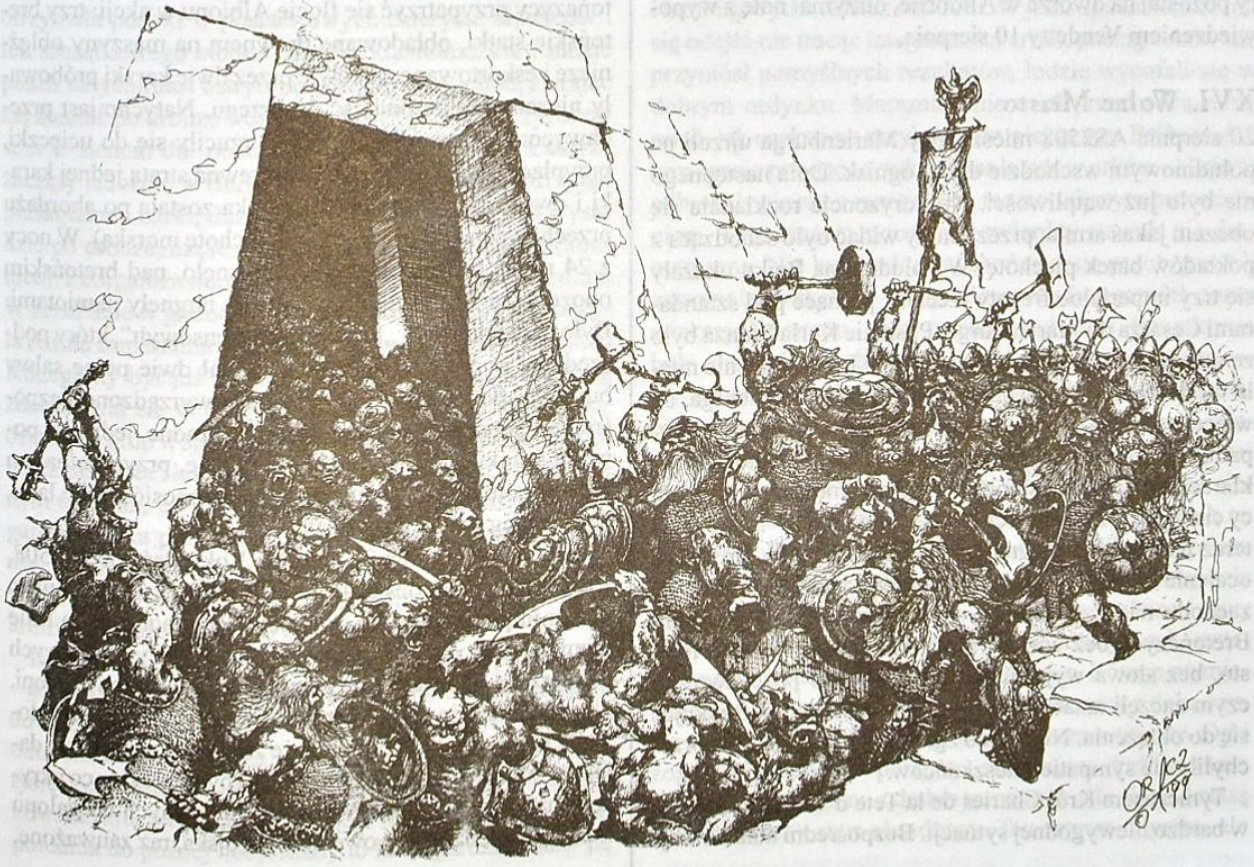
Cesarz szalał.

Bretońska armia maszerowała na Marienburg.

Orki pustoszyły wschód.

Rozkazy zostały wydane 1 sierpnia. Pięć tysięcy piechoty i kilka rekonesansowych oddziałów jazdy miało wyruszyć jak najszybciej na wschód, Cesarz z 2500 wojska (1800 jazdy, w tym 600 ciężkiej - zakonnej, bądź Reiksguardu), wyruszyć miał na północ, zbierając po drodze tyle wojska, ile się da. Doradcy wpadli w osłupienie.

Trudno dziś jednoznacznie ocenić posunięcia Cesarza. Z jednej strony historyków ogarnia euforia z powodu ostatecznego przebiegu wydarzeń, z drugiej odsądzają oni Karla Franza od czci i wiary za ryzykanctwo i stawianie wszystkiego na jedną kartę. Pozostaje też wiele pytań bez odpowiedzi. Czy Cesarz wiedział o zbliżającej się do Marienburga albiońskiej armadzie? Czy znał faktyczny stan spraw na wschodzie? I przede wszystkim: czy wiedział, iż król Bretonii w rzeczywistości wcale nie chce zajęcia Marienburga, co nieubłaganie wepchnęłoby Bretonię w pełnoskalową wojnę z Imperium, lecz jedynie uzyskania okupu i odejścia spod murów miasta, gdy tylko baronowie znudzą się oblężeniem? Możemy za to dość pewnie zgadywać motywy Cesarza. Ostermark, jaki by nie był, da-



wał ogromną część przychodu Skarbu, spustoszenie prowincji, a nawet wybuch paniki wśród ludności stanowiłby ogromny cios finansowy dla odradzającej się potęgi Imperium. Ostermark należało chronić. Nie wolno też było dopuścić do konfliktu z krasnoludami. Choć od milenium chyba nie były tak przychylnie nastawione do ludzi, mogło się to rozpaść w ciągu jednego dnia. Jeżeli faktycznie (nie wiemy wszak tego na pewno) Cesarza wiązała złożona Hildegardzie Mertezun przysięga (warto tu sobie przypomnieć jak pospiesznie wyruszyła ona na pomoc wojskom cesarskim, wkraczającym do Sylwanii - dlaczego?), jej złamanie ściągnęłoby na głowę Cesarza najwyższą w oczach krasnoludów hańbę - żaden nie podałby mu ręki, żaden nie udzieliłby pomocy, a pamiętać to mogły nawet i za tysiąc lat, jako dowód na zdradzieckość ludzkiego plemienia. Dodatkową poszlaką, przemawiająca za faktem istnienia przysięgi, są zapiski Księcia Hergarda. Gdy zapytał Cesarza, dlaczego nie posłuchał on doradców, ten odrzekł „nad wszelkie spodziewanie spokojnie": „(...) I co potem? Postawię czerwony czub na głowie i pójdę w góry? Ja ten sojusz muszę ocalić dla mego następcy, zrozum(...)".

Wojsko zaczęło okrętować się 2 sierpnia*, pierwszeństwo miały regimenty, mające płynąć na wschód. Dowódcą wyprawy wschodniej mianował Cesarz Marszałka Rodryga von Hambirga (miał on podówczas 43 lata), sam objął dowództwo nad kontyngentem północnym, zastępcą mianując Richarda von Josephsona. Pierwsze statki płynące na północ opuściły porty rzeczne Altdorfu 5 sierpnia. Decyzje zostały podjęte, role rozpisane, aktorzy zmierzali na scenę.

Z wyciągniętych później z elfiego jeńca zeznań wynika, że flota Ulthuanu opuściła port 30 lipca, kierując się na wschód. Wiadomo na pewno, że cesarski szambelan, który pozostał na dworze w Altdorfie, otrzymał notę z wypowiedzeniem Vendetty 10 sierpnia.

XVI. Wolne Miasto

20 sierpnia AS2508 mieszkańcy Marienburga ujrzeli na południowym wschodzie dymy ognisk. Dnia następnego nie było już wątpliwości. Na horyzoncie rozkładała się obozem jakaś armia, przez lunety widać było schodzącą z pokładów barek piechotę. W południe na Reiku ukazały się trzy imperialne fregaty rzeczne, płynące pod sztandarami Cesarza do Marienburga. Posłanie Karla Franza było ze wszech miar uspokajające - Armia Imperialna nie miała wcale zamiaru podchodzić pod mury Marienburga, co więcej - intencją jej było wspomóc wolne miasto w przypadku, gdyby „ktoś" próbował mu zagrozić. Choć do deklaracji tej nie odniesiono się z pełną ufnością, mieszkańcy cieszyli się z obecności wojsk Karla Franza - mogli mieć teraz nadzieję na wygranie Imperium przeciw Bretonii i ocalenie niepodległości. Tymczasem dnia 22 sierpnia od zachodu nadeszła długim wężem armia Króla Bretonii. Bretończycy bez większych ceregieli podeszli pod miasto, bez słowa wyjaśnienia odesłali jego poselstwo, po czym zaczęli zataczać szańce, demonstracyjnie szykując się do oblężenia. Nietrudno zgadnąć, w która stronę przechyliły się sympatie mieszkańców.

Tymczasem Król Charles de la Tete d'Or III znalazł się w bardzo niewygodnej sytuacji. Bezpośredni atak na wojska Imperium, przynajmniej równie liczne (tak podówczas myślał), przez Reik, który w tym miejscu osiąga szerokość jeziora, w dodatku za główną siłę uderzeniową mając konnicę... to było po prostu niemożliwe, nawet gdyby było politycznie dopuszczalne. Sytuacja była bardzo napięta, armia Bretonii znajdowała się na terenie, którego Imperium tak naprawdę nigdy nie przestało uznawać za własny. Uderzenie na Armię Imperialną usunęło by wszelkie pozory ekspedycji karnej i oznaczałoby natychmiastowy wybuch wojny - to zaś było ostatnią rzeczą, której chciał borykający się z wewnętrznymi problemami Charles III. Więc szturm na miasto? Oblężenie było niemożliwe - trwała wojna morska z Albionem, blokada Marienburga nie wchodziła w grę, do tego po drugiej stronie Reiku obozowały wojska Cesarza, trzeba by je pierwej pokonać, aby z tamtej strony odciąć miasto. Więc szturm? Ten był pozbawiony szans na powodzenie. W sytuacji optymistycznej, Marienburczycy odparli by ataki sami. W pesymistycznej, uznaliby, iż nie są do tego zdolni i wpuścili do miasta Armię Imperialną. W praktyce oznaczałoby to kres niezawisłości Jałowej Krainy, przestałby istnieć bufor między Bretonią a Imperium, tak ważny dla polityki kolejnych królów. W tę stronę, czy w drugą - bretończycy nie mogli tu nic osiągnąć. Jednak baronowie po prostu musieli sobie powalczyć, realna była możliwość ich ataku na mury bez rozkazu Króla... a nawet wbrew niemu. Dzień w dzień słyszał król od Boemunda Szkarłatnego o jego gotowości do zdobycia Marienburga w jedną dobę.

Sytuacja pogorszyła się 24 sierpnia. Oto bowiem na wodzie pojawiły się głęboko zanurzone okręty albińskie. Eskadra w sile dziesięciu galeonów, ośmiu karak i dwunastu fregat oznaczała huraganowy ogień z morza przy wszelkiej próbie szturmu. Tego samego jeszcze dnia mogli bretończycy przypatrzyć się flocie Albionu w akcji: trzy bretońskie statki, obładowane drewnem na maszyny oblężnicze i eskortowane zaledwie przez dwie karaki próbowały niezauważenie podejść do brzegu. Natychmiast przechwycone przez Albiończyków, rzuciły się do ucieczki, przypłacając próbę wyładunku drewna stratą jednej karaki i dwóch transportowców (karaka została po abordażu przechwycona przez albińską piechotę morską). W nocy z 24 na 25 sierpnia na morzu błysnęło, nad bretońskim obozem zagwizdały kule, eksplozje targnęły namiotami. Było to dzieło HMS „Prince of Drakensdwylt", który podszedłszy w nocy do wybrzeża, oddał dwie pełne salwy burtowe, po czym odpłynął. Straty wyrządzone bezpośrednio przez ostrzał były właściwie żadne, jednak z powodu paniki, która wybuchła w obozie, przypominał on rano pobojowisko. Trzeba go było przenosić wgłąb lądu, poza zasięg ognia okrętów.

W tej sytuacji dnia 25 sierpnia Roku Pańskiego 2508, Król Bretonii Charles de la Tete d'Or III wysłał posłów do obozu imperialnego. Po powrocie opowiadali oni o lesie namiotów, o tysiącach i dziesiątkach tysięcy ćwiczących żołnierzy, o ciągnących się kilometrami zagrodach dla koni. Nie wiedzieli, że całe to namiotowe miasto zostało zbudowane przez garstkę żołnierzy, że zagrody ciągnęły się daleko wzdłuż ich drogi, lecz nie były zbyt szerokie, co ukrywał kurz, podniesiony kopytami zmuszonych do galopu koni, nie wiedzieli, że owe tłumy wojska, raz zauważone,

biegły natychmiast wokół, wyprzedzając posłów i dając się znów zauważyć, tym razem w innej formacji. Sztuczka się udała. Posłowie odnieśli właściwe wrażenie. Odtąd Bretończyków nie wpuszczano już do obozu - zbyt wielka była groźba wydania się podstępu. Negocjacje trwały przez następny tydzień na pokładzie zakotwiczonej pośrodku Reiku fregaty rzecznej. Zakończyły się podpisaniem deklaracji, w której Imperium przepraszało za incydent (w imieniu Marienburga, który w negocjacjach udziału nie brał), całkowicie się przy tym od niego odcinając. Nota pozbawiona była wszelkiego znaczenia i nie mówiła właściwie nic, co było dokładnie tym, czego pragnęli negocjatorzy. Obaj władcy wymienili bogate podarki i zasiedli do wspólnej wieczerzy na pokładzie fregaty, za czym wymienili jeszcze więcej podarków i rozeszli się w swoje strony.



Niemal komicznym epizodem owej „kampanii" była „Bitwa o Marienburg", która odbyła się dwa dni później. Oto rycerstwo bretońskie wyzwało na ubite pole rycerstwo Imperium. Bitwa odbyła się za zgodą obu władców, jej pole było równo ogrodzone, nie brała w niej udziału piechota. Obie strony wystawiły po 400 ciężkozbrojnego rycerstwa. Rezultatem trwających dobre trzy godziny walk były... 4 ofiary śmiertelne, około 70 rannych i 300 wziętych do niewoli, których obie strony natychmiast wypuściły za obietnicą okupu.

Była to ostatnia rycerska bitwa w historii świata.

XVII. „Dobry ork to martwy ork"

Na wschodzie nie było tak wesoło. Hildegarda Mertezun zdecydowała się opuścić swoje królestwo, gdy tylko otrzymała posiłki w postaci owych czterystu strzelców i ich szczątkowego taboru. Wojska krasnoludzkie i ludzie poszli natychmiast ostrymi marszami na wschód, starając się zbierać po drodze wozy do taboru i prowiant. Tymczasem w siedem dni później, 15 sierpnia, wojska Cesarza zaczęły lądować w Berhafen i okolicach. Doszły tu tylko płaskodenne barki, dużą część wojska trzeba było wysadzić po drodze, część od początku miała iść lądem (konnica). Reorganizowanie sił trwało ponad półtora tygodnia. W rezultacie w granice krasnoludzkiej enklawy wkroczyła Armia Imperialna dopiero 32 sierpnia. Ślad przemarszu Hildegardy był już zupełnie zimny. Marszałek Hambirg zdecydował się w tej sytuacji na utworzenie dwóch oddzielnych grup wojska. Jego wysoko mobilna część, a więc lekka piechota i konnica, miała pójść przodem z minimalnym taborem, za cel mając połączenie się z armią Hildegardy. Ciężka piechota, artyleria, duża część muszkieterów wreszcie, machiny wojenne etc., miały pójść jako drugie, z resztą taboru, próbując dołączyć do połączonych armii, gdy tylko będzie to możliwe.

Początkowo Hildegarda nie miała większych problemów - goblinoidy były rozproszone, pozbawione jednolitego dowództwa, znoszenie ich band nie było trudne. Sytuacja odmieniła się 17 sierpnia, gdy naprzeciw niej stanęła trzytysięczna armia, składająca się przeważnie z czarnych orków. Zażarta bitwa (zwana Bitwą o Mokre Pola) trwała od południa do późnej nocy, kiedy to Hildegardzie udało się oderwać od przeciwnika. Zauważalnie uszczuplona armia krasnoludów (straty: 70 regularnego żołnierza, 130 wśród poborowych, 112 wśród sprzymierzonych oddziałów Armii Imperialnej - jeden z regimentów został rozbity niemal doszczętnie), odchodziła na zachód, nękana atakami zielonoskórych. Bandy łupieżcze zwiedziały się już o istnieniu armii przeciwnika i skupiły się teraz w większą siłę, zachęcone niedawnym zwycięstwem. W tej to sytuacji dnia 23 sierpnia Hildegarda Mertezun dotarła do istniejącej dziś jedynie w formie ruin twierdzy Adlersberg. Nie miała wielkiego wyjścia - wespół z dość szczupłą i wystraszoną załogą przyjęła oblężenie.

Pierwsza grupa armii Imperium, pod samym Habmirgiem (1300 piechoty i 200 lekkiej jazdy) dotarła w okolice oblężonej twierdzy 10 września. Krasnoludy prowadziły tytaniczny bój, postradawszy już niemal czwartą część wojska. Co zadziwiające - orkom udało się zmontować machinę, bardzo przypominającą trebusz: zawaliła ona już dwie wieże w północnym murze i znacznie osłabiła sam mur. W tej sytuacji Marszałek Hambirg zdecydował się na próbę przebicia do twierdzy. Jego atak nastąpił od strony obozu orków - Hambirg liczył na wywołanie paniki, która pozwoli przedrzeć się do oblężonych. Kalkulacja ta okazała się mylną - jego wojska ugrzęzły już w obozie, z każdą chwilą pojawiało się coraz więcej orków. Sytuacji nie polepszyło w niczym wyjście wycieczki z twierdzy - połączenie się wojsk było niemożliwe, lekka piechota zaczynała się chwiać, ludziom groziło okrążenie. W tej sytuacji po godzinie walk, Hambirg wydał rozkaz odwrotu. W jakiś sposób udało mu się odejść nie tracąc integralności armii, pościg orków nie przyniósł pomyślnych rezultatów, ludzie wycofali się w dobrym ordynku. Marszałek nie miał przed sobą innej opcji, jak czekać na przybycie drugiej grupy. Próbował w tym czasie przyjąć taktykę nękania tyłów orków - akcje te odbywały się raz z mniejszym, raz z większym powodzeniem. Tym czasem sytuacja w twierdzy stawała się dramatyczna. Nie było jedzenia, skończył się proch, powoli zaczynało brakować wody. Krasnoludy ogarniał coraz większy fanatyzm, sprawowanie nad nimi dowodzenia było niezwykle trudne, udzieliło się to ludziom, straty rosły. 14 sierpnia odpieranie kolejnego szturmu przekształciło się w samowolną wycieczkę, blisko trzydzieści krasnoludów zbiegło po orczych drabinach. Zostali bardziej wymordowani, niż wybici, zielona fala wdarła się na niemal opuszczony mur, doszło do rozpaczliwych walk na parapecie. W kierunku drabin pędziły już całe zastępy orków, sytuacja groziła klęską. Wtedy to na parapet wyszła sama Hildegarda Mertezun. Opanowawszy chaos i sformowawszy swoją ciężką piechotę w równy szyk, przeszła wzdłuż parapetu, szlachtując orków. Równe wymiatanie przyniosło dobre rezultaty, choć łucznicy z dołu, szyjąc w bok formacji spowodowali znaczne szkody. Orki zostały zepchnięte z parapetu, zalewająca drabiny masa powstrzymana (jedna z drabin sama załamała się pod masą nacierających), mur obsadzony. Ten szturm odparto, ale

obrońcy nie mieli wytchnienia - niemal natychmiast rozpoczął się następny.

Powszechnie wiadomym jest fakt, iż orki nie są mistrzami planowania strategicznego. Twierdza miała wokół siebie rozległą polanę, od północy opierała się o niedostępną skałę, opadającą w las. Ten kierunek został przez orki całkowicie zignorowany. Tam to pojawili się 16 sierpnia dwaj łucznicy. Wystrzeliwszy w kierunku twierdzy pięć tępo zakończonych strzał z przywiązanymi kawałkami papieru, wycofali się do lasu. Wiadomość od Hambirga dotarła w sam czas. Hilhegarda Mertezun przekonana była wtedy, iż wojska, usiłujące się kilka dni temu przedrzeć do twierdzy, stanowiły wszystkie siły Imperium w okolicy. Planowała jeszcze tego samego wieczoru wyprowadzić całe wojska z twierdzy a wtedy wola Boża. Hambirg powiadamiał ją tymczasem, iż nawiązał już kontakt z cięższą częścią armii.

Marszałek nie tracił czasu. W jego obozie była jak dotąd tylko daleko wysunięta przednia straż drugiej grupy. Wysławszy natychmiast posłańców z rozkazami, pozostawiając cały tabor, ruszył ostrym marszem w kierunku twierdzy. Na polanę wyszedł późnym popołudniem, jego wojska od razu rozwinęły się w równy szyk. Podziałało to na orki jak płachta na byka. Bezładne kupy rzuciły się na ludzi, w pierwszym szturmie spychając ich o dobre sto kroków w kierunku lasu. Na lewym skrzydle rozpaczliwie walczyła lekka jazda, nie oddając pola aż do chwili, w której zagroziło jej otoczenie. Łoskot broni urósł na sile, śmignęły strzały łuczników. W tym czasie jedyny regiment ciężkiej piechoty Hambirga - IV Regiment Pancerny Stirlandu - parł w kierunku twierdzy, wybijając w orkach szeroki korytarz. Sprawdzała się stara zasada - orki są morderczym i straszliwie trudnym do pokonania przeciwnikiem, niemal zagładą dla lekkiej piechoty, jednak ciężka infanteria, uszykowana w równym ordynku jest dla zielonoskórych przeciwnikiem nie do zgryzienia, dopóki sami nie ustawią szyku, co zdarza się bardzo rzadko.

Tymczasem regiment pancerny znalazł się już niemal w okrążeniu, tempo jego marszu spadło, lekka piechota cofała się nadal, ich halabardy i berdysze śmigały, tworząc obronnego jeża, strzelcy stali z tyłu, bezużyteczni, ledwo raz mając okazję do palby.

Wrota twierdzy otwarły się i tym razem już wszystkie wojska Hildegardy wyrwały się ze środka, żelaznymi klinami napierając na zielonoskórych. Udało się tym razem - krasnoludy połączyły się z trzema setkami ciężkiej piechoty, sytuacja zmieniła się nagle, flanka orków była mocno zagrożona. Ostateczny cios nadszedł w pół godziny później. Z lasu wymaszerowała w równym ordynku ciężka piechota, zluzowała lekką, naparła na orków, pod osłoną drzew huknęło, zachichotały w powietrzu kule bombard.

Dopiero drugi raz miały orki do czynienia z większym zgrupowaniem artylerii Imperium. Efekt był podobny, jak w Bitwie na Łąkach Weissmarkt - dzika panika wśród ostrzelanych band. Hambirg szybko zawinął szyki - część orków już pierzchała, hałas wzmógł się... godzinę później bitwa była skończona, część ludzkiej armii ścigała w lesie orków, krasnoludy i ludzie, którzy przeżyli oblężenie jedli, jak wściekli, nie zdjąwszy nawet pancerzy.

Z pola bitwy znoszono Hildegardę Mertezun. Została ranna w głupi sposób, coś takiego jakoś nigdy nie zdarza się w zmyślonych balladach o bitwach. Prowadząc swoją straż przyboczną kończyła wycinać jakąś spanikowaną grupę, gdy ogarnęła ich większa banda uciekających. Kilkunastosekundowa, chaotyczna rąbanina, jakiś dzik bojowy, przewalający się przez krasnoludów - wszystko minęło, orki uciekały. A królowa leżała na ziemi z rozrąbanym lewym naramiennikiem i sporym kawałkiem napleczника - pierwszy cios trafił w bark, drugi w plecy. Marszałek Hambirg szedł obok noszy, zdając sobie świetnie sprawę z tego, co widzi - lewa część twarzy Hildegardy była bezwładna, głos znacznie zniekształcony, nie czuła rany. Nie mdlała. Wydawała adiutantom dyspozycje, następnie kazała uważnie słuchać swojej straży przybocznej i owym charakterystycznym głosem kogoś, kto nie do końca ma kontrolę nad swoim językiem, powiedziała:

„Dobry ork, to martwy ork. Ork, kurwa, nie krasnolud. Jeżeli któryś z was, bęcwały, postawi czub na durnym łbie i pójdzie z siekierką do rąbania drzewa w góry, osobiście nasram na groby wszystkich jego przodków. Zrozumiano?"

Straż przyboczna potwierdziła, z ich min widać było, iż to właśnie mieli zamiar zrobić. Ale skoro królowa zabrania... a większość krasnoludów nie wiedziała nawet o jej ranie. „Niech jedzą. Zasłużyli sobie. Potem mogą zapłakać nad starą babą"

Z 500 ciężkiej piechoty krasnoludzkiej poległo 97 (liczby podawane wraz ze zmarłymi z ran). Z tysiąca poborowych - 412. Z czterystu strzelców, broniących się w twierdzy... przeżyło 72. Straty wojsk Hambirga zamknęły się sumą 513 poległych. Trwało wymiatanie Ostermarku z niedobitków najeźdźców. Zbliżała się zima. Cesarz klęczał przy łożu Hildegardy. Władzę w jej imieniu sprawował jej syn, Gerhim Mertezunson.

XVIII. Morska burza

20 września połączone siły floty bretońskiej i floty Ulthuanu zaatakowały albińskie okręty, strzegące Skiphafen, zmuszając je do ucieczki. Ogień bretońskich galeonów wzniecił pożary w dzielnicach portowej i biedoty. Płonęły magazyny, płonęły slumsy. Poważnie uszkodzone zostały doki i nabrzeża. Bretończycy i elfy wysadziły swoją piechotę kilkanaście kilometrów na północ. Wojska te pozostawały na lądzie przez dzień i noc. W niebo uderzyły kolumny dymu, płonęły wsie. Oprócz dziesięciu - przeszły tamtędy elfy. Wsie znaleziono potem puste, naczynia wciąż na paleniskach, jakby wszyscy ludzie nagle zniknęli w połowie codziennych zajęć. Nie znaleziono nikogo, kto byłby świadkiem tego, co zaszło. Nigdy nie odnaleziono choć jednego z zaginionych.

Po dziś dzień Ulthuan nie przyjmuje do wiadomości pytań o los zaginionych.

** Jeden z kancelistów Cesarza, Jan z Middenheimu, zostawił po sobie zanotowane słowa Karla Franza. Twierdzi on, iż Cesarz, przyglądając się załadunkowi wojsk, które w opinii Jana okrętowały się wyraźnie niechętnie, czy wręcz z odrazą, wypowiedział takie słowa: „Trzeba albo nauczyć tę bandę pływać, albo znaleźć nową, która pływać już potrafi". Piechota Morska powołuje się dziś na te słowa, jako decyzję o jej przyszłym sformowaniu.*



Nie będzie Kislev pluł nam w twarz

czyli wpływ megalomanii narodowej na Warhammera

Marcin Mortka

Oto recepta na stworzenie Starego Świata: do wielkiego kotła wrzucić średniowieczną mapę Europy, garść tych śmiesznych potworków od Tolkiena, podręcznik do renesansu dla szkoły podstawowej i kserokopię kilku skryptów Leosia da Vinci, zamerdać, poczekać aż się ostatecznie wybełta i podawać na ciepło raz na tydzień. Prawda, jakie proste, a jakie, hmmm... smaczne? Trzymając się kulinarnych porównań należałoby Warhammer odnieść do jajecznicy na szczypiorku - z prostych składników uzyskuje się genialny produkt.

I podobnie jak bez jaj nie byłoby jajecznicy, tak nie byłoby Warhammera bez Starego Świata. Osobiście uważam, że osadzenie fabuły w zmutowanej Europie renesansowo-średniowiecznej to najlepszy pomysł autorów systemu. Dzięki temu świeżo upieczeni gracze przeskakują od razu barierę wyalienowania, która pojawia się w każdym neverlandzie stworzonym od zera i lądują w świecie, który coś im tam przypomina z ględzenia Pana od Historii. Co prawda żyjemy w dobie robienia uników przed stereotypami narodowymi, ale mniej więcej każdy jest w stanie wyobrazić sobie podstawowe różnice w wyglądzie i sposobie zachowania między Francuzem, Niemcem a Rosjaninem. Potem wystarczy „skumać" analogię między Imperium a Rzeszą Niemiecką, Kislevem a Państwem Moskiewskim i Bretonią a monarchią francuską i dalsze skojarzenia popłyną automatycznie, wzbogacając nasz sposób postrzegania neverlandu. Niespodziewanie przyjdzie w sukurs nie tylko marudzenie Pana od Historii, ale także Baby od Polaka, a nawet Dziada od Anglika i nigdy już nie pomylimy Bretończyka z Kislewitą. Nawet dyletanci w sprawach kulturowych przydzielą im natychmiast imiona, ubiory i maniery charakterystyczne dla danych obszarów językowych i w ten sposób każdy średnio rozgarnięty gracz szybciej pojmie specyfikę Starego Świata od, dajmy na to, Krynnu czy Barsawii.

No i mamy świat gotowy, produkt doskonały, umagiczniona Europa z wszystkimi jej wadami i zaletami znanymi z podręczników do historii, z krucjatami, polowaniami na czarownice, epidemiami, królobójstwem, wojnami domowymi, gildiami i bandytami, nepotyzmem i korupcją, kiłą i mogiłą. Mamy niesamowitą Europę napuchniętą magią i bohaterstwem, wybieg dla rozpasanych religii i gasnących mitów, Europę pieniądza, stali i ognia, rezerwat dla obdartych ze złudzeń i obdartych ze skóry. Mamy doskonałą Europę z Imperium, Bretonią i Kislevem, z nieodzowną Tileą, będącą czymś na kształt włoskich państwmiast, Marienburgiem, ukłon w stronę Beneluxu i Estalią, dziwnie przypominającą Hiszpanię. Dociekliwi dołączą do zestawu także Albion z wałkowanym do znudzenia Erinem i skandynawską czkawkę - Norskę.

I najważniejsze rzeczy mamy. Cóż, prawie wszystkie najważniejsze rzeczy... Mnie tam na przykład czegoś w oferowanym zestawie zabrakło. Wyobraźcie sobie bowiem, że mapa Imperium i Kislewu jest z gumy. Wystarczy tylko chwycić ją gdzieś w rejonach granicznych i mocno, mocno rozciągnąć, rozciągniętą przybić gwoździami do deski i pracowicie wymalować w nowo utworzonym miejscu nazwę Polska. I mamy co trzeba. I co, nie lepiej się Stary Świat prezentuje?

Nie martw się, nikt się przecież o to nie obrazi. Przypuszczalnie już jakiś Czech albo Chorwat coś takiego dla swojej drużyny zrobił...

Słoń a sprawa polska

Fakt, iż Stary Świat całkiem sprawnie bez naszej Ojczyzny funkcjonuje, jest być może bolesny, ale w jakiś tam sposób pouczający. Na rzeczywistość Warhammera składają się bowiem wypadkowe romańskiego i germańskiego obszaru językowego z drobnymi, właściwie nieistotnymi dla dziejów świata dodatkami. Reprezentantem szeroko rozumianej słowiańszczyzny jest tu mgliście zarysowany Kislev, co na zasadzie analogii dobitnie pokazuje iż my i nasi kuzyni zza Buga poza zamiłowaniem do wojaczki niewiele do dziejów Europy wnieśliśmy. Tak więc Stary Świat najzupełniej dobrze się bez nas obchodzi, a czasem odnoszę wrażenie, że sam Kislev dołączono po to, by obraz był kompletny. Coś na kształt koła zapasowego w samochodzie, którego brak kierowcę może i niepokoi, ale machina w końcu się porusza.

Jednakże pamiętaj, drogi Mistrzu, o tym, iż Stary Świat jest ogroooomny, a wyobraźnia jest jeszcze większa. W grach fabularnych nie istnieją zakazy i czasem dzięki zabiegom takim, jaki cytowane powyżej rozciąganie gumowych map, można osiągnąć ciekawe rezultaty. Jeśli nie daj Boże Twoja drużyna osiągnie tak znienawidzony przez wszystkich Mistrzów stan odporności na pociski z katapult, czas najwyższy zacząć brzdąkać na cieniutkiej nitce konwencji, pora utkać siateczkę perypetii w wyniku któ-

rej Twoja kamanda trafi do dziwnej krainy... Krainy która sama właściwie nie wie, czy jest zachodnią prowincją Kislevu czy wschodnią dzielnicą Imperium, krainy gdzie staroświatowy jest wymawiany twardziej od kislewskiego i finezyjnie wzbogacany nieznanymi nauce przekleństwami, krainie gdzie mieszka lud o słomianych włosach, drewnianych mózgach, hartowanych przełykach i kamiennych pięściach... Witamy w warhammerowskiej Polsce, drogi Mistrzu.

Powoli, współczynników Piasta Kołodzieja nie będzie, zastanówmy się lepiej, gdzie i jak naszą ojczyznę prząśną wepchnąć do Starego Świata. O micie Polski mocarstwowej radziłbym zapomnieć, bo po pierwsze, to już mamy w „Dzikich Polach", po drugie, na mapie nie ma miejsca, po trzecie, potrzebna byłaby do tego Litwa, a tej też nie ma. Poza tym mocarstwowość polska miałaby spore konsekwencje w historii Starego Świata, a na zmienianie fascynujących dziejów tych ziem sam się już nie poważył. Zdecydujmy się raczej nie na pokazanie kraju, ale bardziej ludu. Poprzestańmy na wizji warhammerowskiej Polski jako niewielkiego księstwa na wschodzie Imperium. Dlaczego nie zdecydować się na bardziej nam pokrewny Kislev? Ano dlatego, że zawsze ciążyliśmy ku obozowi zachodniego i stamtąd braliśmy większość wzorców, upowszechnionych w potrzebnej do gry historycznej wiedzy ogólnej. Kislev przyda się na inny sposób.

Addeum czyli zrób to sam

Muszę wam się przyznać, że artykuł Marcina bardzo mnie zaskoczył. Nie sądziłem, że ja, twardogłowy i niemalże ortodoksyjny miłośnik Starego Świata kiedykolwiek dam się przekonać by wrzucić doń coś, czego z pozoru się nie da - Polskę. Jak widzicie to już się stało. Co więcej, mam kilka pomysłów jak to wszystko o czym pisze Marcin wpasować w znaną geografię Starego Świata i uogólnić. Do rzeczy.

Imperium bez wątpienia jest dużym krajem. Wielkim i różnorodnym. Czy nie myślicie, że ograniczenie jego historycznych odpowiedników jedynie do Rzeszy Niemieckiej umniejsza jego potencjał? Z drugiej strony większość narodów Europy nie ma swych odpowiedników w Starym Świecie. Ile dawniej niezrozumiałe animozje pomiędzy prowincjami zyskają ostrości gdy zauważymy, że Ostland to Polska, Hochland to Marchia Brandenburska, Talabeckland to między innymi Czechy, Morawy i Słowacja. Już wiadomo dlaczego Otlandczycy nie lubią swych sąsiadów zza rzeki Talabeck, oraz czemu w większości germańscy mieszkańcy Hochlandu pragną nieść cywilizacje „barbarzyńcom zza wschodniej granicy". Idźmy dalej: leżący na wschodzie Ostermark to pewnie Ruś Czerwona i Halicka; Striland to jak znalazł Austria na zachodzie, Węgry w części wschodniej, pogranicze z Sylvanią to Siedmiogród, a ta odpowiada Mołdawii i Wołoszczyźnie; Averland to pewnie wielki i niejednorodny wór zawierający w sobie całą dawną Jugosławię i Bułgarię (Grecja musi się chyba wynieść do Księstw Granicznych...); górzyste Sudenland i Wissenland to jak znalazł Tyrol i Bawaria; Reikland to niemalże cała dolina Renu; Middenland to pewnie okolice Westfalii i Brunszwiku, a Nordland to przecież Szlezwik - Holsztyn i pobrzeże Bałtyku aż po Wolin. A to już w Ostlandzie...

Rzut oka na mapę i już tworzą się polityczne konflikty, już rodzą się zatargi i animozje. Napędzana zwykłą ludzką zachłannością, żądzą władzy i posiadania polityka elektorów zyskuje dodatkowe punkty zaczepienia - poważne różnice kulturowe, językowe, czy przeszłe konflikty zbrojne. Dzielnice Imperium przestaje być nijakie, każda zyskuje swoją specyfikę i odmienność. Suche dotąd stwierdzenie „pochodzę ze Stirlandu" nabiera znaczenia. Do głosu dochodzi szeroko rozumiany patriotyzm lokalny, w większości wypadków polegający na bezkrytycznym wywyższaniu własnej ziemi ojczystej nad wszelkie inne. Dziwicie się jeszcze, że w Imperium przez 12 wieków trwała wojna domowa? Czy teraz Lenno Sigmara nie prezentuje

ciąg dalszy na stronie 26

Otóż mamy nasze księstwo, lennie związane z cesarzem i wielce z tego powodu ubolewające. Poprzez długie lata podstawówki i liceum każdy z nas wchłonął tyle martyrologii, iż bez najmniejszego problemu będzie umiał stworzyć przynajmniej kilka podstawowych problemów dla księstwa polskiego. Potem wystarczy odpowiednio je nagiąć do zasad rządzących Starym Światem i oto co powstaje...

Zacznijmy od mało wygodnego sąsiedztwa Kislevu. Co prawda między cesarzem a carami istnieje ścisły sojusz wojskowy, utarczki na granicy, nieraz napędzane ambicjami granicznych bojarów kislewskich i szlachty polskiej, zdarzają się dość często. Co więcej, przygraniczne puszcze to schronienie band dezerterów, grasantów i wszelkiej maści hultajów, którzy bez szczególnego faworyzowania zajeżdżają obie granice. Jeszcze inny problem stanowią koczownicze ludy z dalekich wschodnich kresów, którzy bardzo często wybierają się na saksy...

Sąsiedztwo Kislevu staje się jednak naprawdę uciążliwe dla ludności dopiero w chwili wybuchu kolejnej wojny z Chaosem. Nasza magiczna Polska jest ostatnim przystankiem armii Imperialnych na drodze do zaatakowanego Kislevu, będzie zatem musiała z tego tytułu ponosić wszelkie konsekwencje. Nie jest to mało, zważywszy, iż porównanie przejścia armii przez dany obszar do nalotu szarańczy jest mało adekwatne. Taką hałastrę trza opatrzyć, wyżywić, bezpiecznie przeprowadzić i jeszcze od dziewek z daleka trzymać. Tak więc oprócz utrzymywania własnej, całkiem sporej armii, nasz znękany polski książę będzie dodatkowo musiał tymczasowo utrzymywać armię Imperialną oraz regularnie płacić daniny i oddawać cesarzowi rekrutów.

Jakby tego było mało, dorzucić można konflikty narodowościowe. Rzecz jasna, nie lubi się tych zza wschodniej granicy, ale to naturalny porządek rzeczy. W końcu to dobry wróg bo swój wróg, lepszy od cudzego. Gorzej z tym cudzym - jako iż założeniem istnienia Polski warhamerowskiej jest jej odrębność etniczna, najwyższe stanowiska w armii i administracji oraz patrycjat kupiecki siłą rzeczy jest zdominowany przez „obcych", przez przybyszy z Imperium.

I oto wyłania się przed naszymi oczami niezbyt zamożny, na poły dziki, zajadły kraik, którego mieszkańcy toczą nigdy nie ustającą wojnę na Wschodzie, a władcy równie zaciętą wojnę na Zachodzie. Mamy kraik jakich wiele, kraik na tyle nieistotny, że nie zaważy na losach świata, ale kraik na tyle sprzeczny wewnętrznie i niebezpieczny iż tematem dla kilku całkiem emocjonujących kampanii jest wdzięcznym. Dodatkowym atutem owego kraiku będzie to, iż coś on graczom będzie przypominał, tym chętniej pozbędą się zblazowania i wgryzą w mięcho, które im podrzucisz.

Zatem przedstawiam ostateczne zaproszenie do warhammerowskiej Polski, najbardziej zapadłej prowincji wschodniej Imperium, gdzie cywilizacja wciąż jest gościem, a rządzi...

Polska drewniana i murowana

No właśnie, wiemy już teraz „gdzie?" i „po co?", a teraz zastanówmy się „kto". Oczywiście, zwierzchnictwo nad naszą oazą dzierży sam „cysorz", ale ze względów oczy-

wistych trudno, by egzekwował to osobiście. Na tronie warhammerowskiej Polski zasiadać zatem musi książę namiestnik z dynastii sprzyjającej Imperium, co z kolei pociąga za sobą fakty następujące - ów książę ma wielu wrogów (zwolenników „wolnej, niezawisłej Polski od morza do morza", tfu!), a jego przyjaciele są diabła warci. No, może nie dosłownie, bo wielu z nich to duchowni (o religii za chwilę), ale zapewne przeważająca większość dworu to przybysze z Zachodu lub „zimperializowani" tubylcy, ludzie słabo pojmujący realia życia i zazwyczaj obojętni wobec interesów ludności rdzennej.

Jeśli chodzi o scenografię, to pamiętajmy o tym iż jakkolwiek cywilizacyjnie zawsze łakomie wpatrzeni byliśmy w Zachód, to pozostawaliśmy zawsze daleko za nim. Proponuję zatem ograniczyć mit Polski murowanej do raptem kilku miast i zamczysk, a całość przedstawić w przytulnej, drewnianej tonacji małych gródków i siół, zatopionych w bezkresnych puszczach i bagniskach. Z tego samego powodu Polska do najbardziej przejezdnych krajów Starego Świata nie należy - przetnij kraj kilkoma zaledwie szlakami, resztę transportu pozostawiając rzekom i ścieżkom leśnym.

Pozostając w temacie miast, dość istotną sprawą jest ich nazewnictwo. Najprostszym i najbardziej denerwującym mnie chwytem w dziejach tworzenia nieautoryzowanych dodatków do Warhammera była tzw „stylizacja" czyli upierdliwe przeinaczanie nazw istniejących, coś na kształt mrugnięcia okiem do czytelnika „wszyscy wiemy o oc chodzi". Najbardziej udanym gniotem było chyba określenie Szkotów - Szkatami, chwała Bogu, że zainteresowani nic o tym nie wiedzą. Nie rozumiem celowości takich manewrów, przecież tworzenie dodatków to nie produkcja podróbek obuwia sportowego i nikt nas nie posadzi za prawa autorskie. Sam fakt adaptowania czegoś staje się rażący dopiero w chwili, kiedy sama adaptacja wypacza, kaleczy lub ośmiesza.

Szczerze zatem odradzam twory w stylu Krakownia czy Poznanik. Istnieje znacznie lepsza metoda - w świetle tego, co mówiliśmy wcześniej, ludność miejska zdominowana jest przez wpływowych, bogatych przybyszów zza Zachodniej granicy. W efekcie większe siedliska ludzkie są bardziej Imperialne niż polskie. Trzymając się linii powziętej przez autorów systemu nadajmy im zatem odpowiadające nazwy niemieckie - Poznań to Posen, Wrocław Breslau, Gdańsk Danzig, Kraków Krakau, a Gniezno Gnesen1. Mniejsze miasta jak Kołobrzeg czy Inowrocław niech pozostaną tym, czym są, zainteresowanie nimi u „okupanta" musi być znacznie mniejsze. Dobór nazw wsi i siół to z kolei niezły poligon dla słowotwórstwa!

Podstawowym wnioskiem, jaki powinieneś, drogi Mistrzu, wyciągnąć z lektury jest to, iż na naszej kochanej ojczyźnie wykonano udane cesarskie cięcie - rozcięto społeczeństwo na bogatych mieszczan z Zachodu i ubogich tubylców, mieszkających zazwyczaj na wsiach. Kolejnym elementem podkreślającym ów rozłam może stać się religia. Kiedy zatrzymamy rozwój cywilizacyjny naszej Polski gdzieś na XIII wieku, otrzymamy bowiem wybuchową mieszankę tajemnic okresu wczesnego chrześcijaństwa i kultury rycerskiej. Nasza rodzima, słowiańska tajemniczość pasuje jak ulał do Dawnej Wiary, natomiast mistyka rycerska jest przepojona duchem Sigmara, religii panującej w Imperium. Wydaje się zatem oczywiste, że Polska jako lenno Imperialne musi przodować w żarliwości religijnej, tym bardziej że graniczy z Kislevem, oddanym konkurencyjnemu bogu wojny, Ulrykowi. A przecież Dawna Wiara jest bliższa kultowi Ulryka aniżeli Sigmara...



O małą wojnę religijną pokusić się raczej nie można, bo obydwa wyznania koegzystują w całym Imperium bez przeszkód, natomiast biorąc pod uwagę wrodzony fanatyzm religijny naszych praszczurów możemy pomyśleć o niepokojach na tle wyznaniowym. Przecież cały mrok epoki wprowadzania chrześcijaństwa za Mieszka opierał się na walce Starego z Nowym, kiedy to zbrojni po zęby wojowie w asyście kapłanów zapuszczali się w knieje, by rąbać święte dęby, brać żerców w niewolę i przymusem chrzcić przerażonych kmieci. Ponurym echem poszukiwań zbyt ambitnych druidów, egzekucji całych wsi i bezczeszczenia uroczysk i świętych miejsc ozdobisz wędrówkę Twej drużyny po staroświatowej Polsce, a do listy roz-

kładających kraj problemów dorzucisz jeszcze ten najgroźniejszy - niepokoje wyznaniowe...

Chłopy jak dęby i dziewki jak rzepy

Najważniejszymi problemy warhammerowskiego klona naszej ojczyzny pięknej a przaśnej już znamy, pomyślmy zatem nad kilkoma atrakcjami turystycznymi, które spędzą tu ekipy poszukiwaczy przygód. Osobiście hołubię wizję kraju w którym na matactwa polityczne nie ma ani czasu ani ochoty, kraju, w którym ci nie mający nic do stracenia poza życiem są witani z otwartymi rękami. Książę naszej krainy, któremu wypada nadać siermiężne imię w stylu Bolesław, Wojmir czy Gniewomił, ma bowiem wystarczająco dużo problemów na własnym boisku, by mieszać się w ligę Imperialną. Samo kontrolowanie nigdy nie cichnących niepokojów na granicy wschodniej czy trzymanie w ryzach nazbyt ambitnych członków własnej rodziny stanowi problem sam w sobie, nie mówiąc już o ich apogeum - niezwykle ekscytujące chwile walki o sukcesję, podrywające do naparzanki każdego, kto tylko cep udźwignie[2].

Addeum czyli zrób to sam

się w zgoła odmienny sposób? To wielka, pełna sił odśrodkowych, federacja państw, którą spaja jedynie wspólne zagrożenie, historia i Jego Cesarska Wysokość. Czy postać cesarza nie prezentuje się zupełnie inaczej gdy nie tylko musi prowadzić efektywną politykę zagraniczną, lecz przede wszystkim walczy o jedność swych ziem? Czy taka sytuacja nie daje nowych możliwości, czy nie stawia nowych pytań? Czy walczyć o wolność i niepodległość swych ziem czy o jedność Imperium? Trudn, niejednoznaczny wybór. Warhammer.

Jak więc na podstawie historii stworzyć zrąb politycznej kampanii? Bardzo prosto. Na lekcjach historii jeszcze w szkole podstawowej mówiono nam, że przez większą część średniowiecza Polska przeciwstawiała się Cesarstwu i uległym mu Czechom, swą pozycję na sojuszu z Węgrami opierając. Przekładając na Warhammera mamy: Middenland, Hochland i Talabeckland przeciw Ostlandowi sprzymierzonemu ze Stirlandem. Czy to aby nie jest układ sił z ostatniej części Kampanii Wewnętrzny Wróg? Czyżby więc autorzy systemu też posiłkowali się wiedzą historyczną? Przecież to oczywiste! A czy my mamy być gorsi?! Często wystarczy przejrzeć podręcznik do historii, najlepiej wspomagany mapami - niesamowicie wspomagają wyobraźnię. A taka pozornie nieistotna i nudna mapa gospodarcza z atlasu historycznego nie tylko powie wam czym handlowano w tamtym okresie, lecz jeszcze pozwoli zorientować się co i gdzie uprawiano i wydobywano, nie wspominając o szlakach handlowych...

Historia jest niesłychanie zasobnym źródłem inspiracji, a w rzeczywistości, która podobnie jak Stary Świat posiada tak wyraźne nawiązania do Europy to już niemal środek doskonały! Łatwy, prosty i wielkiej pracy nie wymagający. Jeszcze jeden przykład? Proszę bardzo. Opisz, drogi czytelniku, choćby pokrótce miasto Wurtbad. Nie bardzo? Ależ skąd! Wurtbad - stolica Stirlandu - czyli Austrii - Wiedeń! Chwila czasu spędzona nad albumem czy przewodnikiem i znamy już specyfikę miasta, jego niepowtarzalny klimat, mamy dobre kilkanaście punktów zaczepienia do stworzenia ciekawego, plastycznego opisu miasta. Potem jeszcze otwieramy podręcznik do historii, konfrontujemy z „podstawką" czy Wewnętrznym Wrogiem, wybieramy to co nam pasuje do świata i przygotowywanej przygody i wiemy już niemal wszystko o mieście, księciu elektorze, lokalnej polityce...

Oczywiście przenoszenie wszystkiego bezkrytycznie nie przyniesie nic dobrego. Prędzej czy później trafi się jakiś nieciekawy zgrzyt, nie wszystko musi dać się przenieść, do rządzącego się swoimi prawami świata gry. Dlatego historia i wszelkie analogie historyczne to tylko narzędzie, wyzwalacz wyobraźni, coś co zapoczątkuje w twojej, drogi czytelniku, głowie pomysł na ciekawą przygodę czy kampanię. Potem historia Europy i Stary Świat pójdą swymi drogami.

Marek Noga

Myślę przede wszystkim o tych wspomnianych już kilku szlakach, wiodących na wschód i na południe, zuchwale wrzynających się w gęste, pradawne bory, by wynurzyć się po stronie kislewskiej. Strzegące ich z uporem nieliczne gródki oraz przytulone do nich kapliczki, sioła i gospody to ostatnie miejsca, gdzie można się rozmówić ludzką mową, prawdziwe oazy wigoru i radości, gdzie ludzie cieszą się wschodem słońca, bo zachód już przynosi odwieczny, pierwotny STRACH. Na szlaku umykają gdzieś z pamięci szczegóły starć o diadem książęcy, znika nienawiść do mówiących obcych językiem możnych, przestaje się liczyć blask Młota Sigmarowego. Znika Nowe, pojawia się Stare...

Owo „Stare" to czynnik, który odróżniać będzie Polskę od cywilizowanego, zdegenerowanego Imperium. Wyobraź sobie nasz nowy twór jako krainę z trudem tłumionego niepokoju, napływającego falami z nieprzemierzonych puszcz, jako krainę pochodni, szczęku oręża i krzyku rozkazów. Przedstaw mieszkających w niej ludzi jako naród na pozór beztroski i serdeczny, lecz w istocie czujny, baczny i nieufny. Pokaż psychozę małego gródka po zmroku czy lęk uczestników karawany, skupionych wokół ogniska przy wodopoju i powoli, powoli wkraczać zaczniesz w mrok „Starego".

Puszcza niesie w sobie utajoną, pradawną grozę. Krzepki wojownik nie ulęknie się rozjuszonego dzika, stanie z toporem w garście naprzeciwko niedźwiedziowi i skoczy z pochodnią na spotkanie watasze wilków, ale jak zareaguje na pełen nienawiści, nieziemski krzyk, niesiony echem między omszałymi dębami? Czy wejdzie beztrosko między pnie świętego gaju, napije się wody ze strumyczka, nad którym czuwa skała w kształcie jeleniej czaszki, oprze znużone plecy o pień samotnego, krzywego dębu na środku rozległej polany? Puszcza to schronienie wszystkich tych, którzy (które?) nigdy nie pogodzą się z tym, że nadeszło owo znienawidzone Nowe i na wiele sposobów postarają się udowodnić, jak złudną osłoną jest palisada gródka...

Pokaż oazę pierwotnego strachu, miejsce, gdzie śmierć nie kończy horroru dnia powszedniego a dopiero go zaczyna. Niech nocą rozlegnie się krzyk kobiety duszonej przez zmorę lub upiorny głos wieszcza, oznajmiający z ciemności boru czyjąś rychłą śmierć! Niech głośno pluśnie fala na brodzie, o którym wszyscy mówią, że niebezpiecznie późnym wieczorem przekraczać... Niech strzygoń pochwyci któregoś z graczy za gardło podczas snu, niech jego wzrok złapie blada, skryta wśród zarośli boginka, niech duszny oddech ześle południca, niech w szał wpadnie latawiec. Pełne zdziwienia i złości oczy odprowadzą każdą karawanę, wlekącą się na wschód, a wycie wilkołaków i skrzeki topielców poniosą się wśród szumu drzew. Nawet najmężniejsi wojowie z trudem kryć będą trzęsące się dłonie, kiedy po wędrówce zasiądą nad ciepłym piwem w bezpiecznej karczmie.

Reakcją każdego badacza demonologii słowiańskiej na moje wywody będzie to kręcenie nosem i całkiem słusznie zresztą. W końcu zdecydowana większość słowiańskich demonów nie powstała sama z siebie, lecz stworzył je ludzki wyrzut sumienia lub niemożność wytłumaczenia pewnych zjawisk. Co ma z tym wszystkim las wspólnego, poza tym, iż udziela potworkom wszelkiej maści



Bitwa pod Magischturm

Marcin Dobisz jako Lord Haran Pogromca Bohaterów
Tomasz Kowalik jako Lord Fungur Żelazna Ręka
oraz Tomasz Kłosek jako bretoński skryba, plany przebiegu bitwy dzielnie rysujący
ilustracje: Radosław Gruszewicz

Wiele osób pytało, czy w Portalu będą raporty z bitew. W końcu zdecydowaliśmy się. Wiedzieliśmy, że nie będzie łatwo, chcieliśmy pokazać Wam raport z bitwy rozegranej na zasadach VI edycji WFB. Marcin przygotował swoją armię wojowników Chaosu, ja krasnoludów. Limit punktowy ustaliliśmy na 2000. Wybraliśmy scenariusz: *Bitwę pod Nabelheim*. Jest to potyczka, w której obie armie w pełni przygotowane są do bitwy, a ich cel jest prosty: pokonać przeciwnika i zająć pole bitwy. Z jednej strony pola bitwy wychodzący z mrocznego lasu Chaos, z drugiej dzielnie broniące przejścia krasnoludy. O tym, kto zacznie bitwę decyduje rzut kością, gracz, który jako pierwszy wystawił swoje jednostki może dodać do rzutu kością 1 oczko. O zwycięstwie decydują punkty liczone w sposób podany w podręczniku.

Przygotowania do bitwy

Wojownicy Chaosu

Trzeba zrobić rozpiskę. Co najmniej trzy regimenty podstawowe i opcjonalnie, do trzech oddziałów specjalnych lub rzadkich. Najpierw podstawa, czyli wojownicy Chaosu, powiedzmy czternastka albo lepiej, dwa razy po czternastu. Jedni ze zwykłą bronią, tarczami i oczywiście w zbrojach Chaosu (*save* 3+), natomiast druga jednostka niech walczy halabardami i nosi zbroje chaosu. Halabardnicy będą łatwiej ranić krasnoludów, obniżą im *save*, a nie stracą swojego wielkiego atutu - Inicjatywy - zawsze będą atakować jako pierwsi. Do każdego z tych regimentów wziąłem sztandar, muzyka (+1 do Ld przy zbieraniu się po ucieczce) i *championa*, który ma dodatkowy atak. Każdy z tych dodatków kosztuje po 10 punktów, co nie jest zbyt wygórowaną ceną za korzyści jakie niesie. Pozostał jeszcze jeden wybór podstawowy, maruderzy albo wyżły. Maruderów nie mam pomalowanych, a poza tym z krasnoludami przyda mi się coś szybkiego. Zatem wyżły. Ich charakterystyka nieco się zmieniła - *Leadership* zredukowano do 5, dlatego aby uniknąć ewentualnej paniki wywołanej ostrym ostrzałem wziąłem ich trzynaście. Oby ta trzynastka nie była pechowa.

Teraz jednostki specjalne. Oddział sześciu kawalerzystów ze sztandarem i championem kosztuje 228 punktów. Pomimo poważnego zredukowania siły rażenia postanowiłem, że wystawię dwa rydwany maruderów. Trzy pomioty Chaosu będą idealne, by ściągnąć ogień przeciwnika, a gdyby się tak zdarzyło, że jeden z nich dojdzie do walki, to tym lepiej, nie ucieknie i zatrzyma przeciwnika w krytycznym momencie. Przy regimentach rzadkich uznałem, iż nie ma sensu się rozdrabniać i wybrałem 5 ogrosmoków ze sztandarem i championem, wyposażonych w lekkie zbroje i broń dwuręczną (sztandar i chammpion za 15 pkt. każdy to świetna rzecz!). Przy szarży będą atakować pierwsi, a przy sile 7 i jakichś 13 atakach zrobią z krasnoludów mielonkę. Pozostałe około 400 punktów przeznaczę na bohaterów.



Rozstawienie armii

Najpierw generał mojej hordy. Musi utrzymywać wysokie morale, nieść śmierć i być mobilny. Mój wybór pada na lorda Chaosu, uposażam go w pełne uzbrojenie kawalerzysty oraz *Chaos Tomb Blade* (*no save*), gdyby wbił się w ironbreakerów czy krasnoludzkiego generała. Za resztę punktów biorę maga, podnosze mu poziom na drugi, kupuję Zbroję Chaosu i przedmiot *Scull of Katam* (+1 do rzucenia każdego czaru).

W ten oto sposób powstała Horda Harana. Pozostaje jeszcze jedna bardzo ważna kwestia - genialny plan. Nie lubię wymyślać zbyt szczegółowego i błyskotliwego planu działania, ponieważ zbyt wiele rzeczy może „pójść" nie po mojej myśli i całość legnie w gruzach, co przy moim pechu i rzutach kośćmi jest to więcej niż pewne. Ogólny szkic taktyki ma się następująco. W centrum idą dwa bloki wojowników Chaosu, rozdzielone pomiotami i krążącym za nimi magiem. Rydwany powinny jechać obok piechoty, by wspomóc ją ewentualnie swoim błyskawicznym uderzeniem. Ogrosmoki pójdą jednym skrzydłem, zaś generał wraz z oddziałem rycerzy Chaosu i wyżły powinny wbić się w przeciwnika z drugiej flanki. W ten sposób kleszcze zamkną się i nie pozwolą na przegrupowanie wrogich wojsk.

Krasnoludy

Chaos był zawsze trudnym przeciwnikiem. Wiedziałem, że oddziały Marcina będą lepsze w walce wręcz, wiedziałem też, że na polu bitwy pojawi się przynajmniej jeden mag. Przyjąłem proste założenie: będę czekał, aż jednostki Marcina podejdą, a w tym czasie spróbuję je przetrzebić z broni strzeleckiej. Z puli oddziałów podstawowych wybrałem więc oddział kuszników (w ciężkich zbrojach i z bronią dwuręczną) oraz oddział strzelców (teraz mogą strzelać co turę, a więc warto ich wystawiać, zwłaszcza przeciwko chaosowi). Każdy generał krasnoludzki wybierając się na bitwę zabiera ze sobą przynajmniej jedną machinę wojenną. Ja zdecydowałem się na *flame cannon*, zwykłe działo oraz organki. Nad tymi ostatnimi długo się zastanawiałem. Początkowo odstraszył mnie koszt (180 pkt.!), ale po jakimś czasie zdecydowałem, że jednak je wystawię, w końcu na polu bitwy mogą być potwory z większą ilością ran.

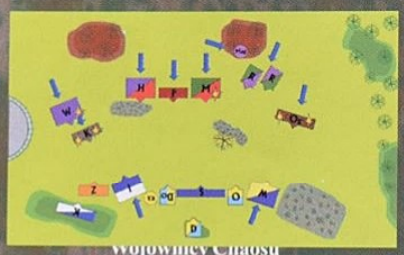
Nastepnie przyszedł czas na oddziały przeznaczone do walki wręcz. Nie mogłem zdecydować się, który oddział weteranów wybrać, w piątej edycji nie zagrałem bitwy, w której nie miałbym *hammererów*, ale teraz wybrałem jednak *ironbreakerów*. Mój kolejny wybór padł na wojowników klanowych w ciężkich zbrojach i z bronią dwuręczną. Na ich czele stanie generał. Nie mogłem odmówić sobie wystawienia zabójców trolli, wybrałem oddział liczący 10 wojowników dowodzonych przez zabójcę smoków (jego koszt wlicza się w koszt oddziału).

Teraz czas na bohaterów. Mimo, iż rola bohaterów w bitwie została znacznie ograniczona, to nie chciałbym ich szybko stracić, dlatego każdy otrzymał specjalny rzut obronny (*ward save*). Lord będzie walczył toporem, dzięki któremu wzrośnie jego WW, A i S, a kowal run zwykłą bronią dwuręczną. Kowala wybrałem dlatego, że dzięki niemu będę dostawał dodatkową kostkę do rozpraszania czarów.

Plan gry mam prosty, typowo krasnoludzki. Będę czekał i strzelał, tak, aby jak najbardziej osłabić przeciwnika, zanim dojdzie do walki wręcz. Wojownicy klanowi z generałem zajmą prawe skrzydło, wspierały ich będą organki. Miejsca na tej stronie pola bitwy nie ma dużo, a więc jeden oddział powinien wystarczyć. Na lewym skrzydle będą zabójcy i kusznicy (ze wzgórza mogą strzelać dwoma szeregami). W centrum umieszczę strzelców, działo ogniowe, kowala run, ironbreakerów i działo. Miejmy nadzieję, że wytrzymają. Wszystko gotowe, a więc do boju!



Tura 1



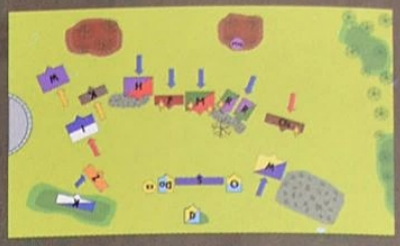
Wojownicy Chaosu

Bardzo zdziwił mnie fakt, że to armia Chaosu pierwsza ruszy do boju - krasnoludy będą strzelać jedną turę krócej. Rozochocony tym zdarzeniem przystąpiłem do ataku. Pomioty ruszyły w asyście maszerujących po obu ich stronach blokach ciężkiej piechoty. Wojska na prawym skrzydle rozwinęły formację i skierowały się w stronę kuszników i zabójców trolli. Tam będzie bardzo ciężko - 20 ironbreakerów, 14 kuszników i 12 zabójców trolli da moim „chłopcom" nieźle popalić. Ogrosmoki popędziły w stronę ogromnego regimentu krasnoludów dowodzonygo przez generała armii. Bestie powinny sobie z nim poradzić. Obawiam się stojących nieopodal generała organek - nie wróżyły nic dobrego. Rydwany wyrównały linię, a mag skierował się w stronę lasu. Jego zaklęcia okazały się mało skuteczne przeciwko odpornym na magię krasnoludom.

Krasnoludy

Nie spodziewałem się, że moja armia będzie mniej liczna. Prawe skrzydło wygląda nieźle. Są tam organki, spory oddział wojowników klanowych z dwuręcznymi toporami oraz generał. Jest więc szansa, że poradzą sobie z Ogrosmokami. Na lewym skrzydle mam dwa silne oddziały, które powinny wytrzymać atak kawalerii i wyżłów. Boję się o środek. Jeśli strzelcy, armata i *flame cannon* nie spiszą się należycie, to może być ciężko. Przyjmę strategię typową dla krasnoludów: *„stand&shoot&wait&kill"*. Ruszą się jedynie *ironbreakerzy*, tak, aby przygotować się na szarżę, albo do szarży w następnej rundzie. Teraz faza strzelecka, czyli to co krasnoludy lubią najbardziej. Huk działa, dwóch kawalerzystów spada z koni. Jeszcze salwa kuszników i kawaleria chaosu traci połowę sił. Strumień płomieni z flame cannon trafia zbliżających się mieczników. To było dobre trafienie. Płomienie objęły trzech wojowników i championa, którego w ostatniej chwili ratuje jeden z żołnierzy. O tym, że zbroja chaosu nie daje najlepszej ochrony przed płomieniami przekonało się trzech wojowników chaosu. Na lewym skrzydle Kargan Okrutny wycelował organki w Ogrosmoki. Pięć kul opuściło lufy, niestety, aż cztery przeleciały za daleko. Tylko jedna trafiła w cel i ciężko go zraniła. Widząc, że działo Kargana nie spisało się należycie strzelcy również wypalili w Ogrosmoki. Jeden pocisk trafia rannego potwora, ale nie zabija go.

Tura 2



Wojownicy Chaosu

Potężny regiment krasnoludów zbliżył się do Ogrosmoków, nietaktem byłoby ich nie zaatakować, co też czym prędzej uczyniłem. Ku mojemu zdumieniu odległość okazała się za duża i spaliłem szarżę. Haranowi, wraz z pozostałymi przy życiu rycerzami chaosu, nie pozostało nic innego jak pewna szarża na ironbreakerów. Jak będą stali w otwartym polu zostaną wystrzelani jak kaczki. Wyżły podejdą bliżej do przeciwnika jako oddział wsparcia. Pomioty ruszyły mało entuzjastycznie całe 4", biorąc przykład z halabardników brnących przez kamienie i krzaki w iście ślimaczym tempie. Drugi regiment piechoty pomaszerował w kierunku działa ogniowego, a rydwany ustawiły się do szarży na strzelców. Seshor znowu nic nie zdziałał swoimi czarami, zaś Haran wraz ze „Srebrnymi Lancami" uległ pod naporem pięciokrotnie liczniejszych krasnoludzkich weteranów i został zmuszony do ucieczki. Wielkie zasługi poczynił muzyk *ironbreakerów*, który dzielnie zagrzewał do boju swoich kompanów. Krasnoludy ruszyły w pościg za kawalerią i rozpędzone wpadły na wyżły.

Krasnoludy

Na środku robi się ciężko. Zbliżają się rydwany, dwa oddziały wojowników chaosu i pomioty choasu. Zdecydowałem, że wesprę strzelców generałem, dzięki temu powinni mieć jakieś szanse w walce wręcz. Wojownicy klanowi zastawiają organki i szykują się do tajnego manewru, mam nadzieję, że im wyjdzie, w końcu długo go ćwiczyli. Kowal run pozostaje przy dziale ogniowym. Jokki Kudersson zaszczycony obecnością kowala run ponownie kieruje płomień na mieczników. Niestety ginie tylko jeden wojownik, ale ogień uszkodził jeszcze rydwan (rydwan traktuje się jako jedną całość). Działo strzeliło w ogrosmoki, kula ścięła z nóg rannego potwora. Kusznicy skoncentrowali ogień na pomiotach chaosu. Sześć bełtów dosięgło celu, ale tylko trzy zadały rany, mogło być lepiej. Strzelcy podbudowani obecnością generała trafiają czterech mieczników, ale dwóch ratuje pancerz. Ironbreakerzy wiedzeni sukcesem w starciu z kawalerią szarżują na wyżły i zabijają jednego. Rozwścieczone Bestie Chaosu trafiają siedem razy zadając pięć ran. Czterech krasnoludów ratują zbroje, ginie tylko jeden! Przerażone wyżły podkuliły ogony i uciekły z walki. Zdyscyplinowani Ironbreakerzy powstrzymują żądzę krwi i pozostają w miejscu, nie mogą odejść za daleko od centrum bitwy.

Tura 3



Wojownicy Chaosu

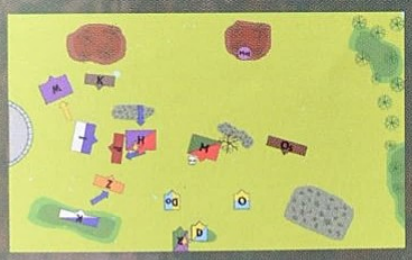
„Chodzące Góry" teraz na pewno będą mogły uderzyć na wojowników klanowych, dlatego bez namysłu na nich zaszarżowałem. Krasnoludy wykonały manewr taktycznego odwrotu, lecz za późno. Zostały dogonione i wybite co do brody. Nad polem bitwy uniósł się dziki ryk ogrosmoków, poczuły krew. Haran z rycerzami zatrzymał się, a widząc to moi „Nocni Łowcy" również przestali uciekać i przygotowali się do kontrnatarcia. Dwa rydwany maruderów z całym impetem (13 trafień na 14 możliwych) uderzyły w strzelców i krasnoludzkiego generała, zbierając straszliwe żniwo - 8 trupów przy stracie jednego, uszkodzonego już rydwanu. Widząc takie straty krasnoludzcy strzelcy salwowali się ucieczką i znikęli poza polem bitwy, niestety pozostały rydwan popędził za nimi i wróci dopiero w następnej turze nie mogąc przeprowadzić szarży. Moja „Piekielna Gwardia" wydostała się wreszcie z tych przeklętych chaszczy i

teraz będzie mogła wreszcie zacząć działać. „Czarne Ostrza" ustawiły się do ataku na działo ogniowe, ostatni „Potępieniec" zbliżył się do przeciwnika, a Seshor w dalszym ciągu nie zdołał wykorzystać żadnej ze swoich mocy. Pomimo to ta tura była wyjątkowo udana - dwa krasnoludzkie oddziały zostały doszczętnie zniszczone wraz z ich generałem.

Krasnoludy

O Grungni! Nastały ciężkie chwile dla krasnoludów. Generał uciekł z pola bitwy, a wraz z nim reszta strzelców, wojownicy klanowi zginęli pod szponami ogrosmoków, Jokki Kudersson widząc uciekającego generała w przerażeniu dał rozkaz obsłudze działa ogniowego do odwrotu. Jedynie na lewym skrzydle sytuacja wygląda dosyć dobrze. Kowal Run dzielnie atakuje Mieczników, a Ironbreakerzy zachęceni poprzednimi sukcesami szarżują na kawalerię. Po długiej chwili namysłu Marcin wycofuje swoich wojowników. Krasnoludy nie doganiają przeciwnika i przez to wystawiają się na szarżę wyżłom. Kusznicy ponownie kierują bełty w pomioty chaosu. Pięć bełtów zraniło potwory, tylko jeden cudem uniknął śmierci! Obsługa działa ma do wyboru dwa cele: uciekającą kawalerię i ogrosmoki. Decyduję się na strzał w kawalerię, ponieważ mogę zabić aż trzech jeźdźców. Odległość 25", idealnie tylko przy 10" pocisk spada za oddziałem. Rzut kością artyleryjską, wypada 10". Nie jest źle w końcu mam runę dzięki której mogę ponowić rzut. Drugie podejście. Kostka powali spada na stół, toczy się kawałek, po czym zatrzymuje. Patrzę na jej górną ściankę, 10" cali! Grungni gdzie jesteś! Kowal Run zabija jednego wojownika, nie odnosząc ran. Jednak przeciwnik jest liczniejszy i dzielny krasnolud musi testować swoją odwagę. Udaje mu się ustać, jednak wojownicy chaosu okrążają go. Będzie ciężko!

Tura 4



Wojownicy Chaosu

Po wycofaniu się Harana z Rycerzami na moje szczęście zebrałem ich, „Nocni Łowcy" przeprowadzili szarżę na niezniszczalnych ironbreakerów. Niestety i ten atak okazał się mało udany, przez co kolejny raz wyżły podwinęły swoje ogony i czmychnęły przed przeważającą siłą wroga. Udało mi się również pozbierać spanikowane ogrosmoki, co bardzo podniosło mnie na duchu. Na tyłach wroga wyjechał mój rydwan i obrał za cel działo ogniowe. Ostatni pomiot Chaosu zbliżył się do niepokonanego oddziału wroga - ironbreakerów. Mag dalej próbował rzucić któryś ze swoich czarów, lecz bezskutecznie. Magia się po prostu krasnoludów nie ima. Jedyną pociechą pozostał fakt, że wojownicy chaosu zranili kowala run, w następnej turze powinni go pokonać.

Krasnoludy

Ironbreakerzy przeszeregowują się i oczekują na szarżę pomiotu chaosu. Zabójcy trolli zmierzają w kierunku rannego potwora. Obsługa działa w akcie zemsty strzela w rydwan, który właśnie powrócił na pole bitwy po pościgu za generałem i strzelcami. Odległość jest niewielka. W pierwszym rzucie wypada 10", po powtórzeniu 8"! Storri Thorsson stosuje chyba za potężny proch! Kusznicy decydują się na strzał w zbliżających się w kierunku ironbreakerów halabardników, ale żaden bełt nie zranił wojowników chaosu. W jedynej walce ginie kowal run, krasnoludy tracą ostatniego dowódcę. Wygląda na to, że to już koniec, ale będziemy walczyć do końca.

Tura 5



Wojownicy Chaosu

Pozostałymi przy życiu ogrosmokami postanowiłem uderzyć na te przeklęte krasnoludzkie organki, ale ich załoga uznała, że lepiej będzie się wycofać niż walczyć i kolejny raz moje „Chodzące Góry" spaliły szarżę. Na domiar złego nie pozbierałem „Nocnych Łowców", którzy niepokojąco zaczęli oddalać się Harana, który do tej pory wspierał ich swoimi Cechami Przywódczymi. Sytuacja w centrum pola bitwy nie wyglądała ciekawie. Wprawdzie pomiot wpadł w krasnoludzkich weteranów i zdołał zabić jednego z nich, ale sam również przypłacił to życiem. Dlatego oba regimenty wojowników chaosu przyjęły formacje obronne, to przeciwko twardym jak skała ironbreakerom oraz zabójcom trolli ze straszliwym zabójcą smoków. Rydwan mógł wreszcie zaszarżować i zniszczyć działo ogniowe. I tak też się stało. Dzięki temu posunięciu nie dość, że zbliżyłem się do głównych oddziałów przeciwnika, to mogłem uderzyć na nie z flanki i wspomóc piechotę. Haranem i „Srebrnymi Lancami" postanowiłem oskrzydlić krasnoludów tak by nie mogli już liczyć na swoje szeregi, stając się łatwym celem dla kuszników. Ale przecież mają oni zbroje nie od parady (ochrona 1+) i powinni przetrzymać taką morderczą salwę.

Krasnoludy

Ironbreakerzy po zabiciu pomiotu chaosu szarżują na halabardników. To jest ich dzień. Powinni sobie poradzić, jeszcze tylko oni mogą coś zmienić. Załoga organek powstrzymuje się, ale nadal czuje na plecach oddech ogrosmoków. Zabójcy trolli przeszeregowują się i obracają w kierunku mieczników, na razie nie mieli szczęścia i nie walczyli, ale to się z pewnością zmieni w następnej turze. Działo trafia i zabija jednego ogrosmoka, jedyny pozostały przy życiu powstrzymuje strach i dalej pędzi w kierunku organek. Kusznicy strzelają w kawalerię. Trafiają trzy razy, ale żaden bełt nie przebija się przez zbroje chaosu. Ironbreakerzy trafiają trzy razy, ale znowu zbroje chaosu są niezawodne. Halabardnicy zabijają dwóch weteranów i krasnoludy po raz pierwszy muszą testować swoja odwagę. Wynik testu jest pozytywny, ale wojownicy chaosu okrążają ich. W następnej rundzie wszystko się wyjaśni.

Tura 6



Wojownicy Chaosu

Na reszcie kości mi sprzyjają i powstrzymuję wyżły. Mało brakowało i uciekłyby z pola bitwy. Ogrosmoki po raz kolejny szarżują na załogę organek, ale ta znowu ucieka, na szczęście poza pole bitwy. Jedno mnie martwi, jedyny ogrosmok, który przeżył stoi na wprost lufy krasnoludzkiego działa. Zabójcy trolli spotkają swoje przeznaczenie, ich śmierć jest blisko. Szarżuję na nich rydwanem, miecznikami i generałem, który właśnie opuścił kawalerię. Takiej szarży nie przetrzymają zwykli wojownicy. Haran wyzywa na pojedynek zabójcę smoków i zabija go przy pierwszym starciu. Przy szarży ginie jeszcze



sześciu kranoludów. Tylko determinacja i ślepe poszukiwanie śmierci trzyma tych szalonych krasnoludów w walce. W starciu halabardników z ironbreakerami ginie dwóch krasnoludów i ani jednego wojownika chaosu. Nareszcie ktoś daje radę tym weteranom.

Kranoludy

Załoga organek ucieka w popłochu poza pole bitwy. Storri Thorsson nie ulega panice i pozostaje wraz z resztą załogi przy dziale. Na ostatni cel obiera pozostałego przy życiu ogrosmoka. Odległość potwora od lufy działa ok. 8". Ustalam długość strzału na 2" i rzucam kostką, wypadają kolejne 2'. Trafienie jest już prawie pewne, w dodatku ten proch... znowu 2" to niemożliwe! Pocisk spada przed nogami potwora! Gdzie podziało się moje szczęście! Kusznicy ponownie powinni zadać trzy rany kawalerzystom, ale znów nie zawodzą zbroje chaosu! Zabójcy zaatakowani z trzech stron walczą dzielnie, są w swoim żywiole. Tego dnia wielu zginęło chwalebną śmiercią. Generał chaosu zabił dwóch krasnoludów, miecznicy kolejnych dwóch. Jedyny zabójca pozostały przy życiu ranił śmiertelnie wojownika chaosu. W starciu obok poległo trzech ironbreakerów i jeden halabardnik. Krasnoludy nie wytrzymały napięcia bitwy i uciekły. Bitwa dobiegła końca.

Podsumowanie

Chaos

Zwycięstwo! Widać Tzeentch był dziś dla mnie bardzo łaskawy. Z początkowego przebiegu bitwy nic na to nie wskazywało. Kawaleria z Haranem i wyżły odbijały się od ironbreakerów jak kauczukowa piłka od kamiennego muru. Mag był zupełnie bezużyteczny i zamiast niego mogłem wystawić Sztandar Armii i bohatera maruderów, którzy przydaliby mi się w najbardziej zapalnych miejscach. Halabardnicy bardzo długo brnęli przez kamienie co było wielkim błędem z mojej strony. Według nowych zasad oddział idący przez trudny teren nie może maszerować, przez co porusza się ćwierć ruchu marszowego lub połowę normalnego ruchu. Dlatego lepiej iść dookoła niż na skróty przez trudny teren. Ogrosmokom nie było dane walczyć, chociaż odegrały bardzo ważną rolę podczas tej potyczki. Były celem ćwiczebnym dla dział wszelakiej maści i dzięki temu moje pozostałe oddziały pozostały praktycznie nietknięte. I wprawdzie mój plan, tak jak zresztą podejrzewałem, nie poszedł dokładnie po mojej myśli, to dzięki improwizacji i właściwemu rozmieszczeniu regimentów dopiąłem swego. Poza tym miałem wyjątkowo dobre rzuty kośćmi (tzn. średnie biorąc pod uwagę statystykę), co w wypadku Warhammer'a jest nie mniej ważne niż odpowiednia strategia. Do tej bitwy podszedłem dosyć sceptycznie i powątpiewałem w zmiany dokonane w listach armii. Muszę jednak stwierdzić, że gra jest ciekawsza i bardziej wyrównana. I to nie dlatego, że wygrałem i teraz mogę się pochlebnie wypowiadać na temat tej rozgrywki. Nie. Przekonało mnie zbalansowanie sił armii oraz poważne ograniczenie możliwości pojedynczych postaci, szczególnie jeśli chodzi o magiczne przedmioty. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest wprowadzenie ograniczeń na wybór poszczególnych oddziałów, dzięki czemu nie można już wystawić w 2000 pkt. jednego regimentu i np. dziesięciu rydwanów. Magia natomiast została osłabiona i nie ma już tak wielkiego wpływu na rozgrywkę, choć nadal może być bardzo przydatna. Reasumując, trzeba będzie rozegrać jeszcze kilka bitew i poczekać na nowe podręczniki armii by w pełni móc ocenić tą edycję, ale pierwsze wrażenie jest bardzo pozytywne. Coś mi się zdaje, że Tomek będzie chciał niebawem odpłacić mi pięknym za nadobne.

Krasnoludy

To jest Warhammer! Dramaturgia, szala zwycięstwa przechodzi z jednej strony na drugą. Bitwa była zacięta do samego końca. Mimo, iż ta trzecia runda była taka pechowa, to miałem jeszcze nadzieję, ze wszystko się zmieni. Miałem trochę pecha przy strzelaniu z armaty. W trzech ważnych momentach zawiodły mnie kostki i nawet magiczna runa powtarzania rzutu nie pomogła. Bardzo zadowolony jestem z organek. Kosztują dużo, ale warte są swojej ceny.

Zdecydowanie najlepszym elementem mojej armii byli ironbreakerzy. Można powiedzieć, że sami trzymali lewe skrzydło, w dodatku radzili sobie rewelacyjnie. Niedużo brakło, by wytrzymali do końca. Przyznam, ze przydałby się w takim oddziale bohater lub chociaż champion (zawsze to jeden atak więcej). Oddziały strzeleckie w szóstej edycji nabrały wartości. Kusznicy w ciężkich zbrojach i z broniami dwuręcznymi mogli spokojnie brać udział w walce wręcz. Strzelcy natomiast mogą oddawać strzały co rundę, w dodatku pancerze przeciwnika są mniej skuteczne niż przy strzale z kuszy. Niestety nie sprawdziłem skuteczności wojowników klanowych, chociaż jakby mój manewr taktyczny się powiódł (ach te kostki!) to nie wiadomo jak by sytuacja wyglądała. Co mogłem zrobić? Wydaje mi się, że mogłem próbować pozbyć się rydwanów, nie doceniłem ich siły. Według nowych zasad wystarczy, że rydwan otrzyma jedną ranę z pocisku artyleryjskiego i zostaje zniszczony. Długo zastanawiałem się też nad wystawieniem chorągwi armii, teraz wiem, że to wybór raczej konieczny, zawsze to dodatkowy rzut na złamanie oddziałów. Brakuje mi troche w armii krasnoludów szybkiego oddziału, któryby mógł oskrzydlić przeciwnika. Krążą słuchy o tajemniczym walcu parowym, ale to nie to co dobra kawaleria. Na zakończenie wspomnę jeszcze o magii. W szóstej edycji to właśnie ona zmieniła się najbardziej. Czy nowy system jest lepszy od starego? Chyba jeszcze za wcześnie, aby to ocenić. Jedno jest pewne magia nie jest już taka potężna i nareszcie dowódcy krasnoludów nie muszą narzekać, że nie mogą sobie poczarować. Marcin nie rzucił żadnego z czarów, które wylosował na początku, przynajmniej w tej kwestii Grungni czuwał nad moimi krasnoludami. Podsumowując bitwa była bardzo ciekawa i praktyczne do końca jej rezultat mógł się zmienić. Teraz na polu bitwy liczą się jednostki, a bohaterowie są tylko uzupełnieniem. Działa są drogie, ale dobrze wykorzystane zbierają olbrzymie żniwo. Zdradzę jeszcze, ze mój generał przeżył, zafarbował włosy i brodę na kolor pomarańczowy i będzie szukał zemsty!



To już nasza druga płyta!
od grudnia we wszystkich dobrych sklepach RPG!

„Phaze B" to 16 utworów napisanych specjalnie na potrzeby sesji RPG. Szczegóły na naszej stronie internetowej: **www.rpg-portal.pl**

Płytę można także zakupić w sprzedaży wysyłkowej - szczegóły wewnątrz numeru.

schronienia? Otóż ma. Największą tajemnicą teologiczną przedstawianej tu warhammerowakiej rzeczywistości alternatywnej jest fakt iż to złowroga emanacja Lasu sprawia że ludzkie duchy nabierają obcych kształtów i wepchnięte zostają z powrotem do świata żyjących, na jak największą szkodę śmiertelników. Paradoksem jest to, iż Las, tętniąca potęgą obca siła i motor działań zbrojnych przeciwko Człowiekowi staje w jednym szeregu z Chaosem, podcinając niniejszym grunt na którym się opiera...

No właśnie. Wdzierający się w puszcze człowiek poniósł znak Sigmara i wybudował ku jego czci kapliczkę wszędzie tam, gdzie się zatrzymał, wywołując bezrozumną wrogość dzieci Lasu. Jednakże prawdziwa wojna o miano przedmurza chrześć... no, wiadomo o co chodzi, zaczęła się z chwilą pojawienia pierwszej szajki goblinów. Tak, nie dość zatem, że po złowieszczych polskich puszczach kryją się demony, leszy, wiedźmy, żadni zemsty wydziedziczeni kapłani Dawnej Wiary i nie daj Boże, nietopyrze, to stały się jeszcze one schronieniem dla coraz liczniejszych hord produktów importowanych w postaci najrozmaitszych odmian goblinoidów. I w ten oto sposób mamy kraj w stanie oblężenia, przedmurze każdej inwazji, krainę która jak gąbka chłonie zarówno najemników jak i błędnych rycerzy...

Szajki goblinów, coraz zuchwałej wypuszczające się pod częstokoły gródków strażniczych i napastujące karawany i nawet oddziały zbrojne to zatem podstawowa atrakcja turystyczna. Jeśli chodzi o inne cudaki z bestiariusza, to są do dyspozycji wszelkiego rodzaju umarlaki i stworzenia eteryczne. W końcu cały słowiański zwierzyniec opiera się na istotach, które powróciły w jakiś tam sposób powróciły do życia, by mamić, topić, dusić, kusić i sikać w mleko. Klasyczny zombi to pomysł z nieco innej beczki -



wyobraź sobie, drogi Mistrzu, zapomniany cmentarz pogański, nad którym pieczę obejmuje zgorzkniały kapłan Dawnej Wiary. Wadą szerzącego się w rozszerzeniach do Warhammera nekromanctwa jest bowiem brak uzasadnienia dla praktyk nekromanckich, poza chorobą psychiczną bądź ochotą do rządzenia światem (co w sumie na jedno wychodzi). Tu zaś mieć będziemy bardzo głęboką motywację - do zemsty pchać kapłana będą sami bogowie natury, obracając swój gniew ku Nowemu[3].

Skaveni w Polsce nie mogą być specjalnie intensywnie podejmowanym tematem z uwagi na to, iż uwielbiają oni gnieździć się w kanałach pod miastami. Polska nie dorobiła się jeszcze większych miast, a kanałów pod wsiami kopać nikomu się nie chce. Bywa natomiast iż oddziały skavenów przemykają lasami wypełniając tajne misje, na pewno zatem na ziemie naszej magicznej ojczyzny dotarli. Ba, istnieją nawet na to dowody w pieśni gminnej. W końcu kniazia Popiela gryzonie jakieś skonsumowały, myszy podobno, ale kto tam wie... A może na gród w Kruszwicy napadło kommando szczuroludzi, a legendę o okrucieństwie władcy sami ludzie wymyślili, nie umiejąc wyjaśnić zagadki w inny sposób?

O sprowadzanie do Polski elfów raczej bym się nie pokusił, miały by bowiem niezłą konkurencję w postaci rodzimych dziwożon, boginek, mamun i innych feministycznych pokrak i kapłanów Dawnej Wiary (dla uproszczenia możemy ich zwać druidami). Z krasnoludami sprawa wygląda troszeczkę inaczej - w końcu sam Kraszewski wspomina w „Starej Baśni" o dziwnym ludku karłów, który w górach żyjąc, tworzeniem broni niezwykłej się para... Czyżby kolejna tajemnica do odkrycia? Chciałbym ponadto zauważyć iż do dzielnych krasnoludów bardzo pasują nasze rodzime imiona w stylu Krzesimir czy Ziemowit... Jakoś dziwnie kojarzą mi się sielskim widokiem wsi polskiej niziołki, ale zupełnie nie wiem, jak ich wpasować w surowy obraz, jaki właśnie nakreśliłem. Pokombinuj.

Aha, i jeszcze jedno. Zupełnie, ale to zupełnie nie wyobrażam sobie Polski warhammerowskiej bez kochanych, czupurnych swojskich skrzatów - ubożąt, za brak których będę zawsze żywił wielkie pretensje do autorów systemu... Nie pytajcie dlaczego.

Znasz li ten kraj?

Pora zatem na bluźnierstwo ostateczne czyli na finalne geopolityczne przepoczwarzenie Polski na feudalny wrzód na cielsku Imperium. Zacznijmy od północy - najbardziej chyba charakterystycznymi portami dla naszej wczesnej historii były chyba Gdańsk i na poły legendarny Wolin . Zróbmy to zatem tak...

Tam, gdzie z zimnymi odmętami Morza Szponów mieszają się wody dwóch wielkich rzek: Oder i Weichsel (również znanymi jako Odra i Wisła), wykwitły na ziemi Polan dwa niezwykłe miasta - Wolin na zachodzie i Danzig na wschodzie. W Wolinie, pradawnym, hałaśliwym miaście w delcie Odry spotkasz i człeka z Norski i kupca z Imperium i przybysza z Polski, spotkasz wszystkie możliwe religie, nacje i stronnictwa i zobaczysz cuda z siedmiu mórz i trzynastu wysp. Mimo zwierzchnictwa księcia polańskiego, w mieście rządzą kapłani Mannana pod czujnym okiem patriarchy Sigmara, jednakże nawet surowe kary i liczne szeregi straży miejskiej nie zakłóciły sławy Wolina jako



miejsca, gdzie można równie łatwo zbić fortunę, jak i stracić życie...

Tuż obok miasta, na Srebrnym Wzgórzu, wnosi się nad falami tajemnicza, posępna forteca, z której niewzruszeni chłodem ni deszczem wartownicy obwołują charkotliwą mową i dźwiękami rogu nadpływające statki. To Jomsborg, warownia wikingów renegatów, zaciekłe bractwo wojowników morskich, którzy ślubowali służyć tylko honorowi i sławie, aż zgięli ich twarde karki władcy polańscy. Wikingowie z Jomsborga obiecali wtedy służyć nowemu kniaziowi, jeśli ten zgnuśnieć im nie pozwoli. Oj, nie pozwolili gnuśnieć Norsom Polanie, okazji do bitki i zdobycia łupów dotarczyli nieraz, żeby tylko, juchy, pozwolili na szlaku morskim do Danzig co nieco się powłóczyć...

Licho chciało, że co tłustsze kąski akurat tam się udawały, ale wola księcia nieugięta, nie dane Jomsborgczykom ścigać się na swoich langskippach z bretońskimi brygami czy galerami z Estalii. Nie dla psa kiełbasa. Pies trącał Danzig!

Dumny Danzig jakże bardzo różnił się od szalonego, pełnego namiętności Wolinu! Co prawda na pewno tawerny marynarskie w Danzigu równie zatłoczone, ale nastrój inny, budynki nie te, ludzie dziwaczni. Zaiste, porty takie jak Wolin spotkać można zarówno w Kislevie jak i na dzikim wybrzeżu Norski, natomiast by znaleźć bliźniaka Danzigu, należało by się baczniej przypatrzyć Marienburgowi czy portom bretońskim. Kolorowe fasady kupieckich kamieniczek, dumnie wznoszący się ratusz z bijącym kuranty zegarem, dwór Artusa, gdzie starszyzna gildii kupieckiej zwykła obradować, świątynie Sigmara i Mannana, ech wielki świat w mieście! Targowiska, rozbrzmiejące setkami języków, las masztów w porcie, złoto, wino, piękne panie i możni panowie, ech Danzig!

Jeno ten, kto zna ziemie Polan wiedzieć będzie, iż nie do tego ludu owo miasto należy - na brukowanych uliczkach miasta rozbrzmiewa inna mowa niż na wsiach i po karczmach, a przy wystawnych obiadach gada się ino o tym jak najwięcej zarobić na wywożeniu bogactw małego dzikiego księstwa dalej na Zachód. Danzig to miasto obce, jedynie przystanek na drodze ku wielkiej fortunie, brama na świat dla jantaru, drewna, miodu, zboża i wszystkiego, z czego kraina Polan dumna...

Hmm... Całkiem nieźle... Ruszamy na południe...

Ten, kto dotarł do innych portów, ze swojska zwanych osad Kołobrzegu czy Świnoujścia wie jak naród ów żyje, ryby łowiąc a dla zbytkownej sztuki szacunku nie mając, za wyjątkiem może świątyń. Choć od kilku jedynie wieków kult Sigmara trwa na ziemiach polańskich, umiłował go lud gorliwie i wielkie świątnie w miastach najznamienitszych mu wystawił. Największa z nich stoi w Posen, mocarnym grodzie okolonym kamiennym murem, kryjącym w sobie siedzibę dworu książęcego. Druga z katedr postawiono w sąsiednim mieście Gnesen i uczeni wciąż spory wiodą, która z nich większą cześć Sigmarowi oddaje.

Posen i Gnesen to największe miasta na zachodzie ziem Polan, połączone ruchliwym szlakiem z Imperium i ze sobą samymi. W okolicy kwitną bogate sioła i rosną pierwsze miasteczka wraz z jarmarkami, a obfitość gospód i zajazdów, pamiątka jeszcze z odwiedzin cesarza na dworze książęcym, zadowoli nawet najwybredniejszego gościa z Zachodu. Tędy przebiega szlak handlowy na Północ i Zachód, tędy płyną polańskie skóry, miód i żelazo, tu ludzie najzamożniejsi i bydło najtłustsze. Jedynie przejeżdżający od czasu do czasu galopem oddział jazdy przypomina zarówno gościom jak i tubylcom, iż spokoju na tych ziemiach nigdy nie było i raczej również nigdy nie będzie...

Choć strzelające ku niebu wieże katedr ku czci Sigmara oznajmiają wszem i wobec, iż ziemia ta temu właśnie bogu jest poświęcona, rozsiani po lasach, mieszkający dalej od traktu kmiecie uparcie trwają przy wierze przodków. Ich miejscem spotkań jest Lednogóra, sanktuarium kapłańskie na świętej wyspie, tam gdzie młodzi druidzi poznają nauki tajemne i płonie wieczny ogień, którego zagaszenie znamionuje śmierć dawnym bogom. Odbywające się na brzegu jeziora huczne festyny ku czci starych bóstw to

sól w oku władców ziem Polan, ale zbyt wielu spośród okolicznych mieszkańców kapłanom sprzyja, by którykolwiek książę poważył się na zrównanie nory pogaństwa z ziemią...

Czujecie klimat?

Tam gdzie Weichsel i Oder w niemowlęctwie swoim jeszcze trwają, również dwa bogate miasta wyrosły. Breslau zwie się to, które brzegi rzeki Oder obejmuje i zna je każdy kto ku Morzu Szponów z Południa podróżuje. I tam rynek przewspaniały i piwo przednie i katedra na ostrowiu w nurcie Oder się ku niebu wznosi, ratusz dumny i kamieniczki bogate, jeno niepokój jakiś ukryty w mieście się czai... Zbrojnych na ulicach tyle co kupców, a może i więcej, nieustanne kucie żelaza z kuźni dobiega, stukot kopyt i pokrzykiwania sierżantów. To prawda, że okalające Breslau puszcze do bezpiecznych nie należą, jednakże prawdziwe rozwiązanie zagadki kryje się w ponurym, szerokim masywie górskim przez miejscowych zwanym Ślężą. To tam skupia się gniew bóstw natury, tam znajduje postać ich nienawiść wobec krzywdzicieli, tam gromadzą się pokrzywdzeni i zemstę w tajemnych rytuałach jeźdźcom Sigmarowym ślubują...

Często widać, jak podczas ulewy pioruny biją w płaski wierzchołek gór - zamykają się wówczas miejscowi po domostwach i sztaby kładą na okna, modląc się o łaskę Sigmara. Widomy znak to bowiem nadchodzącego ataku i już o świcie pierwsza poszarpana karawana staje u bram miejskich lub lub krzyk o spalonych zagrodach wypełni uliczki śpiącego jeszcze miasta... Szepcze się potem o niewidzialnych łucznikach w leśnej gęstwie, o śmiechu wilków, o urokach rusałek i nienawiści wodników... A rada miejska, co ino uczone dekrety wydaje, obcym akcentem uszy drażniąc, woli kurzym udkiem machać niźli mieczem, jeno kasła i o podatkach chętnie prawi. Trzy wyprawy na Ślężę rozbito już dawno, tedy czwarty raz próbować już nie lza. A nuż baronowie imperialni, lekce sobie ważąc zakazy cesarza, zbrojnymi zagonami pod Breslau znów się zapędzą łupu szukając? Kto wtedy stawi czoła zbójcerzom, kto szlaki osłoni, kto z murów przybyszy okrzyknie?

O mury Krakau, gdzie lud krzykliwy a niepokorny żyje, również rozpasane hordy nie raz się rozbijały. Niczym skała w nurcie rzeki, ciął mężny gród fale najazdów ze Wschodu, niszczył zuchwałe armie zarówno skośnookich jeźdźców z dalekich ostępów Kislevu jak i goblińską szarańczę, łasą na bogactwa miasta. Sigmarowi zaprzysiężeni, trwają mieszkańcy grodu w uporze nieustępliwym, nie raz podnosząc miasto swe ze zgliszczy po kolejnym najeździe, zawsze jednak zwycięscy, zawsze butnowniczy. Krakau najdalej od granic z Imperium leży, tak więc tam władza cesarza najsłabsza, a niepokorny lud często w księciu polańskim się opierał, obcy patrycjat za decyzje nieprzychylne karając. Buntów w mieście stłumiono zgoła tyle, ile szturmów odparto, a mimo to na miasto przychylnym okiem Sigmar patrzy. Ze wszystkich świątyń ku jego czci ta w Krakau największa i najświętsza, a przecież za murami miejskimi słynne opactwo w Tyńcu leży, gdzie młodzi kapłani tajniki wiary poznają.

Mimo iż Krakau miastem buntowników i huncwotów się mieni, jakby na przekorę tu pierwszą akademię na ziemiach polańskich otwarto, w której nie tylko rodzima ale i obca młodzież tajników retoryki, astronomii i języka klasycznego zgłebia. Handel i rzemiosło kwitnie w najlepsze, goszcząc zarówno tych liczących na rychłą fortunę, jak i tych, którzy już nie mogą spać spokojnie. To tutaj wolą ściągać krasnoludowie górscy, mimo iż bliżej im do bogatego Breslau - może nęci ich renoma, jaką mają na rojnym rynku w Krakau, może szczególne upodobanie to Sigmara, bliskiego ich własnemu bogowi, a może sentyment z dawnych wieków? Jak głosi legenda, to właśnie górscy krasnoludowie pomogli ubić straszliwą poczwarę Chaosu, która na brzegu Weichsel norę sobie uwiła. Jej truchło ponoć wciąż w podziemiach zamczyska książęcego Wawel leży...

I już mniej więcej wiadomo o co chodzi, prawda? Oto ostatni etap moich wynurzeń, reszta już należy do Ciebie...

Oto miasta w krainie Polan najpotężniejsze i najbardziej znaczne, choć nikłymi wsiami przy potężnym miastach Imperialnych zdawać się mogą. Breslau, Danzig czy Posen - ich nazwy często pojawiają się w kupieckich rozmowach, a na resztę macha się ciężką od pierścieni dłonią. Kogo obchodzi bowiem opustoszałe zamczysko w Kruszwicy, spalone zielonym ogniem przez mrocznych wojowników szczuroludzi? Kto wysłucha legendy o pani na Krakau, Wandzie, co wolała w nurt Weichsel się rzucić, niźli grafa z Reikwaldu poślubić? Po co komu szlak do Łęczycy, gdzie władcy z diabłami ponoć się kumają, po cóż komu droga do na zamgloną Łysą Górę, gdzie moc dawnych bogów najpotężniejsza czy trakt do Puszczy Białowieskiej, magicznego królestwa zwierząt, gdzie człowiek nawet do zachodu słońca nie przeżyje. Na co komu wiedza o Cedyni, gdzie Imperialni baronowie-zbójcerze tak sromotną klęskę ponieśli czy o wyspie Svolder, gdzie ongiś usieczony w bitwie morskiej król Norski Tryggvason, pojawia się nad falami i sztormem napastuje płynące korabie?

Nie, w tym świecie liczy się handel, a zysk będzie tylko wtedy, kiedy uda się produkt bezpiecznie dowieść na miejsce. Pies trącał polańskiego księcia - oby szlaki były przejezdne, eskorta dobra, w karczmach ciepło i myto niewysokie... I tak trzeba się do listopada uwinąć, bo kiedy śnieg zawali drogi i znowu goblini wypełzną pospołu z wilkami i innym tałatajstwem, szlag trafi interes...

Do roboty!

1 Niemieckie nazwy polskich miast funkcjonowały podczas okupacji i dlatego źle się kojarzą, niemniej utożsamianie ich z ideologią faszystowską to przebrzmiały i niebezpieczny stereotyp! Każdy język ma swoje odpowiedniki na obce miasta, przecież sami mówimy Monachium na München i Lipsk na Leipzig!

2 O tym zapomnieć nie wolno, zwłaszcza jeśli lubisz bawić się w historie z cyklu „chałata i siekiery". Pamiętaj, iż mało który Piast zasiadł na tronie bez oberżnięcia głów najambitniejszym wujom, kuzynom i ciotkom.

3 Wnikliwym czytelnikom zasad podręcznikowego grania nie radze pytać, skąd kapłan Dawnej Wiary ma znać czary nekromantyczne. W końcu, było nie było, Polski w Warhammerze też nie ma.



Kolegia kolorów

Altdorfska Akademia Magiczna

Maciej Szaleniec

Altdorfskie Kolegia Magii - to instytucja unikalna w skali Starego Świata. Nigdzie indziej na świecie nie istnieje wszechnica, która poświęciłaby się wyłącznie kształceniu w czterech Jasnych dziedzinach magii. Jest to miejsce niezwykłe również z tego powodu, iż właśnie tu, w sposób szczególny zbiegły się interesy starożytnej Gildii Magicznej i najpotężniejszego państwa kontynentu - Imperium.

Nikt nie ukrywa, iż Kolegia powstały po to, by zwiększyć ilość wykwalifikowanych czarodziejów oraz zintensyfikować badania nad wybranymi, przydatnymi aspektami magii. Imperium, trwające w ciągłym zagrożeniu ze strony przeważających sił Chaosu jak i konkurujących z nim państw ościennych, wobec których magia Imperium pozostawała w dalekim tyle, desperacko potrzebowało czarodziei, którzy mogliby wesprzeć armie cesarstwa. Po przegranej w wojnie z Marienburgiem, do której to przyczynili się znacznie świetnie wyszkoleni marienburscy czarodzieje, cesarz Leopold von Krieglitz postanowił stworzyć pierwszą na świecie Akademię Magiczną. Na mocy aktu erekcyjnego powstało osiem Kolegiów - reprezentujących odmienne aspekty magii - i cztery Wydziały: Magii Wojennej, Magii Iluzyjnej, Magii Żywiołów oraz Alchemii. Cesarz pozostawił dużą autonomię Akademii, podobnie jak uczyniono to w kwestii starego Uniwersytetu Altdorfskiego, słynnego na cały Stary Świat z wydziału teologii, medycyny, prawa oraz nauk wyzwolonych. Ze skarbca cesarskiego przekazano na ten cel ogromne kwoty, a sam cesarz scedował część swych elektorskich ziem na poczet przyszłego utrzymania Akademii. W zamian za to każdy czarodziej kształcony w Altdorfie, o ile był mieszkańcem Imperium, stawał się cesarskim urzędnikiem, zobowiązanym poświęcić się służbie cesarstwu. W razie potrzeby każdy z czarodziejów może zostać powołany do służby frontowej i być odesłany nawet na dalekie rubieże cesarstwa. Oczywiście przypadki zagranicznych studentów zdarzają się czasami, szczególnie dzięki arystokratycznym koligacjom rodzinnym, kiedy to młodzi, zagraniczni krewni imperialnej szlachty przybywają (zwykle dla snobizmu) by postudiować na Akademii Altdorfskiej. Należy jednak pamiętać, iż o ile niezwykle kosztowne szkolenie obcokrajowców obejmuje pełne spektrum podstawowej wiedzy magicznej, to jednak nigdy nie powierza się potencjalnym przeciwnikom Imperium wiedzy niebezpiecznej i wyspecjalizowanej - magii kolorów!

Wielu czarodziejów mieszkających w Imperium nigdy nie zdecydowało się na podjęcie tak daleko ingerujących w ich wolność osobistą zobowiązań. Pozostali więc przy tradycyjnym nauczaniu, utrzymując najczęściej jednego ucznia i służąc często konkretnym arystokratom. W Gildii Magicznej, starożytnej organizacji konsolidującej czarodziejów jeszcze w mrocznych czasach prześladowań, nastąpił swoisty rozłam. Szczególnie uwidocznił się pomiędzy czarodziejami uniwersyteckimi oraz magami skupionymi wokół grafa Middenheim, którego mecenat uniezależnił ich od łaski cesarza i akademickich zobowiązań.

Struktura uczelni

Istnieje osiem Kolegiów. Każdy z nich nazwany jest jednym z kolorów, zaś czarodzieje specjalizujący się w danym aspekcie są nazywani stosownie do wybranej barwy. Istnieją więc magowie Niebiescy, Szarzy, Jasności (zwani też magami Ognia), Złoci, Jadeitowi, Biali (bądź inaczej Świetliści), Bursztynowi oraz Ametystowi. Kolory są odzwierciedleniem tak zwanych Wiatrów Magii, strumieni Esencji Magicznej, która przez otwarte międzywymiarowe przejścia ze Spaczni wpływa do Starego Świata. Odpowiadają pewnej intuicyjnej cesze energii magicznej, którą zmysł magiczny utożsamia z kolorem, zaś po części reprezentują tradycyjny typ magii, jakim zajmuje się dane Kolegium. Jednocześnie kolor magii ma znaczenie symboliczne. Elfy, używające Wysokiej Magii, uznają, iż Esencja, czyli pełne spektrum magicznej energii, jest niezwykle złożoną kombinacją każdej z barw. Rozłożenie Esencji magicznej na podstawowe kolory, ma za zadanie uprościć opis tego niepojętego nawet dla elfów zjawiska. Swobodne i nieograniczone operowanie wieloma aspektami magii jest szalenie trudne i wymaga umysłu przekraczającego ludzki. Dlatego czarodzieje nazywani Tęczowymi, którzy nie decydują się specjalizować w jakimś aspekcie, nigdy nie osiągają biegłości porównywalnej z ich wyspecjalizowanymi kolegami nie wspominając oczywiście o elfich arcymagach. Ich magia jest sztywna i wyuczona, pozbawiona głębokiego zrozumienia jakie w czasie swych studiów uzyskują magowie Kolegiów Kolorów. W zamian za to magowie Tęczowi są w stanie posługiwać się w rów-

nym stopniu wszystkimi kolorami, co zapewnia im elastyczność, doskonale wykorzystywaną przez dowodzących w czasie kampanii militarnych.

Niezależnie od struktury Kolegiów istnieją Wydziały: Magii Wojennej, Magii Iluzyjnej, Magii Żywiołów oraz Alchemii. Jest to podział czysto funkcjonalny przystosowany do kształcenia studentów, nie oddający faktycznie natury magii.

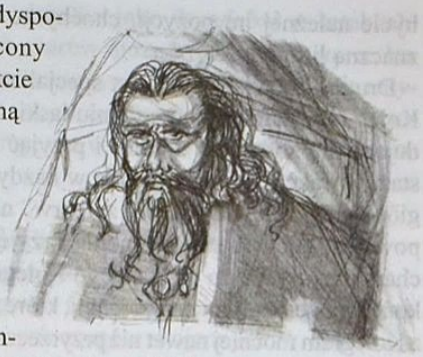
Akademią zarządza Rektor. Jest on administratorem wybieranym co cztery lata spośród całej akademickiej społeczności, więc nic teoretycznie nie stoi na przeszkodzie, aby został nim też student. Na czele każdego z wydziałów stoi prorektor, wybierany spośród najbardziej zasłużonych pracowników uczelni. Sprawuje on funkcje administracyjne i odpowiada przed rektorem i senatem uczelni, w którego skład wchodzą profesorowie oraz mistrzowie Gildii Magicznej.

Każde z Kolegiów ma swą własną siedzibę na terenie Altdorfu. Istnieje także główny budynek Akademii, zwany Collegium Maius, pochodzący z czasów założenia uczelni. To właśnie w Collegium Maius mieszczą się siedziby władz uczelni a w jego podziemiach znajdują się osławione zbiory magiczne zabezpieczone Wielkimi Znakami Taumaturgicznymi, chroniącymi przed obcą czarnoksięską infiltracją.

Nauczanie

Nie istnieje odgórnie określona ilość czasu, w ciągu której student musi ukończyć studia. Przyczyną jest oczywiste zróżnicowanie predyspozycji studentów względem sztuki magicznej. Przyjmuje się jednak, iż szkolenie zapewniające pierwszy stopień wtajemniczenia trwa od sześciu do ośmiu lat. W porównaniu do tradycyjnego sposobu nauczania, w czasie którego uczeń trawił bezcenne lata swej młodości na zadania godne służącego, jest to system niezwykle efektywny i o wiele ekonomiczniejszy (oczywiście w skali państwa).

Nauka na Akademii rozpoczyna się od egzaminu, który rozstrzyga, czy kandydat ma wystarczające predyspozycje do zgłębiania wiedzy hermetycznej. Testy przeprowadza się raz do roku w samym Altdorfie, lecz głównie zajmują się nimi magowie Rekrutatorzy, podróżujący w poszukiwaniu nowych talentów przez cały rok po cesarstwie. Test polega na badaniu potencjału magicznego, jaki jest w stanie przenieść kandydat (pod kontrolą Rekrutatora rozjarza magiczną laskę, starając zaczerpnąć jak najwięcej energii magicznej z Wymiaru Chaosu) oraz na badaniu siły woli (testy kontroli nad elementarnym żywiołakiem, przyzwanym wspólnie z Rekrutatorem). Pozornie mogłoby się wydawać, iż testy są przeraźliwie trudne. W końcu dopiero wyszkolony czarodziej potrafi manipulować żywiołakami! Tak jest i w tym przypadku - to Rekrutator tworzy wszelkie magiczne efekty, używając tylko kandydata jako źródła energii - w pierwszej próbie, oraz jako mentalnego kanału przez który przepływa jego wola. Doświadczenie wykazało, iż te, zdawałoby się zupełnie niesamodzielne próby, świetnie odzwierciedlają predyspozycje magiczne kandydata. Dodatkowo uboczna, wizualna część testu jest tak szalenie efektowna, że wzbudza niesamowity entuzjazm zarówno w potencjalnym uczniu jak i jego opiekunach. Testy stanowią namacalną prezentację mocy, jaką może dysponować wykształcony czarodziej - w efekcie są również reklamą samej uczelni!



Pierwsze lata nauki skupiają się na wyćwiczeniu w studentach wytrwałości, koncentracji oraz wzmocnieniu siły woli. Służą temu lekcje historii cesarstwa, języka klasycznego, magicznego oraz elementalistycznego, wykłady z teorii magii oraz magii prostej (w realiach systemu odpowiada to profesji Ucznia Czarodzieja). Dopiero później naucza się studentów zaawansowanych umiejętności czarodziejskich, takich jak wiedza alchemiczna czy rozpoznawanie magicznych artefaktów. W ostatnich dwóch latach nauki studenci zapoznają się z czarami i rytuałami pierwszego stopnia. Na zakończenie nauki, każdy ze studentów przechodzi ostateczną próbę - ceremonię nadania laski magicznej zwanej również focusem, jako że stanowi swoistą soczewkę magiczną ogniskującą energię niezbędną do rzucenia zaklęcia. W rytuale tym mentor grupy przekazuje każdemu ze studentów czarodziejską laskę, a magistrant wytwarza magiczną więź ze swym focusem.

Rytuał nadania laski, ze względu na dużą trudność, jest tradycyjnym testem ostatecznym, stosowanym nie tylko przez magów Akademii ale wszystkich w Starym Świecie. Jest to pierwsze całkowicie samodzielne zadane, któremu sprostać musi młody czarodziej. Wielu ukończywszy studia nie jest w stanie stworzyć trwałego połączenia ze swoim focusem, czy to na skutek podświadomego strachu przed Mocą, czy też w wyniku niedopasowania swego ducha do przestrzeni astralnej. Czasem latami niedoszli czarodzieje próbują osiągnąć wymarzony pierwszy stopień wtajemniczenia i zdarza się, że nigdy nie zostają prawdziwymi magami.

Kariera maga koloru

Większość czarodziejów opuszcza Akademię osiągnąwszy pierwszy stopień wtajemniczenia (odpowiada to pierwszemu poziomowi magii). Część z nich zaciąga się do wojska by służyć cesarstwu, niektórzy otwierają własną praktykę czarodziejską bądź szukają prywatnego mecenatu. Zawsze jednak pozostają mianowanymi urzędnikami cesarskimi i są w razie wezwania zobowiązani do stawienia się w najbliższym garnizonie armii cesarskiej.

Wielu jednak, szczególnie spośród tych najzdolniejszych, pozostaje w Akademii, by poświęcić się dalszym badaniom i pracy dydaktycznej. Przed takimi czarodziejami stoją otworem dwie drogi:

Mogą nie specjalizować się w żadnym aspekcie magii, starając się pozostać wszechstronnymi. Wtedy nazywani są (ale tylko na Akademii) czarodziejami Tęczowymi. Nie posiadają własnego Kolegium ani odrębnej struktury i dlatego ich wpływ na politykę wszechnicy jest bardzo ograniczony. Co prawda wspierają się wzajemnie na uczelni, jednak hierarchiczna struktura Akademii, zdominowana przez profesorów kolegów, znacznie uniemożliwia im zdo-

bycie należnej im pozycji, choćby ze względu na dość znaczną liczebność.

Drugim rozwiązaniem jest specjalizacja w wybranym Kolegium. Zaraz po otrzymaniu laski, czarodzieje decydujący się zostać na uczelni i przyjąć Kolor, odbywają staż, w trakcie którego pracują w każdym z ośmiu Kolegiów. Gdy zdecydują, która z „barw" najbardziej im odpowiada, odbywa się ceremonia Przyjęcia, o tajemnym, charakterystycznym dla każdego Kolegium obrządku zakończona sekretnymi przysięgami, które wiążą czarodzieja z Kolegium mocniej nawet niż przyrzeczenia cechowe (jest to jeden z powodów, dla których Gildia patrzy dość krytycznie na te półjawne praktyki). Od tego momentu czarodzieje zobowiązani są zaznaczać na swym focusie jak i w charakterystycznym dla Kolegium ubiorze swą przynależność.

Dzięki zwyczajowym szatom można z daleka rozpoznać magów Kolegiów. Należy jednak pamiętać, iż ów strój wkładają oni zazwyczaj na specjalne uroczystości i okazje, na co dzień zadowalając się bardziej zwyczajnymi ubraniami. Zawsze jednak ich laski magiczne mają oznaczenia przynależności oraz na ich odzieniach można odnaleźć symbol odpowiedniego Kolegium. I tak magowie Niebiescy ubierają się w błękitne lub ciemnogranatowe szaty, wyszywane w gwiazdy, półksiężyce i komety, a do tego noszą wysokie, tradycyjne czapy. Szarzy wkładają szaty proste i noszą wielkie, powykręcane magicznie laski. Magowie Ognia zwyczajowo ubierają czerwone, pomarańczowe, ogniście ornamentowane stroje, często tatuują ramiona a nawet twarze w skomplikowane szkarłatne wzory. Każdy Ognisty mag nosi naszyjnik ze znakiem Aqshy - Krzyżem Tajemnic. Jest to jednocześnie oznaka rangi czarodzieja - im więcej kluczy noszonych w naszyjniku, tym wyższa ranga w hierarchii Kolegium. Z kolei Jadeitowi preferują zielone i turkusowe luźne ubiory. Ich znakiem rozpoznawczym jest ornamentowany sierp, którego często używają również jako broni. Co ciekawe magowie ci nie noszą butów, by zamanifestować swą bliskość z naturą i jadeitową energią pulsującą w geostrumieniach. Złoci magowie zwyczajowo ubierają się na czarno z wieloma złotymi ornamentami i symbolami alchemicznymi, Bursztynowi zaś okrywają się skórami, co doskonale koresponduje z ich nietypowym, dzikim i intuicyjnym podejściem do metod praktykowania magii. Biali magowie, jak łatwo się domyślić, ubierają się w nieskazitelne białe szaty, o niespotykanym gdzie indziej lśniącym kolorze (złośliwi mówią, że Biali zajmują się potajemnie produkcją takiego płótna w celach merkantylnych). Na koniec Ametystowi ubierają się w obszerne płaszcze z kapturami w kolorze purpurowym bądź ciemnogranatowym. Jako biżuterię często wykorzystują stylizowany znak Shyish (kosę) - symbol swego Kolegium.

Jak już wspomniałem, specjalizacja ułatwia Kolorowym czarodziejom zgłębianie aspektów magii. W swej dziedzinie szybciej niż Tęczowi poznają nowe inkantacje, gdyż wykazują większe zrozumienie natury swego koloru. Aby odzwierciedlić łatwiejszą naukę, wszystkich czarów z danego koloru uczą się za 50 pkt. doświadczenia (tak jak zaklęcia magii prostej), niezależnie od poziomu, podczas gdy pozostałe kosztują ich 250 pkt. na poziom czaru.

Dodatkowo magowie koloru uczą się efektywniej wykorzystywać energię ze swego Wiatru Magii. Dlatego prócz normalnego wzrostu poziomu mocy z każdym poziomem mogą za 50 pkt. doświadczenia zwiększyć PM o 1K4. Ma to odzwierciedlić fakt, iż specjaliści stają się zwykle potężniejszymi magami, niż ich wszechstronnie wykształceni koledzy, choć nie są tak elastyczni.

Charakterystyki Kolegiów

Dochodzimy w końcu do najważniejszej kwestii - w jaki sposób grać magiem Koloru, członkiem szacownego Kolegium? Jakie czary przynależą do danego aspektu? Ponieważ nie ma tu miejsca na przypisanie Kolegiom całej listy czarów, będziesz, drogi Czytelniku, musiał zadowolić się ogólnymi charakterystykami aspektów magicznych, które przybliżą ci, w jaki sposób zdecydować, który czar należy do jakiego koloru. Jednocześnie dzięki temu nie zamykamy drogi dla Twoich własnych autorskich zaklęć. Należy również pamiętać, że przypisane zaklęcia pochodzą z podręcznika i jako takie są nieprzystosowane przez autorów do Kolegiów Kolorów. Dlatego w przypadku wątpliwości co do przypisania zaklęć polecam nieoficjalną, sieciową wersję „Realms of Sorcery" Kena Rolstona, która została stworzona właśnie z myślą o połączeniu magii WH BATTLE, WFRP i koncepcji Kolorów Magii. Pamiętaj również, że takie same czary mogą pojawiać się w różnych kolegiach. W końcu jest więcej niż jeden sposób na wbicie gwoździa. Drogi do celu są różne a efekt pozostaje wciąż ten sam.



Collegium Coelestium (Niebiescy)

Niebiescy magowie to wielcy astronomowie i astrologowie, specjalizujący się w obserwacjach ciał niebieskich i przepowiadaniu przyszłości. Ich pracownie zagracone są teleskopami, lunetami, astrolabiami, modelami niebiańskich

Addeum czyli szkic przygody

Gracze, wychowankowie Altdorfskiego Kolegium zostają poproszeni o wykonanie pewnej bardzo delikatnej misji. Chodzi o to, że jeden z ich wyżej postawionych patronów potrzebuje do kontynuowania swych badań pewnej księgi i gracze mają mu ją dostarczyć. Brzmi banalnie? Wiec co z tego można wycisnąć? Po pierwsze poszukiwana księga to bardzo stary traktat traktujący o wiedzy demonologicznej, oczywiście znajduje się na indeksie ksiąg zakazanych. Po drugie, jedyna znana kopia księgi znajduje się w bibliotece Middenheimskiej Gildii Alchemików i Czarodziei, a obie organizacje nie darzą się wielką sympatią. Na głowy graczy spadają ciężkie negocjacje - jak przekonać tych z Middenheim, by przekazali lub choćby wypożyczyli księgę. Na Kolegium nie bardzo mogą się powołać, z nieznanymi czarodziejami Gildia nawet nie rozmawia o tego typu zbiorach, a patron się spieszy i nie szczędzi im ponagleń. A co jeśli dodatkowo okaże się, że ów patron graczy, według Middenheimczyków, to były uczeń demonologa, który cudem uniknął stosu? Komu uwierzą? A jeśli to rzeczywiście prawda? A może jeden z Middenheimskich czarodziei też jest kultystą Chaosu? A jeśli obaj należą do konkurencyjnych kultów i walczą o kontrolę nad starożytną, zakazaną wiedzą? A może ktoś trzeci też jest owym traktatem zainteresowany i zechce go ukraść? Co się stanie gdy nagle wkroczy inkwizycja i zechce przyjrzeć się ludziom, którzy zdecydowanie nie powinni być zainteresowani tego rodzaju wiedzą? Co zrobić gdy prawda wyjdzie na jaw? Jak uniknąć poważnego skandalu i kryzysu politycznego? Jak ocalić honor Kolegiów i własną skórę?

Mamy więc intrygę polityczną, zwalczające się kulty chaosu, niejednoznaczne dobro i zło. Mamy graczy nieświadomie wplątanych w intrygę kultystów. Mamy trudne wybory i trudne zadania. Mamy Warhammera.

sfer, tablicami astrologicznymi i tym podobnymi urządzeniami. Z pomocą swej wiedzy, magii i astrologicznych instrumentów magowie niebiescy są w stanie stawiać niejednokrotnie bardzo trafne horoskopy i interpretować starożytne przepowiednie. (W realiach systemu magowie niebiescy na pierwszym poziomie mają dostęp do umiejętności „astronomia" i „wróżenie"). Niebiescy nazywają część Esencji, jaką się posługują „Muzyką Sfer". Teoretyczne prace Błękitnych próbowały w logiczny sposób powiązać ten fragment Esencji z przyczyną ruchu ciał niebieskich, jednak jak dotąd bez skutku. Jedynym ciałem niebieskim, którego ruch doskonale harmonizuje z naturalną pulsacją Muzyki Sfer jest Morrslieb. Potwierdza to podejrzenia, iż jest on wielką bryłą Spaczenia, a więc wykrystalizowanej energii magicznej. Według przewidywań Niebieskich, Morrslieb musi być bardzo bogaty w ich aspekt i naturalnie rezonuje z ich Wiatrem Magicznym, który przepływa przez świat poprzez bramy Chaosu. Magowie Niebiescy uznawani są często przez swych kolegów za rozkojarzonych i nieuważnych. Ma to swoje powody w specyficznym sposobie koncentracji na niebieskim aspekcie - polega on na uwolnieniu swego umysłu, swobodnym błądzeniu na granicy rzeczywistości. Wtedy delikatna i subtelna „Muzyka Sfer" jest w stanie dotrzeć do prymitywnego ludzkiego umysłu. Jest to przeżycie tak niezwykłe i uzależniające, iż Niebiescy często starają się go doświadczać bez potrzeby wywołania magicznego efektu. Stąd ich częste pozorne rozkojarzenia, które w rzeczywistości są zasłuchaniem w skomplikowaną melodię magiczną. Aspekt ten magiczny jest magią przestworzy, więc doskonale potrafi przywoływać pioruny, błyskawice, rozkazywać wiatrom, kontrolować lot. *Przykładowe zaklęcia to: świetlisty piorun, podmuch wiatru, pomniejszy i większy lot, grzmot pioruna, przywanie żywiołaka powietrza, mistyczna mgła.*



Collegium Ravum (Szarzy)

Szarzy magowie skupiają się na gromadzeniu i kontemplowaniu zarówno teoretycznej wiedzy magicznej, jak i wiedzy samej w sobie. Ich kontemplacyjno-scholastyczny tryb życia odzwierciedla się w sposobie bycia, ubiorze i manierze lakonicznego, skrótowego wysławiania się. Dzięki swym studiom zdobywają wielką wiedzę i kształtują umysł do podejmowania trafnych, logicznych decyzji. Stąd często pełnią role doradców na dworach i w sztabach armii - nie na darmo w końcu znakiem Szarego Kolegium jest Ulgu - run oznaczający „Miecz Rozsądku" (nazywany żartobliwie przez scholastyków Kolegium „Brzytwą Ockhama"). Szarzy preferują magię elegancką, przez innych czarodziejów złośliwie określaną jako przeteoretyzowaną. Są to zwykle inkantacje zwiększające mentalne właściwości oraz wszelkie aury i skomplikowane znaki taumaturgiczne. Magowie Collegium Ravum wykształcili teorię, która pozwala za pomocą znanych bądź magicznie wytworzonych warunków początkowych (w żargonie czarodziejskim zwanych „brzegowymi") przewidywać i manipulować zjawiskami zgoła nieprzewidywalnymi i chaotycznymi. W czasie kampanii wojskowych znajdują te teorie praktyczne zastosowanie w kształtowaniu i przewidywaniu fenomenów pogodowych - stąd również niezwykła wartość szarych czarodziejów jako doradców w sztabach. Przykładem takich czarów może być: *burza pyłowa, burza gradowa, przyzwanie żywiołaka powietrza, siła umysłu, dezorientacja wroga, unieruchomienie* czy znaki taumaturgiczne defensywne w rodzaju trójkątów czy pentagramów.



Collegium Ignis lub **Candor**
(Ognia lub **Jasności)**

Magowie Ognia słusznie uważani są za najlepszych magów wojennych w Imperium. Radzą sobie doskonale z wszystkimi zaklęciami zaangażowanymi w operowanie żywiołem ognia - stąd są niezwykle przydatni na polach walki. Magowie Jasności nie skupiają się zbytnio nad zgłębianiem żmudnych meandrów skomplikowanych inkantacji. Ceni się ich wszak za skuteczność i spektakularność efektów magicznych. Zgłębianie tajemnic ognistego żywiołu pociąga za sobą niewyjaśnioną fascynację nim samym. Ogniści uwielbiają wpatrywać się w skomplikowana grę płomieni, tak jakby rozumieli głębszy sens w kształcie roztańczonych języków, kolorze i zapachu dymu. W rzeczywistości najwięksi mistrzowie są w stanie rozłożyć każdy płomień na sumę elementarnych żywiołaków, które powodują palenie się. Dopiero tak głębokie zrozumienie groźnego fenomenu spalania zapewnia doskonałą nad nim kontrolę.

U wielu magów Jasności fascynacja ogniem doprowadza do chęci upodobnienia własnego ciała do ukochanego żywiołu. Stąd właśnie opisywane już wcześniej pokrywające ich skórę, pomarańczowo-czerwone tatuaże o motywach nawiązujących do głębokiego zrozumienia natury ognistego aspektu magicznego. Wielu magów twierdzi również, iż specyficzne wzory uzyskują właściwości kontrastujące ognisty aspekt magiczny od reszty Esencji, w skutek czego łatwiej jest operować magią płomieni. Ogniści przedkładają nad inne właśnie czary bojowe takie jak obowiązkowa *kula ognia, promień wybuchu, ściana ognia, zionięcie ogniem* ale też niewinne, a wciąż mające związek z ich aspektem *gaszenie* i *rozniecanie ognia*, czy też *bagienne ogniki* i *magiczny płomień*.



Collegium Iadeithinum (Jadeitowi)

Aspekt jadeitowy jest w niezrozumiały sposób połączony z naturą i Gają. Mimo, że całe spektrum energii magicznej jest pobierane przez czarodzieja z Wymiaru Chaosu, podlega sezonowym fluktuacjom, słabnąc w zimie a stając się silnym na wiosnę. Pewne teoretyczne rozważania sugerują, iż aspekt ten był obecny jeszcze przed Katastrofą Bram i był wynikiem nałożenia się Rzeczywistości i Pustki wokół istot żywych. Miał być właściwy Gai - Matce Ziemi - i uprawiany przez druidów (jakkolwiek druidzi tych domysłów nie potwierdzają). Inne z kolei teorie wskazują na wzmacniający, niejako ogniskujący wpływ ziemi, która akumuluje jadeitową energię przenikającą przez bramy gromadząc ją w geostrumieniach krążących głęboko pod powierzchnią. Jadeitowi magowie są specjalistami w budowaniu megalitycznych kręgów, które są zdolne koncentrować strumienie geoenergetyczne i wydostać je spod powierzchni. W tych właśnie kręgach magowie odprawiają rytuały mające sprowadzić płodność na okoliczne ziemie.

Ceremonie owe, w swej istocie dość podobne do druidycznych, są kolejną wskazówką, sugerującą zamierzchłe powiązania tych dwóch aspektów magii i kapłaństwa.

Być może właśnie z powodu ścisłego powiązania aspektu energii jadeitowej z naturą, magowie tego Kolegium lubią przebywać poza miastem. Wiele z zajęć i pracy naukowej odbywa się w terenie, szczególnie w pobliżu naturalnych jak i sztucznych miejsc akumulacji energii jadeitowej. Co ciekawe magowie Jadeitowi nie prowadzą zajęć dydaktycznych w zimie - co motywowane jest generalną ospałością magiczną spowodowaną sezonowym obniżeniem się poziomu magii. (W realiach systemu mag Jadeitowy w okresie zimowym powinien obniżyć PM o 1K4 na poziom a na wiosnę podwyższyć o 1K4 na poziom). Czary w których specjalizują się Jadeitowi związane są z naturą. Przykładowe zaklęcia: *leczenie lekkich zranień, odporność na trucizny, leczenie ciężkich ran, przyzwanie żywiołaka ziemi, żywopłot cierni* itp.



Collegium Aureum (Złoci)

Adepci Złotego Kolegium znani są ze swych inklinacji do alchemii. Kolegium dysponuje najlepiej wyposażonymi laboratoriami alchemicznymi i to właśnie w jego murach odbywa się większość zajęć kształcących przyszłych alchemików.

Powodów takich inklinacji należy dopatrywać się w samym aspekcie magicznym. Z nieznanych przyczyn ta frakcja Esencji jest na swój sposób cięższa od innych, przenikając ziemię i ulegając akumulacji w materiałach krystalicznych. Szczególnie bogate w energię stają się samorodki złota jak i niektóre kryształy, wykorzystywane po obróbce jako kryształy energetyczne, dogodny magazyn energii do rzucania „drogich magicznie" zaklęć. Złoty aspekt magii jest szczególnie dogodny do wszelkich inkantacji związanych z przemianą, umagicznieniem, udoskonaleniem materii i ducha. Złoci czarodzieje poszukują więc metod transmutacji, otrzymania kamienia filozoficznego czy czerwonej tynktury. Aby osiągnąć Opus Magnus - czyli właśnie syntezę kamienia filozoficznego, nie wystarczy jednak biegłe opanowanie praktyki alchemicznej. Należy również uzyskać wyjątkowe czystość i doskonałość ducha, który w ostatecznym momencie nadaje przecież formę magicznym efektom. Dlatego Złoci starają się w swoim życiu dożyć do harmonii wewnętrznej i doskonałości zewnętrznej ze swoim dziełem. Pracują niezwykle dokładnie i uważnie, systematyczność i logiczność postępowania staje się ich sposobem na życie. Złoci wykazują również doskonałe umiejętności w zakresie tworzenia niezwykłych przedmiotów obdarzonych mocą jak i w przyrządzaniu alchemicznych komponentów i jatrochemicznych substancji - ma to oczywiście swe źródło w dogłębnym zrozumieniu tajemnic materii. Właśnie z tych dwóch powodów ich status majątkowy jest bardzo wysoki. Co prawda wielu przypisuje im odkrycie transmutacji, jednakże są to wyłącznie plotki. Przykładowe czary, w jakich specjalizują się Złoci, to np.: *ręka-młot, ożywienie miecza, zaklęcie broni* oraz znaki taumaturgiczne takie jak kwadrat i koło.



Collegium Electrinum (Bursztynowi)

Bursztynowe Kolegium jest najbardziej tradycyjnym ze wszystkich. Praktycznie w ogóle jego członkowie nie uznają nowoczesnych metod nauczania. Budynek Kolegium w Altdorfie ma charakter stricte symboliczny, gdyż poza portierem rzadko można spotkać tam kogokolwiek. Bursztynowi są raczej samotnikami i jeżeli decydują się na ucznia, stosują tradycyjne metody mentorskie. Ich magia ma również silny związek z naturą, szczególnie z jej dzikim, zwierzęcym aspektem i w jakiś niewyjaśniony sposób oddziałuje na osobowość magów Bursztynu tak, że stają się odludkami i zapalonymi myśliwymi. Wielu prócz pustelniczego trybu życia przyjmuje i inne zwyczaje właściwe eremitom, a to ubiera się w nie wyprawione skóry i zwierzęce futra, a to żywi się jedynie upolowanym przez siebie mięsem. Z drugiej strony być może to nie magia bursztynowa kształtuje swoisty wizerunek członków tego Kolegium, a raczej wstępują do niego wyłącznie ludzie o „specyficznych zamiłowaniach".

Magowie Bursztynu zgłębiają tajniki magii oddziaływującej na świat zwierzęcy jak i budzący w człowieku uśpione atawizmy i instynkty. Wielu posądza ich nawet o moce przypisywane arcydruidom - a więc możliwości transformacji w dzikie, szczególnie drapieżne zwierzęta. Niektórzy zaś sugerują jedynie, iż zgłębianie tego aspektu magii powoduje nabywanie przez zwierzęcych cech, tak, iż w końcu zaczynają się zachowywać jak dzikie bestie. Zaś fakt, że lubią samotność odzwierciedla ich podświadomy zwierzęcy atawizm względem kontaktów z innymi ludźmi.

Przykładowymi zaklęciami w których uwidacznia się bursztynowy aspekt magii, są: *kradzież rozumu, wzbudzenie nienawiści, wywołanie paniki, uderzenie, wymuszenie ucieczki, wzbudzenie strachu, przyzwanie roju, przywołanie żywiołaka* itp.



Collegium Luminis (Światła)

Magowie tego Kolegium utrzymują, iż świetlisty aspekt energii magicznej jest najtrudniej uchwytny ze wszystkich. Być może jest to prawda, gdyż wielu magów nie jest w stanie dostrzec tej części magicznego spektrum. Najprawdopodobniej jest on zbyt nieuchwytny dla ludzkiego umysłu - stąd być może poniekąd słuszne założenie, iż wielu potężnych elfickich magów zna inkantacje oparte w głównej mierze na świetlistym aspekcie.

Kształtem, który zdaje się dobrze ogniskować energie świetlistą, okazała się piramida. Jak łatwo się domyślić, również takiego kształtu jest szczelnie okryty iluzjami budynek Collegium Luminis. Każdy z czarodziejów jest w stanie uchwycić i przenieść niewielką część aspektu, niesionego przez polichromatyczny strumień barwy, stąd do wielkich zaklęć i rytuałów zbiera się czasem mnóstwo Czarodziejów Światła, wspomaganych przez liczne zastępy uczniów (to Kolegium ma ich najwięcej). Wspólna koncentracja i zastosowanie technik skupiających (zarówno mentalnych jak i materialnych, jak odpowiedni kształt różdżek i budowli), magowie są w stanie wspólnymi siła-

mi przeprowadzić niewiarygodnie skomplikowane rytuały, często oddziaływujące na psychikę dużych grup osób. Wielu wśród magów Światła jest iluzjonistami. Od lat prowadzone są badania nad skonstruowaniem artefaktów w wystarczający sposób ogniskującą aspekt świetlisty. Oficjalne czynniki ciągle liczą na efektywne wykorzystanie tego aspektu w czasie bitew, szczególnie do zmylenia wroga sprawną iluzją, oraz wpływu na psychikę wrogich dowódców. Jednakże jak dotąd aspekt świetlisty wymaga tak wielkiej ilości magów skupiających energię, iż inkantacje są skrajnie niepraktyczne i niezdatne do zastosowania w warunkach bojowych. Najciekawsze jest to, iż magowie Tęczowi są w stanie wytworzyć podobne, choć mniej subtelne efekty z większą efektywnością bez specjalnych technik skupiających! Przykładowe zaklęcia magów Światła to: *powstrzymanie odwrotu, strefa wytrwałości, aura nietykalności, wywołanie głupoty, iluzja fantomu, powielenie obrazu, widmowy wygląd, rozproszenie iluzji* itp.

Collegium Amethystinum (Ametystowi)

Ostatni z Kolegiów jest owiany nimbem tajemnicy. Ametystowy aspekt jest bardzo trudny nie tylko do uchwycenia (jak w przypadku aspekty świetlistego) ale również do kontroli i formowania. Dlatego kandydaci na magów Ametystowych przechodzą rygorystyczne szkolenia, które kształtują ich umysł na podobieństwo fortecy, zdolnej oprzeć się nawet najbardziej podstępnym niebezpieczeństwom, jakie niesie ze sobą operowanie ametystowym aspektem magicznej energii. W czasie szkolenia duży nacisk kładzie się na wyciszenie czarodzieja i uczynienie jego koncentracji ostrej jak brzytwa. Stąd przez pierwszy rok członkostwa w Kolegium magowie zobowiązani są do przestrzegania bezwzględnego milczenia, które może być zerwane tylko w sytuacjach naprawdę wyjątkowych. Stąd wokół tego bractwa narosło wiele legend, według których magowie Ametystowi potrafią czytać w myślach i w ogóle się nie porozumiewają werbalnie (co jest oczywistym wymysłem, zważywszy na regularnie odbywające się w Kolegium wykłady dla studentów).

Ametystowy aspekt magii wiąże się w jakiś sposób z przeznaczeniem i ze śmiercią. Tak więc zaklęcia oparte na tym aspekcie manipulują rzeczywistością, przyczynowością, oraz są w stanie rozmawiać z duchami zmarłych - co po części wyjaśnia trudność posługiwania się tą magią. Dlatego najłatwiej Ametystowym magom przywracać naturalny rozkład energii magicznej, wypaczony przez potężniejsze siły. Stąd w ich szeregach wielu jest białych nekromantów i białych demonologów. Dodatkowo dzięki niezwykle silnej woli i doskonałym barierom mentalnym, nabytym dzięki trudnemu szkoleniu, Ametystowi magowie, zajmujący się niebezpieczną demonologią i nekromancją, w większości wypadków mogą uniknąć zarówno negatywnych aberracji umysłowych jak i pokusy, jaką niesie ze sobą styczność z tymi potężnymi, zakazanymi dziedzinami magii.

Przykładowe zaklęcia to *siła walki, przekleństwo przyciągania strzał, wywołanie niestabilności, zmiana stron, strefa likwidacji demonów, odesłanie małego demona, odesłanie demonicznej hordy, odesłanie żywiołaka, zniszczenie ożywieńca, unicestwienie ożywieńców.*

Magowie koloru w RPG

Kolegia i związany z nimi charakterystyczny typ czarodzieja pozwala nam ubarwić magię WFRP i uczynić ją bliższą rzeczywistej nauce, w której naprawdę wielcy naukowcy to właśnie specjaliści w swojej wąskiej dziedzinie. Pozwala to nadać dodatkowy rys każdemu stworzonemu czarodziejowi, stawia przed nim dodatkowe wymagania, zobowiązania wobec Kolegium i co najważniejsze na trwałe wiąże go z uniwersum Starego Świata. Postać kolorowego maga nie jest czarodziejem stałe podróżującym znikąd i donikąd. Gracz prowadzący taką postać, może z łatwością odróżnić swego bohatera od wielu innych, których zdarzało mu się grywać, wykorzystując odmienną dla każdego koloru filozofię magii i idące za nią sposoby zachowań. Kolorowy mag jest poza tym związany z konkretnym miejscem, posiada swoje laboratorium, pokój w Kolegium gdzie przechowuje swe księgi i artefakty, ma konkretne obowiązki akademickie, które musi wypełniać pomiędzy przygodami, takie jak na przykład magiczne badania, nauczanie studentów i co najważniejsze, jest zobowiązany do wykonywania rozkazów swoich przełożonych w hierarchii Akademii i kapituły Kolegium. Ostatni z obowiązków doskonale nadaje się do konstruowania ciekawych przygód, w których oficjalni zwierzchnicy będą powierzali drużynowemu magowi misje i fundusze, zaś on sam wynajmie pozostałych bohaterów i co ważniejsze sam z nimi wyruszy by zamierzony cel osiągnąć. W ten sposób pozbywamy się schematu NPC - zadanie - drużyna, zaś twoi bohaterowie zyskują większą motywację do osiągnięcia celu - czarodziejowi będzie zależało na wypełnieniu misji ze względu na awans na akademii i zobowiązania, bohaterom ze względu na przyjaźń względem członka drużyny.

Misje dla Akademii mogą przyjmować najróżniejsze postacie, poszukiwania starożytnych artefaktów (np. soczewek wzmacniających świetlisty aspekt, kryształów mocy nasączonej aspektem złotym itp.), zaklęć czy też rzadkich substancji potrzebnych do magicznych rytuałów.

Dzięki wykorzystaniu zobowiązań altdorfskich magów względem cesarstwa możemy wplątać naszych bohaterów w prowadzone aktualnie kampanie militarne, wcielić ich do zwiadu bądź wywiadu, przenieść na dalekie rubieże Starego Świata, tam gdzie wojska Imperium i Kislevu toczą nieustanną podjazdową wojnę z armiami chaosu.

Otwiera się przed nami dodatkowa warstwa zakulisowych rozgrywek w Imperium. W końcu nie można zapominać o rozłamie wewnątrz Gildii Magicznej na magów Akademii i pozostałych, trzymających się tradycyjnych metod poznawania magii. Między obiema stronami toczy się walka o władzę w Gildii, podchody, śledztwa, intrygi. Na to nakłada się rywalizująca ze sobą sieć ośmiu Kolegiów, których przysięgi są ważniejsze od cechowych! To daje możliwość osnucia przygody na kanwie porachunków wewnątrz środowiska magicznego, drobnych rywalizacji i zagrań, w stylu np. szpiegostwa naukowego.

Im dokładniej opiszemy otoczenie BG, jego powiązania ze światem, obowiązki i przywileje, tym większą radość sprawia wczucie się w postać oraz więcej dostarczamy punktów zaczepienia do konstrukcji przygody. Więcej motywów przygód, silnych motywacji dla bohatera, potencjalnych zagrożeń!

Middenheim
Miasto karnawału

Łukasz Fiema

Śnieg padał nieustannie przez całą noc. Delikatne białe płatki miękko opadały w dół, na uśpione miasto, stopniowo zasypując ulice oraz place. Zimny, wirujący puch, skrzący się w blasku księżyca, pokrywał coraz grubszą warstwą dachy domów, pałaców i świątyń, nadając im niesamowity, baśniowy wygląd. Jesienna szarość stopniowo ustępowała uroczystej, zimowej bieli. Pochylone ze starości drzewa w Wielkim Parku, z których już dawno opadły wszystkie liście, nie wyglądały teraz smutno ani ponuro. Ich nagie, czarne konary, ozdobione szronem i nawianym śniegiem, były równie piękne jak latem. Mroźny wiatr, przemykający od czasu do czasu ulicami miasta jak opiekuńcze tchnienie samego Ulryka, władcy zimy, malował fantastyczne kwieciste wzory na przemarzniętych szybach. Było bardzo cicho, mieszczanie spokojnie spali w swych domach, śniąc...



Budzi się nowy, niezwykły dzień. Pierwszy dzień tegorocznego karnawału. Blada tarcza zimowego słońca, przeświecająca pomiędzy wierzchołkami drzew lasu Drakwald, powoli wznosi się nad bezchmurnym horyzontem. Chłodne promienie oświetlają Middenheim, tak bardzo odmieniony przez ostatnią noc. Błyszczą w zamarzniętych szybach, ześlizgują się po lśniących soplach lodu, wiszących pod drewnianymi okapami domów... Miasto jest odświętnie udekorowane. Budynki ozdobiają zielone gałązki jodły i kolorowe girlandy, rozwieszone pomiędzy otwartymi okiennicami. Wkrótce na ulicach pojawiają się pierwsi mieszkańcy, brodzący po kolana w głębokich zaspach. Służby miejskie pośpiesznie zabierają się za odśnieżanie placów i głównych alei. Drewniane szufle zgrzytają na twardym kamiennym bruku. Nad pracującymi ludźmi unoszą się białe chmurki pary. W zimnym powietrzu niesie się donośny, uroczysty dźwięk świątynnych dzwonów, wzywających wiernych na poranną modlitwę. Potem, stopniowo, w miarę jak miasto nabiera życia, rozlega się parskanie koni, dudnienie kół, przeciągły jęk studziennych kołowrotów i coraz głośniejszy gwar rozmów. Przez otwarte tuż przed wschodem słońca bramy grodu przejeżdżają karawany skrzypiących, ciężko wyładowanych towarami wozów. Zmarznięci, zmęczeni podróżą kupcy, których czerwone od mrozu twarze widoczne są pod futrzanymi kapturami, patrzą wokół siebie z uśmiechem, rozcierając skostniałe ręce i pociągając solidne łyki ze skórzanych manierek. Tam, skąd pochodzą niektórzy z nich, nigdy nie pada śnieg, a zima oznacza jedynie koniec letnich upałów, lub nadejście pory deszczowej. Śniadoskórzy Estalijczycy i Arabowie wiozą zamorskie przyprawy, biżuterię, wonne olejki, zdobioną ceramikę oraz inne piękne przedmioty, wykonane w ich rodzinnych stronach. Wielu z nich było od miesięcy w drodze. Teraz cieszą się, że pomimo ostrych mrozów, śnieżnych zamieci i nieprzejezdnych traktów, przybyli do miasta na czas, unikając licznych niebezpieczeństw. Wraz z kupieckimi wozami przez bramy wjeżdżają pomalowane w jaskrawe kolory budy. Wiozą grupy wędrownych akrobatów, komediantów, połykaczy ognia oraz wszelkich innych ludzi, trudniących się dostarczaniem rozrywki mieszkańcom imperialnych miast. Artyści, ubrani w równie kolorowe, fantazyjne stroje, pozdrawiają przechodniów, zagadując do nich wesoło. Rozklekotane pojazdy, przy wtórze śpiewów, okrzyków, dźwięków piszczałek i dzwonków toczą się ulicami grodu Ulryka, wzbudzając powszechną radość, a wśród dzieci wybuchy śmiechu. Gdzieś w bocznych uliczkach, których nie zdążyły dobrze oświetlić promienie nisko wiszącego słońca, w miejskich zaułkach, na tyłach karczm i szynków, gdzie zalega wciąż jeszcze półmrok, trwa pośpieszny rozładunek. W tych cichych i spokojnych zazwyczaj miejscach panuje niecodzienny ruch. Dudnią beczki z winem i piwem, sprawnie przetaczane do piwnic po drewnianych kładkach. Pod czujnym okiem właścicieli, robotnicy przenoszą ciężkie worki i skrzynie, wypełnione najprzeróżniejszymi smakowitymi wiktuałami, przeznaczonymi na świąteczne stoły. W spiżarniach pieczołowicie układane są pudła suszonych owoców i grzybów, wędliny, okrągłe sery, a także słoje z miodem i konfiturami. Z ośnieżonych kominów, w bladoniebieskie zimowe niebo wzbijają się gęste pióropusze siwego dymu, wyraźnie odcinające się na tle czystej bieli dachów. Mroźne powietrze przesiąknięte jest wonią palonego jałowca... Przez otwarte okna pobliskiej piekarni napływają zapachy słodkich ciast, przemieszane z subtelnym aromatem cynamonu i wanilii. Chociaż na zewnątrz jest mróz, w środku panuje prawdziwy upał. Piece buchają gorącem, na rozgrzanych, ale stygnących już blachach leżą złociste serniki, obok których piętrzą się smakowicie wyglądające makowce. Obsypani mąką piekarze uwijają się jak w ukropie, bezustannie poganiani przez halflińskich cukierników, nadzorujących wypiek. Prócz bochenków codziennego chleba przygotowują jeszcze kolejne partie pączków oraz słodkich ciastek.

Nieopodal piekarni, w dzielnicy Altmarkt, wzdłuż większości kamienic ustawiono prowizoryczne stragany, przy których tłoczą się mieszczanie. Od czasu do czasu przez nieustanny zgiełk placu targowego przebijają się zachrypnięte głosy handlarzy, zachwalających swój towar. Pomiędzy grupami kupujących przechadzają się wolnym krokiem strażnicy miejscy. Pilnują porządku, mają baczenie na to, by w panującym zamieszaniu nikt nie został okradziony. Starannie wypolerowane ogniwa kolczug i blachy ich odświętnych pancerzy jasno błyszczą odbitymi promieniami słońca... Nagle, odśnieżony niedawno, bruk głównej ulicy rozbrzmiewa coraz głośniejszym stukotem kopyt, który odbija się echem w okolicznych bramach. Obok tłoczących się przed straganami ludzi przemyka konny oddział templariuszy Białego Wilka. Podkowy pędzących wierzchowców rozbijają zamarznięte grudy śniegu i lodu, sypiąc dookoła deszczem lśniących kryształków. Każdy z jeźdźców odziany jest w ozdobną zbroję, na którą narzucono wilczą skórę. Młody wojownik o szlachetnych rysach, jadący na przedzie oddziału, trzyma drzewce sztandaru z herbem miasta i symbolami zakonu. Spojrzenie jego zimnych, stalowo-błękitnych oczu utkwione jest gdzieś w niezmierzonej dali... Mieszkańcy grodu Ulryka odrywają się na chwilę od swoich zajęć, z dumą spoglądając na kwiat rycerstwa Middenheim, powracający z północnych krańców Kislevu, gdzie ramię w ramię z bojarami cara Bokhy walczyli ze sługami Chaosu...

Nadchodzi wieczór. Rozpłomieniona jaskrawą czerwienią kula zachodzącego słońca rzuca na miasto ostatnie promienie, powoli znikając za odległym horyzontem. Ostre, czarne cienie, kładące się na na śniegu, są coraz dłuższe. Zimowy dzień dobiega końca, wokół robi się coraz ciemniej. Mróz daje znać o sobie, ścinając lodem niewielkie kałuże. Z wieczornego nieba znów zaczyna prószyć drobny śnieg, skrzący się w świetle latarni, wokół których migoczą srebrzyste aureole. W szybko zapadającym, szarym półmroku, okna domów jaśnieją ciepłym blaskiem świec i oliwnych lamp, jednak ulice grodu Ulryka nie pustoszeją. Przeciwnie, jest na nich coraz więcej, ciepło ubranych mieszczan. Wszędzie rozbłyskują pochodnie oraz kolorowe lampiony, porozwieszane na drzewach. Słychać coraz głośniejsze takty skocznych melodii, wygrywanych przez elfich muzykantów. Wkrótce muzyka rozbrzmiewa już we wszystkich dzielnicach miasta. Grupa uśmiechniętych krasnoludzkich inżynierów, siedzących przy ławie, wyniesionej z pobliskiej karczmy, z entuzjazmem wybija rytm trzymanymi w dłoniach cynowymi kuflami. Na alejach i placach gromadzi się tłum roześmianych mieszczan. Niektórzy z nich tłoczą się przy drewnianej scenie, ustawionej w Wielkim Parku, na której artyści, odgrywają najlepiej znane fragmenty z historii Imperium i Middenheim. Wszyscy są zachwyceni spektaklem, szczególnie dzieci, przybiegające tu ze wszystkich stron. Zgromadzeni widzowie tupią z dezaprobatą i rzucają obelgi, wygrażają wzniesionymi pięściami kiedy zza kurtyny wyłania się złowroga postać Konstantego Drachenfelsa, a biją brawo i podrzucają czapki, w momencie gdy czarnoksiężnik zostaje pokonany. Gdzie indziej zdumienie oraz okrzyki podziwu wzbudzają pokazy akrobatów, balansujących na linie, rozwieszonej pomiędzy wbitymi w ziemię tyczkami. Tuż obok, przy drewnianej ławie ustawionej pod płóciennym daszkiem, zziębnięci uczestnicy zabaw mogą uraczyć się grzanym winem lub miodem. Z wozów wynoszone są kolejne beczułki piwa. Na rozstawionych pod ośnieżonymi drzewami rożnach, których pilnują dumni ze swych obowiązków halflińscy kucharze, obracają się wielkie, skwierczące kawały pachnącej baraniny... Na kilka godzin przed północą zimowe niebo niemal całkowicie przejaśnia się. Wśród rozsypanych konstelacji króluje wielka, jasna kometa, ciągnąca za sobą dwa płomieniste ogony. Kometa przecina południową część nieboskłonu, pozostawiając za sobą delikatną, powoli rozpraszającą się srebrzystą mgiełkę. Mieszkańcy grodu Ulryka odrywają się od zabawy, z zachwytem oglądając niezwykłe zjawisko. Magowie oraz inni mędrcy, przechadzający się alejami miasta, przerywają na chwilę swe uczone rozmowy i patrzą w niebo. Potem kiwają w zadumie głowami i spoglądają na siebie porozumiewawczo. Uśmiechają się, gładząc swe siwe brody. Wiedzą, że to dobry znak. Ten karnawał będzie naprawdę wyjątkowy...

Święta

Jest późne popołudnie, bohaterowie graczy wracają do gospody, są zmarznięci i umęczeni, śledztwo, sprawa, którą prowadzą nie idzie po ich myśli, wątki się plączą, zagadka na jaką się natknęli jest nad wyraz skomplikowana. Awanturnicy jedzą talerz gulaszu i idą do pokojów. Pragną chwili ciszy i ciepła. Zdejmują skostniałe od mrozu ubrania, przemoczone obuwie i twarde kaptury.

Na zewnątrz wichura. Chłód. Śnieg uderza w zamknięte okiennice. Każdy z bohaterów - choć wstydzi się do tego przyznać przed innymi - najchętniej skuliłby się i zakrył pierzyną.

Pukanie do drzwi.

To karczmarz. Przepraszam, czy mógłbym panów prosić na dół. Na chwilę. Bardzo panów proszę... Cóż począć, ot, żywot awanturnika, reputacja człowieka gotowego przyjąć każde zlecenie, każdą misję. Zawsze. O każdej porze dnia i nocy.

Na dole tłok. Duchota. Ktoś gra na fujarce, jakaś kobieta cicho śpiewa. W sali jest niemal pięćdziesiąt osób. Żebracy? Bezdomni?

Brzydkie, wychudzone twarze biedoty są dziś umyte i ogolone, długie, zawsze tłuste włosy teraz rozczesane i czyste. Łachmany, na co dzień śmierdzące i ubłocone zmieniły się w czyste, krzywo pozszywane koszule. Niezwykły to tłum. Święta bezdomnych... Awanturnicy schodzą powoli na główną salę, gospodarz pokazuje jeden ze stolików, jakiś beznogi mężczyzna posuwa się, uśmiecha serdecznie i kłania. Wyciąga rękę w geście przywitania Johann jestem, Johann. Witam Panów, kłaniam się nisko, witam, dziś święta...

Co?!

Czy Twoi gracze otrzymali kiedyś jakiś prezent? A czy sami podarowali komuś coś, tak od serca? Czy prowadziłeś kiedyś świąteczną sesję?

Świąteczny Warhammer... niemożliwe?

Możliwe. Uwierzcie.

Niech tego wieczoru gospodarz częstuje wszystkich bezdomnych z okolicy gorącą strawą. Pod gałęzią sosny znajduje się sterta prezentów, które przynieśli zgromadzeni, skromnych, małych podarków; ciepła czapka, szal, klamra do pasa, pochwa na sztylet, rzemień, rękawiczki, para wełnianych skarpet... Jak zachowają się gracze, gdy karczmarz wywoła ich i wręczy im podarki? Czy zdołasz ich wzruszyć? A jeśli Johann podaruje bohaterom mały prezent od siebie, przepiękną, skórzaną sakiewkę... Dostałem w niej kiedyś datek... - powie i wręczy jednemu z graczy. Na jego twarzy widać uśmiech, radość z podarowania komuś prezentu tak szczerą, jak... Awanturnicy rozejrzą się wokół siebie i dostrzegą szczęśliwych ludzi. Ciepła strawa, jaką mogą jeść raz w roku, mały podarek, cicha pieśń, świece... są święta. Uśmiech. Radość. Życzenia. Święta...

Pozwól graczom opowiedzieć ciekawą historię, niech w ten niezwykły, świąteczny wieczór zabiorą zgromadzonych w daleką podróż pełną skarbów, księżniczek, smoków, pełną szczęśliwych ludzi i dobrych, sprawiedliwych władców... Niech dadzą zgromadzonym kilka godzin marzeń i nadziei.

Życzę Wam wesołych, zdrowych Świąt i miłej, ciepłej sesji. I wielu wzruszeń.

trzewik

Mroczne zaułki miasta

szkice przygód mających miejsce w Middenheim

Łukasz Fiema

Witajcie obywatele miasta-państwa, a także wszyscy inni mieszkańcy naszego wspaniałego Imperium! Oto mamy już zimę. Szybkim krokiem zbliżają się święta oraz sylwester. I to nie byle jaki sylwester, bo wkrótce ostatecznie pożegnamy stary, dobry wiek dwudziesty. Jednak i bez tej milenijnej okazji, grudzień to miesiąc szczególny, a więc grudniowe Mroczne Zaułki również będą wyjątkowe. Właściwie, to w tym odcinku nie będzie wcale mrocznie i ponuro, ale radośnie i świątecznie. Dziś odpoczniecie sobie od zakazanej magii, złych demonów, czy nikczemnych nekromantów (knujących podstępne spiski). Będziecie mieli natomiast okazję przekonać się, że Middenheim jest niezwykłym miastem, w którym można świetnie się bawić, zapominając na chwilę o nieuchronnie nadciągającym cieniu Chaosu, zwłaszcza podczas słynącego w całym Imperium karnawału. To czas, w którym świat wydaje się być trochę lepszy niż jest, panuje powszechna tolerancja a wszyscy mieszkańcy są dla siebie bardziej życzliwi. Tegoroczny karnawał będzie jednak naprawdę wyjątkowy, ponieważ nie kto inny, ale sam ziemski namiestnik Sigmara, cesarz Karl Franz I, zapowiedział swoje przybycie do miasta Ulryka! Graczom więc życzę miłej zabawy oraz dużo śmiechu, MG zaś odpowiedniej dawki cierpliwości i wspaniałych pomysłów...

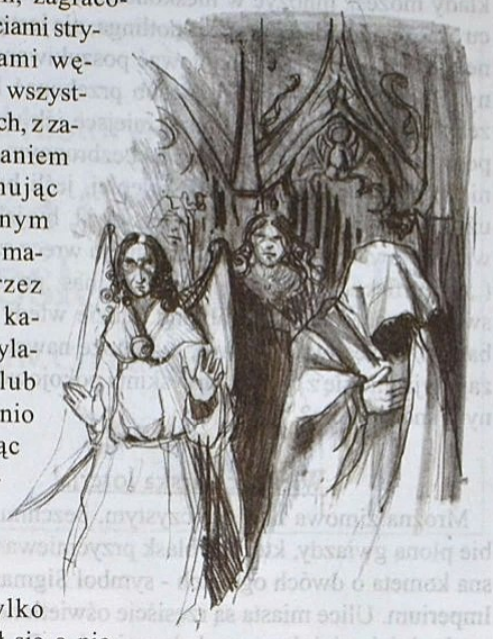
Worek z prezentami

Czy wiecie, że tak naprawdę don Roberto de Castilla nie jest takim okrutnikiem, za jakiego się go powszechnie uważa? Owszem, jest bardzo surowy, szczególnie dla tych, którzy w jakiś sposób go zawiedli, ale w gruncie rzeczy to zacny człowiek (czego niestety, nie można tego powiedzieć o jego najmłodszym synu, Rafaelu). Roberto rzadko jednak pokazuje się od tej lepszej strony, ponieważ chce, by jego wrogowie (których jest bez liku) postrzegali go jako osobę bezwzględną i zdecydowaną na wszystko... W Middenheim aż huczy od przygotowań do wielkiego karnawału, który ma zacząć się już za trzy dni. Przez miejskie bramy, na zaśnieżone ulice grodu Ulryka od rana do wieczora napływa tłum gości ze wszystkich stron Imperium, a nawet z Kislevu czy Bretonii (podobno zauważono również kilku przybyszów z Kitaju, ale to z pewnością plotka). Roberto, pomimo że domem jego przodków jest gorąca Estalia, bardzo związany jest z tradycjami miasta. Nie da się ukryć, że zna je nawet lepiej niż jego przeciętny mieszkaniec. Teraz, kiedy miasto ogarnie świąteczny nastrój, ucichną wszelkie spory i przez jakiś czas nie trzeba będzie martwić się o utrzymanie dominującej pozycji rodu, pragnie wykorzystać tą wiedzę w jakimś dobrym celu. Jego informatorzy dostarczyli mu wyczerpujących informacji o wybranych osobach, które tego roku nie będą mogły w pełni cieszyć się karnawałem, gdyż ich głowy zaprzątnięte są najróżniejszymi problemami. Głównie natury finansowej, ale nie tylko. Oczywiście, nawet cały skarbiec Rodziny nie wystarczy, aby rozwiązać wszystkie te problemy, ale don Roberto chce chociaż trochę pomóc, starając się jednak uczynić to w najbardziej dyskretny sposób.

Jeśli Twoi gracze mieli okazję przysłużyć się już w jakimś większym stopniu sprawie rodu, zyskując zaufanie jego głowy, będą doskonale nadawać się do tego zadania. Pewnego wieczora Roberto wezwie ich potajemnie do siebie i wyjaśni całą sprawę. Jeśli poruszona zostanie kwestia zapłaty... no cóż, w zamian zaproponowana im zostanie rozsądna suma pieniędzy, ale dużo stracą w jego oczach. Co się zaś tyczy szczegółów owej tajnej misji, chociaż nie będzie ona specjalnie niebezpieczna, bohaterowie będą musieli wykazać się niepospolitym sprytem i pomysłowością... Chodzi jedynie o to, by tej mroźnej, zimowej nocy dostarczyć dwadzieścia przesyłek pod wskazany na nich adres. Cały problem polega na tym, by nikt nie miał okazji ujrzeć doręczycieli. Co jest zawartością przesyłek? Ho, ho, ho! (mógłby się teraz zaśmiać don Roberto). Mamy tam więc zabawki oraz kilkanaście kompletów ciepłych ubranek, dla dzieci z sierocińca sióstr Shalya'i, ponadto zaginione pamiętniki kanclerza Josefa Sparsama (które niedawno zgubił, ku swojej wielkiej rozpaczy), a także nową, przepiękną lutnię, dla nadwornego minstrela Rallane Lafarela. Dla grafa Borisa natomiast, którego skarbiec ostatnio świeci pustkami, znajdzie się nawet kilka sztabek szczerego mithrilu! Wymyśl, co jeszcze może się tam znajdować, biorąc pod uwagę prowadzone wcześniej przygody. Każdy pakunek jest dokładnie opisany, zawierając adres oraz imię odbiorcy na załączonej karteczce. Teraz niech gracze martwią się, jak wykonać zadanie. Być może któryś z nich wpadnie na to, że najłatwiej będzie dostać się kominem... A rezydencja elektora? Tu trzeba będzie już naprawdę pomyśleć. Jeśli zechcesz nieco pomóc bohaterom, don Roberto może dać im dwa, albo trzy flakoniki z eliksirem maskowania. Niech gracze sami zdecydują kiedy użyć magicznej mikstury! Jeśli natomiast zapragniesz pomieszać im szyki, podczas transportu część karteczek może się odczepić, uniemożliwiając łatwą identyfikację adresata... A co będzie, kiedy przez pomyłkę graf dostanie pluszowego misia albo bębenek?

Zaginione pergaminy

Przygotowania do wielkiego karnawału idą pełną parą. Do grodu Ulryka zjeżdżają się kupcy i dobniejsi handlarze, w bocznych uliczkach grupy wędrownych akrobatów trenują swoje „mrożące krew w żyłach pokazy na linie", a służby miejskie przystrajają domy kolorowymi lampionami. W mroźnym powietrzu rozchodzą się zapachy pieczonych ciast i innych świątecznych przysmaków. Do jutrzejszego wieczora wszystko musi być dopięte na ostatni guzik. Graf Boris Todbringer, który niemal w ostatniej chwili dowiedział się, że tego roku zaszczyci go swą obecnością „ukochany" cesarz Karl Franz I, chce by jego miasto wypadło jak najlepiej. Najchętniej sam by wszystkiego dopilnował, ale ma tak dużo rzeczy na głowie... Co zrobić, by mieszkańcy miasta oraz przyjezdni goście długo pamiętali ten wyjątkowy karnawał? Tu z pomocą zabieganym organizatorom przyszli życzliwi czarodzieje z miejskiej Gildii Czarodziejów i Alchemików. Przygotowują oni bowiem w tajemnicy coś naprawdę niezapomnianego - wspaniały pokaz sztucznych ogni, jakiego dotychczas nie widział nikt w całym Imperium. Formuły nowych czarów magii iluzyjnej, skrzętnie opracowanych specjalnie na tą okazję, zapisano na sześciu pilnie strzeżonych zwojach pergaminu, do których dostęp mieli jedynie nieliczni... Niestety, bałagan jaki panuje ostatnio w budynku gildii, a także roztargnienie, z którego słyną czarodzieje, przyczyniły się do nieszczęścia. Zwoje zaginęły w tajemniczych okolicznościach, na dzień przed planowanym przyjazdem cesarza i otwarciem karnawału! Istnieją bardzo poważne podejrzenia co do tego, że ktoś celowo je wykradł, by doprowadzić do kompromitacji. O tym niefortunnym zdarzeniu wiedzą na razie jedynie wtajemniczeni członkowie gildii. Wolą oni nie myśleć o tym, co będzie, gdy graf dowie się, że tak szumnie zapowiadany przez nich pokaz nie dojdzie do skutku. Wszelkie dotacje urwą się jak ucięte ostrzem miecza... Gorączkowo prowadzone śledztwo, które ma na celu ustalenie, kto wyniósł pergaminy i gdzie się one znajdują, dało niespodziewane rezultaty. Otóż ustalono, że z budynku gildii prócz nich wyniesiono także kilkanaście flakoników eliksiru niewidzialności, nieco magicznych składników czarów, a także zupełnie bezsensowne zbiór przedmiotów, takich jak cyrkle, trzy pary okularów, kilka rzeźbionych fajek, czy stary, zepsuty teleskop. Zginęły nawet ciepłe papucie z pomponami, będące własnością Albrechta Helsehera, naczelnego arcymaga miasta Middenheim... Chociaż niektórym może będzie trudno w to uwierzyć, ale sprawcą całego tego zamieszania jest nadzwyczaj rozgarnięty snotling o imieniu Mablung. Ten wyjątkowy przedstawiciel swojego gatunku potrafi liczyć do dziesięciu, wyciągnąć pierwiastek z czterech, umie nazwać kilkanaście rodzajów bardzo pożytecznych grzybków, oraz wie co oznacza słowo „konfident". Zna nawet na pamięć połowę inkantacji zaklęcia „magiczny płomień"! W swojej społeczności uważany był za prawdziwego mędrca. Gród Ulryka do którego niedawno przybył ukryty w beczce kiszonej kapusty, bardzo mu się spodobał. Tu miał nadzieję zadomowić się na dłuższy czas, by z zapałem zdobywać dalszą wiedzę, jak również rozwijać swoje niewątpliwe talenty. Zamieszkał więc w miejscu, które najbardziej do tego się nadawało, czyli w budynku Gildii Czarodziejów i Alchemików, na rzadko odwiedzanym, zagraconym rupieciami strychu. Nocami wędrował po wszystkich piętrach, z zainteresowaniem przysłuchując się uczonym dysputom magów poprzez kominy i kanały wentylacyjne, lub bezpośrednio obserwując ich niezwykłe eksperymenty. Kiedy tylko dowiedział się o pieczołowicie przechowywanych pergaminach, jego błyskotliwy, aczkolwiek niewielki rozumek, powiedział mu, że muszą one zawierać niezwykle ważne informacje, być może potężne zaklęcia lub odpowiedzi na pytania, które od dawna sobie zadawał. Nie mogąc pozwolić na to, by te wartościowe dokumenty wpadły w jakieś niepowołane ręce, pewnej nocy wyniósł je z budynku, wraz z kilkoma „magicznymi artefaktami", zamierzając kontynuować zgłębianie tajników sztuki czarnoksięskiej w innej, nieco spokojniejszej części miasta... W powyższą przygodę najłatwiej będzie wciągnąć graczy, jeśli mają oni powiązania z wyższymi kręgami miejskiej elity intelektualnej. Innym sposobem, który wykorzystać można jeśli bohaterowie pracują aktualnie dla rodziny de Castilla, jest skierowanie ich do rozwiązania tej niezwykłej sprawy przez Leonarda, będącego członkiem gildii. Najważniejszą rzeczą jest tutaj to, by dochodzenie oraz całość poszukiwań prowadzić w sposób szczególnie dyskretny. Poza tym liczy się oczywiście czas. Może się wydawać, że szukanie małego snotlinga w wielkim mieście, to jak szukanie igły w stogu siana, ale umiejętnie przeprowadzone śledztwo da w końcu odpowiednie rezultaty. Pewnym utrudnieniem może być tylko to, że Mablung umie zrobić użytek z posiadanego przez siebie zapasu eliksiru niewidzialności. Liczne tajemnicze wydarzenia, powinny jednak szybko naprowadzić graczy na właściwy trop: Staruszka idąca wieczorem ulicą ze zdumieniem obserwowała ślady, które zaczęły pojawiać się przed nią na śniegu... W bibliotece miejskiej jakiś wandal powyrywał kartki z niektórych książek, a zrozpaczony halfliński kucharz skarży się, że pomimo zamkniętej spiżarni, ktoś bezczelnie zjadł mu cały zapas pączków z konfiturami, które przygotował na karnawałowe przyjęcie... Pewien krasnoludzki inżynier natomiast, który rzadko kiedy jest trzeźwy, każdemu kto postawi mu kolejkę opowiada o zielonej istocie w wielkich okularach, dziwnych papuciach, szpiczastej czerwonej czapce i kolorowym kubraczku, która podobno przybyła z samego Morrslieba. Jeśli krasnolud zostanie odpowiednio do tego zachęcony, może jeszcze wybełkotać kilka słów, z których bohaterowie wywnioskują, że ten tajemniczy gość jest najprawdopodobniej niewidzialny... Podobnego typu przy-



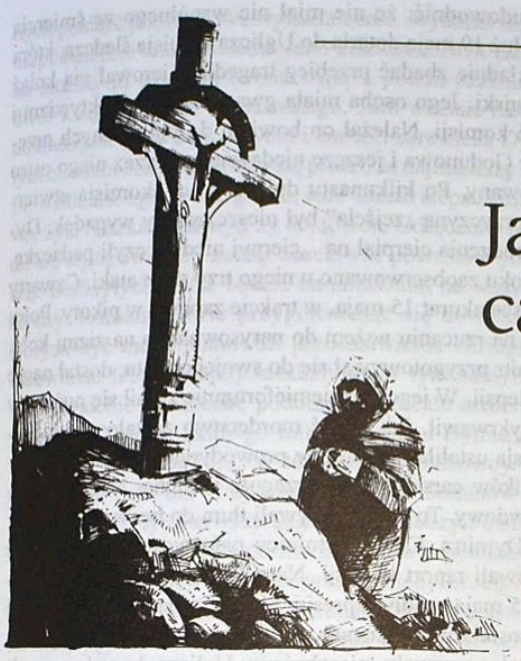
kłady możesz mnożyć w nieskończoność. Kiedy w końcu gracze odnajdą kryjówkę snotlinga, nie jest powiedziane, że będą się w niej znajdować poszukiwane pergaminy. Będą musieli w jakiś sposób przekonać Mablunga, żeby im je oddał, lub zdradził miejsce ich ukrycia. Nie pozwól im jednak znęcać się nad bezbronnym, i zupełnie nieszkodliwym stworkiem! Najlepiej, jeśli bohaterowie użyją podstępu lub wpadną na pomysł, by jakoś go dowartościować, traktując z przesadnym wręcz szacunkiem („magnificencjo, zechciej oświecić nas, prostych ludzi swoją mądrością..."). Mablung będzie wtedy naprawdę bardzo szczęśliwy. Kto wie, być może nawet uda im się zaprzyjaźnić się z tym towarzyskim i pokojowo nastawionym snotlingiem?

Wielka cesarska loteria!

Mroźna zimowa noc. Na czystym, bezchmurnym niebie płoną gwiazdy, których blask przyćmiewa wielka, jasna kometa o dwóch ogonach - symbol Sigmara, patrona Imperium. Ulice miasta są rzęsiście oświetlone tysiącami pochodni i wielobarwnych lampionów. Pomimo dość późnej pory wszędzie tłoczy się radosny, falujący tłum mieszkańców. Na placach, a także wzdłuż większych alei ustawione są prowizoryczne stragany, oraz budki ze smażonymi kiełbaskami i grzanym winem, przy których tłoczą się zziębnięci, ale uśmiechnięci uczestnicy zabaw. Wokół rozbrzmiewają skoczne rytmy muzyki, dudniącej echem w bramach i zaułkach grodu Ulryka... W oknach kamienic przy głównej ulicy miasta widać sztandary Middenheim oraz Imperium, a także z osobistymi herbami cesarza i rodziny Todbringerów... Dokładnie o północy rozlega się uroczysty dźwięk dzwonów. Muzyka powoli cichnie. Cichną również śpiewy i gwar rozmów. Oddział Rycerzy Pantery, osobistej straży grafa, formuje honorowy szpaler przed otwartą na oścież południową bramą. Po dłuższej chwili, gdzieś z oddali, z ciemności rozlewającej się za potężnymi wrotami, dobiega wszystkich donośne granie rogów, do którego dołącza dudnienie końskich kopyt i srebrzysty dźwięk dzwoneczków... Z cienia wyłaniają się pędzące wierzchowce, niosące na swych grzbietach żołnierzy cesarskiej straży. Za nimi toczą się rozpędzone powozy, wiozące imperialnych dostojników. Kiedy pierwsze pojazdy z łoskotem wpadają na zaśnieżone ulice miasta, na wiadukcie prowadzącym do bramy pojawia się karoca zaprzężona w szóstkę białych koni. Przyćmione,blade światła latarni wydobywają z półmroku sylwetki jadących tuż przed nią rycerzy zakonu Wysokich Hełmów. W chwili gdy karoca przejeżdża pod łukiem bramy, grzmią trąby, a zgromadzony wzdłuż ulicy tłum mieszczan wiwatuje... Cesarz Karl-Franz I, ziemski namiestnik nieśmiertelnego Sigmara, przybył w odwiedziny do swego elektora, grafa Borisa Todbringera!

Jak wszystkim z pewnością wiadomo, cesarz słynie ze swych „najwspanialszych" pomysłów. Także tym razem okaże się, jak niezwykłe mogą one być. Chcąc, by mieszkańcy Middenheim przez długi czas pamiętali o „swoim ukochanym cesarzu", postanowił przygotować dla nich naprawdę wyjątkową niespodziankę... Po tym jak zaplanowana część uroczystości powitania dostojnego gościa dobiegnie końca, w niebo strzelą sztuczne ognie, a tydzień karnawału oficjalnie uznany zostanie za otwarty, na środek Placu Broni wystąpi cesarski herold. Ogłosi on, że „Miłościwie nam panujący Karl Franz I, władca wyżyn i nizin..." (itd.) pragnie wzbogacić szeroki wachlarz zabaw i konkursów, które odbywać się będą podczas tegorocznego święta, o „kilka dodatkowych, osobiście przygotowanych atrakcji", składających się na „wielką cesarską loterię". Zgromadzeni mieszczanie przyjmą to oświadczenie z wielkim entuzjazmem. Warto, by bohaterowie, zagubieni w tłumie tłoczących się na Placu Broni mieszkańców, stali dosyć blisko trybuny dostojników, gdyż dzięki temu dostrzegą z trudem maskowane zaskoczenie oraz zakłopotanie grafa, który najwyraźniej nie został o niczym wcześniej powiadomiony... Ale na czym ma polegać zabawa? Otóż wszyscy dowiedzą się, że cesarscy wysłannicy potajemnie rozlokowali na terenie Middenheim pewną, bliżej nie określoną ilość specjalnie na tę okazję wybitych monet. Wiwaty i oklaski sięgną szczytu, kiedy okaże się, że owe monety wykonano z czystego mithrilu... Ogólnie rzecz biorąc, chodzi o to, by je znaleźć, co samo w sobie może być zabawne, ale i niesamowicie trudne, ponieważ ukryto je w różnych sprytnych schowkach (oczywiście każdą osobno). Przykładowo, mogą być umieszczone pomiędzy korzeniami jednego z wiekowych dębów w Wielkim Parku, na dnie fontanny znajdującej się w Królewskich Ogrodach, w uchu posągu Magnusa Pobożnego, czy innych równie zwariowanych miejscach. Gdzieniegdzie rozmieszczone zostały także niewielkie zwitki pergaminu, przewiązane złocistymi wstążkami. Zawierają one przydatne w poszukiwaniach informacje (najczęściej w postaci zagadek), oraz fragmenty planów Middenheimu, które odpowiednio połączone znacznie ułatwią życie uczestnikom zabawy. Ponadto przez cały czas trwania karnawału, na ulicach miasta będzie można natknąć się na specjalnie wyznaczonych do tego ludzi (niczym nie różniących się od zwykłych mieszczan), którzy w zamian za jakąś drobną przysługę udzielą pożytecznych wskazówek. Rzecz jasna, nie zaszkodzi jeśli bohaterowie z tego powodu pomogą jakiemuś poczciwemu staruszkowi znieść do piwnicy worki z węglem, nawet kiedy później okaże się, że ten sympatyczny dziadek nie ma najmniejszego pojęcia o żadnej loterii... Znalezione monety można oczywiście zatrzymać na pamiątkę (lub sprzedać), ale to nie wszystko co można z nimi zrobić! Warto odnaleźć ich jak najwięcej, bo dla tych wytrwałych poszukiwaczy, którzy zgromadzą dostateczną ilość, przewidziano bardzo atrakcyjne, prawdziwie królewskie nagrody. Jakie? Niech pozostanie to dla graczy niespodzianką. Może być nią okazała kamienica w Altdorfie, piękny bojowy rumak, czarodziejskie buty, lub misternie wykonany egzemplarz zaklętej broni, otrzymany z rąk samego cesarza...





Z teki historyka

Jak Griszka Otriepiew carem Moskwy został

Jarosław Chlebica

Nasza opowieść zaczyna się późnym popołudniem 25 marca 1584 roku. W dalekiej Moskwie, jej pan i władca, car Iwan IV groźny zabawiał się właśnie grą w szachy. Nagle zasłabł i umarł. Chociaż był największym okrutnikiem w tej części Europy i nikt za nim nie przepadał, jego śmierć nie wywołała widocznej radości najbliższego otoczenia. Pamiętano bowiem, że już kilka razy car symulował swoje „zejście", by potem nagle wstać z grobu i surowo ukarać tych, którzy zachowali się nieodpowiednio. Dlatego teraz wszyscy woleli trochę poczekać z okazywaniem radości. Dopiero po kilku dniach, gdy „zmartwychwstanie" nie nastąpiło dało się słyszeć westchnienia ulgi. Od razu zaczęto się też zastanawiać nad dalszymi losami osieroconego państwa.

Sytuacja Wielkiego Księstwa Moskiewskiego, nazywanego już także Rosją, była wtedy dość skomplikowana. Na arenie międzynarodowej musiało ono walczyć ze wszystkimi sąsiadami. Na zachodzie trwał stary spór z Rzeczpospolitą Obojga Narodów o ziemie ruskie należące do Litwy. Z leżącą na północy Szwecją ostro walczono o Inflanty. Natomiast z południa i wschodu szły potężne najazdy tatarskie. Nie lepiej wyglądała sytuacja wewnętrzna Moskwy. Centralizacja władzy dokonana „krwią i żelazem" przez Iwana IV zupełnie nie przypadła do gustu rodom bojarskim. Było pewne, że będą one chciały wykorzystać śmierć okrutnika do odzyskania dawnej pozycji. Jak więc widać, państwu była potrzebna silna jednostka, która nie dopuściłaby do żadnej zawieruchy. Car Iwan IV posiadał trzech synów z siedmiu małżeństw: Iwana, Fiodora i Dymitra. Pierwszy był najlepszym następcą ojca, bowiem odziedziczył po nim i szaleństwo i zmysł polityczny. Niestety, pewnego razu sprzeciwił się Iwanowi, a ten wpadł w szalony gniew i nie namyślając się długo, chwycił okuty w żelazo kostur i rąbnął go w głowę, zabijając na miejscu. Tak więc czapkę Monomacha włożył na głowę w 1584 roku małoletni Fiodor. Niestety, w odróżnieniu od Iwana, po ojcu przejął jedynie szaleństwo. Swój czas dzielił między modlitwy, pielgrzymki do klasztorów i słuchanie dźwięków dzwonów, w które nakazywał bić godzinami. Sprawami państwa nie interesował się w ogóle. W takiej sytuacji faktyczne rządy sprawowała pięcioosobowa rada regencyjna. Bardzo szybko na pierwszy plan wysunął się w niej Borys Godunow, który wywodził się z raczej drugorzędnego rodu bojarskiego. Jego atutami był olbrzymi spryt, bezwzględność oraz fakt, że był szwagrem „bezumnego" Fiodora. Dzięki temu podporządkował sobie cara i stopniowo skupił całą władzę w swoim ręku. Tej sytuacji sprzeciwiły się stare, potężne rodziny bojarskie Romanowów, Bielskich, Szujskich, którym niezbyt się podobało, że jakiś szaraczek zajął ich miejsce u boku cara. Godunow potrafił jednak szybko i skutecznie wyeliminować swych wrogów z życia politycznego. Przy czym należy mu przyznać, że nie nadużywał kary śmierci, zadowalając się często torturami, więzieniem czy zesłaniem do klasztoru. Co prawda działania te nie zlikwidowały opozycji, lecz wystarczająco ją przyciszyły. W pewnym momencie Godunow poczuł się na tyle pewnie, że zaczął myśleć o koronie carskiej dla siebie. Jego szanse były dość duże, gdyż Fiodor nie posiadał dzieci. Jedyną przeszkodę na drodze do tronu stanowił najmłodszy syn Iwana IV, Dymitr.

Dymitr był synem Marii Nagoj, ostatniej, siódmej żony Groźnego. W myśl prawosławnego prawa kanonicznego, które dopuszczało jedynie trzy małżeństwa, był on bękartem i nie miał żadnych praw do korony. Gdyby jednak Fiodor umarł bezdzietnie, było prawie pewne, że przywiązane do rodu Rusykowiczów bojarstwo właśnie jego zaprosi na tron. Dlatego po śmierci Iwana skupiła się wokół niego potężna grupa możnych, na czele z Bogdanem Bielskim i Iwanem Szujskim. Ponieważ Fiodor był już „zajęty" przez Godunowa, to właśnie z Dymitrem wiązali oni swe plany na przyszłość. Na razie jednak carewicz miał tylko dwa lata i znajdował się pod opieką carowej - wdowy. W maju 1584 roku udało się Godunowi wysłać ich do Uglicza, znajdującego się 100 kilometrów od Moskwy. Tam Dymitr dorastał w otoczeniu nielicznej służby i krewnych matki. Tam również przemienił się z milutkiego chłopczyka w nieodrodnego syna swego ojca. Najpierw było męczenie zwierząt. Potem zabawa bałwanami. Pewnej zimy ulepił ze śniegu figury znaczniejszych książąt i bojarów. Podchodził kolejno do każdej, mówił: „Z tym postąpię tak jak będę carem, a z tym tak." i obcinał im głowy, ręce, nogi. A 1591 roku doszło w Ugliczu do tragedii. Z samego rana carewicz wraz z najbliższym otoczeniem brał udział we mszy w pobliskiej cerkwi. W południe caryca Maria zasiadła do obiadu, zaś Dymitr wraz z czterema kolegami bawił się na podwórku. Opiekę nad nim sprawowały wtedy trzy osoby: mamka Arina Tuczkowa, niańka Wasylisa Wołochowa i garderobiana Maria Kołobowa. W pewnym momencie caryca usłyszała okropny krzyk. Wybiegła z domu: ujrzała ciało swego syna leżące na ziemi w kałuży krwi wypływającej z okropnej rany na szyi. Na ten widok wpadła w szał rozpaczy i zaczęła bić polanem po głowie Wasylisę Wołochową. Od razu również wywrzaskiwała nazwiska osób, które jej zdaniem zamordowały Dymitra.



Mieli to być Daniłka Bitiagowski, Osip Wołochow oraz Nikita Kaczałow. Cała trójka była urzędnikami carskimi i osobami związanymi z Godunowem. Równocześnie caryca rozkazała bić w dzwony cerkiewne, by wezwać do siebie mieszkańców miasta. Gdy ci, uzbrojeni w siekiery, topory i pałki, zebrali się wokół niej pokazała im ciało syna i wskazała domniemanych zabójców. Ludzie zawrzeli. I wtedy zaczęła się rzeź. Daniła Bitiagowski wraz ze swym ojcem diakiem, jedli obiad, gdy otrzymali wiadomość o śmierci Dymitra. Czym prędzej udali się do pałacu Maryny, by dowiedzieć się czegoś więcej. Po drodze wdali się w spór z napotkanymi ludźmi. Gdy do Bitiagowskich dotarło w końcu, że to oni są głównymi podejrzanymi zaczęli uciekać. Jednak nie na wiele się to zdało. Diaka Bitiagowskiego tłum dorwał w jednej z komnat pałacowych i zlinczował. Natomiast jego syn Daniło wraz z Nikitą Kaczałowem zostali zatłuczeni kijami w kancelarii. Kolejnego oskarżonego, Osipa Wołochowa, ludzie pojmali gdy szedł do Bitiagowskich, by się dowiedzieć co spowodowało takie ożywienie w mieście. Najpierw został dokładnie skatowany i ledwie żywy przeniesiony do cerkwi. Potem, kiedy udało mu się z trudem wyjść ze świątyni, rozwścieczony tłum zadeptał go na śmierć.

Histeryczna reakcja carycy Maryny na śmierć syna była zapewne spowodowana dwoma przyczynami. Pierwszą była oczywiście naturalna matczyna rozpacz. Drugą zawiedzione nadzieje, jakie żywiła w związku z coraz bardziej prawdopodobną koronacją syna. Ród Nagojów bowiem swą wysoką pozycję, zawdzięczał jedynie opiece nad carewiczem. Jego śmierć automatycznie spychała ich na margines życia politycznego. Stąd ta wściekłość. Natomiast błyskawiczne wskazanie morderców było wynikiem prostej dedukcji. Człowiekiem, który najbardziej korzystał na śmierci Dymitra, był Godunow. Dlatego caryca od razu pomyślała, że to on zlecił morderstwo. Zaś bezpośrednimi realizatorami tego musieli być, według niej, jego najwięksi zwolennicy w Ugliczu. Stąd wzięły się nazwiska Bitiagowskich, Kaczałowa i Wołocha. A czy tak było naprawdę? Nie wiadomo. Faktycznie to Godunow był najbardziej zainteresowany w jak najszybszym „zejściu" carewicza. Jednak w maju 1591 roku śmierć Dymitra nie była dla niego zbyt wygodna. Państwu groziła interwencja szwedzka, a wewnątrz kraju dochodziło do częstych starć ludności z rządem. W takiej sytuacji morderstwo członka rodziny carskiej mogło doprowadzić do powszechnego wybuchu, który mógł zostać skierowany przeciw Godunowi. Dlatego musiał on jak najszybciej udowodnić, że nie miał nic wspólnego ze śmiercią Dymitra. Już 19 maja dotarła do Uglicza komisja śledcza, która miała dokładnie zbadać przebieg tragedii. Kierował nią kniaź Wasyl Szujski. Jego osoba miała gwarantować obiektywizm i rzetelność komisji. Należał on bowiem do politycznych przeciwników Godunowa i jeszcze niedawno był przez niego ostro prześladowany. Po kilkunastu dniach pracy, komisja stwierdziła, że przyczyną „zejścia" był nieszczęśliwy wypadek. Dymitr od urodzenia cierpiał na „ciernyj niedig" czyli padaczkę. W 1591 roku zaobserwowano u niego trzy silne ataki. Czwarty miał miejsce akurat 15 maja, w trakcie zabawy w pikuty. Polegała ona na rzucaniu nożem do narysowanego na ziemi koła. Gdy Dymitr przygotowywał się do swojego rzutu, dostał nagle ataku epilepsji. W jego trakcie niefortunnie zranił się nożem w szyję i wykrwawił. Jak widać morderstwo zostało wykluczone. Komisja ustaliła również, że prowodyrami późniejszej rzezi urzędników carskich byli Grzegorz i Michaj Nagoj, bracia carycy - wdowy. To oni nawoływali tłum do bezwzględnej zemsty za Dymitra. Car i dostojnicy państwowi jednomyślnie zaakceptowali raport komisji. Natomiast na uczestników rozruchów 15 maja spadły represje. Maria trafiła do klasztoru, jej rodzina została porozrzucana po całym kraju, a dzwony cerkiewne, które wezwały mieszkańców Uglicza do ciała carewicza, zostały wywiezione z miasta. Oczyszczony z podejrzeń Godunow doprowadził jeszcze do tego, że car zakazał wymieniania imienia zmarłego brata w trakcie modłów cerkiewnych. I w taki oto sposób sprawa Dymitra została zakończona. Taką nadzieję miał w każdym razie Godunow.

Pod koniec 1597 roku car Fiodor ciężko zachorował, a 7 stycznia 1598 roku zmarł. Po kilkutygodniowych przepychankach Sobór Ziemski włożył czapkę Monomacha na głowę Borysa Godunowa. W trakcie swoich rządów nowy car wykazał się olbrzymią energią, zmysłem politycznym i zdolnościami organizacyjnymi. Udało mu się złagodzić konflikt ze Szwecją oraz przedłużyć na 20 lat rozejm z Rzeczpospolitą. W stosunkach wewnętrznych odznaczył się przyspieszeniem akcji kolonizacji Syberii. Planował również zreformowanie rosyjskiej oświaty. Mówiąc po prostu - rządy Godunowa były dla państwa korzystne. Mimo tego musiał on od początku swego panowania borykać się z potężną opozycją bojarską kierowaną przez Fiodora Romanowa, Borysa Czerkaskiego i Bogdana Bielskiego. Kierowani zazdrością rozpowszechniali plotki o udziale Borysa w śmierci Dymitra, a nawet oskarżali go o otrucie cara Fiodora i jego córki Teodozji. Jednak i z tym problemem Godunow sobie poradził. Fiodor Romanow trafił do klasztoru, gdzie przyjął śluby zakonne pod imieniem Filareta. W jego ślady poszła żona Ksenia. Natomiast dzieci wraz z resztą rodu zostały zesłane na północ. To spacyfikowało opozycję. I wszystko byłoby dobrze Gdyby nie gigantyczny pech. W 1601 roku z powodu dżdżystego lata i wczesnej zimy Rosję dotknęła fala głodu, która powróciła jeszcze w dwóch kolejnych latach. Wywołało to dantejskie sceny i rodzice spożywali swoje dzieci, a przysmakiem stały się pierogi wypchane ludzkim mięsem. Do tego doszły jeszcze epidemie, które zebrały bogate żniwo. W tym samym czasie szlachta zaczęła wypędzać chłopów ze swoich ziem, aby ich nie karmić. Po kraju włóczyły się gromady bezdomnych, głodnych i zdesperowanych ludzi. Szerzyły się rabunki, podpalenia, morderstwa i gwałty. Doszło nawet do kilku zbrojnych wystąpień chłopskich skierowanych przeciwko władzy. Po kraju przetaczały się pomruki niezadowolenia i gniewu. Były one jeszcze podsycane przez bojarów, którzy wskazywali na Godunowa jako jedynego winnego zaistniałej sytuacji. I z tym car Borys zbytnio poradzić sobie nie potrafił. Tak oto rozpoczął się 12 letni okres olbrzymiego upadku państwa moskiewskiego zwany w historii „wielką smutą". I tu również zaczęła się bajka.

Żył sobie wtedy w Rosji nad rzeką Monzą, Jurij Otriepiew. Choć biedny i pozbawiony ojca, zdołał przy pomocy krew-

nych posiąść podstawowe wykształcenie. Wykazał się przy tym niepoślednimi zdolnościami. Jako kilkunastolatek zaciągnął się na służbę do Michała Romanowa, a potem przeniósł się na dwór księcia Borysa Czerkaskiego. Tam właśnie nasłuchał się dokładnych opowieści o życiu i śmierci carewicza Dymitra. W tym bowiem czasie pojawiły się plotki, że najmłodszy syn Iwana IV wcale nie zginął w Ugliczu, lecz uszedł siepaczom Godunowa, żyje i czeka na okazję, by objąć tron. Udręczony lud uchwycił się tej opowieści i zaczął oczekiwać powrotu Dymitra, wierząc bezkrytycznie, że będzie on antidotum na wszystkie problemy. Romanowowie przygotowując się do obalenia cara Borysa być może planowali przedstawienie Otriepiewa jako carewicza. Obaj chłopcy urodzili się w tym samym czasie i byli do siebie troszeczkę podobni, więc cała sztuczka mogła się udać. Dlatego „poili"go informacjami o Dymitrze, by dobrze odegrał swoją rolę. W ten sposób spiskowcy liczyli na pozyskanie ludu dla swojej akcji. Jednak Godunow uprzedził bojarów i uderzył pierwszy. Jego ludzie otoczyli dwór Czerkaskiego, pojmali wszystkich mieszkańców i powlekli do Moskwy. Ale Otriepiew miał szczęście. Kiedy nastąpił atak nie było go akurat w domu. Dzięki temu ocalił głowę. Bardzo szybko mógł ją jednak stracić, gdyż carska straż pilnie poszukiwała wszystkich ludzi służących u spiskowców. Uciekając przed nią wstąpił do klasztoru gdzie w trakcie święceń przyjął imię Griszka i gdzie przepadł na kilka najgorętszych miesięcy. Gdy sprawa trochę przycichła wraz z dwoma znajomymi braciszkami wyruszył do Rzeczpospolitej. Dlaczego akurat tam? Może zdecydował o tym fakt, że jego spiskujący panowie byli wspierani w swych działaniach przez litewskich możnych. A może znów uśmiechnęło się do niego szczęście i intuicyjnie wyczuł, że właśnie tam będzie miał największe szanse na zrobienie kariery. Podróż trwała kilkanaście tygodni i przebiegła w całkowitym spokoju. Mnisi bez żadnych problemów przekroczyli w 1602 roku granicę Rosji. I chyba właśnie gdzieś wtedy Otriepiew wpadł na pomysł, by całkowicie solo wcielić w życie pomysł Bielkiego i Czerkaskiego - postanowił ogłosić się „zmartwychwstałym" Dymitrem Rusykowiczem. W ten sposób mógł zyskać zainteresowanie i wsparcie polskich możnych, a w przyszłości , kto wie, może nawet tron moskiewski. Atutami Griszki było podobieństwo do carewicza, zbliżony wiek, znajomość realiów oraz niebywałe szczęście. Oczywiście było takie ryzyko, że Otriepiew zostanie zdemaskowany. Ale gra warta była świeczki. Teraz tylko zuchwały młodzieniec musiał zorganizować sobie efektowne antre, w którym powie zainteresowanym „Oto jestem".

Po raz pierwszy Otriepiew spróbował stać się Dymitrem w 1602 roku w Ławne Pewerskiej, największym monasterze Kijowa. Żeby całej sprawie dodać odpowiedniej scenografii zamarkował chorobę i wezwał do swego łoża ikumena klasztoru Leonida. W trakcie ostatniej posługi wyznał mu swoją tajemnicę. Staruszek zupełnie mu nie uwierzył, a ponieważ nie chciał być wplątany w tak wielką intrygę, czym prędzej wyrzucił Otriepiewa z klasztoru. Ten jednak nie zrezygnował ze swego planu i pomaszerował dalej w poszukiwaniu lepszej okazji. Tak trafił do Ostrogu, siedziby wojewody kijowskiego księcia Konstantego Ostrogorskiego. Ten zrazu hojnie przyjął prawosławnego mnicha i najpierw obdarował go księgą Bazylego Wielkiego „O ascezie", a następnie pomógł w dostaniu się do klasztoru ostrogorsko - troickiego w Dermaniu. Kiedy jednak Griszka powiedział mu „jam jest Dymitr Rusykowicz", książę nie zastanawiając się wiele wyrzucił go z klasztoru i swoich ziem. Potem nigdy się nie przyznał, że ktoś taki kiedykolwiek u niego przebywał. Dwie porażki trochę zniechęciły młodzieńca, który powoli przestawał wierzyć w sukces swojego planu. I właśnie wtedy, kiedy był bliski rezygnacji znowu uśmiechnęło się do niego szczęście. Trafił w 1603 roku do Brahimina ks. Adama Wiśniowieckiego i to był strzał w dziesiątkę. Tym razem Griszka postanowił nie spieszyć się z odkrywaniem kart. Pod nazwiskiem Iwanicki zatrudnił się jako dworzanin księcia i skrzętnie mu usługiwał przez kilka miesięcy. Kiedy już dobrze poznał swojego pana przystąpił do akcji. W trakcie wspólnej kąpieli w łaźni Wiśniowiecki polecił Otriepiewowi przynieść sobie jakąś rzecz. Kiedy ten przyniósł mu zupełnie coś innego, zdenerwowany magnat uderzył go w twarz. Wtedy młodzieniec zapłakał i zawołał: „Gdybyś wiedział, książę Adamie, kim jestem, nie nazywałbyś mnie sukinsynem i nie biłbyś mnie za takie błahostki." I tak po trochu opowiedział Wiśniowieckiemu całą przygotowaną historię począwszy od cudownego ocalenia w Ugliczu po pechowy pobyt w Rzeczypospolitej. Zakończył swój wywód słowami: „Książę Adamie Wiśniowiecki! Skoro tak się stało, że dowiedziałeś się kim jestem, oddaje się w twoje ręce, rób ze mną co zechcesz." Czy Wiśniowiecki uwierzył? Raczej nie. Ale w jednej chwili zorientował się jaki skarb zesłał mu los. Od razu zaczął traktować Otriepiewa jak udzielnego księcia. Powiadomił również o niesłychanym gościu innych panów kresowych i Romana Różyńskiego, Michała Ratowskiego, Macieja Woyme, a nawet kanclerza litewskiego Lwa Sapiechę. Wszyscy od wielu lat rywalizowali z Rosją o tereny graniczne, prowadząc często przeciw niej małe, prywatne wojenki. Teraz zyskali szansę posadzenia na tronie moskiewskim swojego człowieka. Takiej okazji nie mogli zmarnować. Dlatego rozpoczęli akcję propagandową wspierającą legendę Otriepiewa: Wiśniowiecki wyprawiał liczne uczty, na których sławił pod nieba swego gościa i nagle znalazło się kilku świadków, którzy „rozpoznali" Griszkę jako najmłodszego syna Iwana IV, a po całej okolicy stopniowo zaczęła się rozpowszechniać wiadomość o pojawieniu się Rusykowicza. W takich oto okolicznościach zniknął Griszka Otriepiew, a „zmartwychwstał" carewicz Dymitr.

Protektorzy Dymitra, co prawda sami wielcy panowie, byli jednak za słabi, by myśleć o solowej wyprawie na Moskwę. Gdyby bowiem zakończyła się ona klęską i doprowadziła do oficjalnego konfliktu dwóch państw mogli trafić pod topór kata. Postanowili więc zainteresować swymi planami samego króla, Zygmunta III Wazę. Chcieli do niego dotrzeć za pośrednictwem, spokrewnionego z Wiśniowieckimi, wojewody sandomierskiego Jerzego Mnirzcha. Nie mogli lepiej trafić. Mnirzech swoją karierę zaczął jako rajfur Zygmunta II Augusta, a potem wzbogacił się na kradzieży szkatuł królewskich ostatniego Jagiellona po jego śmierci w Kryszynie. W 1603 roku był człowiekiem cieszącym się łaskami Zygmunta II, posiadającym ogromne długi spowodowane życiem ponad stan oraz wielodzietną rodzinę. Kiedy więc do jego siedziby w Samborze zawitał Dymitr, który za wsparcie obiecywał połowę legendarnych skarbów Moskwy, ten nie zastanawiał się ani trochę. Jego zaangażowanie po stronie carewicza jeszcze wzrosło, gdy Rosjanin poprosił o rękę Maryny Mnirzchówny, czwartej córki wojewody. Oświadczyny zostały przyjęte, lecz ślub miał się odbyć dopiero po zdobyciu Moskwy. Po paru tygodniach skontaktował go we Lwowie z nuncjuszem papieskim Klaudiuszem Rangoni. Obiecywał on Rosjaninowi wszelką możliwą pomoc jeżeli tylko przyjmie katolicyzm i obieca szerzenie tej wiary w Moskwie po zdobyciu tronu. „Carewicz" jak go nazywano już wtedy Samozwańcem lub Łżedymitrem zgodził się bez dłuższego namysłu. Prosił tylko, by cała sprawa została przeprowadzona dyskretnie, gdyż nie chciał aby dowiedział się od niej



prawosławny lud rosyjski. W marcu 1604 r. Samozwaniec dotarł ze swym orszakiem do Krakowa, gdzie w domu Mikołaja Zebrzydowskiego przyjął w tajemnicy obrządek łaciński. Kilka dni później Ragnoni osobiście zaprosił go na Wawel. Król przyjął Samozwańca na swoich komnatach, gdzie oparty o stolik z olbrzymią uwagą wysłuchał jego historii. Następnie odbył rozmowę w cztery oczy z nuncjuszem papieskim. Potem powtórnie spotkał się z „carewiczem" i udzielił mu oficjalnej odpowiedzi: Samozwaniec otrzymał roczną pensję oraz zgodę na zabieganie o pomoc u możnych polskich. Łaskawość monarchy początkowo „zatkała" Dymitra, dopiero po dobrej chwili otrząsnął się na tyle, by niezręcznie podziękować. Obiecał również, że po opanowaniu Moskwy pomoże Zygmuntowi III w odzyskaniu korony szwedzkiej i doprowadzi do wieczystej unii. Ciekawość musi budzić dlaczego Waza okazał taką wspaniałomyślność nieznanemu przybłędzie? Wydaje się, że zadecydowały o tym co najmniej dwie przyczyny. Po pierwsze w ten sposób zyskiwał potężnego sojusznika przeciw Szwedom, na czym zależało mu ze względów osobistych. Po drugie zaś miał nadzieję na rozszerzenie wiary katolickiej na wschodzie. I dlatego zupełnie go nie obchodziło, czy stojący przed nim młodzieniec jest, czy nie jest synem Iwana IV. Korzystniej było mu sądzić, że jest i tak też zrobił. Wyniki audiencji zadowoliły wszystkich stronników Samozwańca, otrzymali bowiem na niej nieoficjalne pozwolenie na awanturę z Godunowem. Teraz należało tylko zebrać odpowiednie siły i można było wyruszać po czapkę Monomacha.

Informacje o pojawieniu się w Rzeczypospolitej Dymitra Iwanowicza dotarły do Rosji jesienią 1603 r. Car Borys wpadł we wściekłość i wezwał na Kreml najwyższych dostojników państwa. Tam zaś wrzeszczał na nich: „To wasze dzieło, zdrajcy! Książęce i bojarskie." Potem postanowił zneutralizować Samozwańca. Pierwszą próbą było głoszenie za pomocą dyplomatów, iż jest on zbiegłym z klasztoru mnichem Griszką Otriepiewem. Wsłał nawet do Polski jego stryja Smirnoja, który miał zdemaskować oszusta. Cała akcja spaliła na panewce, gdyż okazało się, że magnatów polskich w ogóle nie interesuje czy carewicz naprawdę jest tym za kogo się podaje. Jedyne co się liczyło to to, że wierzył w niego lud rosyjski. Dzięki temu miał on bowiem większe szanse na zdobycie tronu. Druga akcja Godunowa polegała na próbie przekupienia magnatów kresowych, zwłaszcza księcia Adama Wiśniowieckiego. W zamian za odesłanie mu Dymitra obiecywał mu tereny przygraniczne, o które od kilku pokoleń trwały wojny polsko - rosyjskie. I ta próba nie przyniosła żadnych rezultatów. Na koniec car Borys postanowił zastraszyć możnych, chcąc im pokazać, że nie ma z nim żartów. Polegało to na pustoszeniu ziem polskich przez zajazdy rosyjskie. Ale nawet to nie złamało protektorów Samozwańca. Gra szła bowiem o wysoką stawkę i warto w niej było ryzykować. Wtedy zdeterminowanemu Godunowi pozostało już tylko jedno: czekać na atak Dymitra. Nastąpił on w październiku 1604 roku. Polskie oddziały, w skład których wchodziły magnackie pułki, Kozacy i różnego rodzaju najemnicy, liczyły tylko około 3,5 tysiąca ludzi. Jednak ich siła nie tkwiła w liczebności lecz w poparciu jakiego udzieliła im rosyjska ludność. Praktycznie bez żadnej walki kapitulowały przed Samozwańcem kolejne grody: Moransk, Czernihów, Putywal, Rylsk, Kromy. Ich ludność natomiast od razu uznawała w nim panującego cara. Dopiero pod Nowogrodem Siewierskim karta się odwróciła. Najpierw jego dowódca Piotr Basmarinow, odrzucił propozycję przejścia na stronę Dymitra słowami: „ A wy sukinsyny, po nasze pieniądze przyjechaliście z tym worem." Potem część żołnierzy Samozwańca, gdy nie otrzymała od niego żołdu, obraziła się i wróciła do domu. A w końcu resztki jego oddziałów zostały rozbite pod koniec stycznia 1605 roku pod Dobryniczem. Wydawało się, że na tym się skończy cała ta nieprawdopodobna awantura. Ale jak już wcześniej wspomniałem Dymitr miał niesamowite szczęście. 13 kwietnia 1605 roku nagle, za obiadowym stołem zmarł Borys Godunow. Najprawdopodobniej został otruty. Przez kogo, jak, dlaczego? Nie wiadomo. Na tą wiadomość nowy duch wstąpił w Dymitra i powtórnie z grupą straceńców ruszył na Moskwę. Następcą Borysa został jego syn Fiodor. Ale ten nie porządził sobie zbyt długo. Teraz już nie tylko ludność, ale również wojsko przechodziło na stronę Samozwańca, nikt nie stawiał żadnego oporu, wszyscy jednomyślnie rozpoznawali w nim syna Iwana IV Groźnego. Nawet bojarzy. Pewnego czerwcowego dnia w Moskwie wybuchł bunt skierowany przeciw Godunowowi. Car Fiodor został wywleczony przez tłum z pałacu i wraz z matką wtrącony do lochu. Kilku jego zauszników tłuszcza wprost rozszarpała. Następnie, w centrum miasta, Wasyl Sujski przysięgał przed tłumem, że Dymitr w Ugliczu ocalał, a raport jego komisji został sfałszowany. Stolica z otwartymi ramionami oczekiwała na nowego władcę. Natomiast w więzieniu, nikomu już niepotrzebny Fiodor został uduszony. Kilka dni później Samozwaniec wkroczył do Moskwy. Polacy z jego orszaku szczerzyli zęby od ucha do ucha, bojarzy klęczeli, a tłum krzyczał „Oto słoneczko nasze." Tak szybko jak tylko się dało przygotowano koronację i Griszka Otriepiew po włożeniu na głowę czapki Monomacha stał się Dymitrem I. Tak oto na początku XVI w. zrealizował się w Rosji późniejszy o dwa stulecia tzw. Amerykański sen: od pucybuta do milionera.

Oczywiście, jak każda bajka i ta posiada epilog z morałem. Rankiem 27 maja 1606 roku rozdzwoniły się moskiewskie dzwony cerkiewne. Był to sygnał dla bojarów - spiskowców. Rozgłosili oni wcześniej wśród pospólstwa stolicy, że Polacy z otoczenia cara chcą go zamordować. Dlatego teraz tłum rzucił się mordować pysznych Lachów i Litwinów. Setki osób padło zaskoczonych w pościeli, część zabarykadowała się w zajmowanych pomieszczeniach i walczyła do upadłego. Tych, którzy nie zostali zarżnięci, uwięziono dla przyszłego okupu. Natomiast sami bojarzy ruszyli na Kreml. Strzegąca Dymitra straż szkocka była tego ranka nieźle podpita. Dlatego wystarczyło tylko kilku gwardzistów, resztę zastraszyć i droga była wolna. W międzyczasie zakłuto kilku Rosjan, którzy pozostali wierni Samozwańcowi. On sam, gdy usłyszał krzyki mordowanych i zbliżające się kroki próbował wyskoczyć przez okno. Ale nie zdążył. Bojarzy wpadli do komnaty i ściągnęli go z parapetu. Ponieważ bogaty strój Dymitra trochę ich onieśmielał więc rozebrali go do goła i zaczęli katować. Sprawę zakończył Grzegorz Wołujew, który strzelił z rusznicy do zmasakrowanego ciała. Zwłoki wystawiono na pokaz na placu Czerwonym. Na piersiach położono mu maskę z balu maskowego, a w usta włożono w piszczałkę. Ten sam lud, który rok wcześniej wiwatował na cześć Dymitra, teraz pluł na jego zwłoki. Nowy car, którym został Wasyl Szujski, nakazał po kilku dniach oblać zwłoki smołą i podpalić. Otrzymane zaś w ten sposób proch włożono do armaty i wystrzelono na zachód. W ten sposób z powierzchni ziemi zniknął raz na zawsze Griszka Otriepiew. Natomiast Dymitr „przeżył", ale to już całkiem inna historia. A jaki morał można wyciągnąć z tej bajki?

Przypisy

1. Roman Imielski, Stosunek społeczeństwa szlacheckiego do Dymitra I Samozwańca, Katowice 1996, s. 28 (praca magisterska w maszynopisie)
2. Roman Imielski, Stosunek społeczeństwa szlacheckiego do Dymitra I Samozwańca, Katowice 1996, s. 28 (praca magisterska w maszynopisie)
3. Paweł Jasienica, Rzeczpospolita Obojga Narodów, t. I , Warszawa 1985, s.185 4. Jerzy Besala, Stanisław Żółkiewski, Warszawa 1988, s.190

Silva rerum

Niedziela w angielskiej wiosce

W dzisiejszej sylwie znów nie ma księżniczek i smoków, zapraszam jednak na jeden dzień w gościnę do średniowiecznego wieśniaka. Wymyślonego wieśniaka, muszę dodać skrupulatnie, bo nie opisałam żadnej konkretnej osoby: to rekonstrukcja (oparta głównie na tekście H.S. Bennetta) i w gruncie rzeczy nigdy nie będziemy wiedzieć, o czym myślał Szymek podczas niedzielnej mszy. Nie wspominając już o tym, że nigdy go nie było. Ale cała reszta - ciemny chleb, kapustniki i zęby sporyszu na ziarnach zbóż - jest częścią codziennego życia ludzi średniowiecza, może mniej ekscytującą, niż rycerskie przygody, ale też znacznie bardziej powszechną. I choć bardzo rzadko spotkacie Szymka na kartkach podręczników, średniowiecze to czasy jego i jemu podobnych, czasy, gdy większość ludzi mieszkała na wsiach i żyła spokojnym rytmem żniw i siewu.

Anna Brzezińska

W czerwcowy poranek roku Pańskiego 1320 słońce z wolna wydobywało z ćmy zarysy wioski, aż wreszcie przygodny podróżny mógł wyraźnie zobaczyć długą wąską ulicę oraz niewielkie chaty rozsiane w grupach po obu jej stronach. Jak przystoi, w samym centrum osady rozsiadł się strzelisty kamienny kościółek, a gdyby podróżny podszedł nieco bliżej, dostrzegłby, że kryte strzechą chaty różnią się jednak ogromnie - jedne schludne i ze śladami świeżych napraw na ścianach z grubo ciosanych belek, inne zaniedbane i pochylone ku ziemi, jak stare purchawki. Większe chałupy stały nieco w głębi, bo od drogi oddzielały je grodzone chruścianymi płotkami ogródki: wzdłuż ścieżki prowadzącej do drzwi zieleniły się grządki młodej kapusty, cebuli, pietruszki i ziół. Do tylnych ścian przylegały przeważnie niedbale sklecone szopy czy przybudówki, a za nimi rozciągał się kolejny warzywnik, nad którym górowało kilka jabłonek i wiśni. Za ogrodami wybudowano chlewy, tam też, na łączce opadającej ku strumieniowi, wypasano krowy - oczywiście, jeśli właściciel domostwa był wystarczająco bogaty, by poszczycić się podobnym dobytkiem. Mniejsze chaty miały znacznie mniej ziemi, nie więcej, niż kilka grządek, i tylko z rzadka jakiegoś świniaka lub kilka kurcząt.

Większość wieśniaków zbudziła się, gdy tylko niebo zaczęło jaśnieć, i zdążyła już zjeść śniadanie, jeśli uprzemy się, aby tak właśnie nazwać pajdę chleba i kilka łyków piwa. Potem wydobyli swoje kosy i grabie z szop i ruszyli w dół gościńcem, który przez chwilę rozbrzmiewał gwarem porannych pozdrowień. Minęli kościół i wyszli na otwartą przestrzeń. Choć wciąż było wcześnie, na ugorze dostrzegli ziomka wypasającego stadko owiec. Zwierzęta melancholijnie skubały skąpe rośliny, bowiem ugór już raz zaorano, zaś w przyszłym miesiącu nawet te nędzne resztki zostaną ponownie worane w ziemię.

Nieco dalej minęli kamienny krzyż. Niemal nieświadomie, niektórzy wręcz niedbale, poczęli czynić znak krzyża, a potem na rozstajach skręcili z gościńca w dół ścieżką wiodącą łące. Kiedy doń wreszcie dotarli, słońce stało już wysoko, więc bez dalszej zwłoki mężczyźni zabrali się do kośby. W najdalszym krańcu pola nasz bohater - nazwijmy go Szymkiem - zatrzymał się, by naostrzyć kosę. Jego młodszy syn wciąż rytmicznie przewracał skoszone wczoraj siano, zaś starszy syn nie przestawał kosić. Nie rozmawiali wiele. Czasu na pogawędki nie dostawało, ponieważ była to niedziela i wiedzieli wyśmienicie, że niedługo przyjdzie im zejść z pola i ruszyć na niedzielną mszę. Właściwie i tak mieli szczęście, że podczas żniw ich ksiądz pobłażliwie spoglądał na prace polowe - oczywiście, jak długo nie zaniedbywano mszy. Pracowali więc wytrwale, a słońce sunęło z wolna po nieboskłonie, aż wreszcie Szymek dał synom znak i wraz z wieloma innymi ruszyli w drogę powrotną. Kiedy znów przechodzili koło kościoła, Szymek rzucił okiem na zegar na ścianie niedaleko drzwi i z cienia gnomona odgadł, że mieli jeszcze sporo czasu.

Podczas ich nieobecności czcigodna małżonka Szymka - nazwijmy ją Jarosławną - wybiegła do ogrodu, skąd rychło dał się słyszeć podekscytowany zgiełk ptactwa. Zaraz później Jarosławna wróciła do domu i postawiła toporne gliniane naczynie z mlekiem na drewnianej ławce za drzwiami. W międzyczasie jej matka rozdmuchała węgle, podrzuciła kilka szczap na podpałkę i oto ogień płonął już całkiem solidnie, zaś nad płomieniem zawieszono metalowy

Kuchnia polska — pomiędzy dworską biesiadą i wieśniaczą miską

Kościół nawoływał do postów i ascezy, lecz życie codzienne szło swoim torem, zaś z dawien dawna podczas świąt urządzano wspólne biesiady. Zwyczaj ów był tak zakorzeniony w średniowiecznym społeczeństwie, że nawet na przednówku, kiedy nie bardzo było co włożyć do garnka, ludność gromadziła się na «obżarstwie i opilstwie», cokolwiek owe słowa mogły oznaczać, a z pewnością były zupełnie czymś innym w wiejskich chatach i na książęcym dworze. Wedle poznańskiego statutu synodalnego z pierwszej ćwierci XV w. do gorszących owych biesiad dochodziło głównie na Zielone Świątki i Boże Narodzenie. Najwyraźniej więc obżarstwo i opilstwo były ostatnimi reliktami dawnych praktyk pogańskich, w owych czasach mocno przetrzebionych przez duchowieństwo.

Pogaństwo pogaństwem, ale rycerstwo uważało, że ma przyrodzone prawo do godziwego biesiadowania i nie przyjmowało napominań biskupów ze szczególną pokorą. Co prawda panowie konsumowali wyszukane potrawy z mis zdobionych drogocennymi kamieniami i pili rzadkie trunki ze złotych roztruchanów nie tylko dlatego, że akurat mieli smak na egzotyczne jadło. Kulinarne wybryki były klasycznym znakiem statusowym, nader oczywistym dowodem, że konsument był wystarczająco zasobny, by zaspokoić swe kosztowne zachcianki. Kiedy więc wśród szlachetnych pań poczęła się krzewić bardzo surowa asceza, ani dworzanie, ani nawet duchowni nie przywitali jej ze szczerą radością. Na przykład książę Henryk Brodaty miał się poczuć osobiście „zhańbiony", kiedy jego małżonka, święta Jadwiga, tak dalece zmieniła dworskie obyczaje, że przestała pić wino, co zupełnie nie przystoi pani książęcego rodu. Żeby sprawę dodatkowo pogorszyć, Jadwiga pijała czystą wodę z pucharków przeznaczonych właśnie do wina, co najprawdopodobniej było odbierane jako karygodne lekceważenie zwyczajów. Nacisk zwyczaju był wśród możnych tak silny, że synowa Jadwigi, Anna mogła wyrzec się mięsa dopiero wtedy, kiedy jej mąż, Henryk Pobożny, padł pod Legnicą.

Wieśniacy miewali znacznie rzadsze okazje, aby radować się grzechem obżarstwa, a i potrawy wnoszono na stoły zapewne dość odmienne. W średniowiecznej Polsce polowo uprawiano głównie zboża, początkowo najczęściej proso, potem zaś, pod koniec wczesnego średniowiecza, kiedy upowszechniają się oziminy, proso stopniowo ustępuje pola żytu i pszenicy. Jednak plony w średniowieczu były niskie, a ręcznie tępione chwasty rozrastały się radośnie i na koniec mąka okazywała się mocno zanieczysz-

czona. Najgorzej było, jeśli w mielonym ziarnie zostały nasiona kąkolu i przetrwalniki sporyszu. Kąkol to wciąż dość pospolity chwast, z wyglądu nawet całkiem wdzięcznym kwiatek, ale trudny do wytępienia, ponieważ dojrzewa w tym samym czasie, kiedy zboże. Jego nasiona zawierają do 7% toksycznego alkaloidu saponinowego, który po wchłonięciu doprowadza do rozpadu krwinek i działa na główny układ nerwowy oraz mięsień sercowy. Równie szkodliwy jest sporysz: zjedzenie tych ciemnych rożków na ziarnach zbóż wywołuje objawy zwane w średniowieczu chorobą świętego Antoniego. Chory odczuwa dziwne mrowienie, siniejąmu palce rąk i nóg, jeśli zaś choroba przybierze formę przewlekłą, wówczas skóra palców i uszu zaczyna, później zaś pojawia się zgorzel i martwa tkanka odpada; czasami nieszczęśnika dopadają drgawki.

Oprócz zbóż bardzo chętnie uprawiano też rośliny motylkowe, które podobnie jak proso dawały bardzo wysokie plony - właśnie z powodu wysokiej wydajności plonów ziarno bobu staje się jednym z najbardziej popularnych symboli płodności. Rośliny motylkowe - wykę, soczewicę, ale przede wszystkim groch i bób - siano zresztą również w ogrodach, tam też znaleźlibyśmy marchew, ogórki, koper, cebulę, rzepę, len, konopie, mak, kapustę i chmiel. Najpewniej wieśniacy mieli również chmielniki i kapustniki, które jak w późniejszych wiekach, wydzielano na skrajach osady, najchętniej w miejscach osłoniętych od wiatrów, a jednocześnie silnie nasłonecznionych. Jednak choć owa lista warzyw wygląda wcale okazale, trzeba też zaznaczyć, że średniowieczny człowiek nie mógł się cieszyć płodami swego warzywnika przez cały rok. Zielenina nie przechowuje się szczególnie dobrze i pozasezonowa dieta była bardzo monotonna, oparta na chlebie i roślinach strączkowych.

Wypada jeszcze wspomnieć, że w ogrodzie średniowiecznego wieśniaka znaleźlibyśmy także drzewa owocowe - jabłonie, grusze, śliwy, wiśnie i czereśnie - często sadzone pod płotami. Użytkowanie owych rosnących na skraju sadu drzew regulowało szczegółowo prawo zwyczajowe. I tak na przykład w XIII w. stanowiło, że „gdzie drzewa owocowe rozrastają się przez płot do cudzego ogrodu, to temu, do którego należy ów ogród, nie wolno ani odłamywać gałęzi, ani strząsać owocu, lecz co spadnie samo, to wolno mu zabrać. Jeśli zaś drzewa zaczynają się mocno rozrastać i wówczas prosi go [sąsiad] przy świadku, by je usunął stamtąd [spod płotu], ponieważ mu zawadzają, to musi to uczynić."

Średniowieczny inwentarz

Wypasanie świń zafascynowało mnie w dzieciństwie. Czytałam spokojnie „Odyseję" Homera, aż tu wreszcie Odyseusz powrócił w rodzinne strony i bez większego namysłu udał się Eumajosa, zwanego pasterzem świń. Jakim znowu pasterzem, pomyślałam wówczas sceptycznie, świnie chyba siedzą w chlewiku. I długo nie potrafiłam sobie wyobrazić, jak podobne pasterstwo miałoby wyglądać.

Tymczasem przez całe wczesne średniowiecze świnie hodowano na sposób niemalże pasterski. Oczywiście były to zwierzaki ze szczętem różne od współczesnej nierogacizny, o wysokich nogach i długiej szczecinie, o wysuniętych szablach - i znów przypominają mi się Homerowe knury srebrnokływe - na poły zdziczałe, podobne do dzików i równie jak dziki ruchliwe. Zimą dla ochrony przed drapieżnikami i chłodem spędzano je w pobliże ludzkich garnek pełen wody. Wówczas obie weszły do mniejszego wewnętrznego pokoju, zwinęły kołdry i zaścieliły oba łóżka. Potem zamiotły klepisko i rozstawiły pod ścianą stół na kozłach. Obie były już wcale głodne, więc Jarosławna napiła się świeżo udojonego mleka, a jej matka podjadła trochę chleba i zapiła piwem. Potem zaczęły się przygotowywać na niedzielną mszę. Na stole położono pokaźny drewniany cebrzyk z wodą, który posłużył jako umywalnia, ale czesanie i splatanie włosów zajęło chyba nawet więcej czasu, niż mycie. Jarosławna uchyliła wieko stojącej w nogach łóżek skrzyni i wydobyła kolorowe suknie, które nosiły jedynie w niedzielę i święta. Przesunęła dłonią po dziecięcych ubrankach ukrytych na samym dnie. Żadnego z nich nie używano od wielu dni, ale kiedyś należały do dwóch małych dziewczynek. Obie nie żyły od wielu lat - jedną zabrało morowe powietrze, drugą zaś coś, co koroner nazwał nieszczęśliwym wypadkiem. Jarosławna nigdy nie dowiedziała się, co dokładnie zaszło: dziewczynka bawiła się na moście, jednak nikt nie potrafił powiedzieć, co robiła tak daleko od domu, ani w jaki sposób spadła do rzeki.

Tak drzewiej piwo warzono, czyli o średniowiecznym browarnictwie

Na początek zastrzeżenie: nie cierpię piwa, ale przez przyzwoitość nie pominę jednego z najpopularniejszych napojów ludzkości. Wśród historyków dość długo panowało przekonanie, że piwo - wraz z portkami i masłem - jest wiekopomnym wkładem Germanów w kulturę średniowiecznej Europy. Nic bardziej błędnego. Owszem, już w początkach swej europejskiej kariery Germanie z entuzjazmem pijali piwo, co zresztą opisał w Germanii Tacyt. Jednak z rachunków świątynnych można wnioskować, że napój ów znano już w starożytnej Mezopotamii i Egiptu w V w. p. n. e. Kolejne cywilizacje warzą sobie piwo, a potem muszą je wypić i chylą się ku upadkowi, lecz sam trunek opiera się upływowi czasu. Prawdziwą karierę robi w czasach imperium Karolingów, kiedy powstały pierwsze cechy piwne. Instytucje owe zajmowały się wspólnym organizowaniem produktów niezbędnych w procesie warzenie oraz zapewne konsumpcją efektu swych działań. Co ciekawe, najprawdopodobniej owe piwne towarzystwa stały się prekursorem wszystkich cechów i gildii. Zresztą te późniejsze cechy też miały pewien związek z piwem, jako że podczas wszelkiego rodzaju uroczystości i zebrań rzemieślniczych z zamiłowaniem konsumowano dzikie ilości piwa.

Paradoksalnie, piwo było w średniowieczu tak rozpowszechnione na wsi, że bardzo trudno określić wiejską konsumpcję piwa. W większości domostw wieśniacy sami warzyli trunek na własne potrzeby - i była to produkcja równie naturalna, jak pieczenie chleba. Gdzie niegdzie istniały odrębne wiejskie browary, gdzie w oznaczonym czasie gospodynie schodziły się, żeby uwarzyć trunek. Czasami podobne warzelnie należały do okolicznego szlachcica, który dorabiał sobie na boku, pobierając opłaty za korzystanie z browarskiego wyposażenia. Na dużą skalę piwo zaczęły jednak produkować dopiero klasztory - browary budowano zazwyczaj tuż obok piekarni - i choć w najzamożniejszych domach zakonnych zapewne pijano też często inne trunki, to właśnie piwo pozostaje codziennym napitkiem średniowiecznego zakonnika. Podobnie rzecz się miała w szlacheckich włościach, gdzie produkowano piwo nie tylko na użytek służby, ale również dla chłopów, którzy mieli prawo do piwnego napitku podczas wykonywania pewnych prac na rzecz pana.

Konsumpcja piwa wzrasta przez całe średniowiecze, ale prawdziwy skok ilościowy - i jakościowy, jak stwierdzą zapewne więksi ode mnie koneserzy - dokonał się w XIV i XV wieku. Co prawda już w późnym XII i XIII w., w portowych miastach północnych Niemiec dokonano wiekopomnego odkrycia i zaczęto dodawać do piwa chmielowe szyszki, ale właśnie w późniejszych wiekach praktyka owa rozpowszechnia się szeroko, zaś piwo chmielowe dobrej jakości staje się konkurencją dla wina. W XIII w. rozpoczyna się także rozkwit miejskiego, wyspecjalizowanego browarnictwa. Z początku miasta nie ingerowały w domową produkcję piwa i każdy warzył sobie co chciał w domowych pieleszach. Później jednak zaczęły się problemy i mniej więcej w XV w. władze miejskie ograniczają możliwości swobodnego warzenia, przyznając specjalne koncesje kilku browarnikom. Nie szło zresztą o ograniczanie praw miłośników trunku, raczej dbano o jakość sprzedawanego w mieście piwa oraz o zdrowie obywateli i ochronę zasobów wodnych, które podczas produkcji piwa zdrowo zanieczyszczano.

Na naszym sarmackim zapiecku piwo takoż ceniono. Polska nigdy nie należała do kultury wina, gorzałki w średniowieczu nie pędzono, tedy niektórzy rodacy uznawali piwo (nie miód!) za właściwy napój polski. Od XVI wieku chmielny trunek sławiono w wierszach, zaś jego piewcami byli Dantyszek, Potocki, Morsztyn, Trembecki. Piwo warzono rozmaicie, lecz najbardziej cenione były mocne piwa z ziarna pszenicznego, zaś wśród browarów królowały wytwórnie wrocławskie, świdnickie, krakowskie, zaś u schyłku wieków średnich także dobrzyńskie, pułtuskie oraz napitki z Piątka i Soboty. Później nadchodzą czasy upadku rodzimych trunków, aż wreszcie w czasach gorzałki i wina Ignacy Krasicki napisze z przyganą:

[...] Co nasze, mniej ważne,
Stąd miód poszedł w pogardę, piwo niepoważne,
Dla mody go nie piją, dla mody go ganią...

Zanim podobne uprzedzenia zawitały w nasze knieje, piwa pijano jednak całkiem sporo. Źródła pozwalają nieco pospekulować o konsumpcji piwa dopiero w XVI wieku. Otóż, z obliczeń wychodzi spożycie rzędu 400 litrów rocznie na głowę w XV i XVI-wiecznych północnych Niemczech i Niderlandach, włączywszy dzieci, staruszki oraz biedaków, którzy z trudem tylko mogli pozwolić sobie na jakiekolwiek trunki, prócz wody. Niemało, prawda?

Były jeszcze inne dzieci, lecz jak wiele innych umarły podczas porodu albo zaraz później i teraz tylko mgliście potrafiła je sobie przypomnieć.

Zaraz jednak przestała rozmyślać, bo mężczyźni powrócili z łąki i w izbie zapanował potworny chaos, kiedy, jak to mężczyźni, wszyscy trzej jednocześnie próbowali umyć się i przyodziać do kościoła. Kiedy wreszcie byli gotowi, dzwon już niecierpliwie wzywał wiernych na modlitwę. Szymek zauważył jeszcze, że mur ogradzający kościół i cmentarz pilnie wymagał naprawy: tu i ówdzie powypadały kamienie i pamiętał, że widywał wieczorami owce i świnie, które bez żadnego wstydu potrafiły wleźć do środka i kręcić się wśród grobów w poszukiwaniu jedzenia. Nie miał jednak wiele czasu, by o tym rozmyślać, bowiem czas był najwyższy wejść do środka.

Więc wszedł ramię w ramię z Jarosławną przez te same drzwi, przed którymi stali niegdyś, wiele lat temu, kiedy kapłan ogłaszał ich mężem i żoną - całe dwadzieścia pięć lat wcześniej. Dotknęli wody święconej, przeżegnali się nabożnie i rozeszli, bowiem mężczyźni i kobiety słuchali mszy oddzielnie, stojąc po obu stronach przejścia. Parafia nie była bogata, więc nie miała nawet najprostszych siedzisk dla wieśniaków i jedyne ławki zarezerwowano dla pana i jego rodziny - jeśli miał akurat fantazję odwiedzić wioskę. Aha, kościelnego obdarzono przywilejem zasiadania w prezbiterium, ale jedynie dlatego, że pozostał kawalerem; poprzedni kościelny przyjął co prawda niższe święcenia, ale posiadał również żonę, więc musiał stać w nawie z cała resztą wiernych.

Wreszcie pojawił się ksiądz z kościelnym i ożywione pogawędki ścichły, ale niezupełnie. Wieśniacy dalej wymieniali bez skrępowania plotki, a część nonszalancko oparła się o słupy i zdawała się nie dbać nadmiernie o mszę. Głos księdza brzęczał jednostajnie i niezrozumiale i nawet najpobożniejszy parafianin mógł zeń wyłowić nie więcej, niż Dominus vobiscum, Oremus albo Amen. Nawet w tych kościołach, gdzie ksiądz czytał mszę głośno, wierni nie potrafili jej zrozumieć. Szymek takoż niewiele rozumiał, ale wszystko to było w jakiś sposób bliskie i drogie, chadzał bowiem do tego kościoła co niedzielę od pięćdziesięciu lat. Wiedział, że w jakiś cudowny sposób ciało Chrystusa pojawiało się wśród wiernych podczas tej ceremonii: najpierw zadzwoni dzwonek, ksiądz dokończy modlitwę, a później, po przerwie uniesie przed nimi chleb i wino, które oto cudownie stały się Bogiem.

Na razie jednak gapił się z roztargnieniem po dachu i ścianach kościoła, a malowidła przypominały mu ułamki opowieści i kazań, szczególnie tych, które niegdyś opowiadał wędrowny mnich. Braciszek mówił żywym, potocznym językiem i jego słowa zapadały w pamięć, ale ich ksiądz miał podobnego daru. Zresztą skąd miałby mieć? Już łacińskie frazy, które wypowiadał z taką łatwością, były małym cudem. Ksiądz bowiem pochodził z tej samej wioski i był młodszym bratem Jarosławny. Jako dzieciak zawsze kręcił się koło kościoła, aż stary ksiądz nauczył go wreszcie czytać i śpiewać pieśni. Potem zaczął nosić naczynie z wodą święconą, a kiedy poznał wszystko, czego mógł się nauczyć od wiejskiego księdza, posłano go do szkoły. I oto powrócił, by zamieszkać obok kościoła w domu księdza z jego ogrodem i kamiennym murem. Szymek patrzył na niego i wspominał, że nie wzdrygał się przed odwiedzeniem żadnego parafianina, choćby najbiedniejszego i najniższego. I że wszyscy wieśniacy wiedzieli, że jest ich przyjacielem, jednak było w nim coś, co sprawiało, że nie potrafili się doń zanadto zbliżyć. Nawet jego własna siostra, Jarosławna, spoglądała na niego z jakąś nabożną trwogą, zrodzoną zapewne podczas któregoś z napomnień, których jej udzielił, a które jej sumienie uznało za sprawiedliwe.

W międzyczasie ksiądz stanął u drzwi do prezbiterium i popatrzył posępnie po swojej trzódce. Zazwyczaj starał się nie wygłaszać kazań, ale biskup cały czas napominał duchowieństwo, aby wygłaszali ich więcej i więcej i musiał być posłuszny. Odczekał chwilę, aż wieśniacy poprzysiadają po turecku na zaścielających podłogę matach z sitowia, rozpoczął od przypomnienia poprzedniego kazania. Wówczas tłumaczył, czym jest siedem grzechów głównych, dzisiaj zamierzał mówić o czwartym z nich, o lenistwie. To lenistwo trzyma ludzi z dala od kościoła, mówił ksiądz, ono sprawia, że nieuważnie słuchali mszy, grzesznicy zaś odkładali pokutę tak długo, aż wreszcie było zbyt późno. Za wszystko to odpowiedzą w po śmierci, o ile nie ukorzą się na czas i nie wyznają win. Nie tylko w kościele, ale także w zwyczajnych świeckich rzeosad i na noc zamykano w zagrodach. Latem jednak wędrowały swobodnie po lasach i łęgach pod czujnym okiem pastuchów. Niejednokrotnie stada zapędzały się tak daleko na pustkowie, że pastuchów zwolniono z obowiązku słuchanie niedzielnej mszy, gdyż w pobliżu nie był żadnych kościołów. Ów sposób hodowli trzody tak dalece ciekawił podróżników, że na przełomie IX i X w. informator arabskiego geografa ibn Rostela zanotował, że Słowianie «są ludem, który hoduje świnie jak owce".

Mimo letnich wypasów świń średniowieczny chlewik tętnił życiem, gdyż dopiero pod koniec czasów nowożytnych ów wyraz zaczął oznaczać pomieszczenie przeznaczone wyłącznie dla nierogacizny. Wcześniej w chlewach trzymano bydło i konie, znacznie mniejsze od dzisiejszych, lecz nadzwyczaj wytrwałe. Najsłabsze sztuki inwentarza trzymano w samej izbie, niekiedy zaś ludzie wręcz dzielili mieszkanie ze zwierzętami domowymi. W chatach chowano też ptactwo. Można jednak przypuszczać, że na terenach słowiańskich z pewną pogardą spoglądano na hodowców - oraz konsumentów - drobiu, gdyż w Czechach istniało pogardliwe przezwisko «kurojedy». Zarzucano im być może brak odwagi, która sprawiała, że zamiast polować na grubego zwierza zadowalali się skręcaniem karku tłustym kokoszom.

Oprócz zwierząt hodowlanych w średniowiecznych obejściach lęgły się czasem zgoła inne stworzonka i trzeba przyznać, że tępiono je wedle możliwości. Gwoli pozbycia się gryzoni trzymano więc po domach psy, koty, oswojone łasice, jeże albo wydry. Muchy truto muchomorami, rozkładano po chacie zabójcze pożywki albo okadzano wnętrza suszonymi owocnikami muchomorów. Dla obrony przez komarami, gzami i całą resztą latających krwiopijców odymiano chaty ziołami, pchły i pluskwy tępiono posypując sprzęty posiekanym piołunem albo polewając je wrzątkiem czy odwarami z trujących ziół. Wszy z kolei pozbywano się przez częste mycie, czesanie i iskanie włosów. To ostatnie mogło wręcz nabierać znaczenia towarzyskiego, jak pokazuje przykład Montaillou, wioski w pobliżu obecnej granicy francusko-hiszpańskiej. Rytuał odwszania świadczył o rozmaicie pojmowanej przyjaźni - oto proboszcz skwapliwie korzysta z usług swoich kochanek, które iskają go czy to w łóżku, przy ogniu, w oknie, albo na szewskim warsztacie. Zamożniejsi wieśniacy wynajmują do tępienia plugastwa ubogie kobiety, ale odwszanie nie jest wyłącznie zabiegiem higienicznym. Może też być symbolicznym znakiem pokrewieństwa, czy powinowactwa: niewiasty iskają swych kochanków, przyszła teściowa szuka wszy we włosach zięcia, matka korzysta z pomocy córki. Nie są to jeszcze czasy wymyślnych koafiur i dam, które tłuką wszy srebrnymi młoteczkami. W zamożniejszych rodzinach w XV i XVI wieku wszy są wstydliwą rzadkością.

Plony lasów i ugorów

Rolnictwo było w średniowieczu zajęciem znacznie bardziej ryzykownym, niż obecnie. Niskie plony, powodzie, susze i zarazy sprawiały, że głód towarzyszył ówczesnemu człowiekowi przez całe życie. Dla przykładu, w naszej części Europy zdarzały się klęski głodu: 1280-1282, 1300-1301, 1315-1320, 1344, 1362, 1372, 1440-1444, 1452-1453, 1473-1474, 1482, 1485-1486. W owe lata zdesperowani wieśniacy wyruszali do lasów i na ugory po pożywienie głodowe i z braku zboża czy fasoli do garnków wrzucano liście chwastów, korę i pędy drzew, niektóre gatunki grzybów i

porostów. Nic dziwnego, że część z nich była szkodliwa albo trująca, jak na przykład nasiona buku, spożywane w nadmiernych ilościach albo miód dzikich pszczół, który bywał zanieczyszczony sporami niektórych grzybów.

W przeciwieństwie do myślistwa, które było zajęciem głównie męskim, na wyprawy zbierackie chadzały przeważnie niewiasty. Było to zajęcie gromadne, młode dziewczęta i dzieci wyruszały do lasów w towarzystwie matron, obeznanych w okolicznych pustkowiach. Zwyczaj wręcz zakazywał, by młode dziewczęta same szły do lasu: „Jeśli [bowiem] czyjas córka idzie na pole lub do lasu po jabłka lub inne rzeczy i zostanie zgwałcona, wówczas płaci się [tylko] karę trzysta, gdyż nie wolno, by ona ta się [samotnie] wybierała." Była to najniższa z możliwych kar za gwałt, a przecież w połowie XIII w. zdarzało się, że zamiast owego zadośćuczynienia dawano jedynie 4 lub 2 kury.

Zbierackie wyprawy były powszechne, zaś kobiety musiały bardzo dobrze znać kryjówki i wykroty w pobliżu osad. W kronice zachowała się przepiękna opowieść o niewieścim udziale w rozgromieniu drużyny pomorskiej, która zapędziła się aż pod Płock i rozstała rozgromiona przez polskie rycerstwo. Oto: „dwie kobiety zbierające poziomki na bezdrożach odniosły nowe zwycięstwo, znalazłszy jednego rycerza pomorskiego, bo zabrały mu broń i z rękami związanymi z tyłu przyprowadziły go przed oblicze komesa i biskupa [płockiego]."

Mężczyźni wychodzili do lasu zgoła nie po poziomki. Do XIII w. najczęściej polowano na dziki, jelenie, zające, łosie i tury. Aż do XIII w. bowiem myślistwo było ulubioną rozrywką mężczyzn wszelkiego stanu, od niewolnych siedzących na swoich nadziałach aż do samego księcia. Co prawda wyprawiali się po rozmaitą zdobycz, bowiem jedynie władca miał przywilej polowania na grubego zwierza, tura, żubra, niedźwiedzia i łosia. On również posiadał wszystkie żeremia bobrowe, którymi opiekowała się ludność służebna, tzw. bobrownicy, którzy w XIII w. podlegali w Krakowskiej «panu bobrowemu".

Od XIV/XV w. sytuacja się zmienia i z dzikich zwierząt najczęściej jadano zające i kuropatwy. Od początku XIV w. bowiem coraz bardziej utrudniano wieśniakom dostęp do lasów, zaś tereny uznawane niegdyś za wspólną własność okazują się coraz dobitniej własnością szlachetnie urodzonych. Wówczas właśnie łowy stały się domeną rycerstwa, ograniczono wypasanie zwierząt domowych, które niszczyły runo leśne, chłopi zaś zatrzymali - za odpowiednią opłatą, oczywiście - jedynie prawo polowania na drobne zwierzęta ptactwo.

Od miednicznki do łaźni: higiena osobista

Czasem słyszę biadania nad średniowiecznym upadkiem - że czasy były brudne a nieochędogie, lud zaś zacofany i niemyty. I jak to często bywa, biadania owe są mocno przesadzone. Przodkowie nasi bowiem chętnie myli się i chadzali do łaźni parowej, jak poświadczają relacje wczesnośredniowiecznych podróżników. Prawdziwa katastrofa higieniczna nastąpiła w drugiej połowie XVII wieku wraz z ogólną zapaścią - wybaczcie, Sarmaci! - w kulturze życia codziennego.

We wczesnym średniowieczu codziennie rano obmywano twarz i ręce, skąpo czerpiąc wodę z cebrzyków, stągwi i wiader. Niektórzy myli się na rynkach i przy studniach publicznych i wówczas nabierano wody do ust, potem zaś wypluwano nieznacznie i rozmazywano na twarzy oraz polewano dłonie (nie gwarantuję czach należy strzec się lenistwa, mówił, a młodzi mężczyźni i kobiety powinni służyć swoim panom z miłością i radością. Dlatego rodzice muszą napominać rózgą harde dzieci, aby nie stały się próżniacze i nieposłuszne jak synowie Elego. Tutaj opowiedział baśń o śmierci proroka i jego dwóch synów, na koniec zaś napomniał wiernych, aby chłostali swe potomstwo, póki czas, i poprzez pracę zadbali o przyszłość swych ciał i dusz.

Podczas długiego tego wywodu w kościele było względnie cicho, lecz z nawy dobiegało znacznie więcej szeptów i pogwarek, niż ksiądz miał ochotę słyszeć. Jednak nie miał żadnego sposobu, aby to powstrzymać, bowiem najstarsi wieśniacy nie pamiętali czasów, kiedy zabraniano odrobiny gadania i żartów w kościele. Kiedy kazanie dobiegło końca, powrócił do ołtarza i rychło dźwięk dzwonu przyciągnął uwagę nawet najbardziej roztargnionych wiernych. Szymek opuścił wzrok. Znał jedynie Ojcze nasz, Zdrowaś i Credo, ale powtarzał je raz za razem i modlił się z całego serca, aż na koniec ksiądz powiedział «Ite missa est» i Szymek z czystym sumieniem mógł wyjść z kościoła. Co prawda wielu synów Beliala nie czekało tak długo i zaraz po Podwyższeniu rozeszło się do swoich zajęć: jedni powrócili do pracy, inni zaś pośpieszyli wprost do gospody i w spokoju oddać się plotkowaniu.

Przed kościołem Szymek przystanął, żeby pogadać z sąsiadami. Grupa wieśniaków z zainteresowaniem przypatrywała się na wpół wzniesionemu pod-

Wszelakie domowe uchędostwo, czyli o porządkach w obejściu

Średniowieczna gospodyni myła podłogi i bieliła ściany dokładnie tak samo, jak czyniono w wiele wieków później. I podobnie potrzebowano wiele wody do gotowania i rozlicznych potrzeb higienicznych. W owych czasach panował jednak powszechny zwyczaj wrzucania nieczystości do rzek i strumyków, więc w okolicy gęściej zaludnionej czerpania bieżącej wody bywało mocno niebezpieczne. Lepsza - bo czystsza i przefiltrowana - woda pochodziła ze studni. I tak na przykład średniowieczny Kraków posiadał kilka powszechnie dostępnych studzien, zaś w latach 1257-1286 mieszczanom zezwolono na wykopanie specjalnego kanału doprowadzającego czystą wodę do miasta. Od połowy XIV do połowy XVI w. rozbudowywano dalej system krakowskich wodociągów, najpierw używając drewnianych (dębowych), potem miedzianych rur. Ponadto już w pierwszej połowie XV w. każdy mógł po uzyskaniu specjalnych pozwoleń i opłacaniu stosownych urzędników otrzymać pozwolenie na doprowadzenie osobnego wodociągu do swego domostwa. Była to jednak przyjemność kosztowna i najczęściej korzystali z niej browarnicy i łaziebnicy, którzy skądinąd potrzebowali sporo wody dla swej działalności gospodarczej.

Nie wszystkie odpadki i nieczystości kończyły w okolicznych strugach. Zarówno po wsiach, jak miastach kopano doły kloaczne. Jednakowoż owa zapobiegliwość przynosiła czasem mieszkańcom dość wątpliwe korzyści, szczególnie jeśli dół kloaczny znajdował się tuż obok chat lub studni, z której czerpano wodę. Od XIII w. zaczęto więc doły dodatkowo uszczelniać i szalować deskami, potem zaś wprowadzono obowiązek regularnego opróżniania. I tak na przykład na początku XVI w. mieszczanie poznańscy mieli obowiązek co miesiąc wywozić śmieci i opróżniać ustępy, co pozwala przypuszczać, że wcześniej nie zdarzało się to równie często. Te wymagania nie wydają się zresztą nadmiernie wygórowane, bowiem dla oszczędności z jednego wychodka korzystały zazwyczaj w mieście 2-3 posesje, czyli ładnych kilka rodzin. Dopiero w późnym średniowieczu w miastach upowszechniają się bardziej pomysłowe rozwiązania architektoniczne i ubikacje są umieszczane w specjalnych wieżyczkach albo wykuszach nad rzekami czy fosami, tak, by nieczystości wpadały wprost do wody.

Mimo wszystko średniowieczne miasta były brudne. Mieszczanie mieli co prawda obowiązek czyścić podwórza własnych domów oraz ulice przylegające do ich posesji (te ostatnie do połowy szerokości, aby sąsiad z naprzeciwka też mógł wyczyścić swój kawałek), lecz i to niewiele pomagało. Brudy wypływały z domów prosto do otwartych drewnianych rynsztoków, te zaś zbiegały się do kanału pośrodku ulicy. Fosy miejskie były brudne i zamulone, gdyż oprócz zwyczajnych miejskich brudów do niej właśnie trafiały odpady z garbarni i browarów. Czyszczenie fos było robotą kosztowną i niemiłą, więc władze miejskie starały się organizować ją za darmo, a konkretnie siłami więźniów, włóczęgów i chłopów pańszczyźnianych. Lecz nawet ci ostatni nie kwapili się zbytnio do miejskich porządków i w końcu XVI w. woleli się odeń wykupywać odpowiednią kwotą.

Teoretycznie już we wczesnym średniowieczu miasta posiadały jezdnie i chodniki, zazwyczaj wykładane drewnem - albo chociaż drewniane chodniki dla pieszych. Od końca XIV w. zaczęto brukować ulice kamieniem, lecz kiedy pod koniec XV w. Konrad Celtis odwiedził Kraków, grząskie zaułki stołecznego miasta nie napełniły go zachwytem: *Jak Cyzalpińskiej kraj Galii w gnijącym topi się błocie, tak krakowski nasz gród nurza się wciąż w brudzie. Jego szkaradne ulice gdzieniegdzie tylko bruk mają. Zaprząg poczwórny po oś grzęźnie w lepkości błot.* Owszem, mieszczanie starali się jakoś zaradzić jakoś brudowi i tak na przykład w większości miast wyznaczano jedno miejsce, tradycyjnie zwane Gnojną Górą, gdzie mieszczanie mieliby wysypywać brud i odpadki. Władze miejskie powoływały specjalną służbę, tzw. circulatores, którzy krążyli nocą po ulicach i zbierali szczególnie ohydne nieczystości, głównie padlinę i gnijące mięso. Lecz o codziennej praktyce tamtych czasów wiele mówi wypadek, który przydarzył się królowi Władysławowi Jagielle podczas wizyty u Wielkiego Mistrza w Toruniu. Kiedy dostojny orszak przejeżdżał ulicami miasta, pewna mieszczka chlusnęła w dół pomyjami, mało co nie znieważywszy samej królewskiej osoby.

wyższeniu na drugim końcu dziedzińca kościelnego. Za tydzień miała tam wystąpić trupa aktorska z pobliskiego miasta, a nawet kilku mieszkańców wioski, którzy grywali czasem w sztukach religijnych. Na przykład dwa lata temu kościelny wsławił się w roli Heroda. Poza tym mieli nadzieję zobaczyć Kaina mordującego swego brata Abla. Albo Piłata wrzeszczącego i wściekającego się, zupełnie jak ostatnim razem.

Zagapił się, zagadał i dogonił żonę dopiero pod samym domem. A Jarosławna miała wiele świeżych wieści. Cecylka zamierzała wydać się za mąż w okolicznym mieście i miały z matką wyjechać z posiadłości. Matylda, córka sędziego, popadła w nieszczęście i niedługo wszyscy będą wiedzieli z kim, Agata zaś bardzo mocno oparzyła się w nogę, kiedy przewróciła kadź wrzątku przy warzeniu piwa.

Kiedy wreszcie doszli do chałupy, kobiety niezwłocznie zabrały się za przygotowywanie niedzielnego obiadu, a Szymek poszedł w dół tylnego ogrodu, tam, gdzie trzymano świnię, i napełnił koryto skwaśniałym mlekiem i innymi resztkami z domowego śmietnika. Potem wrócił do ogrodu i pracował w nim z czystym sumieniem, bowiem dobrze pamiętał napomnienia księdza przeciwko lenistwu. W międzyczasie Jarosławna i jej matka powiesiły nad ogniem duży sagan z wczorajszą zupą z fasoli i grochu. Stół na krzyżakach stał już pośrodku izby, przygotowano też bukowe miski i łyżki, a nawet gliniany dzban z mocnym ale, bowiem Szymek nie był jednym z owych wędrownych robotników rolnych, którzy mogli sobie pozwolić jedynie na najtańsze piwo. Wkrótce wszyscy razem zasiedli do posiłku i chałupę wypełniło radosne siorbanie. Cienką zupę zagryzano wielkimi pajdami ciemnego chleba, a potem na stole pojawił się pokaźny kawał domowego sera.

O tej porze roku w ogrodzie było mnóstwo roboty i Szymek spędził dobry szmat popołudnia na poletku z kapustą. Kiedy wrócił, kobiety szykowały się już na nieszpory - ksiądz lubił, kiedy jego parafianie pojawiali się na nich co najmniej w niedzielę, więc większość kobiet i wielu mężczyzn przywykło do tego wieczornego prostego nabożeństwa. Synowie Szymka też wychodzili, ale bynajmniej nie do kościoła, tylko zebrać kumpli na wieczorne tańce. Jarosławna rychło wróciła i wieczerza pojawiła się na stole: kilka jajek, trochę owsianego placka i sera, bowiem była niedziela i główny posiłek jedli po mszy. Kobiety popijały jadło mlekiem, ale Szymek zażądał piwa, bo pamiętał dobrze, że Jarosławna niedawno je warzyło i sporo go jeszcze zostało.

Wreszcie cienie zaczęły się pogłębiać i cała rodzina poszła na wiejską łąkę, gdzie zdążyło się już zebrać sporo wieśniaków. Rozległ się dźwięk piszczałek i skrzypek, ksiądz bowiem był człowiekiem pobłażliwym i nie zabraniał tańców, choć nie szczędził też przygan, jeśli owa rozrywka zmieniała się w występek. Zresztą wioskowe matrony czujnie przypatrywały się, gdy korowód młodych mężczyzn i dziewcząt wykonywał kolejne figury, jakby wiedząc, że pozorna niewinność owej rozrywki może się zmienić w coś zupełnie innego. Tańce trwały długo, lecz Jarosławnie, siostrze księdza, nie wypadało długo przypatrywać się podobnej rozrywce i niebawem wróciła do domu. Zapadł zmierzch. Przenikliwym dźwiękom skrzypiec coraz donośniej odpowiadały rozbawione śmiechy i coraz więcej wieśniaków wymykało się do gospody. Szymek przysiadł z kilkoma ziomkami na ławce przed gospodą i przysłuchiwał się z pobłażaniem pokrzykiwaniom dobiegającym ze świątyni diabła. Tak właśnie nazwał ją kiedyś ksiądz w kazaniu, kiedy opowiedział mi przypowieść o trzech mężczyznach, którzy siedzieli w karczmie, grając w kości i pijąc, a potem postanowili ruszyć na poszukiwanie Śmierci i ją zabić, i jak ich to przywiodło do zguby. Wrzawa była coraz głośniejsza, kubki krążyły, aż wreszcie Kulawy Paweł, który słynął w całej wiosce z pewnej posępnej przypadłości - mianowicie nie potrafił utrzymać trunku w żołądku - podniósł się i ruszył ku domowi.

Szymek pomyślał, że i na niego czas, bo jutro skoro świt miał znów kosić trawę na łące za wioską. Minął kościół, który we ćmie wydawał się bardzo wysoki i bardzo nowy, i po kilku minutach znów był pod drzwiami własnej chałupy. Dom był ciemny, bo ich skąpy zapas świeczek wyczerpał się jakiś czas temu; zresztą zazwyczaj nie siedzieli po zmierzchu. Spojrzał jeszcze na niebo, pomyślał przelotnie, że może Pan obdarzy ich jeszcze kilkoma pogodnymi dniami, a potem odwrócił się i wszedł do środka.

skuteczności tego sposobu). W zamożniejszych domostwach trzymano miedziane miednice, zaś od XV w. w mieszczańskich domach urządzano proste umywalki. Oprzyrządowanie owo było dość zgrzebne, składało się bowiem z zawieszonego na ścianie naczynia z kurkiem oraz umieszczonej pod nim obszernej miedniczki - oraz ręcznika, które stosowano już od XII wieku. Najstarszy zachowany polski traktat o zachowaniu się przy stole (ok. 1400 roku) napominał dobrze wychowanych ziomków, aby myli również ręce przed jedzeniem.

Poważniejsze mycie odbywało się prawdopodobnie raz w tygodniu, zazwyczaj przed niedzielą lub świętem. Jak pisałam, arabscy podróżnicy poświadczają popularność łaźni parowych wśród wczesnośredniowiecznych Słowian, od XIII zaś wieku łaźnie upowszechniają się w miastach. Tak na przykład w XIV-wiecznym Krakowie mamy już 11 łaźni, w tym łaźnie królewskie, miejskie i prywatne. Owa popularność łaziebnictwa staje się lepiej zrozumiała, jeśli pamiętamy, że oprócz kąpieli w średniowiecznych łaźniach urządzano biesiady i święta rodzinne, a także hołdowano rozrywkom zgoła mało rodzinnym - gdyż przybytki higieny łatwo stawały się przybytkami rozkoszy i w XVI w. nierządnice wciąż nazywano „łaziebniczkami". Wracajmy jednak do naszych kąpieli. Przeciętny mieszczanin wybierał się do łaźni przed każdym świętem kościelnym, by oczyszczenie ducha poprzedzić oczyszczeniem ciała; jak można łatwo policzyć, zważywszy na natężenie średniowiecznego świętowania zacny ów człowiek kąpał się częściej, niż co 7 dni. Ponadto niektóre cechy wprowadziły specjalne, bezpłatne kąpiele dla zrzeszonych w nich rzemieślników, zaś bogaci kupcy fundowali ubogim kąpiele w łaźni jako swoisty rodzaj jałmużny.

We wczesnym średniowieczu znano mydło podobne naszemu, lecz aż do XV w. było ono specjałem rzadkim i kosztownym. Oprócz mydła używano więc innych środków, odnotowanych w zielnikach jako „psie mydło", albo „piennik", czyli, jak się obecnie przypuszcza, mydlnicy lekarskiej albo połonicznika gładkiego.

Osobiście nie wierzę, by średniowiecze było całkowicie niewrażliwe na czystość. Owszem, zachowały się drastyczne opisy świętych, którzy nie myli się całymi latami. Podobnie, jak zachowała się opowieść o Izabeli I i jej koszuli. Królowa Izabela, nie bez przyczyny zwana Królową Katolicką podczas oblężenia Grenady ślubowała nie zmieniać koszuli aż do zdobycia miasta - i nim Grenada padła powstała nowa nazwa dla koloru mlecznej kawy, który odtąd nazywa się „izabelowy". Jednak owe ekstrawagancje są nie tyle dowodem na higieniczną abnegację średniowiecza, tylko wyrzeczeniem lub pokutą. A wyrzec można się jedynie czegoś, co się ceni.

Literatura:

Bennett, H.S., *Life on the English Manor*, Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1937.
Kultura Polski średniowiecznej, red. Jerzy Dowiat, Warszawa: PIW, 1985.
LeRoy Ladurie, Emmanuel *Montaillou, wioska heretyków 1294-1324*, Warszawa: PIW, 1988.
Unger, Richard W., Beer in Eastern Europe in the Middle Ages, w: *...The Man of Many Devices, Who Wondered Full Many Ways... Festschrift in Honor of Janos M. Bak*, wyd. B. Nagy, M. Seb Budapest: CEU, 1999, ss. 294-302.
Tyszkiewicz, Jan, *Człowiek w środowisku geograficznym Polski średniowiecznej. Związki i uwarunkowania przyrodniczo-kulturowe*, Warszawa: Wyd. UW, 1981.
Polecam również całą wydawaną przez PIW serię *Życie codzienne*.



Arkana magii

„Dialogi zawieszone w Pustce"

Marek „Murphy" Noga
Przemek „Moradan" Grzegorczyk

Manuskrypt, który w Twe dłonie trafił, drogi czytelniku, jest drugą i ostatnią częścią traktatu magicznego w formie dialogu maga i ucznia spisanego. Poświęciliśmy własne dusze byś mógł poznać najgłębsze i najciemniejsze tajemnice magii, więc wykorzystaj daną Ci wiedzę dobrze. Ani w uczonych księgach ani w naukowych traktatach, ni słuchając wykładów Arcymistrzów nie znajdziesz wiedzy jaką przekazujemy Ci w ostatnich chwilach naszych istnień. Ci, którzy odbierają należności zaczynają się już niecierpliwić. Miej się na baczności i nie daj się zwieść na krętych ścieżkach przez Pustkę wiodących. I pamiętaj: dla Bogów więcej liczą się czyny niźli intencje a w Chaosie nie ma nic... Powodzenia...

Demonologia

- Powiedziałeś kiedyś, że każdy krok w dziedzinę magii niesie za sobą ryzyko upadku. Czemu tak się dzieje? Co mi grozi wśród ścieżek Wzorca?

- Czekałem na to pytanie. Jak już wiesz, Pustka rządzi się innymi prawami, niż nasz świat. Nie jest nam dane pojąć ich, a nawet trafnie opisać. Pierwsze słowa, jakie przychodzą na myśl, to „dziwaczne" i „wykręcone".

- Podczas medytacji czuję się tak, jakbym nurkował bardzo głęboko pod wodę, a może raczej wynurzał się z wielkiej głębi...

- Widzisz więc, co mam na myśli. Magia to Chaos. Jest daleka i obca. Niesie zagrożenie dla twego ciała, lecz przede wszystkim dla twej psychiki. Bo twój umysł nigdy nie pojmie Wzorca Rzeczywistości.

- Nigdy? Nie ma na to żadnej nadziei?

- Absolutnie żadnej. Gdy przebywasz w przestrzeni Chaosu, wydaje ci się, że go pojmujesz, przyzwyczajasz się do innej struktury przestrzeni. I rzeczywiście z czasem można nabrać orientacji w Pustce, możesz nauczyć się nią władać. Ale twój umysł nie może żyć bez ciała, więc musisz powracać do naszego świata. Tu zaś przekonujesz się, że nic nie jest takie, jakie być powinno. Ciało krępuje twe ruchy. Umysł łaknie tego wrażenia wszechmocy, obcowania z bogami. Po jakimś czasie nie potrafisz się poruszać, myśli stają się chaotyczne, rozbiegane. Twój umysł usilnie poszukuje czegoś nieistniejącego, ukrytych elementów przestrzeni. Ponownie musisz pogrążyć się w Pustce, i znowu, i znowu... a po którymś razie nie ma odwrotu. Rzeczywistość staje się dla obca twojego umysłu, tak jak poprzednio była Pustka. Wpadasz w obłęd, widząc Pustkę, a jednocześnie istniejąc w rzeczywistości. Chaos zamienia twój umysł w bezkształtną papkę. Stajesz się pożywką dla demonicznego bytu, łączysz się z Chaosem. Niebezpieczeństwo jakie niesie samo tylko obcowanie z obcą geometria Spaczni są zbyt wielkie nawet dla najpotężniejszych umysłów. Dlatego tak staram się hamować cię, kierować twymi ruchami. Jednak chcę, byś był świadom zagrożeń.

- Dlaczego tak jest, Mistrzu? Czy nie możemy poznać prawideł magii? Osiągnąć nie wszechmoc, lecz wszechwiedzę? Ujarzmić Wzorzec?

- Wielu próbuje. To demonolodzy. Niektórzy to jedynie głupcy, jak dzieci podkradające ojcu przepalankę, w pogoni za czymś nowym, dojrzałym i ważnym. Większość pragnie potęgi, lecz tylko nieliczni ją osiągają. Część pożąda wiedzy, ale w demonologii cała władza, moc i wiedza tkwi w demonach i to one dyktują warunki. Nie możesz ujarzmić umysłu starszego od ciebie o setki tysięcy lat. Demony też pragną potęgi - dla siebie i swych panów. A chwytając dusze osiągają cel. Tylko za cenę własnego ducha możesz kupić wiedzę i moc.

- Czym zatem są demony? Czemu istnieją i czego pragną?

- Demony to mieszkańcy, a właściwie integralne części Pustki, stworzone z Chaosu. Cząstki bóstw lub niezależne istoty. Istoty magii. Trudno powiedzieć, jak zaistniały i czy kiedykolwiek zaistniały, czy są wieczne, bez początku i końca. O ile bogowie są potężnymi bytami, czymś w rodzaju uosobionych, doskonałych idei, posiadają świadomość i osobowość, o tyle demony im podległe są jeno ich półświadomymi cząstkami. Czasem mają więcej indywidualności, czasem są jedynie kolejnymi odciskami tej samej matrycy. Łakną potęgi, łakną materialności. Im więcej energii, im więcej dusz wchłoną, tym bardziej rosną w siłę, zbliżają się do boskości, do samodzielności i niezależności. Śmiertelnicy to dla nich zabawki i użyteczne narzędzia. Także sposób na zaistnienie w Realności, w świecie jeszcze dla nich niedostępnym. Demonologia nie polega tylko na rzucaniu zaklęć. To długie, mozolne studia, ćwiczenia, rygor, dyscyplina psychiki, budowanie osłon wokół swego umysłu. Jeżeli przyzwiesz demona, nie przygotowawszy się odpowiednio, nie podpisawszy paktów, nie używszy ochrony, w najlepszym przypadku zmiażdży cię za zakłócanie jego spokoju i wchłonie tyle z twojej duszy, ile będzie mógł.

- Czemu mi to mówisz, Mistrzu?

- Abyś był świadom grozy Pustki. I dlatego, że zamierzam dać ci wiedzę o demonologii.

- Ale... ale przecież... to, co powiedziałeś...

- To, co znasz, przestaje być groźne. To po pierwsze. Po drugie, potrzebuję spadkobiercy dla mej wiedzy i konty-

nuatora mej pracy. Po trzecie, niektóre z aspektów magii są niemożliwe do zrozumienia bez poznania demonologii choć pobieżnie.

- Skąd znasz wiedzę demoniczną, Mistrzu? Jak ją poznałeś? Kto cię tego nauczył?

- Nie odpowiem ci. Nie teraz. Aha, nie ciesz się zbytnio. Ograniczymy praktykę demonologii do minimum.

Bogowie i Kapłani

- Mistrzu, długo myślałem nad tym co mówiłeś mi o demonach, o tym, że Nasz Świat jest dla nich niedostępny. Czyżby znaczyło to, iż demony są istotami istniejącymi tylko w Pustce?

- W zasadzie tak. Podobnie jest z ich potężniejszymi braćmi, bogami. Zauważ, że istoty te posiadają praktycznie nieograniczone możliwości manipulowania Spacznią. Gdyby wiedziały w jaki sposób światy są powiązane to miały by także nieograniczone panowanie nad Realnością.

- Ależ bogowie są z definicji wszechmogący! Znane są opowieści o tym, jak kapłani samą wiarą przenosili góry czy uspokajali burze. To dopiero magia! No chyba, że to też bajki dla ludu...

- Bynajmniej nie. Takie przypadki się zdarzają. Zwróć uwagę na to co powiedziałeś - kapłani. To ludzie pełni wiary są niezbędnym elementem cudów. Powiedz mi dlaczego.

- Wygląda na to, że bóg nie może działać na ziemi bez pośrednika...

- Gdyby usłyszał to jakiś kapłan czy łowca czarownic już płonął byś na stosie, lecz tak jest w istocie. Widzisz, bogowie i podobne im istoty nie posiadają żadnego zmysłu realności, tak jak ludzie nie mogą bezpośrednio obserwować Pustki. Więzy pomiędzy światami są bardzo splątane i podlegają szybkim, chaotycznym zmianom, dlatego bóg czy demon musi wiedzieć na co ma działać. To musi mu powiedzieć kapłan, bądź wierny wyznawca - oczywiście najczęściej nieświadomie. Podstawowym warunkiem cudu jest to, by się o niego modlić, modlić na tyle gorliwie, by można z bogiem nawiązać kontakt.

- Idąc w drugą stronę, gdy demonolog podpisuje pakt z demonem, ten staje się jego przewodnikiem po Pustce, coś jakby kapłanem, tylko w drugą stronę...

- Analogia poprawna, lecz musisz mieć świadomość, że demony są silniejszą stroną w tej wymianie. Niezależnie od tego który wariant rozpatrujemy.

- Nadal nie rozumiem kilku rzeczy. Na przykład, prawdą jest, że zdarzają się nadprzyrodzone, boskie interwencje bez udziału kapłanów. Wedle tego, co mówisz, taka interwencja nie jest możliwa. Ponadto, czy bóg może istnieć, gdy nie ma swych wiernych wyznawców? I czy...

- Pomyśl. Z czasem znajdziesz odpowiedzi.

Żywiołaki

- Chyba... powinniśmy... usiąść. Gregor, bądź tak dobry i przynieś szklankę... nie, cholera, wiadro... wody.

- Co się właściwie stało, Mistrzu? Widziałem tylko, jak płomyki świec zamigotały, a potem żywiołak zniknął z hukiem. Co się stało?

- Mam wrażenie, że pomyliłem się imieniu demona.

- Demona? Ale... przecież przyzywałeś żywiołaka...

- Demon jest określeniem nad wyraz ogólnym i określa większą część istot zamieszkujących Pustkę. My, magowie, używamy go bez jego negatywnego zabarwienia. Kapłani lubią zwać wysłanników swoich bogów Posłańcami lub Awatarami, niezależnie od prawdziwego znaczenia tego określenia. Demon kojarzy się im ze złym duchem, sługą Mrocznych Bogów. Dla nas to po prostu demony, ucieleśnienie jednego z aspektów szalejącej energii Chaosu. Żywiołaki, są powszechnie uważane za coś całkiem innego.

- Jak mogą być inne? Użyłeś przecież inkantacji Przywołania Demona, a pojawił się żywiołak. Choć nie jestem pewien, w jakim języku krzyczał, wydał mi się on podobny do mowy demonicznej.

- No właśnie. Nadal jednak panuje powszechne przekonanie, że magia żywiołów jest czymś szlachetniejszym od demonologii. A nawet ślepiec zauważa, że elementaliści powoli zatracają swe człowieczeństwo, dziczeją. Stają się impulsywni i nieprzewidywalni jak ogień, czasem twardzi i niewzruszeni jak skała. Ich umysły odkształcają się pod ciśnieniem pierwotnej energii żywiołów, energii Natury. Z drugiej strony alchemicy, poszukujący idealnej proporcji żywiołów w kamieniu filozoficznym, zamykający się w ciasnych warsztatach, osiągają co najwyżej nową generację maści na odparzenia. Za nadmierną ostrożność płacą stępieniem swej mocy i to na własne życzenie. Mistrzowie Żywiołów, z drugiej strony, za śmiałe igranie z mocami Natury ryzykują, że owe moce opanują ich umysł. To prawie jak trupoza nekromantów...

- Rozumiem. Skoro żywiołaki to demony, jakiemu bóstwu służą? Taalowi? Rhyi?

- Cóż, trudne pytanie. Pochopną odpowiedzią byłoby, że służą Matce Naturze, bogini druidów. Pochopną z dwóch powodów. Po pierwsze, nie służą, lecz są jej częścią, co zresztą wiesz. Po drugie, Matka Natura nie jest zwyczajnym bóstwem. Zauważyłeś zapewne, ze większość bóstw czczonych w Imperium ucieleśnia jakąś ideę. Morr jest panem śmierci, Verena sprawiedliwości i tak dalej. Pewnym wyjątkiem jest Sigmar, ale On jest nawet wśród bogów niezwykły, gdyż pochodzi od śmiertelnika. Zresztą i on jest tylko apoteozą idei Imperium. Matka Natura jest inna. Jest cyklem życiowym, kiełkowaniem, wzrostem, rozkwitem i zamieraniem. Jest prawem przetrwania, prawem silniejszego, jest brutalna i bezwzględna. Jest narodzinami, dawcą życia, jest łagodna i kochająca. Jest odwiecznym porządkiem, porządkiem dni w tygodniu, miesięcy w roku. Jest Chaosem, brakiem równowagi, zaprzeczeniem cywilizacji i rozwoju, postępu i technologii. Nikt nie jest w stanie określić jej jednoznacznie. Może jest przeciwieństwem bogów Chaosu, a może jednym z nich, kto wie?

- Ale skoro jest tym wszystkim, czemu żywiołaki ograniczają się do formy jednego z Pierwiastków? Czyż nie powinny być tak nieskończenie złożone, jak sama przyroda? Może zatem nie służą Matce, lecz są liczone między niezależne demony, o których mi mówiłeś. Może zamieszkują to, co w księgach zwie się Płaszczyznami Żywiołów, odosobnioną część Pustki?

- Jednak takie miejsce, jeśli istnieje, jest zapewne częścią Matki Ziemi. Ona sama zresztą wyróżnia się wśród Wzorca. Nagina prawa Tamtej Strony, egzystuje jako enklawa w przestrzeni Chaosu. Ma nasze, znajome trzy wymiary, wysokość, szerokość i głębię, i choć bywają one dziwnie wykręcone, są nieporównywalnie „spokojniejsze" od pozostałej części Pustki. Może dzieje się tak dlatego,

że Matka Natura jest nierozerwalnie związana z naszym światem, jest naszym światem, wszystkim, co istniało tu przed nadejściem Chaosu. Dlatego łatwiej jest panować nad żywiołakami niż nad demonami innych bóstw.

- Ach, rozumiem...

- Wątpię. Powiedz mi jeszcze, czy odczułeś coś niezwykłego, zanim żywiołak zniknął?

- Tak, coś jak dotknięcie niesamowitego gorąca w samym sercu mojego umysłu, niezwykły, morderczy płomień...

- To było echo mojej walki z żywiołakiem. Nie mogłeś tego zauważyć, bo w tym świecie trwało to ułamek sekundy, ale przeniosłem się do Pustki, w królestwo Ognia. On mnie do tego zmusił. Nasza walka trwała kilka godzin, choć Tam czas traci swoje znaczenie. On miał do swej dyspozycji niezwykłą potęgę i był na znajomym sobie terenie, ale zgubiło go samoograniczenie. Podejrzewam, że z magiem nie poszłoby mi tak łatwo. Widzisz, walka umysłów ma na celu, najogólniej rzecz biorąc, pokonanie przeciwnika. A na to istnieje co najmniej kilkadziesiąt sposobów. Można pozbawić go sił fizycznych i pozostawić we Wzorcu jego niezdolny do wydostania się umysł. Ciśnienie Spaczni go samo zniszczy. Można wroga po prostu zabić, wpływając na jego umysł lub w tenże sposób doprowadzić go do obłędu. Można próbować wpłynąć na jego ciało, choćby zatrzymać bicie serca. Sam pojmiesz, o co chodzi, gdy kiedyś będziesz zmuszony walczyć z drugim magiem. Wtedy pamiętaj - o wszystkim decyduje zdolność koncentracji, podzielność uwagi, siła woli... Ach, na demony, Gregor, wiadro już się skończyło? Przynieś drugie, strasznie mnie suszy...

Runy i magiczne przedmioty

- A cóżeś to wygrzebał, Gregor? Prosiłem cię o jakiś runiczny przedmiot, a ty mi przynosisz zakurzoną siekierę. Jedyne, co mogłaby wyrządzić przeciwnikowi, to zarazić go tężcem.

- Ale spójrz, Mistrzu, runy jak na dłoni. Co prawda wyglądają na jakiś bezsensowny zlepek khazalidzkich sylab...

- I jedynie tym są. Zresztą, poprawność językowa nie ma w magii żadnego znaczenia. Inaczej w czasie zwykłej rozmowy mogłoby dojść do przypadkowego rzucenia czaru. Chociaż gdy kiedyś rozmawiałem z elfami, ich głos wywoływał u mnie dziwne wrażenie, jakby ktoś w pobliżu używał słabej magii... Ale do rzeczy - chodziło mi o przedmiot magiczny z wyrytą runą. Na przykład tamten sztylet z górnej półki... Ach, nieważne. Praktykę zostawimy na później. Rzeknij mi natomiast, jakie materiały można z łatwością umagicznić?



- Najłatwiej zrobić to z przedmiotami posiadającymi już swoją magiczną aurę jak te wykonane z materii uznanej za magiczną, spaczenia, przedmioty poddawane „promieniowaniu" Pustki w miejscach, w których granica między tym a tamtym światem jest najcieńsza. Związane z Chaosem ogólnie rzecz biorąc. Dlatego każdy taki przedmiot magiczny zachowuje się w najlepszym razie nieprzewidywalnie. Delikatny wpływ przestrzeni Chaosu nie jest może zabójczy, ale w nieznacznym stopniu odkształca rzeczywistość. Niektóre przedmioty są z tego powodu obłożone „klątwami" czy efektami ubocznymi. Te potężniejsze mogą wywoływać naprawdę dziwne i potężne efekty uboczne. O wiele trudniej umagicznić przedmioty nie posiadające naturalnej aury. Najlepszymi materiałami są wszelakie kryształy, metale, drewno, dawniej stosowano także kamień. Stabilność tych przedmiotów zależy od ilość zamkniętej w nich mocy i jakości wykonania. Aktualnie znanych jest kilka algorytmów umagiczniających, większość wymaga opanowania Kręgu Mistrzowskiego i Arcymistrzowskiego, co nie należy do rzeczy ani łatwych, ani powszechnych. W ostatnich latach rzadko zdarza się tworzenie naprawdę potężnych przedmiotów, gdyż wraz ze wzrostem wydatkowanej mocy rośnie ryzyko wystąpienia efektów ubocznych.

- Bardzo dobrze. Oczywiście znasz też dokładną definicję obiektu magicznego?

- Jest to przedmiot, który używając koncentracji i siły woli właściciela dokonuje manipulacji Pustką w pewnym, właściwym tylko dla siebie, zakresie.

- Tak... czy to nie brzmi dziwnie? Przedmiot, pozbawiony wolnej woli, manipulujący Wzorcem...

- Wzorcem manipuluje użytkownik przedmiotu. Rzadko wymagana jest dyscyplina umysłu, ćwiczenia, czy wykonywanie inkantacji. Wystarczy koncentracja. Czemu tak się dzieje, trudno mi powiedzieć.

- Czyżbyś znów nie uważał na moje słowa? Zapominasz o najważniejszym, o istocie znanych nam przedmiotów magicznych. Wiesz, jaka ona jest, prawda?

- Mistrzu...

- Wiem, co mi rzekniesz. Znowu nie przestudiowałeś uważnie całej lekcji. Cóż, będę musiał wyłożyć ci to od początku. Przydałby się jakiś runiczny przedmiot, może wtłukłbym ci nim wiedzę do pustego łba! Posłuchaj zatem. Działanie przedmiotu magicznego bardzo nieznacznie różni się od działania zwykłego zaklęcia. Jak pewnie pamiętasz, czar to tak naprawdę pewien wzór ułożony w Pustce, pewien algorytm. Artefakty przechowują algorytm konkretnego przekształcenia Pustki i uaktywniając przedmiot nie musisz go układać. Dlatego wystarczy nieznaczny wysiłek twego umysłu, twej duszy, by wykorzystać ich moc. Zwalnia Cię to w znacznym stopniu z konieczności wykorzystywania swego potencjału magicznego, choć z drugiej strony wpisanie określonego potencjału magicznego w przedmiot sprawia, iż ich moc ulega wyczerpaniu. Podobnie jak z napiętą kuszą - musisz poświęcić swoje siły na napięcie łuczyska, ale do momentu, w którym nie zwolnisz spustu, bełt nie wystrzeli, a ty nie męczysz się trzymaniem cięciwy. Nie wystrzeli też ponownie dopóki znowu jej nie napniesz... Arcymistrzowie sztuk

tajemnych potrafią tworzyć też artefakty samodzielnie ściągające ze Spaczni odpowiednią dawkę energii za pośrednictwem duszy użytkownika. Jakkolwiek tego typu artefakty nie wymagają ciągłego napełniania to mogą powodować nawet krańcowe zmęczenie zarówno ciała jak i ducha, więc zalecam daleko idącą ostrożność gdybyś kiedyś miał z takim cackiem do czynienia. Musisz ponadto wiedzieć, że mag, tworzący przedmiot magiczny, używa w tym procesie składników zbliżonych do tych, które znajdują swe zastosowanie w rzucaniu zaklęć - symbole, drogie kamienie, zaklęcia, preparaty... Każdy z nich posiada swój specyficzny wzorzec magiczny, dzięki czemu inny mag, składając szczątkowe emanacje w jedną całość, jest w stanie stwierdzić, jakiego rodzaju zaklęcie zostało wpisane w przedmiot. Oczywiście, istnieją też bardziej wyrafinowane przedmioty magiczne. Na przykład... jakie?

- Hmm... Zapewne przedmioty z zaklętą istotą Pustki, a zatem demonem czy być może duszą.

- Tak. Przedmioty takie są dość niebezpieczne w użyciu. Demony pętane przez twórców artefaktów nie są nigdy zbyt potężne - czasem ledwo świadome - lecz są solidnym ogniwem pomiędzy użytkownikiem artefaktu a Przestrzenią Chaosu. Należy też wspomnieć o runach.

- Prawda, runy. Czym naprawdę są? Nie spotkałem się z zadowalającą odpowiedzią na to pytanie.

- Skoro tak, nie oczekuj jej ode mnie. Runy są najprawdopodobniej pismem magii, alfabetem Pradawnych. To «znaki węzłowe», tworzące kontrolowany korytarz między artefaktem a Wzorcem i przeprowadzające jego energię w najwydajniejszy z możliwych sposobów. Wiele z naszej skąpej wiedzy o runach i przedmiotach magicznych w ogóle zawdzięczamy krasnoludom. Z całą pewnością są wśród nich jeszcze Kowale, potrafiący tworzyć te przedziwne znaki. Jednak to wszystko tylko przypuszczenia i nie możemy być pewni, jak runy naprawdę działają. Cóż, chyba masz dość na dzisiaj. Idź spać.

Pośrednik

- Nie, nie, nie! Ileż razy mam powtarzać? Nie masz jeszcze dość umiejętności, by używać pośredników. Mogą cię zniszczyć. Zostaw ten amulet w spokoju!

- Bez niego nie jestem w stanie zmobilizować całej koniecznej energii, by wywołać tak złożony efekt, jakiego wymagasz. Każdy wizerunek i wzór wymaga odrębnej inkantacji, każda inkantacja to ogromny wysiłek umysłu. Niemożliwe jest efektywne nadanie tkaninie tak skomplikowanego wzoru bez użycia magicznej podpory.

- Zatem odrzuć racjonalne myślenie. Połącz zaklęcia w jedno. Zamiast trzech odrębnych matryc, stwórz jedną, większą. Nie widzisz wspólnych elementów? Po co masz to samo powtarzać w kółko jak możesz się bez tego obejść? Równocześnie kształt, faktura, kolor. Wtedy będziesz mógł wydajniej wykorzystać moc. Formuła gestów jest przecież identyczna, a składnia inwokacji oczywista. Przysypiasz na lekcjach?

- Nie, Mistrzu...

- Widzisz? Takie to trudne? Musisz od razu ograniczać się amuletami?

- Czy mam jedynie utrudniać sobie życie? Przecież amulet jedynie pośredniczy między mną a Wzorcem. Czy może mi zagrozić?



- Bardziej niż przypuszczasz. Wiedz, że do tego amuletu przypisany jest pomniejszy byt demoniczny, mieszkaniec, składnik Pustki, o wiele lepiej obeznany z nią niż ja, ty, czy najpotężniejszy czarnoksiężnik z Ulthuanu. Gdy przywołujesz moc amuletu, sprawiasz, że to nie ty, ale on działa na Chaos. Jest pośrednikiem między tobą a eterycznym cieniem tej nieszczęsnej płachty, i chociaż wykonuje twoją wolę, to nie jest całkowicie nieszkodliwy. Pomiędzy nim a tobą powstaje więź, niestabilna, dziwna i niezauważalna, lecz z każdym użyciem jego pomocy bardziej trwała. A gdy związesz się z demonem, skutki mogą być straszliwe. Może on wykorzystać twoje ciało, aby pojawić się w naszym świecie. Może z łatwością, choćby dla kaprysu, doprowadzić cię do obłędu czy mutacji. Nawet tak mało znacząca istota, jak ta, może po prostu mieć dość wykorzystywania i wchłonąć twoją duszę, dla potęgi własnej lub swego boga.

Spaczeń

- ...magiczną? Moc wypływa z mojej duszy, ze zdolności manipulacji Pustką. W jaki sposób pierścień może pomagać mi w rzucaniu zaklęć?

- To dość złożony problem. Wiemy o Pustce mało. Pewne jest, że jej struktura nie jest w każdym punkcie identyczna. Także nakładanie się obu światów jest niesłychanie skomplikowane. By choć w przybliżony sposób zobrazować jak wygląda granica wprowadzamy linie magii, zwane przez niektórych wiatrami dla podkreślenia ich gwałtowności i ciągłego ruchu. Łatwiej jest manipulować magią, gdy więzi spajające Światy są uporządkowane, logiczne, dające się w pewnym stopniu pojąć. Gdy linie magii są nieskomplikowane, lub jak niektórzy powiadają wiatr jest jednorodny. Na tej właśnie zasadzie działa ów pierścień. Pospolicie mówi się, że magazynuje energię magiczną. Tak naprawdę jest uporządkowanym kłębkiem, splotem linii magii ułatwiającym korzystanie z mocy. W miarę używania sploty się rozpadają, podobnie jak kot bawiąc się kłębkiem włóczki pozostawia zwykle po sobie jedynie plątaninę nici. Można je potem z powrotem uporządkować, ale wymaga to nieco wysiłku i umiejętności. Na podobnej zasadzie działa zresztą spaczeń.

- Spaczeń? Wiesz coś o nim? Nigdy mi nie powiedziałeś!

- Nie było potrzeby. Znam twój głód wiedzy, rzecz jak najbardziej godną pochwały, jednak musisz wyznaczyć sobie granice. Pewne pytania muszą pozostać bez odpowiedzi.

- Ostrożność nie usprawiedliwia ignorancji! Czy mam pozostać głupcem, korzystając jedynie z niejasnych i czasem fałszywych przesłanek przodków?

- Oczywiście, że nie. Jednak musisz wiedzieć, gdzie się zatrzymać. Inaczej ryzykujesz życiem - umysłem, ciałem i duszą. Ale wyznaczenie granicy należy do ciebie.

- Mówiłeś o liniach magii. Cóż to takiego i jaki ma to związek ze spaczeniem?

- Gdy Bramy Przedwiecznych zapadły się, w świat dosłownie wylała się magia. Nasza rzeczywistość poddana została niewiarygodnemu naprężeniu. W kilku punktach „pękła". Kamień spaczeniowy jest efektem tego załamania. Do spaczenia w naszym świecie przypisane jest wiele punktów tamtego. Wygląda to tak, jakby był opleciony srebrzystymi nitkami magii. Inna ciekawa teoria głosi, że to skrzepła energia Chaosu, lecz znaczy to praktycznie to samo. Terminologia często zależy od podstawowych definicji, fundamentu na którym budujesz swą wiedzę o magii. A mimo, że różne rodzaje magii prowadzą do podobnych efektów każdy opiera się na innych założeniach i technikach. Nie zdziw się więc jak inny mag będzie używał zupełnie inaczej praktykował sztukę. Jakkolwiek różne szkoły nazywają jedną rzecz na różne sposoby, fakty pozostają te same: koncentracja magii wokół punktu Realności musi płynąć z nagromadzenia się wielu punktów, a ściślej płaszczyzn Pustki.

- Lecz nadal nie tłumaczy to, czemu spaczeń powoduje mutacje - koncentracja magii jest groźna dla ciała, lecz nie aż w takim stopniu, przykładem przedmioty magiczne. Czy ma to jakiś związek z owymi liniami mocy? Czy są stałe, niezmienne?

- Jak zwykle trafiasz w sedno. Węzeł spaczeniowy nie jest stabilny. Węzły mocy z czasem słabną, aż w końcu urywają się. Działanie zerwanego zwoju na realność można porównać z działaniem zerwanej liny holowniczej. Wywołuje mutacje, ciekawe, choć niebezpieczne efekty magiczne, tak zwane promieniowanie Pustki. Jest bardzo niebezpieczny w użyciu, choć niektórzy magowie, wśród nich skaveńscy Szarzy Prorocy, potrafią porządkować i układać chaotyczne linie sił magicznych w uporządkowany węzeł. Taki węzeł nadal wzmacnia efekty magiczne, ale jest mniej niebezpieczny w użyciu i o wiele bardziej przewidywalny.

- Mówisz o skavenach. Czy ich odporność na Chaos jest wrodzona, czy to efekt obcowania ze spaczeniem? A może to tylko pozór, wywoływany używaniem „oczyszczonego" spaczenia? Słyszałem bowiem, że szczuroludzie nie są zdolni do używania magii bez użycia spaczenia.

- O skavenach trudno powiedzieć cokolwiek pewnego. Być może ich powstanie to kolejny efekt uboczny eksperymentów Przedwiecznych. Wydaje mi się, że w swych ostatnich latach Władcy Magii przewidywali swą katastrofę. Chcieli ustrzec przed tym nas. Nie chcieli dopuścić, byśmy kiedykolwiek mogli korzystać z magii. I nie potrafilibyśmy, gdyby nie zniszczenie Bram. Szczuroludzie mają chyba jeszcze mniejsze powinowactwo do magii. Czy to efekt eksperymentu Starożytnych, efekt przyspieszonej ewolucji, przyzwyczajenia do magii, czy też czysty przypadek - trudno powiedzieć. Teraz to i tak mało ważne.

- Wciąż mówisz tak mało, choć wiesz tak wiele. Czemu bronisz mnie przed wiedzą?

- Bo wiedza może cię zniszczyć. I tak nauczyłem cię o wiele więcej, niż sam wiedziałem w twoim wieku, przekazałem ci nieporównywalnie więcej, niż inni mistrzowie swoim uczniom. Mój czas na tym świecie dobiega końca. Gdy odejdę, moja wiedza będzie należeć do ciebie. Końca dobiega również twa edukacja, choć uczył się będziesz przez całe życie. Taka jest natura magii.

Epilog

- Zatem przyzwałeś mnie, śmiertelny. Co usprawiedliwia ten brak rozwagi z twej strony?

- Moje motywy są moją sprawą, o Potężny. Przywołałem cię, by zawrzeć pakt.

- Zuchwale sobie poczynasz, młody człowieku. Wiedz jednak, że moja... współpraca... zależy od tego, czy wyjawisz mi, co pociąga cię do tak desperackiego kroku. Dysponuję potęgą. Żaden wioskowy guślarz nie ośmieliłby się wyrzec mego imienia. Ty zdajesz sobie z tego sprawę, inaczej wszak zawezwałbyś któregoś z mych pomniejszych... braci. Teraz mów!

- Chcesz wiedzieć?! Dobrze! Powiem ci! Mam dość tego świata. Mam dość tych głupich ograniczeń, narzucanych mi przez własny umysł i nałożonych na mnie przez pokolenia poprzedników. Ogarnia mnie szał na myśl, że ta wiedza... wiedza, którą wszak posiadasz... wiedza o magii, o Pustce, może pozostawać przede mną na zawsze zakryta. Co rano budzę się ze świadomością umykającego czasu, gdyż wiem, że nie starczy mi go, aby osiągnąć prawdziwe poznanie zasad Wzorca. Chcę tej wiedzy, chcę jej całej. Chcę jej teraz. Zanim mój piasek się przesypie, chcę dać światu prawdziwą magię, magię Starożytnych, nie te kuglarskie sztuczki, których się uczyłem. Czy ta odpowiedź cię zadowala, demonie?

- Dziwi mnie twa szczerość. Szokuje mnie, że ktoś z was, rasy tak zacofanej, tak prymitywnej, potrafi wyjrzeć poza sztywne ramy własnej korzyści. Mogłeś wszak prosić o potęgę, o władzę nad Wzorcem, jak wielu przed tobą.

- I umrzeć lub oszaleć? Nie wytrzymać fali Chaosu wdzierającej się do mego umysłu? Nie traktuj mnie jak głupca, o Wielki.

- Zaiste. Głupcem z całą pewnością nie jesteś. Jednak wiesz, że ta wiedza ma cenę. Czy jesteś gotów zapłacić Wielkiemu Mutatorowi?

- Oczywiście. Wiem też, co cenisz najbardziej. Oferuję w zamian... moją duszę.

- Nie drwij ze mnie, śmiertelny! Wiesz równie dobrze jak ja, że kontrakt na duszę można z łatwością nagiąć, złamać lub ominąć. Liczyłeś, że oszukasz Tego, Który Zmienia Drogi w jego własnej dziedzinie? Nie, nie uda ci się to. Aby zyskać to, o co prosisz... nie, to, czego zuchwale żądasz, przyjdzie ci zapłacić stokroć drożej.

- Podaj swe warunki, demonie.

- Za chwilę przysięgniesz przed obliczem Pana Przemian. Złożysz mu ślub wierności po kres istnienia. Zobowiążesz się przestrzegać jego reguły, służyć mu i oddawać należną mu cześć. Sprzymierzysz się z Chaosem, tak znienawidzonym przez was, śmiertelnych. Chaosem, którego imienia brzydzicie się i boicie wyrzec, a jednak na co dzień gorliwie działacie na jego korzyść. Wszystkie wasze uczynki, całe wasze życie to Chaos. A czyż twoja bezcenna magia także nie jest Chaosem? Chciałeś poświęcić życie magii. Daję ci na to szansę.

- Przyjmuję. Panie mój, z tą chwilą należę do Ciebie.



Andrzej Pilipiuk

Polskie korzenie światowej techniki

LISTY NA KONIEC WIEKU

Niemal codziennie używamy urządzeń optyczno - elektrycznych: skanerów, kserokopiarek, kamer wideo. Przechodzimy przez drzwi otwierane fotokomórką, zakładamy kamizelki kuloodporne, robimy kolorowe fotografie. Z bliżej niewyjaśnionych przyczyn wynalazki te uchodzą za dzieło wyłącznie zachodnich inżynierów. Nasze dzieci na lekcjach w szkołach uczą się o wielkich wynalazcach, uczeń szóstej klasy podstawówki zna już nazwisko Edisona. Tymczasem mało kto wie, że wszystkie wymienione powyżej urządzenia nie powstałyby gdyby nie ciężka praca polskiego wynalazcy Jana Szczepanika.

Jan Szczepanik urodził się w 1872 roku w Rudnikach. Większą część swojego życia spędził w okolicach Krosna. Na przełomie wieków Krosno i okoliczne miasteczka były jednym z największych w Europie zagłębi tkackich. Specjalnością regionu była wzorzysta tkanina żakardowa - produkowana według wynalazku Francuza Jackuarda. Wzory na tkaninach powstają dzięki umiejętnemu przepuszczaniu kolorowych nitek po jednej lub drugiej stronie osnowy. Wynalezienie tekturowych „patronów" - perforowanych płyt tekturowych pozwoliło w znacznym stopniu zmechanizować ten proces. Z grubej tektury wycinano patron o odpowiednich wymiarach. Następnie dziurkowano go odpowiednio. Po wsunięciu do czytnika maszyny tkackiej specjalne czujniki odczytywały dziurki rząd po rzędzie i odpowiednio sterowały przebiegiem nici. Na tkaninie powstawał wzór. Jeden tekturowy patron zawierał kilkanaście tysięcy pól z otworami. Jego wykonanie według dostarczonego wzoru trwało zazwyczaj kilka tygodni.

Jan Szczepanik, w początkach naszego wieku opracował urządzenie do mechanizacji pracy przygotowawczej. Specjalna płyta metalowa podzielona została na kilka tysięcy komórek wypełnionych selenem. Pod wpływem promieni świetlnych selen w komórkach emitował impulsy elektryczne. Impulsy uruchamiały urządzenie dziurkujące. Patron powstawał w kilkanaście minut, zamiast w kilka tygodni. Co więcej metoda ta umożliwiała natychmiastowe niemal przygotowanie szablonu do gobelinu np. na podstawie fotografii. Wynalazek ten, na skutek niedostatecznej ochrony patentowej został Szczepanikowi skradziony. Obecnie płytki światłoczułe, choć o znacznie delikatniejszej budowie służą nam w skanerach, kamerach wideo i kserokopiarkach. Wynalazca po szeregu doświadczeń wpadł na jeszcze jeden ambitny pomysł. Stwierdził, że po zamianie obrazu widzianego na impulsy elektryczne nic nie stoi na przeszkodzie aby przekazywać je zwykłym kablem telefonicznym. Można by wówczas np. przesyłać najświeższe wydania gazet z Ameryki do Europy zaledwie w kilka minut. Niestety nikt nie wykazywał zainteresowania tą metodą. Dopiero po śmierci wynalazcy „odkryto ją ponownie".

Fotokomórkę Szczepanik skonstruował w początkach dwudziestego wieku. Nie udało mu się wymyśleć na nią żadnego zastosowania. Ponownie odkryta w latach czterdziestych zrewolucjonizowała szereg dziedzin życia.

Już w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku pojawiły się pierwsze kolorowe fotografie. Wykonywano je nieco inną techniką niż obecnie. Przedmiot fotografowano trzykrotnie, z użyciem trzech filtrów: czerwonego, niebieskiego i żółtego. Następnie odtwarzano, także z użyciem filtrów. Uzyskiwano barwy bardzo zbliżone do rzeczywistości, niestety zdjęcia takie miały jedną wadę. Dawało się je wyświetlić za pomocą niewielkich aparatów, nie można było natomiast uzyskać z nich kolorowych odbitek. Szczepanik jako pierwszy rozwiązał problem tzw. płowienia - zastosowania związków srebra dających w trakcie rozkładu szeroką gamę kolorów. W 1905 roku dysponował już dwoma podstawowymi dla dzisiejszej fotografii składnikami - kolorowym filmem małoobrazkowym i kolorowym papierem fotograficznym. Na jego zlecenie podjęto masową produkcję kolorowych negatywów w Szwajcarii. Wynalazcę prześladował jednak dziwny pech. Ktoś podpalał fabrykę, związki chemiczne zamawiane u renomowanych producentów okazywały się być zanieczyszczone. Kulała sprzedaż. Wreszcie fabryka splajtowała. Pomysł z wykorzystaniem małoobrazkowych negatywów kolorowych nie zmarnował się jednak. Zaledwie dwa lata po śmierci wynalazcy negatywy takie zaczął produkować Kodak, a w cztery lata później przyłączyło się do niego IG-Farben (obecna AGFA).

Jednym z najważniejszych wynalazków Szczepanika była tkanina kuloochronna. Wykonany z niej pancerz w 1901 roku uratował życie królowi Hiszpanii - Alfonsowi XIII. Wdzięczność monarchy, oraz zamówienia od koronowanych głów całej Europy, pozwoliły wynalazcy na krótko podźwignąć się ze stanu permanentnego ubóstwa. Jan Szczepanik zmarł w 1926 roku Tarnowie.





EuGeniusz Dębski

Mantra mamuta

TWARDE WODOWANIE

...Kiedyś wszystko było lepsze, kiedyś wszystko było lepsze, kiedyś wszystko było lepsze, kiedyś wszystko było lepsze...

Koniec wieku sprzyja dyskusjom, dywagacjom i proroctwom. Mnożą się (zobaczycie za rok, dwa!) sekciarskie znaleziska - Nowa Cudem Odnaleziona Księga Saby, Promienista Kabała, (ródło Wiedzy Prawdziwej, lawinowo rośnie populacja proroków i wyznawców, mnożą się z kwadratem przyspieszenia Zapowiedzi i w ogóle posłuch ma wszystko, co mistyczne, tajemnicze i owiane eterem. Pomniejsze religie, nawet te, które nie mają tak wyraźnego zaczepienia w naszym kalendarzu, rosną w siłę i usiłują znaleźć i dla siebie miejsce na rynku.

Prorokuję, że wzrośnie zapotrzebowanie na ryż i kiełki, kadzidełka, plakaty z bajecznie kolorowymi bóstwami, a wielu (jeszcze się zdziwicie, jak wielu) będzie miało widzenia i po onych wstąpi w wielożeństwo. Co się wydaje karą adekwatną i sprawiedliwą.

Będąc zawodowym sceptykiem, nawet nie wiem czy z przekonania czy lenistwa pomieszanego z „asekurantyzmem", przyglądam się temu, coraz widoczniejszemu, miotaniu z dystansem, przypominam sobie, że podobna gorączkowa działalność ogarnęła ludzkość pod koniec XIX, to znaczy - czytałem o tym. Owszem, część proroctw się sprawdziła: pojawił się Antychryst, aka wujek Soso, vel Josif Wissarionowicz Stalin, alias Koba, na Zachodzie znany jako Uncle Joe, poza tym potwory stalowe zaczęły pożerać ludzi i zwracać, ale już w innym miejscu, niekoniecznie tym, do którego się wybierali, i takie tam inne.

Wychodząc z domu przemykam przed ekranem tiwi, na którym młodzi wygoleni recytują monotonną wciągającą kwestię, trochę przypominającą rozpoczęty nie wiadomo kiedy i niekończący się nigdy (chyba że przerwany dopływem kilku banknotów z czerwonym Leninem) komunikat recepcjonisty w radzieckim hotelu: „miest niet, miest niet, miest niet, miest niet". W Polsce jego odpowiednikeim było: „biuro zleceń, proszę czekać". (w sceptycyzm, którym się akapit wcześniej chwaliłem, każe mi poruszyć brwią. Zjeżdżam windą - brew uniesiona, wychodzę - też. Idę dalej - stop! Coś w tym jest!..

Przypominam sobie wyuczoną, nie wiem po co, najsłynniejszą mantrę „Om mani padme hum", przypominam sobie nawet przekład: „Om, klejnot, w kwiecie lotosu jest, amen". Powtarzanie słów, znana rzecz w psychologii, powoduje, że tracą one sens, a właściwie, czasem, nabierają innego sensu. Najniewinniejsze słowo, weźmy - „piwo", powtarzane w kółko odskakuje od swojego znaczenia i pozwala wgłębić się w niespenetrowane obszary siebie samego. Trzeba tylko robić to długo, bo inaczej, w tym konkretnie przypadku, zdarzyć się może, że nie oderwiemy się i tylko kelner przyniesie za dużo kufli. Uświadamiam sobie, że - mimo hodowanego z dumą sceptycyzmu - niejednokrotnie ulegałem temu magicznemu repetowaniu - na przykład, znacie to: natrętny fragment szlagieru „chodzi za mną": „A ja wolę swoją ma-amę, co ma włosy jak atra-ament", powtarzany aż do ocipienia, nie mówiąc o szlachetniejszym: „It`s a wonderful world...", albo irytujące i mimo to nie dające się ze łba wyrzucić: „Warto posmarować... z obu stron... z obu stron... z obu stron...".

Idę dalej, i fizycznie - po osiedlu, i mentalnie - po dywagacjach.

Dochodzę do wniosku, że to wszystko jeszcze pół biedy, gorzej, że z upływem czasu coraz częściej powtarzam (na szczęście towarzystwo mamroczących doborowe, wszyscy dokoła): „Kiedyś było lepiej!"

Na gruncie, który zamierzam w tym felietonie uprawiać - fantastyka kiedyś była lepsza. Najlepszym dowodem jest to, że nie było cykli. Zmora. Owszem, z drżeniem palców chwytałem kolejny - po jakiej przerwie! - tom „Czarnoksiężnika z Archipelagu", owszem, następny tom przygód Kammerera, tak. Ale nie niekończące się gmeranie w tym samym płaskim (uchowaj Boże, nie mam na myśli „Świata Dysku"!), bladym i pośmierdującym kurzem świecie, z którego tylko nadzwyczaj żądny wierszówki Autor może wydusić kolejny tom. Wydawać by się mogło, że to nie mój problem, nie muszę czytać, nie czytam.

...Kiedyś wszystko było lepsze, kiedyś wszystko było lepsze, kiedyś wszystko było lepsze, kiedyś wszystko było lepsze...

W czasie krótkiego pobytu w Berlinie wskoczyłem na kilkanaście minut do dwu księgarń, w obu - oczywiście - do półek z fantastyką, od obu odrzucił mnie ten sam fakt - książek od cholery, a autorów kilkunastu! Może nawet nie zdajecie sobie sprawy, Czytelnicy, jak długie mogą być cykle - osiem (kolejne - w budowie), dwanaście, osiemnaście, dwadzieścia jeden tomów! A jedyny znany mi w tym gronie autor to Asimov, ale krótki, tylko tyle tomów, ile liter ma słowo „Foundation", bo grzbiet każdego tomu jedną z nich ozdobiony.

Kiedyś tak nie było. Autor pisząc powieść dawał z siebie wszystko, i świadomie i podświadomie nie oszczędzał się, wykładał na stół wszystkie karty, rzucał wszystkie perełki, zdobił, rzeźbił i kleił „na full". Autor zamierzający wycyckać swój świat w pace siedemnastu tomów musi od startu racjonalnie i po aptekarsku serwować krople aromatycznego syropu, obficie polewając aqua destillata czy sypiąc szczodrze massa tabulettae.

Z narzuconego sobie samemu obowiązku przeczytałem ostatnio sporo z braci Strugackich. Nadal darzę ich szacunkiem - kończyli, kiedy czuli, że budowla już stoi i majstrowanie przy niej może tylko naruszyć mury oporowe lub wręcz fundamenty.

Kiedyś...

Z drugiej strony - poczytałbym coś o głębokiej starości Mak Syma, jak radzi sobie przyjaciel z piekła, co z Małym

i co u Majki i Sańki Priwałowa. I oto stało się! Okazało się, można obejść to, na co psioczyłem kilka linijek wyżej. Można wziąć ukształtowany świat, na którym twórca już nie widzi dla siebie pola do manewru i rozwijać go. Warunek - inny autor. To nie jest specjalnie nowy chwyt, mieliśmy i my w ręku przykłady, bardziej i mniej udane, kontynuacji wątków - vide Conan czy Wells, czy kupa filmów. Na bliskim nam geograficznie obszarze rzecz to jednak nieznana i niepopularna. Zapytany o rzeczony tom, napisanych przez siedmiu autorów kontynuacji wątków braci Strugackich, Kir Bułyczow powiedział z pewnym takim zwątpieniem w głosie: „A czy to jest naprawdę takie ciekawe?". Chwilę później przyznał, że sam przeczytał i nie ma poczucia zmarnowanego czasu. Podobnie sądzi kilka osób u nas i pewnie już niedługo, powinniście i Wy, Czytelnicy, mieć możliwość oceny tego pomysłu (w Rosji wyszedł już drugi i trzeci, ostatni, tom cyklu).

Oczywiście, od razu zacząłem kombinować - dlaczego w Polsce nikt nie pokusił się o pre i se, dajmy na to, przygód Pirxa? Dlaczego nikt nie dopisał kilku przygód Ijona Tichego? Dlaczego nie ma c.d. „Głowy Kasandry"? „Sennych zwycięzców"? „Limes inferior"? Jedyne próby polskich kontynuacji cudzego pomysłu, który przychodzą mi do głowy to: powieść J. Dąbały - dni następne Szakala, tytułu zapomniałem, przepraszam, Conan Jacka Piekary i dwa opowiadania Marka Oramusa, jedno poststrugackie, drugie polemowskie.

Czy to szacunek do Mistrzów? Nieśmiałość? Honor Polaka, nie pozwalający przykleić sobie szyldu „Kontynuator", bo to świadczy o braku własnych pomysłów, o impotencji twórczej? Pewnie, mogłyby być problemy z uzyskaniem od S. Lema prawa do rozwijania „Solaris" czy ożenku Pirxa, wszak Mistrz odżegnuje się od własnego dorobku, ale - prócz wymienionych - jest jeszcze od groma ukochanych pozycji, co to bez szkody dla honoru Autora, przy umiejętnym z wyczuciem i talentem (no tak, są takie warunki, niestety i na szczęście) powinny prowadzić do wskrzeszenia smakowitych wątków i rendez-vous ze starymi przyjaciółmi.

Czy to dobry pomysł? Biorąc pod uwagę mantrę (*...Kiedyś wszystko było lepsze, kiedyś wszystko było lepsze, kiedyś wszystko...*) - dobry. Może i Was, Czytelnicy, i Wydawców kolejny raz przekona o potędze polskiego pisarstwa.

Może to głupi pomysł.

A co mi tam! Może głupi, ale każdy trzeba przemaglować, może się okaże wart roboty, może zrodzi się owocniejszy wariant...

A jak nie, można sobie zawsze powtórzyć: *Wszystko już było i było lepsze... Wszystko już było i było lepsze... Wszystko już było i było lepsze...*

HTTP://WWW.ESENSJA.PL



Kliknij, aby przejść do spisu treści

SŁOWO I OBRAZ esensja

LITERATURA - KOMIKS - KSIĄŻKA - FILM



Jacek Komuda

Komputer kontra systemy fabularne

W ciągu ostatnich dwóch lat komputerowe gry fabularne przeżywają renesans. Zarówno w Polsce, jak i na zachodzie należą do najlepiej sprzedających się tytułów. Nawet w naszym kraju, w którym istnieje potężny czarny rynek oferujący pirackie kopie oprogramowania, tytuły takie jak Baldur's Gate, czy Planescape Torment sprzedają się w nakładach rzędu 20-30 tysięcy sztuk. Tak wielkie zainteresowanie grami fabularnymi, sprawiło, że powstają coraz nowe komputerowe RPG. Możliwości dzisiejszych komputerów powodują, że grafika i efekty specjalne w grach fabularnych sprawiają oszałamiajace wrażenie. Pojawia się zatem pytanie, czy komputerowe gry fabularne staną się zagrożeniem dla książkowych systemów RPG? Czy nastanie dzień, gdy tradycyjne, papierowe gry fabularne staną się zbędne?

Wszystko, jak się wydaje zależy od postępu w dziedzinie komputerowego programowania. Od tego, czy koderzy i graficy, a także autorzy scenariuszy zdołają stworzyć wirtualną rzeczywistość, która niczym nie będzie ustępować tej, z jaką spotykają się gracze bawiący się w tradycyjne gry fabularne. Po drugie: gry komputerowe powinny posiadać co najmniej taką interakcję, jak gry fabularne - a więc np. możliwość swobodnego prowadzenia dialogów, nie zaś wyboru pomiedzy opcjami, czy też linię fabularną, która uwzględnia wszystkie posunięcia gracza. Po trzecie - powinny prezentować ciekawe i niesztampowe światy, a także dopracowane scenariusze Niestety, jak do tej pory komputerowe gry RPG pod względem pomysłów na przedstawianie światów i mechaniki, pozostają daleko w tyle za książkowymi. Prawie wszystkie znane gry fabularne opierają się na papierowych systemach. Tak jest np. w przypadku obu części Wrót Baldura (Baldur's gate I i II), które prezentują świat Forgotten Realms znany z systemu Advanced Dungeons&Dragons, podobnie jest w przypadku gry Planescape: Torment (Planescape do AD&D), czy w przypadku Vampire The Masquerade: Redemption. Niestety, w większości przypadków twórcom komputerowych gier fabularnych brakuje wyobraźni i albo odtwarzają znane systemy RPG, albo też powielają stare wyświechtane wzorce fantasy, tak jak jest np. w Ultimie IX: Ascension, Wizard and Warriors, lub też Legends of Might & Magic, nie wspominając już o obu częściach Diablo. Istnieje wiele gier, w których grający wcielają się w postacie: krasnoluda, rycerza, barbarzyńcy, amazonki, złodzieja, czarnoksiężnika, natomiast mało systemów prezentujących oryginalne światy i ciekawych bohaterów. Powstały zaledwie dwie gry, które odstają od wytartych schematów. Są to: obie części Fallouta wydane w 1997 i 1998 roku, a także Planescape: Torment. Fallout to doskonałe postnuklearne RPG, którego akcja rozgrywa się w świecie po wojnie atomowej. Natomiast Torment opowiada mroczną, niezwykle wciągającą historię bezimiennego bohatera. Odstępstwem od reguły jest także powstający Arcanum, który prezentuje niezwykły, steampunkowy świat, w którym egzystuje zarówno magia, jak i technika.

Twórcy gier komputerowych nie zauważają postępu, jaki dokonał się w dziedzinie tradycyjnych gier fabularnych. Nie dostrzegają powstania systemów narracyjnych, ani nadejścia nowej fali gier RPG. Nawet Vampire, który jest oficjalną komputerową wersją Vampira the Masquerade woła o pomstę do nieba! Gra przypomina Diablo II, zamiast tajemniczych intryg i mrocznej maskarady oferuje prymitywne bijatyki z potworami. W XII-wiecznej Pradze można kupić rapier, a także - uwaga, uwaga - magiczny miecz, którym bez trudu zabije się każdego wampira! Pomimo iż na pecety ukazały się takie cudeńka, jak Torment, czy Fallouty, większość komputerowych gier fabularnych nie dorasta do pięt książkowym systemom RPG. Twórcy gier wciąż w znacznej części nie mogą wyzwolić się z zaklętego kręgu fantasy, serwując graczom aż do znudzenia kolejne wyprawy w głąb lochów, czy do nawiedzanych miast. Jeśli twórcy komputerowego RPG w dalszym ciągu będą czerpać natchnienie z AD&D i Warhammera, a także z kiczowatych ksiażek fantasy, pozycja „papierowych" gier fabularnych nie jest zagrożona. Jeśli nie będą przywiązywali znaczenia do scenariusza i niespodziewanych zwrotów akcji, to mogą w dalszym ciągu wytwarzać żałosne produkcyjniaki. Wówczas doczekamy się tryumfalnego powrotu papierowych gier fabularnych, bo graczy znudzi w końcu ganianie po lochach z mieczem. Niestety, nie wszystko przedstawia się tak różowo. Pojawiły się bowiem gry nowej fali, które być może zadadzą decydujący cios książkowym grom fabularnym.

Pierwszy z tych produktów to Neverwinter Nights przygotowywane przez tę samą firmę, która stworzyła Torment i Baldur's Gate I i II. W założeniu ma to być pierwsza sieciowa gra fabularna. Dzięki internetowi, każdy będzie mógł stać się Mistrzem Gry, stworzyć własną krainę i zaprosić graczy do rozgrywki. Brzmi to groźnie - trudno powiedzieć jednak coś więcej na temat tego projektu, bowiem nie jest on jeszcze gotowy. Pytanie podstawowe - na ile MG będzie mógł stworzyć własny świat, a na ile korzystać z gotowych elementów przygotowanych przez twórców gry. Wydaje się, że nie będzie on mógł tworzyć od podstaw własnej krainy, lecz najwyżej prostu opracować wirtualną przygodę w świecie Forgotten Realms. Ale cóż - pożyjemy - zobaczymy. Niestety Neverwinter Nights nie jest jedynym zagrożeniem, jakie czyha na papierowe RPG. Powoli zaczynają pojawiać się gry przedstawiajace w mniej lub bardziej udany sposób wirtualną rzeczywistość. Najbardziej znaną jest Deus Ex - cyberpunkowa wizja świata, którym rządzą tajne organizacje. Deus Ex to w zasadzie mały kawałeczek Matrixa. Interakcja w grze jest olbrzymia. Można w niej przesuwać prawie wszystkie przedmioty, rozmawiać z każdą napotkaną postacią, a misje rozwiązać na kilka różnych sposobów. Wiadomo już, że Deusem pójdą inne gry - między innymi trzecia część Thiefa. W ciągu najbliższych 10 lat powstanie zaś na tyle realistyczna rzeczywistość wirtualna, że wszyscy oderwiemy się od podręczników, dodatków i nałożymy komputerowe gogle oraz rękawice.

Wieści

magazyn informacyjny miłośników gier bitewnych

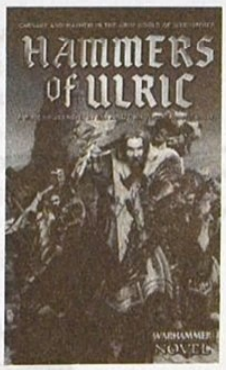
Szef działu: Tomasz „Tomkow" Kowalik
Stale współpracują: Marcin „Obi" Chałubiec, Bogusław „Boguś" Dawiec, Marcin „Dobi" Dobisz, Tomasz „Vasyl" Jachowicz, Michał „Steel" Kufel, Filip „Phil" Marković

Inquis Exterminatus

Inquis Exterminatus to album, w którym zostały umieszczone prace graficzne przedstawiające świat Warhammera 40.000. John Blanche wybrał najciekawsze prace z trzynastoletniego dorobku grafików Games Workshop. Znajdziecie tu prace Kopinskiego, Blanche'a, Smitha, Gibbonsa, Boyda, Englanda, a także Paula Bonnera! Album wydany jest na papierze kredowym, ma czarne skórzane okładki, czarną tasiemkę - zakładkę, krótko mówiąc wygląda bardzo tajemniczo. Jest świetnym źródłem pomysłów na scenariusze zarówno bitewne jak i fabularne, a w dodatku rewelacyjnie wygląda na półce!

Hammers of Ulric

Długo zastanawiałem się jaką powieść wybrać do recenzji. Zdecydowanymi faworytkami były dwie pozycje: „Ghostmaker" Dana Abnetta i „Hammers of Ulric" Dana Abnetta, Nika Vincenta i Jamesa Wallisa. Za pierwszą przemawiał autor i świetna część pierwsza, za drugą to, że to powieść dark fantasy, której akcja dzieje się w Middenheim. Po długich rozważaniach wybrałem „Hammers of Ulric". Kompozycja powieści jest bardzo ciekawa. W pierwszych rozdziałach opisane są losy, kilku różnych postaci, przez co mamy wrażenie, że czytamy trzy różne powieści. Stopniowo opowieści zaczynają się przeplatać i tworzyć jedną całość. Elementem, który łączy całą fabułę jest Biała Kompania Zakonu Templariuszy Białego Wilka. Biała Kompanię poznajemy w momencie kiedy na jej czele stanął nowy dowódca. Jego zadaniem jest podniesienie morale templariuszy, którzy bardzo przeżyli śmierć swojego poprzedniego wodza. Dziwnym zbiegiem okoliczności Biała Kompania zostaje wciągnięta w niezwykłą intrygę, która prowadzi do zagłady Middenheim. Starożytne zło przebudziło się i rozpoczęło swoją okrutną zemstę. Mieszkańcy miasta Białego Wilka zapadają na dziwną chorobę, w zbiorowych mordach ginie coraz więcej ludzi, pojawia się dziwna lista z nazwiskami obywateli Middenheim... Templariusze nie mają łatwego zadania. Ich największym wrogiem jest niewiedza. Z pomocą przychodzi im jednak kapłan Morra o tajemniczej przeszłości i sprytny złodziej. W „Hammers of Ulric" świetnie przedstawione jest miasto Białego Wilka. Poznać możemy część świata podziemnego i rządzące nim reguły, strukturę Zakonu Templariuszy Białego Wilka, kilka wartych odwiedzenia karczem i wiele innych ciekawych miejsc. Powieść jest też gotowym scenariuszem, który wymaga tylko dopracowania kilku szczegółów. Gorąco polecam.



White Dwarf 251

W listopadowym WD moją uwagę przyciągnęła głównie lista armii Dogs of War. W Ravening Hordes armia najemników została pominięta i wielu graczy było rozczarowanych. Na 7 stronach Alesio Cavatore przedstawił zasady tworzenia armii w szóstej edycji (powtórka z Ravening Hordes), zasady specjalne dla najemników (Piki, Paymaster) oraz spis jednostek. Dogs of War mogą występować jako samodzielna armia lub jako rare units w innych armiach (to tłumaczy dlaczego w Imperium nie było ogrów, krasnoludów ani halflingów). Warto jeszcze zaznaczyć, że oddziały są „anonimowe", tzn. nazywają się po prostu Crossbowmen, Heavy Cavalry, Dwarfs, itp., „zaleca się" jednak stosowanie starych figurek. Oczywiście oddziały straciły swoich charakterystycznych dowódców, można jedynie wystawić championa z +1A/+1BS. Alesio zapowiedział, że w przyszłym WD znajdzie się kilku najemnych bohaterów specjalnych oraz kilka Regiments of Renown (przypominają się czasy trzeciej edycji). Kolejną ciekawą rzeczą jest skrót zasad do szóstej edycji Warhammera, którego nawiasem mówiąc brakowało w podstawce. Do numeru dołączona jest też książeczka z fragmentami trzech powieści o duchach Gaunta. Jako, że pojawiła się właśnie nowa księga Orków i Goblinów sporo miejsca jest właśnie jej poświęcone. Jake Thornton, współautor księgi, omawia zmiany, zachęca do gry zielonoskórymi i przedstawia specjalnego bohatera - Grimgora Ironhide'a - który całkowicie zasługuje na miano najpotężniejszego zielonoskórego chodzącego po Starym Świecie (bardzo podoba mi się figurka). O sile tego Orka przekonać się można z raportu bitewnego Imperium kontra Zielonoskórzy (scenariusz 5 - zasadzka). Aż dziw bierze, że potyczka ta zakończyła się remisem. Miłośnicy Wh40k też znajdą coś dla siebie. W Index Astartes opisany jest zakon Flesh Tearers. Podane też są specjalne zasady obowiązujące tych skazanych za zagładę Space Marines. W relacji z Wh40k Grand Tournament 2000 znajdziecie kilka bardzo ciekawych armii (pomysły niektórych konwersji są naprawdę rewelacyjne), a w Chaper Approved nowe zasady grup dowódczych oraz odpowiedzi na pytania dotyczące kodeksu Orków. Na deser zostaje jeszcze podsumowanie kampanii Armageddon.

Chronopia w Warhammerze?

Zastanawialiście się kiedyś co stało się z ludźmi pracującymi dla Target Games po jej upadku? Otóż okazało się, że kilku grafików na stałe uzyskało posady w Games Workshop. Najbardziej widoczny jest Adrian Smith (okładka księgi Orków i Goblinów), który przed TG pracował w piekarni. Musze przyznać, że jego prace trochę za bardzo przypominają mi Chronopię. Najbardziej nie podobają mi te ogromne naramienniki najeżone kolcami. Trzeba jednak przyznać, że kreskę ma niezłą, zwłaszcza jak na piekarza.

Nowe krasnoludy

Już niedługo na sklepowe półki trafi nowa księga krasnoludów. Informacji, które udało mi się zdobyć potwierdzają, że Ravening Hordes bardzo się różni od wydanych w przyszłości ksiąg armii. Wszystko wskazuje na to, że zlikwidowany zostanie oddział ironbreakerów i flame cannon. Hammerersi będą podlegali zasadzie stubborn jeśli w ich szeregach znajdzie się generał, Długobrodzi mają być odporni na panikę, a górnicy będą mogli przed bitwą zrobić podkopy, dzięki którym będą mogli zająć pozycje poza strefą wystawienia armii. Lord krasnoludzki nie będzie już poruszał się na tronie, a jedynie na tarczy niesionej przez dwóch innych krasnoludów. Wiele figurek będzie miało nowe wzory (Długobrodych można zobaczyć w księdze zasad szóstej edycji Warhammera). Los organek jest jeszcze nieznany, natomiast żyrokopter prawdopodobnie będzie nieco lepszy niż ten w Ravening Hordes.

Liga Warhammera i Wh40k

W dniach 1.11.2000 do 30.03.2001 mamy szansę wziąć udział w ogólnopolskich ligach Warhammera i Warhammera 40.000. Organizatorem przedsięwzięcia jest Games Workshop, pomagają sklepy hobbistyczne, Gildia oraz Portal. Zgłaszać się można w sklepach, sprzedających produkty GW, lub za pośrednictwem poczty bezpośrednio do Koordynatora Mistrzostw Polski. Rozgrywki mogą toczyć się w dwóch trybach: Gier Indywidualnych (od 2 do 7 uczestników) oraz Turniejów (przynajmniej 8 graczy). Zwycięzcą zostaje osoba, która dnia 01.04.2001 będzie miała najwięcej Punktów Rankingowych. Szczegółowy regulamin dostępny jest na stronie Gildii (www.gildia.pl) oraz w sklepach hobbistycznych.

Wojenny Młot 2?

Kiedy zakończył się pierwszy polski dzień GW organizatorzy wstępnie ustalili, że za rok impreza odbędzie się ponownie. Jak sytuacja wygląda na dzień dzisiejszy trudno jest powiedzieć. Krążą plotki, że kolejny Wojenny Młot odbędzie się w Krakowie lub Gdańsku. Miejmy nadzieję, że lokalizacja nie stanie na przeszkodzie idei dobrej zabawy.

Fanatic

Jak zapowiedział Jervis Johnson zaczęły ukazywać się nowe figurki, zasady i dodatki do innych gier GW niż Warhammer i Warhammer 40k. Do tej pory ukazały się m. in. do Warmastera: sprzęt oblężniczy i armia Kislevu, do Blood Bowla: drużyna Amazonek, do Warhammera Quest nowe podłogi z pułapkami, a do Mordheim kompanie (figurki i zasady): Averlandczyków, Ostlandczyków i Shadow Warriors.

Kącik modelarski
Odsłona 2

Rzecz o materiałach modelarskich

Rzecz o materiałach modelarskich

Tomasz Jachowicz

KLEJE

Poxipol - klej dwuskładnikowy, chemoutwardzalny (zawiera żywicę epoksydową), krzepnący w temperaturze pokojowej. Dostępny w wersji bezbarwnej i szarej. Przygotowanie masy polega na wymieszaniu mniej więcej takiej samej ilości dwóch składników. Proporcje składników można zmieniać, regulując w ten sposób czas krzepnięcia kleju i wytrzymałość połączenia. Generalnie wskazane jest przygotowywanie masy w stosunku 1:1, która zastyga wtedy w czasie od 5 do 10 minut. Masa tuż po przygotowaniu jest rzadka i lekko lejąca. Klej nadaje się do łączenia elementów o niedokładnie dopasowanych powierzchniach, wypełniając jednocześnie brakujące przestrzenie. Dotyczy to jednak przypadków, kiedy luzy mają niewielkie wartości, nie przekraczające 1 mm. Większe szczeliny wprawdzie ładnie wylewają się rzadkim Poxipolem, ale taką powierzchnię trzeba później dodatkowo uzupełnić masą modelarską w celu wykończenia jej faktury. Właściwie nie jest potrzebne specjalne przygotowanie powierzchni przed klejeniem, należy jedynie zwrócić uwagę na to, aby elementy w miejscu łączenia były czyste, pozbawione starego kleju lub farby. Wskazane jest posmarowanie łączonych elementów od razu świeżą masą w celu dobrego zwilżenia powierzchni i wyczekanie kilku pierwszych minut bez składania części, tak aby masa zaczęła krzepnąć, Dopóki masa nie zakrzepnie, należy zapewnić trwały docisk łączonych elementów. Pośpiech nie jest dobry, bowiem zbyt wczesne zdjęcie docisku może spowodować rozsunięcie się części lub miejscowe oderwanie się warstwy kleju od powierzchni elementu, szczególnie wtedy, gdy są łączone duże i stosunkowo ciężkie części. Bardzo dobre efekty daje wtedy stosowanie Poxipolu przy łączeniu części przy pomocy metalowych sztyftów. Funkcję nośną pełni wtedy element metalowy, zaś klej jedynie wypełnia szczeliny między częściami i utrzymuje sztyft we właściwym położeniu. Nie należy przeceniać wytrzy-

małości nośnej Poxipolu, bez zastosowania sztyftu nie należy się dziwić, że przy przypadkowym uderzeniu tak sklejony smok może stracić ogon.
Uwagi: należy unikać kontaktu ze skórą i oczami, może wywołać podrażnienia, w przypadku zetknięcia niezwłocznie zmywać dużą ilością ciepłej wody (dobrze przetrzeć zabrudzoną skórę na dłoniach pumeksem).
Producent: AKAPOL S.A.C.I.F.I.A, Argentyna. Orientacyjna cena Poxipolu (jesień 2000) nie przekracza 10 zł za opakowanie o 14 ml (dwie tubki o objętości 7 ml). Powszechnie dostępny w sklepach modelarskich i chemicznych, kioskach „Ruch", stacjach benzynowych i hipermarketach.

Distal - klej epoksydowy dwuskładnikowy, chemoutwardzalny, krzepnący w temperaturze pokojowej. Dostępny w dwóch wersjach - szybkoschnącej (do 2 godzin) i standardowej (24 godziny). Dostępny w wersji kremowej i bezbarwnej. Masę klejową uzyskuje się przez wymieszanie takiej samej ilości składników z obu tubek. Rozrobiony Distal jest bardziej rzadki niż Poxipol, dzięki czemu łatwiej dostaje się w wąskie szczeliny między klejonymi częściami. Dobra lejność Distalu pozwala również na wykorzystanie go jako materiału do odlewania niezbyt skomplikowanych części. Wytrzymałość połączenia klejowego z Distalu jest lepsza niż wykonanych z Poxipolu, jednakże myli się ten, kto zechce Distalem coś szybko. Podstawą jest odpowiednie umocowanie klejonych elementów. Właściwie można powiedzieć, że Distal nadaje się bardziej do zalewania już wcześniej wykonanego połączenia - np. na sztyft metalowy lub elementów wstępnie złączonych niewielką ilością szybkoschnącego kleju cyjanopanowego. Złożone elementy należy ustawić w taki sposób, aby uniemożliwić spływanie kleju, bowiem Distal 24-godzinny zaczyna krzepnąć dopiero po kilku godzinach, a pełną wytrzymałość uzyskuje po pełnej dobie. Jeśli po 24 godzinach klej nadal wykazuje cechę lepienia się, przy przygotowywaniu następnym razem masy klejowej należy dodać więcej składnika utwardzającego.
Uwagi: należy unikać kontaktu ze skórą i oczami, może wywołać podrażnienia, w przypadku zetknięcia niezwłocznie zmywać dużą ilością ciepłej wody (dobrze przetrzeć zabrudzoną skórę na dłoniach pumeksem). Producent: Libella Sp. z o.o., Polska.
Opakowanie: dwie tubki zawierające 35g składnika A i 26g składnika B. Dostępny w sklepach modelarskich, chemicznych i hipermarketach.

Kropelka, Cyjanopan, Super Glue i pochodne - jednoskładnikowe kleje na bazie związków cyjanoakrylowych w postaci rzadkiej cieczy. Warunkiem dobrego połączenia jest odpowiednie przygotowane powierzchni. Kleje cyjanoakrylowe bardzo dobrze łączą gładkie powierzchnie ściśle do siebie przylegające. Niewielką ilość kleju (dosłownie kropelkę) zakrapla się na jedną z łączonych powierzchni, silnie dociskając do niej drugą. Trwałe połączenie powstaje błyskawicznie, w ciągu kilku sekund. Idealnie nadaje się do łączenia części z tworzywa, w przypadku łączenia elementów trwałość połączenia zależy od gładkości i wielkości powierzchni przylegania klejonych części. W oparciu o własne doświadczenie mogę powiedzieć, że kleje cyjanoakrylowe wystarczają w zupełności do klejenia tylko części z tworzywa. Wystarczyło lekkie przytarcie powierzchni papierem ściernym, usuwające ewentualne nierówności powierzchni i jednocześnie ją zmatowiające, kropla Super Glue i połączenie było tak mocne, że niszczenie go odbywało się w materiale jednorodnym, a nie na powierzchni łączonej - podczas próby oderwania głowę wojownikowi Chaosu pękła szyja, zaś miejsce sklejenia pozostało nienaruszone. Z łączeniem elementów metalowych bywa gorzej, zwykle przyleganie powierzchni nie jest tak dobre i w szczelinach powstaje grubsza warstwa kleju, która jest krucha i ma niską wytrzymałość (zwykle odpada przy uderzeniach), stąd wolę stosować kleje dwuskładnikowe. W związku z faktem, iż kleje z tej grupy pozwalają na nakładanie bardzo cienkiej warstwy, więc czasem można stosować krawędziowe zalewania szczelin między uprzednio sklejonymi częściami w celu poprawienia wytrzymałości złącza.
Uwagi: podczas używania należy zachować szczególną ostrożność i unikać kontaktu ze skórą oraz oczami, bowiem kleje błyskawicznie łączą skórę, lotne substancje mogą wywołać podrażnienia dróg oddechowych, w przypadku zetknięcia niezwłocznie zmywać dużą ilością ciepłej wody (dobrze przetrzeć zabrudzoną skórę na dłoniach pumeksem).
Opakowanie: tubki ok. 2g z końcówką zakraplającą. Powszechnie dostępne praktycznie wszędzie, a bez problemu w sklepach modelarskich, chemicznych, stacjach benzynowych, kioskach „Ruch" i hipermarketach.

Wikol - jednoskładnikowy klej wodorozpuszczalny, krzepnący w temperaturze pokojowej. Podstawowy moim zdaniem do przygotowywania makiet terenów. Absolutnie nie polecany do klejenia modeli, bowiem wytrzymałość połączenia jest nieporównywalnie niższa od innych klejów. Dobra lejność Wikolu pozwala na nakładanie go przy pomocy pędzla na duże powierzchnie oraz umożliwia dobrą penetrację szczelin pomiędzy łączonymi elementami. Zastyga kilka godzin, a dla pewności należy zostawić go do wyschnięcia na całą dobę. W stanie ciekłym biały, po zastygnięciu pozostaje biały lub zmienia się w bezbarwny. Podstawowy materiał do powlekania wilgotną warstwą makiet terenów i podstawek większych modeli, na którą potem jest nasypywany żwirek, piasek, trociny lub trawka w posypce. Nasypany materiał powierzchniowy częściowo tonie w ciekłej warstwie kleju, zaś po zaschnię-



ciu tworzy dobrze trzymającą się powłokę. Warstwa Wikolu odpowiedniej grubości zabezpiecza użyty na wykonanie makiety styropian i pozwala na malowanie go farbami nitrocelulozowymi i olejnymi.
Opakowanie: tuby 100g i 250g, pojemniki od 0,5 do 5 litra.
Producent: Z.T.S. Pronit Pionki, Polska. Dostępny w sklepach chemicznych, modelarskich, z materiałami budowlanymi i hipermarketach.

MASY MODELARSKIE

Poxilina - dwuskładnikowa chemoutwardzalna masa modelarska, zastyga w temperaturze pokojowej po około 10 minutach. Przygotowanie masy polega na wygniecieniu takiej samej ilości obydwu składników aż do uzyskania jednolitego koloru. Jeden ze składników jest jasnoszary, drugi zielony. Tuż po wzajemnym wymieszaniu bardzo miękka, zaczyna twardnieć po około 5 minutach, zaś zastyga mniej więcej po 10 minutach, z tym że przez ostatnie dwie-trzy minuty jest już wystarczająco twarda, aby skutecznie uniemożliwić plastyczne kształtowanie. Zmiana proporcji użytych składników pozwala skrócić lub wydłużyć czas zastygania, jednakże wpływa ujemnie na wytrzymałość mechaniczną wykonanych elementów, ponadto pozostaje niewykorzystana część jednego składnika. W początkowej fazie idealnie nadaje się do wypełniania gniazd form, wykonywania części o nieiwelkim stopniu skomplikowania kształtu i powierzchni oraz uzupełniania szczelin między elementami figurek. Między trzecią a ósmą minutą od przygotowania masy jest na tyle sztywna, że pozwala na precyzyjne kształtowanie powierzchni i kształtów bez obawy powtórnego przypadkowego zagniecienia. Idealnie nadaje się do szybkiego wykonywania drobnych części o nieskomplikowanych kształtach, np. elementów broni, tarcz, rogów na hełmach, grzybków, czaszek itp. Po zakrzepnięciu ma kolor szary, osiąga wysoką twardość (możliwa wyłącznie obróbka mechaniczna), dobrze się maluje zarówno farbami olejnymi jak i akrylowymi. Wadą jest stosunkowo krótki czas przydatności do użycia rozrobionej masy, uniemożliwiający dokładne wymodelowanie większych powierzchni.
Uwagi: unikać kontaktu ze skórą i oczami, ponieważ masa może powodować podrażnienia, w przypadku kontaktu ze skórą bezpośrednio po pracy dokładnie umyć ją ciepłą wodą i mydłem.
Opakowanie: pudełko zawierające dwie oddzielnie zabezpieczone sztabki z tworzywa o łącznej objętości 38 ml
Producent: AKAPOL S.A.C.I.F.I.A, Argentyna. Dostępna w sklepach chemicznych, modelarskich, stacjach benzynowych, kioskach „Ruch" i hipermarketach.

Masa modelarska - dwuskładnikowa chemoutwardzalna masa modelarska, zastygająca w temperaturze pokojowej po około 40 minutach, pełną twardość uzyskuje po ok. 5 godzinach. Odpowiednik oryginalnego angielskiego Green Stuff. Przygotowanie masy polega na wygniecieniu takiej samej ilości obydwu składników aż do uzyskania jednolitego koloru. Jeden z składników jest zielony, drugi brunatny, po wymieszaniu masa ma kolor ciemnozielony w odcieniu khaki. Zmiana proporcji użytych składników pozwala skrócić lub wydłużyć czas zastygania, jednakże wpływa ujemnie na wytrzymałość mechaniczną wykonanych elementów, ponadto pozostaje niewykorzystana część jednego składnika. Dłuższy czas krzepnięcia niż w przypadku Poxiliny sprawia, że jest bardziej od niej uniwersalna i pozwala na dłuższe precyzyjne modelowanie powierzchni (prawie wszystkie moje Spawny mają zewnętrzną powłokę wykonaną z tej masy). Dzięki dłuższemu czasowi zastygania można powoli i dokładnie modelować z niej elementy skóry, łusek, pancerzy, dorabiać płaszcze, włosy i brody, wymagające wykonania dokładnego rysunku powierzchni (po prostu szkoda jej na robienie grzybków lub sztucznych kamieni). Po zastygnięciu bardzo twarda, daje się obrabiać mechanicznie, dobrze się maluje i farbami olejnymi i akrylowymi.
Uwagi: unikać kontaktu ze skórą i oczami, ponieważ masa może powodować podrażnienia, w przypadku kontaktu ze skórą bezpośrednio po pracy dokładnie umyć ją ciepłą wodą i mydłem.
Opakowanie: na teksturowej fiszce zgrzewka z tworzywa zawierająca dwie oddzielone sztabki tworzywa, brak informacji na temat ciężaru lub objętości opakowania.
Producent: WaMod II, Łódź, Polska, tel/fax. 0-42 6587654. Dostępność bardzo ograniczona, praktycznie tylko w sklepach modelarskich.

Modelina i pochodne - jednoskładnikowa masa termoutwardzalna, zastygająca w podwyższonej temperaturze (około 100 stopni Celsjusza). W temperaturze pokojowej sztywna, po krótkim czasie mięknie pod wpływem wyrabiania palcami i temperatury dłoni (w celu uplastycznienia można również zanurzyć ją w ciepłej wodzie). Dopóki nie zostanie wypalona, daje się bez problemu modelować. Dosyć twarda i stosunkowo kłopotliwa do precyzyjnego modelowania powierzchni, nadaje się raczej do wstępnego przygotowywania większych elementów, np. korpusu, którego powierzchnię zewnętrzną potem będzie modelować się np. z Poxiliny. Utwardzenie polega na wypaleniu w piekarniku (w temperaturze około 100 stopni) lub wygotowaniu we wrzątku przez około 10-15 minut. Po wypaleniu krucha, ponadto w niewielkim stopniu zmienia kształt i wymiary (jakby puchła). Nie nadaje się do wykonywania drobnych części o niewielkich wymiarach lub małym polu powierzchni przekroju (np. rogów lub kolców), które na skutek niewielkiej wytrzymałości mechanicznej będą się łatwo łamać. W tej chwili praktycznie wypierana przez Poxilinę. Dostępna w wielu kolorach, stosunkowo dobrze maluje się wszystkimi rodzajami farb. Po utwardzeniu daje się obrabiać mechanicznie, ale trzeba uważać szczególnie na wystające elementy części, aby ich przypadkowo nie złamać.
Uwagi: podczas modelowania wskazane zwilżanie palców wodą; produkt posiadający atest PZH.
Opakowanie: pudełko zawierające wewnątrz zgrzewkę z tworzywa, w której znajdują się sztabki masy o różnych kolorach. Łączna masa ok. 150g.
Producent: Astra-Pollena sp. z o.o., Przemyśl, Polska. Dostępność - w sklepach modelarskich, czasem na stoiskach z artykułami szkolnymi.

Jak zorganizować turniej

Bogusław Dawiec

Po wielu godzinach spedzonych przy stole (podczas gry w battla, rzecz jasna!) może najść was myśl, że znacie już wszystkie sztuczki waszych przeciwników. Układy armii, kombinacje przedmiotów magicznych, strategie. Wygrywacie lub przegrywacie. Możecie przewidzieć wynik waszych potyczek w zależności od przeciwnika, który chce z wami zagrać. Nachodzi was chęć gry z ludźmi z innych miast, chcecie pochwalić się pomalowanymi figurkami, wygrać i poczuć smak bycia najlepszym wśród najlepszych. Chcecie? Czas zorganizować więc turniej. Powysyłajcie wici w najdalsze zakątki kraju, sproście generałów wraz ze swymi armiami zachęćcie ich zdobyciem Wielkiej Nagrody i co najważniejsze, tytułem Najlepszego z Najlepszych.

Lecz zanim zaczniecie kusić nagrodami, tytułami oraz dobrą zabawą, czeka was sporo pracy. Mam za sobą zorganizowanie kilku turniejów, w niejednym brałem udział więc chętnie zdradzę wam jak się do tego zabrać.

Chcąc zorganizować turniej najważniejsze są dwie rzeczy. Pierwsza to grupa ludzi chętnych do takiego przedsięwzięcia oraz druga bardzo duże chęci.

Pierwszym waszym krokiem powinno być poszukanie sali na turniej. Najlepiej gdyby uczestnicy zabawy mogli zostać na noc i pzenocować na terenie turnieju, z doświadczenia wiem, że dobry turniej na, powiedzmy 25 osób będzie trwał dwa dni. Gdzie szukać takiej sali? Najlepszym rozwiązaniem są szkoły (sala gimnastyczna na miejsce turnieju oraz sale lekcyjne na miejsce do spania dla uczestników) lub domy kultury. Tu staniecie przed pierwszym problemem - pieniądze. Za wynajem sali należy bowiem zapłacić. Sumy są różne, zależne od „sam nie wiem czego". Musicie szukać i uruchamiać znajomości. W czasie poszukiwania sali najlepiej dobrze wyglądać (garnitur wskazany), mieć przygotowaną prośbę o wynajem na piśmie popartą pieczątką klubu lub stowarzyszenia, które zajmują się grami bitewnymi i propagowaniem tego typu zabawy wśród młodzieży. Ważne jest także drugie pismo, które będzie wyjaśniało, co to za turniej, na czym polega rozgrywka, ilość spodziewanych uczestników, co chcielibyście wykorzystać do turnieju (np. stoły). Nie od razu Wam się uda, obecnie wszyscy są bardzo ostrożni, będą zadawać bardzo wiele pytań: a jak?, a po co?, a co to jest? Musicie rzeczowo odpowiadać na pytania, powołujcie się na literaturę fantasy i sf i nie od razu opisujcie armie chaosu czy nie umarłych (w obecnie modnych w mediach reportażach o sektach i satanizmie nie będzie to najszczęśliwsza reklama waszego turnieju) rozpocznijcie delikatnie od leśnych elfów, eldarów (w zależności od rodzaju uniwersum w którym organizujecie turniej). Powołujcie się na literaturę np. Tolkiena i porównujcie te potyczki turniejowe do żywego odegrania bitw z tego typu literatury fantasy. Możecie powiedzieć o randze turnieju czyli coś o mistrzostwach danego regionu Polski, o tym, że przyjedzie wielu kolegów z dalekich okolic. Przynieście i pokażcie duże i ładnie pomalowane modele. Pokoażcie Portala *(a nuż dyrektorowi się spodoba i zacznie kupować! - przyp. Red. Nacz.)*. Zaproponujcie w zamian za udostępnienie sali zorganizowanie wystawy modeli i makiet. To pomaga. Niech wynajmujący salę poczuje, że to, co chcecie zrobić jest dobrą rozrywką dla młodzieży oraz, że może też na tym skorzystać (wystawa, pokaz spowodują rozgłos i postawienie pani dyrektor w bardzo dobrym świetle na forum miasta.

Gdy przejdziecie już ten problem i będziecie mieć salę, wyznaczcie termin turnieju. Uważajcie na różne okresy np. koniec semestrów, czas matur albo dużych świat (w tych terminach nie liczyłbym na dużą frekwencję). Po znalezieniu terminu czas na sponsorów (tu również obowiązuje garnitur oraz list informacyjny o tym, co chcecie zrobić). Nie proście o duże sumy, lepiej znaleźć kilku dobroczyńców, którzy wspomogą was małą sumą, niż żadnego który chciałby dać dużo ale... W zamian możecie zaofiarować reklamę. Powieszenie na „Ogólnopolskich Mistrzostwach Battla" reklamy w „najlepszym miejscu". Po pieniądze wyślijcie osobę z dużym „polotem i bajerem". Tu obowiązują nieco inne zasady niż w czasie poszukiwania sali. Poszukujący muszą być zabawni (ale nie przeginajcie po prostu jesteście młodymi ludźmi którzy pragną zorganizować Mistrzostwa Polski w ... ale nie mają kasy), wywrzeć dobre wrażenie, dać odczuć, że sponsor może na tym skorzystać reklama na miejscu turnieju, reklama na plakatach może w miejscowej prasie. Nie zapomnijcie o gazetach i regionalnym radiu - jeśli uda wam się zaprosić na imprezę lokalne media, to jest duża szansa, że sponsor sie znajdzie - będize mu się opłacało, jeśli w audycji telewizyjnej pojawi się nazwa jego fimry jako sponsora imprezy!

Sala jest, termin jest, pieniądze się znalazły czas na reklamę, opis zasad, produkcje makiet, wybór nagród. Ślijcie wiadomości po sieci, zamieszczajcie informacje w pismach, ślijcie je gołębiami, samolotami... O WASZYM turnieju mają wiedzieć wszyscy. Wraz z zaproszeniem wysyłajcie spis zasad według których będziecie grali, opiszcie każda zasadę specjalną, każdy punkt, nad którym sami spędziliście parę godzin kłótni. Niech ci, którzy przyjadą wiedzą, czego mogą się spodziewać i jak przygotować swoje armie. Pamiętajcie, że w każdym zakątku kraju ludzie grają troszkę inaczej i mogą nastąpić małe lub duże rozbieżności w interpretowaniu zasad.

Zasadami powinna się zająć jedna osoba (to znaczy mogą jej pomagać inni ale samym rozesłaniem aktualnej wersji tylko jedna osoba, aby uniknąć sytuacji krążenia dwóch lub większej ilości wersji regulaminu turnieju).

Teraz makiety - zorganizujcie szybko grupę specjalną, która przygotuje około dwudziestu (to w zależności od ilości uczestników) zestawów gór, lasów, domków. Naprawdę, dużo lepiej się gra, gdy widzicie drzewka, a nie biała kartkę z napisem las. Cena produktów jest minimalna: trochę styropianu, zielona farba, stara sztuczna choinka. Jeśli pogrzebiecie w swych rupieciarniach na pewno coś zajdziecie. A przecież po turnieju makiety zostaną u was ku waszej uciesze.

Teraz nagrody. Sposobów nagradzania jest kilka od dania zwycięzcom talonu pieniężnego na dokonanie zakupów zaprzyjaźnionym sklepie branżowym, po możliwości wyboru nagrody z pośród wielu rzeczy, które sami zakupiliście. Warto, aby nagrody były uniwersalne to znaczy, aby gracz posiadający np. armię wysokich elfów nie otrzymał regimentu szkieletów. Nagrodami mogą być zestawy do malowania, duże modele, jak bohaterowie na potworach (smok przyda się w każdej armii). Powinniście unikać sytuacji wysyłania nagród do zwycięzców po turnieju z doświadczenia wiem, że różnie z tym bywa czasami nagrody nie dochodzą, a czasami są zupełnie inne od zamawianych i rodzą się nieprzyjemne sytuację.

Wszystko gotowe, nadchodzi upragniony dzień rozpoczęcia turnieju. Z niecierpliwością czekacie na pierwszych uczestników. Pomyślcie o atrakcjach, które wypełnią im wolny czas np. pokaz filmów wideo, malutkie turniejowe bitwy na pojedyncze regimenty, konkurs na najlepiej pomalowany model. Pozwoli to wam poznać waszych gości oraz da możliwość zapytania, jak interpretuje się i jak się gra „gdzieś tam daleko". Musicie zapewnić miejsce, gdzie gracze mogą odpocząć, złożyć swoje rzeczy bez obawy o kradzież (nie musicie oczywiście pilnować graczy miedzy sobą bo to i tak by się wam nie udało ale nie pozwólcie aby po salach gdzie uczestnicy turnieju się rozłożyli spacerowali „zwykli" ludzie). Powinniście od początku mieć wyznaczone osoby do wpuszczania i pobierania opłat za wejście, osoby, których zadaniem jest pilnowanie porządku (jest to bardzo ważne), sędziów, oraz innych ludzi, którzy będą odpowiedzialni za poszczególne punkty programu. Nie może się tak zdarzyć, że po przyjeździe ludzi nie będzie czegoś bo Darek nie dopilnował bo myślał, że Marek to zrobi. Każdy jest na swoim miejscu i nie ma tłumaczenia...

Losowanie grup - jako że gracze przyjadą w grupkach ze swych środowisk, rozlosujcie tak grupy, aby nie było możliwości spotkania graczy z tego samego miasta. System prowadzenia turnieju ściśle związany jest z ilością uczestników. Przy małej ilości rozgrywajcie grupy (najlepiej cztero osobowe), z których będą przechodzić dalej po dwóch uczestników z największą liczbą zwycięstw. Przy dużej liczbie uczestników pierwszym etapem również powinny być grupy (niektórzy przyjadą z bardzo daleka i nie jest dobrze, aby po pierwszej przegranej bitwie byli już turnieju) drugim etapem jest system kto przegrywa ten odpada i w końcu finał powinien odbyć się również w grupie. Przy finale postarajcie się aby odbył się na drugi dzień po przespanych kilku godzinach będzie spokojniej a i graczom przyda się troszkę odpoczynku. W czasie całego turnieju powinni być wyznaczeni sędziowie (jak pisałem wyżej). Pamiętajcie że sędzia ma zawsze zdanie decydujące ale nie oznacza to, że nie może zasięgnąć opinii innych graczy. Jako sędziowie nie pozwólcie na kłótnie i głośne dyskusje w sytuacjach, w których nikt nie jest pewny posiłkujcie się kostkami i rzutami sędziowskimi czyli „na 4+ Józek ma racje". Sędziowie nie są nieomylni dlatego macie prawo pytać się i zaczerpnąć opinii u innych graczy co myślą o spornej sytuacji ale to wy podejmujecie decyzję. Oprócz sędziowania pilnujcie, aby gra odbywała się między dwoma graczami, a nie np. grupą z Koziej Wulki i jednym kolegą z Zapominajkowa (bo ich przyjechało kilku, a on sam). Jeśli dochodzi do takich sytuacji każcie stanąć „pomocnikom" dalej od stołu i zabrońcie wygłaszania jakichkolwiek uwag. Niech wasz turniej trwa dla przegranych sale video i gry towarzyskie, konkursy malowania figurek, warsztaty wykonywania makiet. Niech nawet ci, co odpadną, nie nudzą się. Na sam koniec jeszcze parę praktycznych uwag: zawiadomcie najbliższy komisariat policji o waszej imprezie, miejcie pod ręką numer telefonu osoby kontaktowej z ramienia wynajmującego salę, by w razie jakiejkolwiek awarii od razu to zgłosić, posiadajcie telefon komórkowy, dowiedzcie się gdzie jest szpital z ostrym dyżurem, pod wasza salą niech będzie oczekiwał zatankowany sprawny samochód, którego kierowca tej nocy nie wypije piwa. Uwagi te mogą wam się wydać śmieszne ale wypływają z doświadczenia...

W tych paru słowach starałem się zamieścić wszystkie chyba informacje jak zorganizować własny turniej. Pamiętajcie ze im więcej turniejów tym wasza ulubiona gra będzie się lepiej rozwijać, będziecie mieć możliwość zagrania z wieloma innymi graczami, wymiany doświadczeń, zdobycia modeli, jednym słowem do zobaczenia na jakimś turnieju!

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

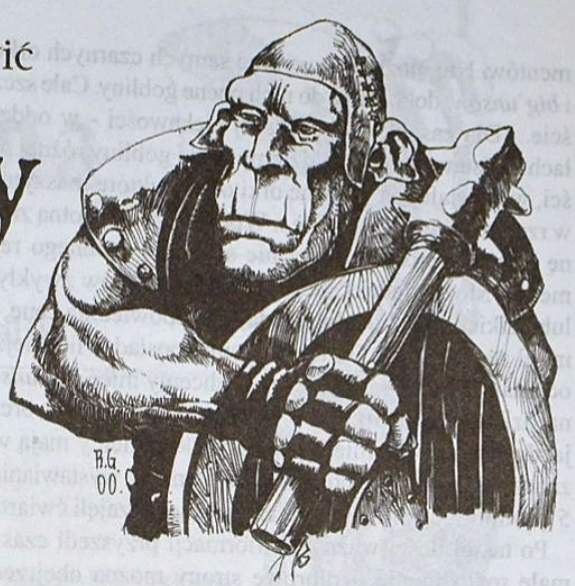




SPRZEDAŻ
DETALICZNA
I HURTOWA:
STREFA 51
WARSZAWA
PÓŁNOCNA GALERIA
DWORCA CENTRALNEGO PKP
PAWILON 26, TEL. 022 6549811

Filip Marković

Najlepszy zielony

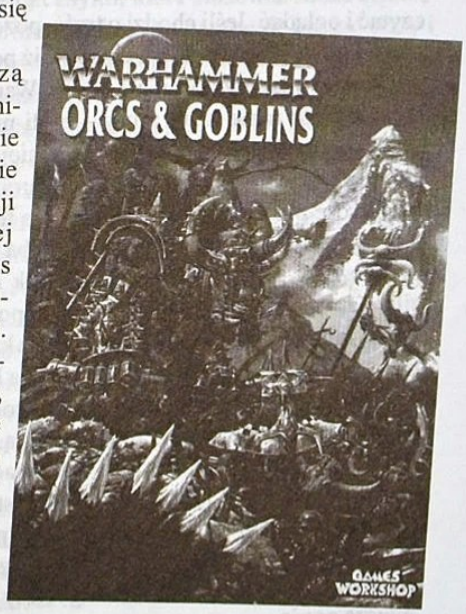


Orki i gobliny to moja pierwsza, a zarazem ulubiona armia w Warhammerze. Zbieram, maluję i gram nimi już dosyć długo. Nic dziwnego zatem, że do tego podręcznika, napisanego przez Ricka Priestleya i Jake'a Thorntona, przyssałem się tak szybko jak tylko się dało.

Pierwszy rzut oka - okładka ładniejsza niż poprzednia. Pierwsze przebiegnięcie przez książkę - niby to samo. Rewelacyjne czarno-białe ilustracje, świetnie wykonane zdjęcia figurek. Tekst drukowany dużą czcionką, wszystko ustawione przejrzyście. Od razu widać, że potrzebne informacje można znaleźć bez problemów. Krótko mówiąc, książka miła i przyjazna. Wygląd jednak nie jest najbardziej istotny. Przystąpiłem do wnikliwej lektury.

Co znalazłem w podręczniku? Po kolei - zasady specjalne. W sumie takie, jakie były - animozje, ignorowanie przez orki uciekających goblinów itd. Bardzo ważna jest nowa broń orków: *choppa* (w wolnym tłumaczeniu siekacz). Wojownik pieszy wyposażony w siekacza podczas szarży otrzymuje modyfikator +1 siły. Po zasadach specjalnych następuje opis ras. Tutaj też nie znajdziemy wielu zmian, wycofano jedynie leśne (forest) gobliny oraz ogry. Niektóre współczynniki zostały zmienione. Ci, którzy się do nich przyzwyczaili lepiej niech uważają. Z ciekawszych modyfikacji - zwykłe gobosy mają teraz Ld 6! U nocnych (night) goblinów mała zawierucha. Fanatycy wprawdzie działają tak jak działali, ale już na przykład nettersi czy squigi są obecnie używane w całkiem inny sposób. Zainteresowanych odsyłam do podręcznika. Super sprawa - gigant teraz losowo wybiera rodzaj ataku, który wykona. Osłabia to nieco jego zdolnosci bojowe, ale zdecydowanie zwiększa napięcie i urozmaica grę. Jedyną istotą latającą jest *Wyvern*. Maszyny: rydwany orków i goblinów oraz stukacze (*pump wagons*) osłabione jak wszystkie rydwany, katapulty, balisty bez żadnych dziwnych zasad. Doom diver nie używa wzornika trafienia. Jeśli wyląduje w oddziale, zadaje mu po prostu k6 ciosów z S5.

Następny rozdział zajmuje się magią orków. Tutaj należy spędzić trochę więcej czasu. Poważne zmiany wymuszone są oczywiście nowym system magii. Nowe czary (choć większość nosi dobrze znane nazwy) są słabsze, zgodnie z założeniami tej edycji. Zlikwidowano *Waagh* test, chociaż obecność dużej ilości walczących orków czy goblinów wciąż jest przydatna, a ork rzucający czar naraża swoją głowę na malutki, lokalny wybuch. Szamani nocnych goblinów mają swoje grzybki, ale już dzikie (savage) orki nie są już tak mocne. Straciły wszystkie umiejętności, które do tej pory posiadały. Dobrze chociaż, że mogą jeszcze rzucać czary. A po czarach rewelacja - magiczne przedmioty. Najlepsza część książki. Książki, w której brakuje tego, co wiele osób lubi - historii rasy. Tutaj jednak pokazano charakter zielonoskórych, przedmioty są orcze aż do bólu. Ci z was, którzy nie znają języka angielskiego, niech znajdą kogoś do tłumaczenia. Opisy wszystkich i nazwy większości są genialne, przy niektórych kładłem się na ziemi ze śmiechu. Świecących sprzętów (tłumaczenie z orkowego) jest ponad 40, zdecydowana większość kosztuje poniżej 50 punktów. Nie są to więc „Miecze, Które Zadają k6 Ran, z Których Każda Zabija Automatycznie". Bardzo mi się to podoba.



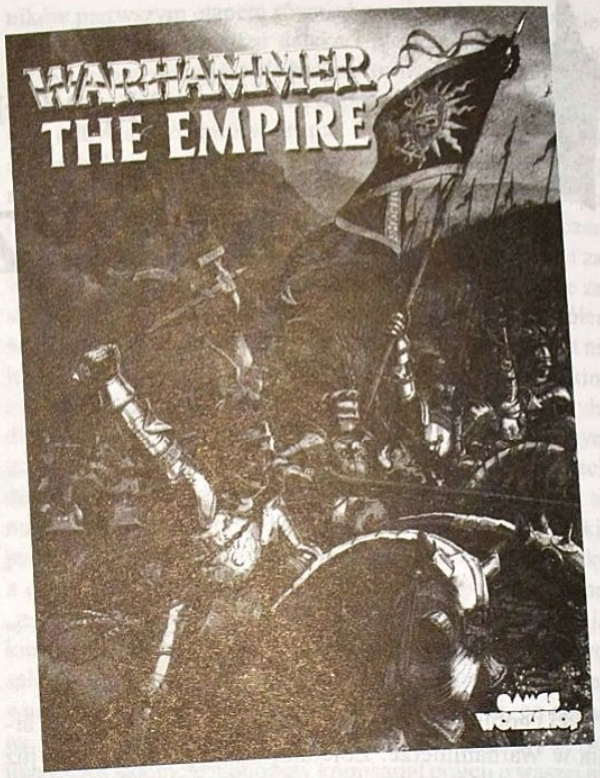
Najważniejszą częścią podręcznika jest oczywiście lista armii. Wiecie już, że w tej edycji całkiem inaczej wygląda proces dobierania oddziałów i postaci. Nie będę wchodził w szczegóły, nie czas i miejsce na to. Powiem tylko, że nowy spsób układania armii właściwie wymusza zbalansowanie regi-

mentów. Nie można już wybrać samych czarnych orków i *big'unsów*, dokładając do nich nocne gobliny. Całe szczęście... Dla zaspokojenia Waszej ciekawości - w oddziałach podstawowych znajdziemy orki i gobliny różnej maści, w specjalnych - czarne orki oraz niektóre maszyny, a w rzadkich - giganty, trolle... Wprowadzono istotną zmianę przy *big'unsach*. Teraz nie stanowią osobnego regimentu. Można jednak ulepszyć oddział orków zwykłych lub dzikich (piechota lub jazda) za odpowiednią cenę, by mógł stać się elitą. Do tego musimy posiadać liczniejszy oddział tego samego typu - jeśli chcemy mieć *big'unsów* na dzikach, musimy też wybrać oddział zwykłej orczej jazdy (a więc w sumie 2 oddziały). Regimenty mają wyznaczoną minimalną ilość modeli - koniec z wystawianiem 5 goblinów, by przenieśli 3 fanatyków lub zajęli ćwiartkę.

Po takiej ilości ważnych informacji przyszedł czas na małe rozluźnienie. Kolorowe strony można obejrzeć z przyjemnością. Można też załamać się patrząc na kunszt malarzy. Figurki są wspaniałe i wreszcie wyglądają tak, jak chciałem. Orki są dużymi, wrednymi skur..., a gobliny małymi, złośliwymi skur... Do tego kilka nowych modeli, np. gigant. No i oczywiście garść porad - jak malować, jak robić konwersje czy tereny do gry.

Zaraz za kolorowymi stronami postacie specjalne. Te, które do tej pory tworzyły historię zielonej rasy są tylko wspomniane. Pa Morglum, pa Skarsnik, pa, mój ulubiony Gromie. Dokładnie opisano dwóch nowych bohaterów - wojownika i szamana. Rozdział dotyczący taktyki zainteresuje tylko początkujących graczy. Rady w stylu „30 orków bardziej się przyda niż 10" są po pierwsze oklepane, a po drugie nie zawsze dobre. Na koniec podręcznika niespodzianka - alternatywne sposoby składania armii, np. hordy nocnych goblinów czy snotlingów (da best! Same snotlingi i giganty w armii!). Pojawia się też możliwość użycia forest goblinów w leśnej armii. Tak jak z postaciami specjalnymi, przed użyciem trzeba się skonsultować z przeciwnikiem.

Książka armii orków i goblinów jest dobra. Graficznie jest na takim poziomie, że chce się ją trzymać w rękach, czytać i oglądać. Jeśli chodzi o treść, pozostawia znacznie mniej wątpliwości co do przepisów niż poprzednia. Wiele plusów wynika z założeń VI edycji Warhammera. Przynajmniej dla mnie są to plusy - czyli np. zbalansowane armie z charakterem, w których ważniejsze są regimenty niż postacie z magicznymi przedmiotami czy potężne czary. Gracze preferujący wygrzew mogą tego nie polubić... Ich sprawa. Sama armia... No cóż, trzeba poczekać na inne podręczniki, ale wydaje mi sie, że jak do tej pory - ani silna, ani słaba. Będzie mogła prawdopodobnie wygrać z każdą inną rasą, jak również przegrać z każdą. Znając jednak politykę GW, każda następna armia będzie trochę silniejsza (a może to też się zmieni?). Trochę mniej wyborów w porównaniu z poprzednią edycją, ale ciągle zielonoskórzy są elastyczni - mogą atakować, mogą i bronić. Jedynym minusem książki jest brak historii, sytuację ratują jednak krótkie opowiadanka. Czy polecam ten podręcznik innym graczom? Nie. Z jednego tylko powodu. Nigdy nie chciałem, żeby orki i gobliny były najpopularniejszą armią...



Dziwi mnie fakt, że najważniejsza armia Starego Świata tak długo była pomijana przez twórców Warhammera. Dopiero wraz z pojawieniem się 4 edycji ukazała się księga Imperium. To było coś! Zróżnicowanie jednostek, wspaniałe działa... Aż chciało się grać. Lata płynęły, a każda nowa, opisywana prze GW armia była ciekawsza i silniejsza od poprzedniej. W końcu Warhammer doczekał się nowej, piątej edycji. Część wojsk została poprawiona, ich siła znowu wzrosła, a Imperium pozostawało bez zmian. Ostatecznie doszło nawet do tego, że w siłach królestwa Sigmara nie „opłacało" się wystawianie ludzkich jednostek, podczas bitew dominowały halflingi, ogry i krasnoludy.

Sytuacja wreszcie uległa zmianie wraz z pojawieniem się szóstej edycji Warhammera. Jako pierwszą wydano właśnie Imperium. Wraz ze zmianą części przepisów, a zwłaszcza wprowadzeniem nowego sposobu tworzenia wojsk siły największego królestwa ludzi bardzo zmieniono.

Jedną z ważniejszych zmian jest to, że armia składa się wyłącznie z ludzi. Nie ma już ogrów, halflingów, ani krasnoludów. Jeżeli ktoś bardzo będzie chciał wzmocnić swoje szeregi oddziałami nieludzi może jednak skorzystać z listy armii **Dogs of War** zamieszczonej w **WD 251**.

Kolejną zmianą jest wycofanie kilku przydatnych i charakterystycznych dla Imperium maszyn bojowych. Alesio Cavatore, autor podręcznika zrezygnował z kontrowersyjnego Czołgu Parowego (*Steam Tank*), szybkiego i dosyć ciekawego Wozu Bojowego (*War Wagon*), no i oczywiście z Katapulty Halflingów (*Hot Pot Catapult*). Bardzo okrojono także listę potworów. Generał Imperialny może liczyć jedynie na wsparcie gryfa oraz pegaza. Nie ma jednak co rozpaczać, podobnie sytuacja wygląda w innych armiach. Bardzo cieszy fakt, że pozostała zasada Rozdzielenia (*Detachment*). W świetle nowych zasad gry zasada ta jest bardzo przydatna. Główny oddział może

Zapomniana armia

Tomasz Kowalik



być wspierany przez dwa mniejsze, które mogą zaszarżować flankę przeciwnika, ostrzelać go, a nawet wykonać kontrszarżę na flankę wrogiego oddziału! W zamieszaniu bitewnym takie manewry mogą być niezwykle groźne dla przeciwnika.

Do najpotężniejszych postaci na polu bitwy należą: Elektor, dzięki któremu zwykły oddział może mieć magiczny sztandar, Wielki Mistrz Zakonny, oddziałem, którym dowodzi jest niewrażliwy na psychologię, a także Magowie 3 i 4 poziomu, którzy zgłębili tajniki Wiedzy: Ognia, Metalu, Cienia, Bestii, Niebios, Światła, Życia i Śmierci. Każdy z Lordów może posiadać przedmioty magiczne warte w sumie do 100 pkt., Elektor może dosiadać gryfa, a Magowie pegazów. W sekcji Bohaterowie mamy do dyspozycji: Kapitana - to zwykły bohater, który jednak może dosiadać pegaza, Wojownika Kapłana, który dysponuje czterema modlitwami traktowanymi jak czary, może dodawać jedną kostkę do puli rozpraszania czarów i dodatkowo oddział, którym dowodzi nienawidzi wszystkiego, co związane jest z Chaosem, Ożywieńcami i Skavenami. Do bohaterów zaliczają się też Magowie 1 i 2 poziomu oraz Inżynierowie, dzięki którym można powtórzyć rzut kością artyleryjską dla Wielkiego Działa i Moździerza lub zastąpić nim jednego z członków obsługi dowolnej maszyny.

Jako Jednostki Podstawowe możemy wystawić kilka rodzajów piechoty (Halabardników, Włóczników, Mieczników, Wolne Kompanie), wsparcie ogniowe (Łucznicy (mogą przybrać formację *skirmish*), Kusznicy i Strzelcy (podczas pierwszego strzelania zasięg ich strzelb jest większy o k6")), a także ciężką jazdę. Tu chciałbym się na chwilę zatrzymać. Atutem Imperialnej kawalerii jest to, że wystawia się ją z puli Jednostek Podstawowych, ma wysoki rzut obronny (1+), jeden oddział może mieć powiększoną do 4 siłę. Dodatkowo można wystawić jeden oddział Templariuszy Białego Wilka, którzy walczą młotami kawaleryjskimi dodającymi podczas szarży 2 do siły, a podczas kolejnych rund 1. Jeżeli dodatkowo podniesiemy im siłę to otrzymamy bardzo groźny oddział.

Oddziały Specjalne to: *Greatswords*, posiadają miecze dwuręczne, pełne płytowe zbroje (rzut obronny na 4+), podlegają także zasadzie *stubborn*, *Pistolierzy*, traktowani jako szybka kawaleria, mogą walczyć dwiema broniami oraz Wielkie Działo i Moździerz (jego siłę zmniejszono do 3, ale przy strzale stosuje się znacznik 5" i wszystkie modele pod znacznikiem zostają trafione bez dodatkowych rzutów).

Flagellanci (trochę słabsi niż w 5 ed.) i nowy *Helblaster* to Oddziały Rzadkie (do tej kategorii zalicza się też najemników). Jak zapewne zauważyliście oddziałów jest znacznie mniej. Spowodowane jest to przez dwa fakty. Po pierwsze GW chce, aby wszystkie armie były zbalansowane, po drugie pojawią się figurki wszystkich oddziałów z ksiąg armii. Jeszcze słowo o Kislevitach. Alesio w nowej księdze Imperium nie zamieścił ani jednego oddziału wojowników z mroźnej północy. Krążą słuchy, że pojawi się oddzielna armia Kislevu, prawdopodobnie opublikowana zostanie w WD.

W księdze znajdziecie jeszcze 4 strony wypełnione przedmiotami magicznymi, które stosować może tylko i wyłącznie Imperium. Wybór jest naprawdę bardzo duży i różnorodny. Przedmioty są zbalansowane i stanowią ciekawe urozmaicenie. Kolorytu armii dodaje dwóch bohaterów specjalnych. Pierwszym jest Luthor Huss – potężny Wojownik Kapłan, którego jedynym celem jest walka z wrogami Sigmara. Drugim jest tajemniczy Balthasar Gelt – Najwyższy Patriarcha Kolegiów Magii, mag znający wszystkie zaklęcia Wiedzy Metalu. Koszty tych bohaterów są dosyć wysokie, ich wybór traktuje się jako wybór 1 lorda i 1 bohatera, ale można ich wystawić bez zgody przeciwnika. Resztę księgi zajmują fragmenty historii Imperium, opis Kolegów Magii oraz kolorowe strony z poradami na temat malowania figurek.

Imperium jest bardzo różnorodną armią. Są oddziały piechoty, strzelcy, jest ciężka i lekka jazda, są magowie i przydatne machiny wojenne. Dzięki tej różnorodności można ciągle zaskakiwać przeciwnika nowymi rozwiązaniami taktycznymi. Przydatna jest też zasada Rozdzielenia. Aż miło popatrzeć na twarz przeciwnika kiedy na flanki jego szarżującego oddziału atakują dwa nasze regimenty.



Być bohaterem

Demo

Jeszcze zupełnie niedawno, niemal po każdej sesji RPG, jeden z moich graczy miał do mnie pretensje. Twierdził, że nie czuł się bohaterem. Nie czuł, że jego postać żyje dla wyższych celów, że została stworzona, by dokonać czegoś niezwykłego. Mijały kolejne sesje, starałem się zmienić coś w stylu prowadzenia, jednak problem wciąż się powtarzał. Po którejś z kolei sesji usłyszałem: Nareszcie czyste heroic fantasy. Nareszcie czuć, że jesteśmy bohaterami. Odetchnąłem z ulgą i zabrałem się do analizy problemu.

Niedowartościowanie i poczucie równości bohaterów ze zwykłymi ludźmi to problem, z jakim często borykają się MG. Gracze nie czują, że ich postacie są wyjątkowe. Sesje przypominają powieści Kresa, czy Cooka, zwykły pijaczyna jest dla nich wyzwaniem, a odzyskanie skradzionego konia rośnie do rangi wyprawy na smoka. Najprostszy strażnik dróg traktuje bohaterów jak chłopów, a urzędnicy nie chcą z nimi rozmawiać i wypraszają na zewnątrz.

Dlaczego?! Przecież postać gracza jest wyjątkowa! Jest bohaterem! Nieustraszonym pogromcą zła, nie lekającym się żadnego niebezpieczeństwa. Obrońcą potrzebujących, którego zna każdy oprych, i któremu ustąpią miejsca w każdej karczmie. Jak ukazać graczowi, że jego postać jest bohaterem? W jaki sposób pokazać różnice, jakie dzielą bohatera gracza od szarych zjadaczy chleba? Rozpatrzmy sprawę od początku.

Czy postać stworzona przez gracza jest z założenia bohaterem? Czy już w życiorysie gracz opisał jej heroiczne czyny? Przyjmijmy, że tak. Gracz stworzył postać rycerza zakonnego - Ferrisa. Życiorys podaje, że bohater uczestniczył w krucjacie na innowierców, a kilka lat później uratował porwaną przez banitów królewnę. Takiego kogoś z pewnością owieje legenda, wędrowni bajarze zrobią to co do nich należy śpiewając o rycerzu ballady. Ferris jest bohaterem! Na ziemiach należących do ojca królewny Ferris jest „ustawiony" do końca życia. Gdy tylko pojawi się na horyzoncie, witają go wieśniacy, dziewczęta wieszają na szyi konia kwieciste girlandy, a dwór śle powitalny orszak. Ferris jest bohaterem i należą mu się najwyższe honory.

Musisz pamiętać o tym, że Twoim zadaniem jest zapewnić graczom dobrą zabawę. Skoro jeden z nich wybrał sobie właśnie taką postać, to znaczy, że chce się czuć uwielbiany. Chce czuć, że jest rycerzem, bohaterem danej krainy. W każdej karczmie, w której zostanie rozpoznany, młodzieńcy będą prosili go, by zezwolił im być swoim giermkiem. Dziewoje z wypiekami na twarzach będą chłonąć każdą opowieść o przygodach. Wędrowni bardowie będą ubiegali się o prawa do spisania przygód Ferrisa. Należy bowiem pamiętać, że dla rycerza nie złoto a sława ma największą wartość.

Pamiętaj Mistrzu, że taki bohater nie jest zwykłym człowiekiem. Co wyróżnia go od zwykłych ludzi? Na przykład to, że nikt nie chce mu pomóc. Powody są różne, np.: strach. Każdą świętą misję jaką bohater musi wykonać, każde zadanie jakiego się podejmie musi wykonać sam. Co więcej, nikt nie wierzy, że mu się uda (wszak podejmuje się rzeczy niemożliwych, a każda kolejna misja jest bardziej niebezpieczna od poprzedniej).

– Tedy mówię wam chłopy, jakem rycerz Ferris, ubiję poczwarę, która zagnieździć się opodal wioski waszej ośmieliła! A kogo odwaga nie opuściła, kto sławy głodny, ten iść wraz ze mną i walczyć ramię w ramię może! Kto zatem?!

– Co Wy panie rycerz! Gadzina jak stodoła wielka! Pójdziemy to życie postradamy!

– Taaa...Słusznie prawi. A pamiętacie chłopy tego rycerza, co nie dalej jak pół miesiąca temu poszedł przed jaskinię? Nic ino ogłowie po koniu zostało, a po samym

rycerzu nawet zbroja się nie uchowała. A Zbycho co to z nim poszedł, to obie łapy stracił, a i ślepia wypalone ma.

– Więc stawię czoła bestii sam. Prowadźcie mnie przed pieczarę kmiecie!

– A to udacie się panie rycerz w stronę tej góry, a u jej podnóża już ślady znajdziecie.

Nasz bohater uda się na spotkanie przeznaczenia. Sam, bo chłopi boją się nawet zbliżyć do pieczary smoka. A jeśli Ferris żyje już na tyle długo, że jego sława dotarła do smoka? Zanim dojdzie do pojedynku, smok może wypowiedzieć kilka słów uznania pod adresem rycerza. Po pojedynku, który oczywiście wygra Ferris, wieśniacy z trudem będą szukać w swym ubogim słownictwie odpowiednich podziękowań. Ucztom i radości nie będzie końca. Naturalnie Ferris, jak na bohatera przystało nie weźmie od wieśniaków zapłaty i oddali się z wioski wraz ze wschodem słońca. Wiecie po kogo poślą chłopi w razie kolejnych kłopotów? Czyje imię będą powtarzać każdemu podróżnemu, który odwiedzi wioskę? Jakie imię będzie nosił syn sołtysa? Przez wiele pokoleń imię Ferrisa będzie znane w tych okolicach. Jeśli w swoich scenariuszach założyłeś podróż graczy w przyszłość, nic nie stoi na przeszkodzie, aby Ferris dotarl do starych rękopisów anonimowego kronikarza, które mówią o jego heroicznych wyczynach, honorze i poświęceniu. Gdy gracze wrócą do normalnego czasu, do drużyny przyczepi się mnich, który będzie coś bazgrał za każdym razem, gdy Ferris i jego drużyna zrobią coś wyjątkowego. To wyróżnia bohaterów z szarego tłumu. Pozwól graczom rozkoszować się chwilami chwały. Dla takiego bohatera jak Ferris najwspanialszym dowodem sławy nie będzie zaproszenie na bal arystokracji, lecz darmowa gościna w przydrożnym zajeździe. Jedyną zapłatą o jaką karczmarz poprosi będzie zapewnienie, że gdy tylko bohater odwiedzi pobliskie okolice, ponownie zaszczyci swoją osobą zajazd.

Inaczej jest, gdy gracz zaczyna grę postacią „od zera." Jest nieznany, ludzie nie szanują go, może nawet budzi śmiech, litość, czy agresję. Wyobraźcie sobie taką oto sytuację...

W karczmie, do której trafiają bohaterowie kilku mężczyzn siłuje się na ręce. Do ich stołu podchodzi Giadr, młody, „świeżo upieczony awanturnik". Twarz dziecka, wesołe oczy, a pod nosem kruchy, młodzieńczy zarost. Mówi, że chce się spróbować. Naturalnie budzi burzę śmiechu. Zniszczone ubranie, zwykły miecz i bijąca na odległość naiwność i ciekawość świata. Nikt ze zgromadzonych nie dostrzega stalowych mięśni skrytych pod fałdami obszernego płaszcza. Nikt nie widzi tatuażu na karku Giadra, który świadczy o ukończeniu szkolenia w starożytnej szkole walki. Rozpoczyna się pojedynek. Już w chwili gdy zawodnicy chwytają się za dłonie, przeciwnik Giadra jest zaskoczony silnym uściskiem na pozór drobnej dłoni. Gong. Giadr na początku ma przewagę, lecz w pewnym momencie jego przeciwnik wykrzywia wargi w grymasie bólu, i szybko kończy pojedynek. Nastaje cisza, którą będzie przerywać tylko ciężkie dyszenie zawodników. Przeciwnik Giadra od kilku lat jest niepokonanym mistrzem, i nikomu nie udało się nigdy wytrzymać tak długo w pojedynku z nim. Przechodząc koło alkierza bohater gracza usłyszy głos swego przeciwnika: *Psia mać! Ten gnojek o mało co nie złamał mi ręki! Nawet się chędożony nie spocił! Nawet mu żyły nie wezbrały! A widziałeś ten jego cholerny uśmiech? Zaraza na takiego! Jeszcze mam łapę zdrętwiałą. A jego ścisk?! Niedźwiedź by mi tak kości nie porachował...*

Dajesz graczowi do zrozumienia, że mało kto jest mu równy, lecz są i silniejsi od niego. To bardzo ważne, bo gracz może w przypływie samouwielbienia brać wszystko „na klatę" wierząc w swą „twardość." Mistrz siłowania długo pomyśli, nim zechce powtórzyć ten pojedynek.

Ponieważ scenariusz zazwyczaj zakłada przeciwników odpowiednio silnych, aby mogli stanowić godne wyzwanie dla postaci graczy, musisz Mistrzu pamiętać, że zwykli ludzie naprawdę są zwykli. Nie umieją walczyć, nie znaja się na magii i złodziejskich sztuczkach. Jeśli na Twojej sesji w jednej z ciemnych uliczek jakaś grupa napada na drużynę, to własnie gracze będą górą. Dlaczego? A dlatego, że to oni przemierzają gościńce w poszukiwaniu przygód. To właśnie oni są bardzo dobrzy w tym co robią, podczas gdy przeciętny rzezimieszek nie byłby w stanie stawic czoła przeszkolonemu żołdakowi. Mało tego, członkowie drużyny są specjalistami w swoim fachu. Wojownik poradzi sobie bez problemu z trzema napastnikami, zabójca zniknie i zasztyletuje dwóch następnych zanim się zorientują, że to oni są ofiarami, a ognista kula maga sparaliżuje strachem resztę. I co najważniejsze, postacie graczy mają coś, co pozwala im błyskawicznie reagować - zmysł walki. Normalny człowiek w momencie niespodziewanego napadu jest sparaliżowany strachem, zdezorientowany, nie jest w stanie racjonalnie myśleć. Ale nie postacie graczy. Oni doskonale się czują w takich sytuacjach. Każdy z nich reaguje w ułamku sekundy. Dlaczego? Bo jest zawodowcem. Jest bohaterem. Naturalnie nie staram się nikomu wmówić, że postaci graczy nie da się zaskoczyć, oszukać, zabić. Chodzi mi jedynie o to, że do tego są zdolni naprawdę dobrze wyszkoleni przeciwnicy. Nie zwykłe rzezimieszki.

Pamiętaj Mistrzu, że, mimo iż postać gracza jest dopiero początkującą, to bardzo szybko się uczy. Zgrana ekipa początkujących może zdziałać cuda. Jeśli drużyna ma wykonać jakieś zlecenie, i właśnie odgrywasz pracodawcę spróbuj czegoś takiego: „Wziałem was, bo jesteście nowi. Niedoświadczeni? Fakt. Ale jesteście swieżą krwią. Nikt was nie zna. Nikt nie wie, co potraficie. A ja wiem, że działając razem jesteście całkiem nieźli." Tu naturalnie też trzeba uważać, aby drużyna nie popadła w samouwielbienie.

Mało kto rodzi sie bohaterem, a jeszcze mniej osób nim zostaje. Gracze mogą nie czuć się bohaterami, jeśli nie będą mieć jakiegoś „dziwnego" celu. Celem takim musi być coś mistycznego, tajemniczego i pociągającego zarazem, oraz niezwykle trudnego do rozwiązania. Gracz musi wiedzieć, że różni sie od innych ludzi. To, że jest silny nie wystarczy. Przecież niejeden kowal dorówna mu siłą. Jest wybitnym magiem? Cóż. Miał szczęście, że od małego był niezwykle inteligentny. Daj graczowi coś, co pozwoli mu czuć się wyjątkowo. Może wisiorek z kawalkiem tajemniczego metalu, który to ściskał w rączce gdy opuścił łono matki? Może niech jego życie będzie wypełnione dziwnymi wizjami, wspomnieniami z poprzednich wcieleń, dziwnymi zbiegami okoliczności? Być może jakaś

wróżka czytając przyszłość gracza zblednie w jednej chwili, i za żadne skarby nie zechce mu wyjawić jego przyszłych losów? Gracz nie może żyć jak zwykły człowiek. Jest inny. Jest bohaterem. Pamiętacie Thorgala Aegirssona? Przez całe swoje życie nie mógł zaznać spokoju. Wszystko czego chciał, to żyć z rodziną z dala od przemocy, od chciwości ludzi. Niestety, był dzieckiem gwiazd. Był na swój sposób wybrańcem. Każda z postaci gracza tez jest takim właśnie wybrańcem. Jeśli gracz nie określił czegoś, co mogłoby posłużyć jako punkt zaczepienia, nic nie stoi na przeszkodzie, aby zrobił to za niego MG. Wyobraź sobie taką scenę: Drużyna siedzi w karczmie popijając piwo. Atmosfera niezbyt ciekawa. Drzwi karczmy się otwierają i staje w nich doskonale uzbrojony rycerz. Wspaniały napierśnik z herbem świadczącym o dalekim pochodzeniu, kunsztowny miecz przy pasie. Zaraz za nim do karczmy wchodzi jeszcze kilku rycerzy. Rozglądają się po karczmie. Wzrok rycerzy zatrzymuje sie na jednym z członków drużyny. Zza potężnych sylwetek rycerzy wyłania sie młody chłopak, najwyraźniej pachołek. Trzyma na srebrnej tacy pergamin owinięty jedwabistym materiałem. Okazuje się, że jeden z graczy jest potomkiem królewskiego rodu (ten pergamin to akt urodzenia bohatera gracza). Co zrobi gracz? Czy wyruszy w daleką podróż, aby odnaleźć swe korzenie? Wieczorem, najstarszy z rycerzy wyjaśni, że królestwo bez władcy chyli sie ku upadkowi. Wrogowie zaczęli mobilizację wojsk, i ani chybi uderzą. Pomysłów na „wybrańców" jest bardzo wiele. Tajemnicze tatuaże na ciele, prorocze sny, niezwykła siła, zdolności telepatyczne, kontakt ze światem pozagrobowym to tylko nieliczne przykłady. Gracz z pewnoscią zechce się dowiedzieć, co jest źródłem jego niezwykłych umiejętności, oraz w jakim celu i przez kogo zostały mu one nadane.

Z czasem, gdy drużyna urośnie w siłę i zdobędzie doświadczenie, otaczy ją coraz sława. BG staną się potężni, a w efekcie znani.

Pamiętasz westerny, i sceny gdy jakis sławny rewolwerowiec przybywa do miasta? To dopiero scena! Mieszkańcy wylegają na ulice, wyglądają przez okna. Każdy chce zobaczyc żywą legendę. A drużyna to zazwyczaj 4-5 żywych legend! Pamiętasz, co się działo gdy taki rewolwerowiec wchodził do saloonu? Grobowa cisza. Każdy porównuje „żywe legendy" ze swoim ich wyobrażeniem. Gdy twoi gracze znajdą sie w tej sytuacji nie mów nic przez chwilę. Przyglądaj się tylko uważnie. Po chwili gracze będą trochę zdezorientowani. Zaczynasz mowiąc: „Ciszę przerywa karczmarz, który nieśmiało zapytuje czym służyć ." Karczmarz naturalnie modli się, aby „żywe legendy" nie zechciały udowodnić swej tożsamości na jego gościach. Jego dłonie wciąż sie trzęsą, a głos jest dziwnie drżący.

Doskonałym sposobem na uświadomienie drużynie jej potęgi jest ukazanie graczom wizerunku postaci oczami przeciwnika. Niech gracze przypadkowo przechwycą list napisany właśnie przez takiego jegomościa:

Witaj Dzierzbo (później gracze dowiedzą się, że Dzierzba do doskonały, i lecz niezwykle drogi zabójca)

Nigdy mnie nie zawiodłeś, więc ufam, że i tym razem wykonasz zadanie, które Ci polecam. Kilka dni temu pojawiła sie w mieście grupa awanturników. Ogromny barbarzyńca, halfling- spryciarz, elf- mag i jakaś piękna kobieta. Zapewne wiesz, o kogo mi chodzi. Wczoraj wykradli mi dokumenty dotyczące sprawy kupna ziemii na zachód od miasta. Wiesz, że jeśli te dokumenty dostaną się w ręce Curta de Tuorch'a jestem skończony. Musisz ich zlikwidować. Dostaniesz ile chcesz. Nawet 10-krotnie więcej za każdego niż zwykle. Uważaj jednak. Wysłałem Grubego Dęba i jego kompanów, aby wygrzmocił im skórę. Sam osiłek dał radę Dębowi, a gdy dorwał sie do czterech jego kompanów, wynieśli ich półżywych. Ten halfling też jest zawodowcem. Aby wykraść te dokumenty musiał chyba chodzić po ścianach jak pająk. Znasz przecież ściany mojej kamienicy. Ty ledwo im dałeś radę. Co do elfa...Ten ostrouchy szermierz wykończył w pojedynkach już czterech szlachciców. Do tego jest także doskonałym łucznikiem. Ta kobieta jest zagadką. Moi informatorzy sądza, że zna sie na magii. Koty w jej pobliżu wariują. Wiem także, że była w nocy u kapitana straży. Owinęła go sobie wokół palca...

Oczywiście list może być dłuższy. Niech gracze zobaczą, jak widzą ich inni. Niech wykorzystają to, czego się w nich najbardziej boją wrogowie. Niech wiedzą, że aby ich powstrzymać przeciwnik używa wszelkich dotępnych środków. Pamiętaj, że im drużyna staje się „twardsza," tym trudniejszych zadań sie podejmuje. Każde zadanie niesie ogromne ryzyko, a każdy błąd jest drogo opłacany. Jeśli przeciwnik drużyny wynajmuje inną grupę awanturników, aby zajęła sie graczami, będą to zawodowcy. Zapomnij jednak o frontalnym ataku i pojedynku. Do graczy nawet Leon Zawodowiec nie odważyłby sie podejść na zasięg miecza, czy strzału kuszy. Najemnicy będą próbowali wrobić BG w konflikt z prawem lub otruć graczy. Po co te podchody? Bo gracze to nie byle kto. To bohaterowie! Ich wyczyny są dobrze znane w światku przestępczym. Ktoś, kto podjął się ich wyeliminować, doskonale zdaje sobie sprawę ze stopnia trudności zadania.

Jeśli dojdzie już do pojedynku twarzą w twarz, musisz pamietać o kilku zasadach. Po pierwsze jest mało prawdopodobne, by ktoś zginął. Dlaczego? Bo walczą zawodowcy. Jeśli poniosą straty będą próbowali się wycofać. Podczas pojedynku opisz, jak doskonale sie uzupełniają przeciwnicy. Gracze muszą wiedzieć, że tym razem trafili na trudnych przeciwników. Podpowiesz im w ten sposób, że tylko jako zespół mogą wygrać. Wtedy zrozumieją, że gdy ktoś z nich nie będzie w stanie walczyć, należy się wycofać. Przyjmijmy, że przeciwnicy zaatakowali z zaskoczenia. Wykorzystali przewagę. Wygrali. Gracze leżą w kałuży krwi, obici, półprzytomni. Przywódca wrogiej drużyny zamiast dobić BG pochyla sie nad jednym z nich:

„Nic nie mów, oddychaj spokojnie. Wyjdziesz z tego. Ja... Ja wiem kim jesteś. Wiem kim są Twoi towarzysze. Wiedz, że to był prawdziwy zaszczyt walczyć z Tobą, i Twoimi kompanami...Słyszę straż. Oni Was opatrzą. Powiedzcie, że was napadnięto...Żegnaj..."

Gracze jak przez mgłę widzą, jak ich przeciwnicy oddalają się słaniając na nogach. Niech BG widzą ślady krwi, jakie się za nimi ciagną. Niech widzą, że tamci też poważnie oberwali. Gdy przybędą straznicy, podnieś drużynę na duchu. Żołdacy nie moga wyjść z podziwu, że można

przeżyć z takimi ranami. Przecierają oczy na widok podnoszącej się o własnych siłach drużyny.

Gracze ponownie spotykają swoich przeciwników. Okazuje się, że jeden z nich nie przeżył. Co teraz? Czy znowu stoczą pojedynek? Nie. Teraz opiszesz wpomnienia bohaterów z owej nocy, gdy walczyli z równymi sobie. Przypomnisz ból, cierpienie, strach o własne życie. Opisz jednoczesnie niepokój, jaki rysuje się na twarzy wrogów. Oni także nie chcą walczyć. Wiedzą, z kim mają do czynienia. Też mają przed oczyma ten pojedynek. Widzą siebie poranionych, broczących we własnej krwi. Jest mało prawdopodobne, by drużyna zaryzykowała walkę. Może nawet spędzą z „wrogami" ten wieczór, pijąc i wspominając jak walczyli. To właśnie wyróżnia bohaterów od zwykłych awanturników. Są dużo bardziej rozsądni, gdy chodzi o ich życie.

Walka. Czesto właśnie tu pojawia sie najczęściej problemów. Gracz nie jest zadowolony z jej wyników, nie zgadza sie z nimi, twierdzi, że jego postać jest za słaba, przeciwnicy zbyt silni. A przecież MG zazwyczaj stara sie tak dobrać oponentów, by gracz miał z nim szansę. Niech za przykład posłuży nam mistrz miecza Akuma. Dla tego wojownika walka mieczem i szukanie przeciwników równych sobie jest celem życia. Poprzez pojedynki doskonali swoją technikę. Na stu wojowników jeden może mu dorównać, a dziesięciu być może zdoła stawić bierny opór. Jeśli Akuma spotka na swej drodze przeciwnika, który na sam dźwięk jego imienia nie ucieknie, może to oznaczać tylko jedno: jest on tym jednym z setki, lub też w życiu nie słyszał o Akumie. Takiej walki nie można poprowadzić w standartowy sposób. Gdy tylko Akuma zobaczy w jaki sposób przeciwnik trzyma swój oręż, będzie wiedział na ile stać jego właściciela. Nastepne dwa cięcia rozwiążą sprawę. Akuma będzie wiedział wszystko o technice walki przeciwnika.

„...Tnie z góry! Bez większych trudności parujesz jego atak, on wyprowadza następny cios. Tym razem mierzy w nogi! Zbijasz z obrotu pewnym ruchem. Tniesz krótko na wysokości głowy. Przeciwnik z największym trudem paruje. Ponawiasz atak. Rozpaczliwie się broni. Jedno cięcie! Drugie! Trzecie od góry, przez bark! W jego oczach widzisz przerażenie... Osuwa się powoli..."

Cóż, może i widać tu, że Akuma był lepszy. W końcu pokonał przeciwnika w kilka sekund. Ale to zawsze można przypisać rzutom kośćmi. Graczowi to nie wystarczy. Spójrzmy na nieco inną wersję:

„...Wyjmuje z pochwy starannie kuty lekki, jednoręczny miecz. Chwilę waży go w dłoni. Próbuje uderzeń. Przygotowuje się. Stoisz spokojnie czekając, aż będzie gotowy. Próbujesz rozgryźć jego technikę. Sposób w jaki trzyma miecz. Jeśli uderzysz od dołu będzie mu ciężko sparować. Sposób w jaki się porusza... Miękko, bez wysiłku. Zaraz. Polega dużo bardziej na prawej nodze niż na lewej. Zapewne na nią będzie robił wyskoki... Jest gotowy. Ukłon. Skrzyżowanie mieczy. Odchodzi kilka kroków. Chwilę czeka. Już wie, że nie jesteś zwykłym podróżnym. Kropelka potu na czole. Boi się. Naciera! Tnie z góry! Bez większych trudności parujesz uderzenie. Wyprowadza nastepny cios. Jest szybki. Ale i tak zbyt wolny. Tym razem mierzy w nogi! Zbijasz z obrotu pewnym ruchem. Odsłonił się. Tniesz krótko na wysokości głowy. Z największym trudem paruje. Jest twój. Ponawiasz atak. Roz-



paczliwie się broni. Jedno ciecie! Drugie! Skończysz z nim, kiedy zechcesz. Trzecie od góry, przez bark! W jego oczach widzisz przerażenie... Osuwa się powoli..."

Na co należy zwrócić uwagę podczas takiego pojedynku? Najważniejsza rzecz to pokazać graczowi, że jego postać bez przerwy panuje nad sytuacją. Przewyższa przeciwnika techniką i sprawnością fizyczną. Potrafi przewidzieć jego ruchy. Wie, kiedy i gdzie uderzy, kiedy się odsłoni. Nie mozna dopuścić do sytuacji gdy kostki pokażą, że Akuma został trafiony, a MG powie po prostu „*...nie udało Ci sie sparować. Czujesz piekący ból...*" Jak to nie udało się?! Przecież Akuma to mistrz! Mozna to rozwiązać tak: „*...Możesz go zabić w każdej chwili. Popełnia zbyt wiele błędów... Nagle! Tnie rozpaczliwie w bok! Błyskawicznie parujesz! Jednak jego ostrze boleśnie, choć niegroźnie rani w udo... Zlekceważyłeś go. Nie doceniłeś. Czas z nim skończyć. Koncentrujesz się na jednym ciosie...*"

Wystarczy drobna zmiana w narracji, by gracz poczuł, że jego bohater, podobnie, jak postacie z książek heroic fantasy jest kimś wyjątkowym.

A wyobraź sobie sytuację, gdy BG wędrując przez las zostają zaatakowani przez grupę rozbójników...

Herszt staje na trakcie i wykrzykuje: *Dajcie co macie, albo zginiecie...* Gracze zazwyczaj w takich sytuacjach uniesieni honorem gotowi sa stracić życie w obronie własnego dobytku. Odpowiadają więc niezbyt kulturalnie, i dorzucają jeszcze cos od siebie. Herszt na to:

- Za kogo się macie psie juchy?! Za samego Akumę-mistrza miecza?!

I tu gracze są już lekko zdezorientowani. Potwierdzają z ociąganiem.

- Milczeć wieprzu! Wiedz, że Akuma ma 2.5 m wzrostu, siłę trzech mężów, w mieczu nikt mu nie dorówna, a każdy jego kompan stanie za pięciu moich ludzi. Sam widziałem jak on i jego drużyna rozbili w pył dwudziestoosobowy oddział żołnierzy...

Naturalnie Akuma ma jakieś 1.7 m., i nie jest specjalnie silny. Jednak, gdy drużyna usłyszy takie słowa, od razu wstąpi w nią nowy duch. Do tego jeśli będą mogli wyżyć się na rabusiach osiągniesz zdumiewające rezultaty.

Mistrzu. Nie zapominaj jak niezwykłe są postacie graczy, i jaki wpływ mają na otaczający ich świat. Pokaż im jak bardzo ich życie różni się od życia zwykłych ludzi. Pogadaj z graczami, co dla nich oznacza „być bohaterem" i pozwól im na czas sesji odpłynąć w inny świat. Gdy uda Ci się, gracze z pewnością jeszcze bardziej zbliżą się do swoich postaci, i na następnej sesji bez wahania powierzą ich los w Twoje ręce.





Detektyw inaczej

Ignacy Trzewiczek

Rano, jak zwykle powitał mnie jaskrawy blask słońca, zmagający się z brudem szyb mojego mieszkania. Miałem tego dnia wiele spraw do załatwienia, dlatego czym prędzej zebrałem się z domu i ruszyłem do biura. Na miejscu powitała mnie Jenny, moja sekretarka.

Znacie? Na pewno.

Każdy z Was musiał się spotkać z bohaterem powieści Raymonda Chandlera. Postać prywatnego detektywa przeszła do kanonu literatury popularnej. Chciałbym was namówić do tego, byście odgrywając postaci detektywów zmienili styl gry i narrację w jakiej prowadzicie bohatera... Czy ja powiedziałem narrację?

Niech sprawdzę... Tak! Powiedziałem „zmienili styl gry i **narrację**"

Jak gracz może zmienić narrację? Przecież to domena MG! Co ma zmienić gracz? Przecież on jedynie deklaruje: „Wstaję rano, idę do biura" Chwileczkę. Wstaje rano, idę do biura, tak? Normalnie, grając zwykłym detektywem złożylibyście waszemu MG taką właśnie deklarację. A jeśli namówiłbym was do tego, by miast tych kilku słów wypowiedzieć zdanie, takie jak przedstawione na początku? Treść ta sama, nie wprowadziliście żadnych obcych elementów, nie przeszkodziliście Mistrzowi Gry w tworzeniu fabuły, nic złego się nie dzieje. A klimat i nastrój opowieści skaczą w górę natychmiast.

Tak, proponuję wam, byście odgrywając postać detektywa (lub dowolną inną, detektyw to tylko przykład) zmienili sposób deklarowania czynności - zamiast dotychczasowego: „Wsiadam do samochodu i jadę na dworzec" - powiedzcie:

Zszedłem na dół. Gromada dzieciaków skakała wokół mojego forda. Gestem przegoniłem ich i wsiadłem do samochodu. Ulice jak co dzień były zapchane, mieszkańcy NY trąbili, przekrzykiwali się, wymachiwali rękami. Byłem do tego przyzwyczajony, po kilku minutach dotarłem na dworzec.

Współgracze będą doskonale wiedzieli, jaką postać odgrywacie. Mistrz Gry będzie doskonale wiedział, jak was prowadzić. To nie będzie kolejna papierowa postać. To nie będzie kolejny zbiór współczynników i umiejętności. To nie będzie kolejny w waszej karierze detektyw. To będzie Phillipe Marlow.

Na zewnątrz lało więc, gdy wszedłem do holu Urzędu Miejskiego cały ociekałem wodą. Zdjąłem mokry kapelusz, strzepnąłem krople wody i ruszyłem na poszukiwanie Wydziału do Spraw Budownictwa.

Normalnie gracz powiedziałby: „Jadę do Urzędu Miejskiego". Normalnie. Standartowo. Tak, jak co tydzień od ostatnich siedmiu lat. Wtedy MG odegrałby Normalnie. Standartowo. Tak, jak co tydzień od ostatnich siedmiu lat urzędniczkę, która odnalazłaby akta sprawy i wszystko byłoby gotowe. Normalnie. Standartowo... Chrzanić standardy!!!

MG: Wydział Budownictwa jest na drugim piętrze, winda nie działa...

Gracz: Winda oczywiście była popsuta, więc na drugie piętro musiałem wejść po schodach. Minąłem po drodze uroczą brunetkę, uśmiechnąłem się do niej, i ruszyłem wgłąb korytarza.

MG: Pokój 104, ósme drzwi po prawej...

Gracz: Drzwi pokoju 104 nie wyróżniały się niczym, na tle pozostałych. Nacisnąłem klamkę i wszedłem do środka.

MG: Mały pokój. Za biurkiem siedzi kobieta, około czterdziestki, ruda, krótkie włosy, przerzuca papiery, gdy wszedłeś podniosła wzrok. Dostrzega, że wciąż kapie z ciebie woda, więc spogląda na ciebie krzywo - „Słucham pana?"

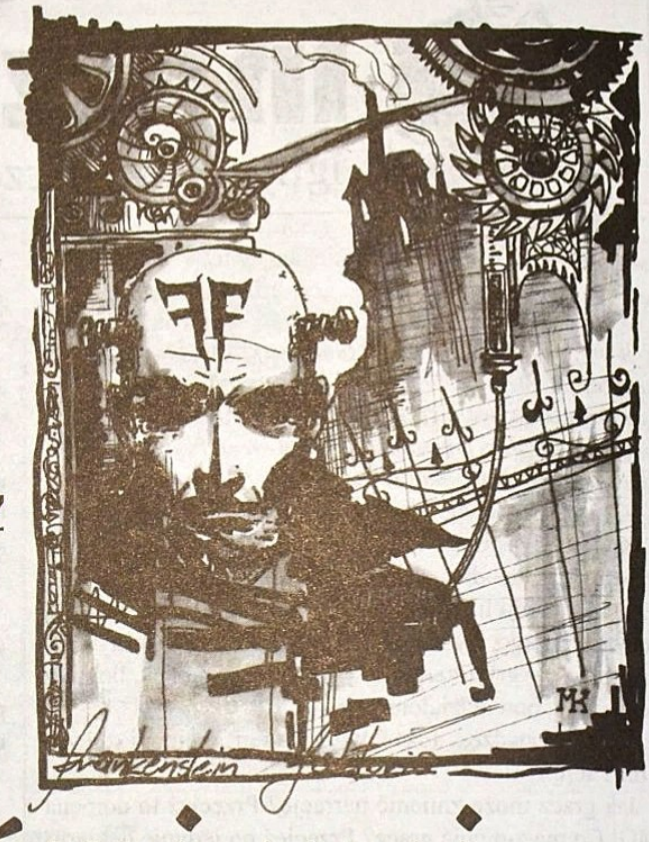
Gracz: Kiedy wszedłem do środka, powitała mnie urocza urzędniczka, tak uroczą jak większość urzędniczek pracujących osiem godzin dziennie na państwowej posadzie. Przywitała mnie chłodnym „Słucham pana" i z wyrzutem spojrzała na mój przemoczony płaszcz. Zrobiłem dwa kroki i nachyliłem się nad biurkiem. Na piersi miała przypiętą plakietkę z imieniem i nazwiskiem - Elizabeth, nie utrudniajmy sobie pracy. Chcę tylko dostać się do hipoteki wieżowca przy Broke Street. To tylko chwila. Będziesz tak miła, czy będziemy się musieli pokłócić? (...)

Powyższa scenka jest nieco przejaskrawiona, tak rozbudowana narracja gracza zbytnio spowolniłaby rozgrywkę i sprawiła, że pozostali gracze zaczęliby się nudzić. Musisz stosować ten trik z umiarem, zawsze mów: „Wyszedłem rano i pojechałem do biura" - zawsze w czasie przeszłym - a do tego, czasami, gdy czujesz, że jest na to odpowiedni moment - rozbuduj scenkę i zrób wraz z Mistrzem Gry przedstawienie - twoi kumple będą się świetnie bawić - polubią Twojego bohatera i „poczują klimat" - zawsze będą wiedzieli, czego się można po nim spodziewać.

Frankenstein

Zew Cthulhu

krwawy *crosover*



Michał Oracz

Miasto żywej śmierci

Wydarzyło się to pod koniec XIX–ego wieku, jesienią, roku pańskiego 18...

Mroźna pogoda, ciemne chmury. Wiatr uderza w okna. Północ. Mroczny pokój, jedna świeca na okrągłym stole. Blade, skupione twarze, blade dłonie splecione w krąg. Blade karty na stole. Karty Tarota. Starsza kobieta tasuje karty, zamyka oczy i zadaje pytanie:

— Czy Jonathan Parker żyje? Rozkłada karty w „krzyż celtycki". Odwraca niektóre z nich. Czy żyje? Tak i nie... Inne pytanie:

— Co się dzieje z Jonathanem Parkerem? Karta „Śmierć". Oznacza też zmianę. Tasuje na nowo karty. Następne pytanie:

— Gdzie teraz jest Jonathan Parker? Ponownie karta „Śmierć"...

Jeden z uczestników seansu, młoda kobieta z wrzaskiem przerywa krąg, rzuca się do tyłu i pada wraz z krzesłem w mrok.

Wstęp:

Pomysł na scenariusz zaczerpnąłem z filmu „*City of the living dead*". Tym, którzy go nie oglądali powiem tylko, że niczego nie stracili. Film ten nie ma zbyt wiele wspólnego ze słynnym cyklem groteski gore o zombich, i nie posiada nawet namiastki klasy i wielkości „Powrotu żywej śmierci". Jednak kilka scen i pomysłów z filmu zasługuje na ponowne podanie np. w postaci scenariusza RPG. Mam nadzieję, że MG zrobi to lepiej niż reżyser, a i efekty specjalne będą na wyższym poziomie. Ach! Z filmu polecam wspaniałą muzykę. Oczywiście, nie zabrakło w scenariuszu i Lovecrafta. Z jakiego opowiadania? Zgadnijcie sami.

Seans spirytystyczny.

Przyjaciółka Badaczy Tajemnic, Maria Parker kilka dni temu poprosiła ich o pomoc w odnalezieniu jej męża. Miesiąc temu Jonathan Parker został wysłany przez swojego pracodawcę do Bystrzycy w Karpatach, by osobiście dopilnować zawarcia bardzo korzystnej umowy z bogatym miejscowym arystokratą na kupno posiadłości w Londynie. Tydzień po wyjeździe Parkera z Bystrzycy przyszedł list, w ktorym pytano, dlaczego zapowiedziany pełnomocnik nie przybył. Okazuje się, że Jonathan Parker nigdy nie dotarł na miejsce... Policja niczego nie ustaliła, nie znalazła żadnych śladów. Jonathan nie zostawił wiadomości, ani nie dał znaku życia. Maria przeczuwała najgorsze. W końcu, po rozmowach z pocieszającymi ją przyjaciółmi męża

i z braku jakichkolwiek innych możliwości, zdecydowała się na udział w seansie spirytystycznym.

Teraz leży nieprzytomna, a seans został przerwany. Osoba, która ją zbada, nie wyczuje pulsu, Maria nie oddycha. Umarła. Na szczęście stan ten trwa jedynie krótką chwilę, po której kobieta odzyskuje przytomność. W momencie śmierci miała wizję...

Wizja

Niewielkie miasteczko, szary świt, poranne mgły i rosa, jesienny wiatr... Drzewa, blade niebo, nagrobki... Cmentarz porośnięty wysoką trawą. Jakaś postać. Młody mężczyzna o smutnym obliczu, czarne oczy, w których umarła wszelka nadzieja. Czarny płaszcz, postawiony kołnierz... nie, to koloratka. Ksiądz. Zatrzymuje się przy jednym z grobów, spogląda na wytarty napis, powoli, jak gdyby czytał go po raz tysięczny: „wszyscy zdążamy do Otchłani, wszyscy - zrodzeni w Otchłani". Wiatr... Drzewo, czarne bezlistne gałęzie szarpane jesiennymi podmuchami. Lina przerzucona przez grubą gałąź. Pętla. Ksiądz wspina się na nagrobek, wyrastający z traw pod ową gałęzią. Zakłada pętlę na szyję. Spogląda jeszcze raz na miasteczko leżące w oddali. Trach! Koniec.

Opis wizji gracze wyduszą od powracającej do przytomności, przerażonej Marii. Opowiadając, kobieta ponownieją przeżywa. Mów tak, jakbyś starał się opisać komuś na wpół zapomniany sen, tuż po przebudzeniu, będąc przy tym jeszcze na poły we śnie. Słowa, fragmenty wizji, obrazy, apatia... nagły krzyk i strach. Dlaczego? Skąd ta wizja?

Rozejść się!

Nie przedłużając niepotrzebnie gry, przewijamy akcję (*fast forward*) do momentu, w którym poszczególni Badacze rozejdą się do swoich spraw: jeden do domu, by wyspać się po wydarzeniu, które niejednego wyprowadziłoby z równowagi, inny pewnie pobiegnie coś załatwić, sprawdzić czy przeczytać. A gdy już masz graczy odosobnionych od reszty, możemy zaczynać...

Choroba

„Wirus" się uaktywnia... Musisz wiedzieć, że wszyscy biorący udział w tym feralnym seansie zostali zarażeni fermentem duchowym. Zostali dotknięci przez Żywą Śmierć i naznaczeni jej cieniem. Zostało im dokładnie siedem dni życia. Siedem dni koszmarów, siedem dni, by odszukać przeklęte miejsce, gdzie samobójstwo księdza złamało pieczęcie Piekieł i otwarło Bramę, przez którą wypełznie Żywa Śmierć. Siedem dni, by ją powstrzymać, by uratować siebie, i przy okazji świat...

Te treści będą się odtąd przewijały w ich snach i wizjach... No, ale oczywiście na razie nie mają o tym bladego pojęcia. Poszli spać, może do biblioteki. Masz jedną noc, by dać graczom jasno do zrozumienia, że normalne życie właśnie się dla nich skończyło. Że wpadli w poważne tarapaty i z każdą godziną będzie coraz gorzej.

A co się właściwie dzieje? Badacze Tajemnic zmieniają się w żywe trupy, gnije również ich psychika i dusze. Chyba można to nazwać opętaniem. Dla każdego gracza przygotuj po kilka scenek (szczerze mówiąc polecałbym tutaj improwizację) dopasowanych do sytuacji (halucynacje, złudzenia): np. *myje się przed snem, spogląda w lustro i ...o zgrozo.* Albo: *co tak śmierdzi? Jakby coś gniło, ...może pod łóżkiem? Nie... Może ze zlewu? Też nie. Może z sieni? Hmm, nie... A może... o zgrozo.* Albo *odwiedziny upiora, zjawa za oknem w nocy...* Masz do wyboru masę środków, by przestraszyć graczy: bóle, choroby, wizje, koszmary... To chwila, miejsce na klasyczne rzemiosło RPG. W razie potrzeby odsyłam do obszernego artykułu o prowadzeniu takich motywów - „Opętanie" w trzecim numarze Portalu. Choroba nasila się, lecz nie stopniowo, a nieregularnymi skokami - zwiększy to efekt przerażenia, nie będzie miejsca na kalkulacje w stylu: „spokojnie, jeszcze mamy czas". Nasilaniu się choroby towarzyszy spadek cech lub wzrost trudności testów oraz efekty fabularne.

Koszmary. Na osobną uwagę zasługują sny, które od tej pory zaczną dręczyć bohaterów. Snami możesz posługiwać się np. po to, żeby naprowadzić graczy na jakiś trop. Może równie dobrze nie być w nich żadnych rozwiązań, a jedynie dodatkowe zagrożenie - koszmary, z których nie można uciec, pełne symboli lub zupełnie realistyczne. Postać może być w nich osamotniona lub mogą w nich brać udział pozostali gracze. Sny te niosą ze sobą realne zagrożenie: śmierci, nasilenia się choroby, opętania, wystraszenia na śmierć lub przyprawiającego o siwiznę, spadek cech, postarzenie, niemotę lub częściowy paraliż... Początkową scenerią koszmaru może być miejsce, gdzie postać śpi lub straciła przytomność, możesz też rzucić ją w zupełnie odmienne miejsce (np. z dzieciństwa) albo do wnętrza piekła. Jeżeli snów tych będziesz używał w stosunku do graczy dosyć często, stworzysz jakby drugi, równoległy nurt scenariusza. Najogólniejszym wątkiem owych koszmarów są zbliżające się upiory i nasilające się opętanie. Wprowadzaj ten element w odpowiednim momencie jakiegokolwiek snu. Jest to jakby psychiczny kompas pokazujący, jak daleko gracze są od celu, ile pozostało im czasu etc. Gracze przez udział w seansie zetknęli się z Żywą Śmiercią i są skażeni, dotknięci i atakowani przez upiory. Muszą odszukać miasto i księdza. Nie opisuj snów po przebudzeniu, ale prowadź je tak jakby były osobnymi mini-scenariuszami. Możesz przypisać każdemu z graczy jeden powtarzający się motyw: np. pierwszy będzie przez coś ścigany, i to coś jest coraz bliżej, drugiemu w snach towarzyszy motyw uwięzienia, inny będzie w snach stawiał czoła próbom, jeszcze inny będzie walczył z samym sobą.

Przykładowe scenki ze snów:

* Postaci wydaje się, że budzi ją jakiś hałas w środku nocy. Ktoś jest na zewnątrz (np. pokoju hotelowego). Gdy postać będzie nasłuchiwać lub rozejrzy się po pokoju, stwierdzi, że pozostałym bohaterom śnią się koszmary: są spoceni, zgrzytają zębami, co chwilę rzucają głowami, chrapią i ciężko dyszą. Dopóki nie zadeklaruje, że budzi pozostałych, może chodzić po pokoju, lecz drzwi na zewnątrz nie da się otworzyć. Żaden ze śpiących nie zareaguje na żadne zawołania czy okrzyki. A gdy postać zdecyduje się obudzić któregoś z nich szarpnięciem ...ten nagle otworzy oczy - zasłonięte bielmem - chwyci postać za gardło, charcząc przy tym, przewróci, przygniecie ciałem, zbliży zęby do szyi, aż będzie czuć cuchnący oddech... i... nagle przerażona postać otworzy oczy... w swoim łóżku, zlana potem, z sercem walącym jak młot... To był tylko koszmar... Czy aby na pewno? Wokół śpią inni. Spoceni, zgrzytają zębami, ciężko dyszą...

* Jako scenerii i pomysłów do snów możesz użyć losowo wybieranych kart Tarota wypełnionych symboliczną ikonografią.

Zdobywanie informacji

Badacze mają siedem dni. Albo zaczną szybko szukać informacji, albo umrą i powstaną jako żywe trupy - ale o tym na razie sza. Gdzie mogą szukać informacji? Jeżeli znają się na okultyzmie - to w swojej pamięci lub osobistym księgozbiorze, bądź też u znajomych. Mogą też skorzystać z bibliotek lub udać się do Stelli, wróżbiarki, u której odbywał się seans. Muszą przede wszystkim ustalić, czego właściwie szukają. Hasłem takim może być np. śmierć, Żywa Śmierć, opętanie, a może Tarot lub seans spirytystyczny. Potrzebujemy lekko zamaskować potrzebne informacje, żeby nie podawać gotowego wyniku poszukiwań. Potrzebujemy tak zwanej „ściemy". Z pewnością posiadasz jakieś własne książki z dziedziny okultyzmu, mistyki lub z pokrewnych tematów. Odbij kilka odpowiednich stron na ksero i w trakcie sesji daj je graczom - niech to



przeczytają, przemyślą, pokombinują. Zawiłe, wieloznaczne teksty okultystyczne plus świadomość, że MG korzystał z nich przy tworzeniu scenariusza (więc mogą one być kluczem do tajemnic tej sesji) dają mieszankę wybuchową. Z reguły w takim miejscu rodzi się zawzięta dyskusja. Strony czytane są po kilkanaście razy, gracze wymyślają coraz dziwniejsze i bardziej zaskakujące rozwiązania i plany. Z tego tygla można zaczerpnąć wiele niesamowitych pomysłów, MG musi tylko dobrze słuchać i notować.

No dobrze. Ale tak uczciwie, to jakie informacje mamy dla graczy?

Książka. Wydana została przed pięćdziesięcioma laty i nosi tytuł „Śmierci kurtyny odsłonięte", napisana przez angielskiego antropologa Josepha Granta. Opisuje rytuały i wierzenia dotyczące śmierci upostaciowionej. Jasny podział na rozdziały poprzedzone streszczeniami pozwala szybko wpaść na odpowiedni trop. Po rozdziałach opisujących wierzenia starożytne, dzikich plemion, ikonografię średniowieczną itd., znajduje się kilkanaście historii współczesnych. Jedna z nich to sprawa „miasteczka Otchłań". Pod koniec XVIII-ego wieku miasteczko Otchłań stało się epicentrum głośnego skandalu. Odkryto, że wielu mieszkańców miasteczka brało udział w „czarnych" mszach. Otóż proboszcz i księża odprawiali groteskowe rytuały pomiędzy normalnymi mszami, w określone dni i o określonej porze. Niemal w tajemnicy. Sprawa nabrała rozgłosu, jednak nie doszło tam do linczów jak w Salem, za to do serii zabójstw. Uczestnicy „czarnych" mszy tłumaczyli się, że przynosiło im to realny zysk i sprowadzało dobrobyt na miasteczko. Jednak większość utrzymywała, że wierzy w obietnicę życia po śmierci. Życia cielesnego, tu na Ziemi ...od razu po śmierci. Personel kościoła odesłano, jednak obietnica przekształciła się w ciągu niespełna roku w przepowiednię, wyrytą na bramie cmentarza: „czekajcie, a niebawem bramy Śmierci zostaną uchylone, i promień Życia oświetli wieczną ciemność". Jest to przykład zaskakujących reliktów dawnych epok, na jakie natrafiamy we współczesnym, pozornie oświeconym świecie. Po owych bulwersujących wydarzeniach, aby uratować upadający przemysł zniesławionego miasteczka, zmieniono jego nazwę na Shalleymouth. W książce znajduje się także mapka umiejscawiająca Shalleymouth na terenie Szwajcarii. Leży ono na trasie podróży Jonathana, męża Marii...

Stella: Jeżeli gracze nie znajdą owej książki w bibliotekach, znajdzie ją Stella w swoim księgozbiorze pełnym tanich lecz i kilku unikalnych książek.

Coś o chorobie. Gdy gracze zauważą już u siebie objawy choroby i zaczną węszyć, Stella znajdzie coś i o tym. W jednej z książek o magii jest rozdział o Żywych Trupach, ludziach dotkniętych przez Żywą Śmierć, którzy niczym zaraza wysysają życie z innych w swoim otoczeniu, powoli lecz zauważalnie. Właściwie nie jest to opętanie, bowiem sama Żywa Śmierć jest raczej rodzajem potężnego obcego żywiołu, pustki spoza świata, nie zaś jakimś osobowym demonem. Jednak dotknięci przez nią stoją na skraju naszej rzeczywistości i co chwila spoglądają w Otchłań, na drugą, ukrytą stronę świata. Poza tym niewiele czasu im pozostaje, przynajmniej czasu normalnego życia, bo kto wie, co potem. Niewielka jest szansa na pozbycie się tego piętna. Doświadczeni w okultyzmie mogliby się podjąć odpowiednich rytuałów, jednak równe są w nich szanse na ozdrowienie, jak i na śmierć i zarażenie pozostałych. Właściwie pozostaje jeszcze odszukać źródło owego nieczystego dotknięcia, i tam szukać innych możliwości. Naszym graczom prawdopodobnie nie pozostaje nic innego, jak tylko odnaleźć miasteczko, zwane kiedyś Otchłań.

Jeszcze jedna uwaga. Jest jeszcze coś. Może gracze sami na to wpadną, a jeśli nie, możesz to również zasugerować podczas namysłów i zbierania informacji. Otóż wszystko zaczęło się od seansu, podczas którego pytali Tarota o zaginionego męża Marii. Może więc to mieć z sobą jakiś związek - być może tam właśnie, w miasteczku Shalleymouth przebywa Joanathan, a trasa jego podróży rzeczywiście mogła prowadzić tamtędy. Motyw ten możesz rozwinąć, np. W jednym ze snów ktoś może widzieć przybywającego do Shalleymouth Jonathana. Ewentualnie z jakiejś gazety można się dowiedzieć o samobójstwie księdza, i choć będzie to tylko wzmianka, to może się tam pojawić nazwa Shalleymouth.

Policja. Jeśli bohaterowie zgłoszą na policję, że Jonathan Parker może znajdować się w Shalleymouth w Szwajcarii, policjanci zignorują to i wyśmieją z powodu niewiarygodnych, a wręcz śmiesznych źródeł informacji. Jeśli jednak uda się ich przekonać, to pojadą tam (oczywiście Interpol) i nic nie znajdą. Odtąd będą już zupełnie ignorować bohaterów, a nawet będą bardzo nieprzychylni.

Podróż

Skoro gracze mają już potrzebne informacje, znowu włączamy „*fast forward*". Pakowanie, sprzęt, książki na drogę, mapy, i w drogę. Zastosuj trik „palcem po mapie", czyli wyłóż na stół przed graczy mapę, weź wskaźnik i pokaż drogę odczytując tylko kolejne nazwy miast i mieścin, przez które przejeżdżali, najpierw parostatkiem, potem koleją, powozem. Królestwo Wielkiej Brytanii, Francja, Szwajcaria. Wszystko zajęło około 4-5 dni...

W końcu opisz tabliczkę informującą o zbliżaniu się do Shalleymouth. Smutne pustkowia, wyschnięte trawy, błotnista droga na dnie wąwozu, wijące się korzenie samotnych drzew... Zwróć uwagę na to, ile dni minęło od feralnego seansu, i co za tym idzie - jak się czują w tym czasie postaci graczy?

Miasteczko

Niewielka mieścina. Dwu- i trzypiętrowe domki. Uliczki pokryte starym brukiem lub po prostu wyjeżdżone i „wychodzone" koleiny. Stare latarnie gazowe. Zaniedbany gotycki kościół, ceglany, trzypiętrowy gmach szkoły, niewielki, dwupiętrowy hotel, będący jednocześnie najpopularniejszą piwiarnią w miasteczku. Trochę sklepów, zakładów usługowych, kilka większych manufaktur. Nieufni i niechętni obcym mieszkańcy. Kilka większych posiadłości w samym mieście i w okolicy. Wiele z domów na głównej ulicy posiada schody i drabinki prowadzące wprost na pierwsze piętro. Po samobójczej śmierci tutejszego proboszcza władze kościelne przysłały nowego księdza, ojca Strabo. Ma on również za zadanie przeprowadzić śledztwo w tej sprawie. Ciało ojca Edgarda, samobójcy, zosta-

ło odesłane z miasteczka (tak przynajmniej wszyscy myślą). Pamiętaj jeszcze o porze roku: jesień, porywisty wiatr, siąpiące deszcze, i codziennie minimum jedna burza nad miasteczkiem. Krótkie chwile, gdy wszystko rozświetla błyskawica.

Śledztwo

Niechętne miasteczko. Bohaterowie wjeżdżają do Shalleymouth i zapewne zatrzymają się w hotelu. Szybko da się zauważyć niechęć miejscowych do przyjezdnych. Miasteczko posiada niechlubną historię i jego mieszkańcy podejrzewają obcych o poszukiwanie sensacji. Miejscowy komendant i policjanci są nastawieni wrogo do wszystkich przyjezdnych. Niektórzy z mieszkańców mogą jednak pomóc Badaczom. Dlaczego? Z powodu strachu o swoje dzieci.

Ważniejsze osobistości:

Doktor Rudolf Pozner. Prowadzi w Shalleymouth gabinet lekarski, czasem wyjeżdża do kliniki genewskiej. Człowiek o otwartym umyśle, do miasta sprowadził się kilka lat temu.

Hrabia Karl Nathanael Slevogt. W odróżnieniu od burmistrza, hrabia jest dumny z rodzimego miasteczka, z jego tajemniczej i barwnej historii. Jeżeli bohaterowie pociągną go za język, ten zaprosiwszy ich do swojej posiadłości (i tylko tam!) zaserwuje im mrożące krew w żyłach opowieści. Jednak przy kolejnych wizytach wersje opowieści będą się zmieniać, i tak legendę Shalleymouth wytłumaczy z pełnym przekonaniem: raz jako tragedię związaną z miejscowym wampirem Lugorem Tresse, kiedy indziej jako łowy miejscowego Kuby Rozpruwacza, a później opowie o spisku wiedźm Shalleymouth, tajemniczym księdzu-wilkołaku... I tak dalej. Będzie dawał bohaterom do zrozumienia, że jego rodzina ma coś wspólnego z każdą z tych historii. Hrabia to gawędziarz, który wierzy w każdą ze swych opowieści, co poprze jeszcze „dowodami" - a to książkami z bogatej biblioteki, a to jakąś pamiątką z tamtych czasów.

Komendant Poulenc. Gdy po raz pierwszy zobaczy bohaterów, będzie ich „tylko nie lubił". Przy każdym spotkaniu będzie coraz gorzej. Komendant jest krewnym burmistrza, i postara się uprzykrzyć życie jakimkolwiek „węszącym' spoza miasteczka. Ma do pomocy trzech innych policjantów. Są to: Peter, Veit oraz Job.

Barman Richter. Jest właścicielem głównej piwiarni w miasteczku (i jednocześnie hotelu), czyli „Shalleymouthstern". Richter jest osobą o dużym autorytecie w miasteczku, a już szczególnie pośród miejscowych opojów, którzy po późną noc przesiadują w „Shalleymouthstern". Richter w miarę przychylny bohaterom, ale tylko w imię zasady „klient nasz pan". Pytania dotyczące mrocznych tajemnic Shalleymouth będzie jak inni zbywał niechętnymi półsłówkami.

Napady i morderstwa - szkic wydarzeń.

Na dwa tygodnie przed przyjazdem Badaczy do Shalleymouth zginął syn barmana, znaleziono go z tyłu domu z wyłupionymi oczami. Trzy dni później ktoś przestraszył jego matkę, i ta zupełnie oszalała, jest teraz w śpiączce w miejscowym szpitalu, czasem budzi się z krzykiem, by po chwili ponownie zapaść w sen.

Przyjeżdżają nasi bohaterowie.

Makabra się nie kończy, kolejnego wieczoru ginie córka sklepikarza, Eunike. Ktoś poderżnął jej gardło. W tym czasie w domu był jeszcze jej młodszy, czternastoletni brat, który teraz jest w szoku. Tej samej nocy ginie dwóch chłopaków - chuliganów, włóczących się po nocy w pobliżu tunelu kolejowego na peryferiach miasteczka. Zostali uduszeni. Jeden był synem nauczyciela z tutejszej szkoły, zaś drugi sierotą wychowywaną przez ciotkę.

Następnej nocy ma miejsce nieudana próba zabójstwa sklepikarza, ojca Julii. Mężczyzna podnosi alarm i zbiera grupę miejscowych gotowych walczyć. Kilka godzin później zostanie zaatakowany, pilnujący w nocy szpitala Friedrich, asystenta lekarza. Morderstwa i napady zdarzają się albo w nocy, albo na peryferiach miasteczka, na odludziu, i przeważnie skierowane są w dzieci albo w pojedyncze osoby. Czatowanie w miasteczku ma więc sens jedynie w nocy.

Wydarzenia

Noc w hotelu. Pierwszej nocy bohaterów zbudzą dziwne odgłosy dochodzące z zewnatrz. Pod oknem, w kałuży krwi lezy ciężko ranny chłopak. Urywanymi zdaniami stara ise coś przekazać graczom. Coś go zaatakowało... Nie miał żadnej szansy, żaden człowiek by nie miał... Pośpieszne, szurające kroki... Coś uderzyło go w głowę, i padł na ziemię zamroczony. Gdy leżał półprzytomny, odzyskując wzrok, to coś, potwór, kształt ludzki i nieludzki zarazem, pochyliło się nad nim i rozszarpało mu gardło. Po czym odeszło zostawiając go na pewną śmierć. Zdołał jedynie doczołgać się do karczmy, gdzie najdłużej zawsze pali się światło, i gdzie najczęściej ktoś jeszcze nocą nie śpi. Po kilku minutach chłopak umiera.

Dziwne... Wokół graczy wydarzy się kilka dziwnych i niewyjaśnionych rzeczy. Gdy z jakichś powodów drzwi „Shalleymouthstern" pozostaną na noc otwarte, wtedy bohaterowie znajdą nad rankiem pod swymi drzwiami (i na korytarzu, na schodach) ubłocone ślady butów.

Gdy któryś z bohaterów na nocnej eskapadzie oddali się od reszty, znajdzie się w jakimś miejscu sam, wtedy dojrzy gdzieś, np. za rogiem kamienicy dwa cienie (wysoki i niski), szurające i zbliżające się. Jeżeli tą sceną nie zmusisz go do ucieczki, może ewentualnie dojrzeć dwie groteskowe, ludzkie i nieludz-



kie zarazem, sylwetki. Jednak przy słabym świetle księżyca, w mroku, nie dojrzy nic więcej ponad kontury postaci. Teraz niech już naprawdę ucieka. Gdy bohater wróci w to miejsce z resztą swych przyjaciół, oczywiście nikogo już tam nie będzie.

Atak szalonego chłopaka. Wybierz odpowiedni moment, gdy bohaterowie będą mieli napięte do ostatecznych granic nerwy, i gdy będą „w terenie". Wtedy zobaczą dziwną postać, szurającą nogami. Jednak widzieli to tylko przez mgnienie oka, np. mignęło pomiędzy drzewami. Gdy zaczną za tym biec, czy też po prostu podążać, nagle to coś ich zaatakuje. Cóż, okaże się, że to jakiś dziwny, szalony chłopak. Potem, już w miasteczku, okaże się jeszcze, że był on dotąd tylko niegroźnym autystycznym dziwakiem, nazywa się Werner Reaumur, i jest synem pani Josephiny Reaumur, wdowy po sklepikarzu. Jeśli bohaterowie nie odesłali go w poprzedniej scenie na tamten świat, będzie on odtąd bardziej widoczny dla bohaterów. Będzie się włóczył tam i siam, jakby czegoś szukając. Jest jednak zupełnie niekomunikatywny. W razie gdyby bohaterowie utknęli, to on właśnie może zaprowadzić ich w miejsce, które odkrył, nic jednak przy tym nie mówiąc.

Rada miejscowych, nocne łowy i lincz. W pewnym momencie, po kolejnych atakach, najbardziej aktywni i rwący się do czynu mieszkańcy miasteczka (około trzydziestu) zwołają radę w piwiarni „Shalleymouthstern". Oczywiście nic konkretnego nie ustalą, ale hałasu, piwa, frazesów i groźnych okrzyków będzie co nie miara. Rada będzie trwała od popołudnia do późnego wieczora. Jedyne co ustalą to, że ktoś jest winny i musi za to zapłacić. Drogo. Uzbroiwszy się w pochodnie, pałki, łopaty i kilka dubeltówek ruszają na nocne łowy.

Jeżeli lubisz komplikacje na sesjach, niech hałastra ruszy zlinczować bohaterów. Czeka ich wtedy gimnastyka wyszukiwania alibi, tłumaczenia, zbijania argumentów tłumu etc. Albo klasyczna ucieczka. Policja ani nie bierze udziału w przedsięwzięciu, ani też nie oponuje. Komendant udaje, że nic nie wie i nie widzi. Drogi MG, policjantów zostawimy sobie w zanadrzu, gdyby graczom nie szło zbyt dobrze przekonywanie tłumu. Wtedy w ostatniej chwili, gdy bohaterowie będą już mieli pętle na szyjach, wkroczy komendant z podwładnymi, i rozkaże przestać. Posłuchają niezadowoleni. Jednak od tej chwili bohaterowie nie będą już mieli złudzeń, co do przychylności mieszkańców Shalleymouth. Jeżeli jednak nie chcesz komplikować, wtedy rozgniewany tłum odszuka szalonego Wernera Reaumura i jego właśnie zlinczuje.



Stwory. Pamiętasz owe groteskowe, ludzkie i nieludzkie zarazem, postacie? Wciąż porywają, przerażają i zabijają. Jednak w końcu udaje się je złapać. Co dalej? Czy to koniec? Nie, choroba bohaterów wcale nie ustępuje, a po kilku dniach wypadki rozpoczną się na nowo.

Cóż zatem trzeba zrobić? Badacze muszę wyśledzić, dokąd uciekają ghule, gdzie mają kryjówkę za dnia.

Cmentarz. Wejściem do podziemnych tuneli jest jeden z grobowców rodziny hrabiego Slevogta. Tunele prowadzą pod cmentarzem do wielu grobów. Największy korytarz ciągnie się aż do podziemi kościoła. Tam też na graczy czeka największa niespodzianka. Gdy bohaterowie docierają do kamiennych, ubłoconych korytarzy krypt pod kościołem, słyszą słowa mszy świętej. Dziwne? Niby nie... Ale msza odbywa się gdzieś tutaj, w podziemiach. Zupełnie blisko. Poruszającym się ostrożnie bohaterom ukazuje się czysta zgroza: największa krypta przerobiona została na kaplicę. Groteskową kaplicę, pełną obgryzionych kości, rozłupanych trumien służących za ławy. Za ołtarzem zaś stoi ksiądz... Ojciec Edgard! Czyżby ksiądz sfingował własną śmierć? Czyżby to nie żadne ghule, tylko jacyś bandyci? Na trumnach-ławach siedzą w łachmanach postacie, ludzkie i nieludzkie zarazem. Nierównym, skrzekliwym chórem odpowiadają na zaśpiewy ojca Edgarda. Szczerze mówiąc bohaterowie w tej chwili pewnie niewiele się różnią od owych ghuli. Gdy zebrani zobaczą bohaterów, zapadnie cisza. Nikt jednak nie ruszy, by rwać, szarpać czy gryźć. I to jest dziwne. Zastanawiające. Ksiądz powie w końcu: siadajcie wśród swych braci. Teraz nogi powinny ugiąć się pod bohaterami, ponieważ zrozumieli właśnie, czym jest ich choroba. Ojciec Edgard dokończy mszę. Klin zabity.

Co teraz zrobią bohaterowie? Uciekną? Jaki szpital wyleczy ich z choroby? Nagle wszystko stało się jasne - postępująca przemiana psychiki, niekontrolowana zwierzęca agresja etc. Jednak w porównaniu z niektórymi mieszkańcami podziemi bohaterowie są dopiero w początkowym stadium zmian. Ksiądz w kilku zdaniach opowie im historię przeklętego dziedzictwa mieszkańców, ciągnącego się niemal od czasów założenia Shalleymouth. On sam odkrywszy to dziedzictwo chciał ze sobą skończyć, jednak zbudził się w grobowym tunelu, niesiony przez swych „krewnych". Pogodził się z tym i zaczął żyć nowym życiem. Prowadzi tu msze, by być może zmazać z czasem przekleństwo. Przekleństwo życia w ciemności i żądzy mordu, które zjawia się raz do roku, czasem słabsze, czasem silniejsze. Czy to wybryk natury czy klątwa, któż to może wiedzieć?

Jakie są możliwe zakończenia?

Po pierwsze: Badacze mogą się z tym pogodzić i zasilić zestaw NPC`ów miasteczka Shalleymouth jako ghule. Po drugie: mogą uciec z podziemi, z miasteczka itd., ale tak naprawdę nie uciekną przed przeznaczeniem. Po trzecie: mogą rozpocząć eksterminację spontaniczną lub zaplanowaną - bez komentarza.

A tak naprawdę... A tak naprawdę tajemnica musi pozostać nierozwiązana. To tylko zaproszenie do Shalleymouth. A CO SIĘ WŁAŚCIWIE STAŁO Z MĘŻEM? Hm. Pora odpowiedzieć na to pytanie. Nigdy nie dojechał na umówione spotkanie, zatrzymał się na noc w Shalleymouth, ...i nie przeżył tej nocy.

Uwagi i dodatki

Przeciwnicy. Nie dawaj graczom w tym scenariuszu przeciwników do walki, a jedynie testy (uników, odporności, biegu itd.). Przeciwnicy są jakby złożeni tylko ze scen - nigdy nie pokazuj ich w całej okazałości i nigdy nie zaczynaj normalnej walki - gracze tylko na to czekają. Zawsze testuj uniki, zadawaj znienacka rany, osłabiaj graczy, pokazuj cień za rogiem, ślady, opisuj szybkie szurające kroki, dziwny zapach, by znienacka uderzyć w jakiegoś bohatera. Ale niech bestie po chwili znikają w ciemności, szybko uciekają w mrok.

Podział scenariusza na dni. Bohaterowie mają 7 dni czasu. Pamiętaj o postępującej chorobie i snach. Możesz to uczynić głównym, najwyraźniejszym motywem sesji. A całą historię jedynie dopełnieniem. Choroba-opętanie nie rozwija się regularnie i stopniowo, ale skokami, losowo. Niektóre cechy okresowo spadają, inne wzrastają. Psychika i zmysły płatają im figle.

Epizod. W pewnym momencie, gdy w miasteczku nie jest wesoło, na zakupy przyjeżdża sługa wprowadzającego się właśnie przedsiębiorcy, duży garbaty Igor. Wysłuchawszy najświeższych rewelacji pokręci z niedowierzaniem głową i powie pod nosem: *To chyba nie jest najlepsze miejsce na naukową pracę pana doktora...* Po czym kupi, co miał kupić, i odjedzie do posiadłości na wzgórzu. Ów nowy przedsiębiorca, doktor Wiktor Frankenstein, mógłby w razie czego pomóc wyplenić mieszkańców podziemi. Jak? Konstruuje on chwytacz piorunów. Gdyby poczekać na burzę, która zdarza się niemal codziennie, zalać podziemia wodą, poprowadzić metalowe kable do chwytacza, to kto wie... W ogóle, ten dr Frankenstein to bardzo pomysłowy naukowiec.

Zakończenie.

A gdy jakaś postać gracza zginie w tym scenariuszu, pozwól jej powstać na nowo ...już w grze **Frankenstein Faktoria!**

GRACZE - SŁUCHAC!

W tym miejscu zdradzę pewien trik na zamienienie graczy w słuchaczy, zdradzę też jak sytuację, gdy chcemy, odwrócić. Aby uciszyć graczy, wprowadzić w stan zasłuchania, pomoże nam prosta sztuczka. Otóż gdy jako MG mówisz, opisujesz, gdy słowa twe płyną tworząc zamierzone obrazy, a gracze co chwila wykrzykują swoje deklaracje, wtedy musisz w takiego gracza wlepić jakby nieobecny wzrok i nie przerywać swego monologu. I tylko jakby nieprzytomnie przytakiwać wszelkim pytaniom czy deklaracjom. Gdy gracze widzą, że aktualnie nie mają na nic wpływu, że ich deklaracje nie są przez MG w ogóle brane pod uwagę, następuje ich zaniechanie. Wtedy pozostaje im już tylko słuchać. Efekt ten jako niepożądany uzyskuje wielu MG na swych sesjach, gdy zbyt pięknie prowadzą narrację, i zasłuchują się w swe słowa, a do deklaracji graczy nie przywiązują należytej uwagi, lub tego nie okazują. Np. gdy gracz stara się liczyć strzały czy naboje, prowiant lub opisuje takie czynności jak czyszczenie broni lub natłuszczanie cięciwy, przyprawianie i podgrzewanie prowiantu, a MG nie zwraca na to uwagi (dobra, OK, OK, nie ważne...), gracz przestanie, a może nawet zrezygnuje z realizmu np. liczby strzał, i stwierdzi, że ma ich „ileś tam".

GRACZE - GRAC!

Gdy nasza scena została pomyślnie opisana przez MG i odsłuchana przez uspokojonych graczy, i gdy chcemy przejść na nowo do zwykłej gry, zaczynamy postępować dokładnie odwrotnie: upewniamy się o każdej deklaracji każdego gracza powtarzając ją z pytaniem i patrząc w oczy, pytamy się o sposób podejścia do drzwi i naciśnięcia klamki, o liczbę pocisków, godziny snu, o dokładny szyk podczas marszu, o kolejność wart, o to w jakim miejscu jaki element ekwipunku ma postać - słowem dajemy znać, że ważny jest dla nas każdy szczegół i że nie podarujemy żadnego błędu, etc. Wtedy niemal natychmiast gracz zbudzi się do aktywności, bo widzi, że ma 100 %-owy wpływ na wydarzenia, że każdy jego ruch i pomysł jest znaczący, że wszystko jest dokładnie obserwowane, skrupulatnie notowane i brane pod uwagę przez MG.

Shalleymouth

Frankensteiny mają zakaz opuszczania terenu Faktorii. Zresztą większość z nich, nie widzi potrzeby, by to robić. Historia Hektora uświadomiła im, że na zewnątrz nie jest bezpiecznie. Tylko czasami zdarza się, iż doktor rozkaże im wyruszyć do miasta, by załatwić jakieś sprawy. Nieliczni robią to także ze względu na swoją przeszłość lub zew wolności, który się w nich odzywa.

Jednak zawsze, z każdym opuszczeniem Faktorii, wiążą się kłopoty.

Wraz z przybyciem Frankensteina do Shalleymouth, pogoda popsuła się na zawsze.

z notatek Johnny`ego Deepa

Miasteczko nigdy nie było już takie same, od kiedy na wzgórzu powstała Faktoria. Morderstwa, dziwne sprawy, tajemnicze incydenty... Wszystko to sprawiło, iż atmosfera tej kilkutysięcznej mieściny stała się napięta i dalece niespokojna. Wciąż toczy się tutaj życie, jednak trudno je nazwać normalnym. Ludzie boją się wychodzić z domostw, robią to niechętnie, poruszają się tylko głównymi ulicami. Oczywiście wciąż czynna jest szkoła i kościół, nadal prosperują sklepy, ale większość uliczek wijących się pomiędzy starymi kamienicami świeci pustkami. Można tam spotkać jedynie upiorny świst wiatru oraz strugi wody płynące szerokimi strumieniami w dół miasta.

Przemykające postacie.

Trzaskające drzwi i okna.

Krzyki matek „Wracaj już do domu!".

Niepokój.

Czasami tylko dla poprawienia samopoczucia i utrzymania pozorów bezpieczeństwa pojawia się jeden z nielicznych patroli policji. Na ulicach króluje cisza. Nocą towarzyszą jej mechaniczne dźwięki dochodzące ze wzgórza.

Słabsi psychicznie mieszkańcy już dawno temu wyprowadzili się z miasta. Pozostali tylko ci, którzy nie mieli dokąd odejść. W ciągu trzech lat zdążyli przywyknąć nawet do strachu. Przynajmniej dopóki jego źródło nie zakrada się do miasteczka, nie próbuje przekroczyć granicy ich domostw i wkraść się do ich sypialni. Wtedy, gdy w mieście zostanie pojmana jedna z Kreatur, cienka nić pęka, a ludzie gotowi są do walki o spokój. O normalność.

Póki jednak nie dzieje się nic wyjątkowego, póki frankensteiny nie opuszczają Faktorii, a doktor nie porywa kolejnych osób w mieście panuje spokój. Niezwykła cisza, wieczne wyczekiwanie na „coś". Życie mieszkańców Shalleymouth toczy się skokami, społeczność wybucha emocjami, by po kilku dniach zamknąć się wsobie, ukryć przed wzrokiem innych i czekać na kolejne zdarzenia.

Pośród okrytych mrokiem ulic, w ciszy pustych podwórek i zalanych wodą opuszczonych domostw i sklepów wędrują przyjezdni. Poszukujący przygody, skandalu, czy spradrują przyjezdni. Poszukujący przygody, skandalu, czy sprawiedliwości próbują odkryć co kryją przed innymi mieszkańcy miasta.

opis miasta Shalleymouth pochodzi z podręcznika do gry „Frankenstein Faktoria"



Michał Sołtysiak

Biblio Pauperum

przygoda do systemu Wampir: Mroczne Wieki, wyróżniona w konkursie Katedra

Wstęp

Czasem zabijesz swoich najlepszych graczy, albo chciałbyś zmienić trochę klimat na bardziej oryginalny. Napisałem Biblio Pauperum, by coś na to zaradzić i nie chodzi tu wcale o wskrzeszanie graczy, chociaż i to jest możliwe, ale pokazanie im, że śmierć można „przeżyć" inaczej. Przygoda nie jest oparta na konkretnym systemie, dla siebie umieściłem ją w realiach średniowiecznego Wampira. Nie potrzebny jest do tego ani Wraith ani Wampir: Mroczne Wieki, może być rozgrywana w każdym uniwersum, w którym są ludzie i potwory i religia zbliżona do chrześcijaństwa.

Wymagania techniczne

Schowaj kości i przygotuj się na długą opowieść. Kości będą potrzebna ale nie mogą stać się wyznacznikiem całej treści. Naucz się jeszcze zachowywać kamienna twarz nawet wtedy, gdy gracze zachowują się, jak klauni w cyrku i amerykańscy super-bohaterowie.

Wybierz dwóch graczy, którzy najlepiej wg ciebie grają i stracili ostatnio ukochane postacie lub stracą je niedługo. Najlepiej, by były to postacie z długim stażem. Powiedz graczom, że masz dla nich specjalną przygodę, w której wyjaśni się los ich postaci. Zasugeruj, że dasz im szansę powrotu.

Czasem trzeba kłamać. Jako prowadzący powinieneś to umieć.

Postacie powinny umieć się posługiwać bronią białą, jeśli wcześniej tego nie umiały, daj im na tą jedna przygodę umiejętności mistrza, są niezbędne.

Nie potrzeba żadnej muzyki, najlepsza jest cisza lub nagrany szum wiatru. Potem mogą się przydać inne utwory, wybierz jewg własnego uznania.

Przed sesją poprzerabiaj trochę karty postaci, którymi będą grać gracze, wymaż ich imiona, pozmieniaj minimalnie ich cechy i umiejętności, wykreśl ekwipunek. Gracze i tak pamiętają imiona ale zmiany na kartach mogą nie zauważyć. Cóż po śmierci człowiek się zmienia.

Przygotuj się, przygoda jest surrealistyczna. Składa się z teoretycznie niezwiązanych scenek i potrzeba trochę pracy, by je połączyć bezboleśnie dla treści.

Zacznijmy.

Leć z ogniem

Oddaj graczom ich stare karty. Ucieszą się. Zacznij opowieść.

Opowiedz o ciemnym pomieszczeniu, w którym się znajdują, jedynym oświetleniem są woskowe świece, dające migotliwe, słabe światło. Zewsząd gapią się na nich postacie, królów, aniołów i demonów. Opowiedz o katedrze, w której wnętrzu się znaleźli, o wrażeniu obcości, jakie dają figury doskonałych świętych i istot nadnaturalnych. Wszystkie są tak zrobione, że ma się wrażenie, iż patrzą na ciebie, postacie z fresków i obrazów są tak majestatyczne i wielkie, że człowiek jest przy nich jak... Katedra to dom Boga, budowany na jego miarę, wielki i obcy, wszak nie dla chwały człowieka go stworzono.

BG są sami. Są tu obcy, kalają to miejsce swoją obecnością. Każdy ich ruch, krok brzmi jak bluźnierstwo w niezmąconej boskiej ciszy, gdzie dotąd dźwięczał tylko szelest płomieni świec.

W katedrze nie ma drzwi. Tak, to czyściec, albo przedsionek piekła lub nieba, jak kto woli. Tu nie działają żadne czary, nie ma jak uciec, nie ma innych wymiarów i sfer, jest tylko Katedra. Nie tłumacz graczom jak się tu znaleźli, jedyne co pamiętają to moment śmierci, a potem nic. Niech pooglądają sobie wnętrze, przekonają się, że nikogo tu nie ma. Jedynym ruchem jaki widzą są drgające płomienie świec i gra cieni na ścianach. Podpalanie nie daje żadnych skutków, niszczenie czegokolwiek też, nie

ma żadnego odzewu, gdy gracze powywracają ławki i rzeźby. Miej nadzieję, że psucie i frustracja szybko ich zmęczą i znudzą. Ta samotność i brak jakiegokolwiek odzewu powinna uzmysłowić graczom, jak niewiele znaczą w porównaniu z prawdziwym mieszkańcem tego przybytku - Bogiem. Zajmą się w końcu słuchaniem ciebie.

Witajcie

Gdy spytają się co dalej, każ im przetestować zmysły, i choć będzie to trudny test, to nawet przy słabym wyniku powiedz graczom, że ktoś ich obserwuje z jednej z galeryjek. Ich wyćwiczona przez lata walk spostrzegawczość bezbłędnie da im o tym znać. Znając graczy przygotują się na „niespodziewany atak".

Tajemniczy obserwator krzyknie, donośnym, chropowatym głosem „Witajcie!", akustyka katedry nada tym słowom niepokojącego pogłosu. Zabrzmi, jak okrzyk do walki. Postać trzyma się jak na razie w cieniu, widać jednak, że jest to mężczyzna, dość młody, może po trzydziestce. Przechadzając się po galeryjce po raz kolejny rzuci „Witaj" czekając na odpowiedź.

Gdy ją otrzyma lub też nie uzyska żadnego odzewu zacznie mówić:

„Jestem sędzią, potomkiem Boga, tak samo jak wy. Wasz los jest w waszych rękach, ja tylko osądzam w imieniu Tego który jest nade mną. Nakazano mi ukazać wam kim jesteście, a ja nie kwestionuję rozkazów. Postaram się odpowiedzieć na wasze pytania, lecz ja sam niewiele wiem."

Zejdzie z galeryjki i łagodnie się usmiechając podejdzie do postaci graczy. Dopiero teraz będzie można się mu dokładnie przyjrzeć. Jest szczupłym, brodatym brunetem, w zużytym chałacie, ręce ma zniszczone i stwardniałe... „Chodźcie", powie i odwróci się, zmierzając w stronę jednej z naw.

Na wszelkie pytania odpowie prawdziwie ale w zupełni innym stylu niż to spodziewane. Na przykład na pytanie „Co to za miejsce?", odpowie „Nazwalibyście to miejscem lub przejściem." Rozumuje w kategoriach filozoficznych i metafizycznych znajdując zawsze jakieś oryginalne skojarzenia. Ta rozmowa powinna być trudna. Na pytanie o imię odpowie - Manuel.

Grendel i Beowolf

Gracze z Manuelem podejdą do jednej ze ścian. Wzrok BG przyciągnie dziwny obraz, na którym przedstawiono szczupłego, brodatego człowieka promieniującego wielkością. Stoi on przed rozpartym na siedzisku mężczyzną. Obok nich stoją żołnierze ubrani w złote puklerze, hełmy z grzebieniem i uzbrojeni we włócznie. Scena przypomina pojedynek woli gdyż brodaty mężczyzna patrzy wprost na siedzącego, jak król na zdrajcę. W tle widać bardzo uproszczony wizerunek walki jakiegoś człowieka w pełnej płycie z potworem, ni to człowiekiem, ni to zwierzęciem. Obraz promienieje i wchłania jakby patrzącego, jest doskonały.

Gracze stoją z Manuelem na dość płaskim wzgórzu, na jednym jego krańcu stoi bestia, z gorejącymi oczami, gargantuicznych rozmiarów, z emanującą od niego aurą dzikości i grającym pod futrem splotami mięśni, z pyska potwora słychać gniewny warkot. W kierunku bestii idzie rycerz w lśniącej zbroi, na przedzie napierśnika wyryty ma krzyż, na szyi wisi mu relikwiarzyk. W oczach, jeszcze nie przykrytych przyłbicą hełmu, pali się ogień wiary . Są jak bracia bliźniacy w swoim gniewie.

Manuel stoi z boku razem z BG, tak rycerz jaki i bestia wydają się ich nie zauważać. Przewodnik graczy powie im, że powinni wesprzeć którąś ze stron. Opowie im o tym, co każda z nich reprezentuje. Potwór jest ostatnim z prawdziwych strażników tej ziemi, samotnym wojownikiem nie mogącym się pogodzić ze śmiercią swego świata, rozpaczliwie walczącym o zachowanie tej pradawnej dzikiej niewinności jaką świat posiadał w czasach, gdy był młody a człowieka nie chodził jeszcze po nim. Rycerz jest personifikacją nowego, tej wielkiej siły, która zajęła świat w pożodze i zniszczeniu, zmiotła dawne struktury obdzierając świat z owej „kory dzikości", jest końcem wiary w siły Natury.

Z jednej więc strony jest coś, co już umarło, pomoc tej sile jest tylko przedłużaniem jej agonii. Z drugiej jest frakcja, która wpędziła świat w nieustające wojny i zalała go krwią przelaną przez niewinnych, a wszystko w imię nieznanych dotąd ideałów i praw. Gracze mogą walczyć jak chcą, mogą też z boku patrzeć jak nawzajem się zabijają dwaj adwersarze, dla których nie ma kompromisu, walka musi skończyć się krwawo.

Narratorze postaraj się stworzyć sytuację bez wyjścia, gdzie każdy wybór jest taki sam. I musisz być obiektywny w przedstawianiu potwora i rycerza, nie sugeruj nic graczom.

Pozwól im się pobić, ale nie rozliczaj tego normalnie, uczyń z tego epicki pojedynek. Ukaż im walkę jako konflikt dwóch światów, które nie mogą ze sobą koegzystować. Niech desperacja jednego i drugiego pozwala im zadawać straszne ciosy i jeszcze gorsze wytrzymywać, uczyń z tego starcie tytanów, od którego zależą losy świata. Wiadomo że jeden musi przegrać, gdy odstąpią jeden z nich umrze z ran. Jedna ze stron wygra gdy gracze się za nią opowiedzą. Gdy będą stać z boku, będą dwa trupy, Tu bądź bezlitosny, powiedz im, że cali są we krwi, która chlapała podczas walki. Szczególnie dłonie mają nią pokryte. Tak jakoś dziwnie. Obok ciała



pokonanego lub ciał obu zabitych, gracze zobaczą misę z wodą, do umycia rąk, z krwi zabitego. Nie jest ważne czy to zrobią.

Gdy skończą, znów znajdą się w katedrze. Cali i zdrowi, bez żadnych ran i śladów walki. Manuel zachowa niewzruszoną twarz niezależnie od wcześniejszych decyzji graczy. Stoją teraz w innym miejscu, przed nimi kolejny obraz przedstawiający brodatego mężczyznę...

Upadam, i znów, i znów...

Teraz przed oczami BG znajduje się tryptyk, na każdej z części widać upadającego mężczyznę, pot perli mu się na brodzie, krew skapuje z czoła. Wokół niego widać twarze głupców i szalonych, wszyscy mają na oczach opaski, jakby nie chcieli zobaczyć, nie chcieli zrozumieć. Mężczyzna niesie na plecach krzyż z odrastającymi od niego gałązkami oliwnymi, wygląda jakby niósł na plecach dziwne drzewo, jedyny symbol nadziei - zieloną gałąź. Promieniuje od niego ta sama wielkość, olśniewający majestat. Nawet pochylony jest wyżej od otaczających go „Niewidzących". Opowiedz graczom jak mistrzowsko oddano obraz ślepoty, i wielkości w cierpieniu, że dokonano niesamowitego połączenia, nadzieja wyrasta w cierpieniu, w krwi i znoju, Znów w mgnieniu oka są gdzieś indziej.

Stoją na polu bitwy, plecami do siebie. W rękach mają broń, na sobie pokrwawione zbroje, w ich oddechach świszczy zmęczenie, na nich zewsząd napiera armia. Nie jest to zwykła armia, każdy ma twarz jednego z zabitych przez nich kiedyś wrogów. Każdy wrzeszczy z żądzą zemsty, nadszedł dzień rozliczenia. Pozwól graczom powalczyć. Na pobliskim wzgórzu zauważą obserwującego ich z łzami w oczach Manuela. Z jego twarzy zszedł już niewzruszony wyraz twarzy. Niech to będzie długa walka, dwaj ostatni wojownicy zdani tylko na siebie muszą „wykąpać się cali we krwi zanim padną". Stopniowo mów im o zmęczeniu, o monotonności ruchów, o tym że zaraz któryś z nich upadnie. A drugiego plecy będą niechronione. Kto pierwszy umrze będzie winien śmierci drugiego. Zaakcentuj to. Niech walczą ze wszystkich sił, a gdy zacznie się naprawdę ciężko, niech padnie silniejszy. Postaraj się to nagięcie jakoś ukryć w modyfikatorach. Drugiemu w desperacji pozwól zabrać jeszcze kilku ze sobą do piekła.

Gdy tylko zginą, znajdą się w sali ze stołem na środku. Znów są żywi a jedyne co im doskwiera, to pragnienie i zmęczenie Stoi na nim Grall. Łyk z niego daje życie wieczne, wskrzesza zmarłych i oczyszcza ze wszystkich win. Gracze wiedzą, co to jest, znają mam nadzieję wszystkie opowieści. Powiedz ustami Manuela, że to jest to, czego szukali od początku, ostateczna nagroda, ostateczne oczyszczenie, łyk z boskiego pucharu. Wewnątrz jest tylko jeden łyk, na samym dnie trochę krystalicznego wina o zapachu ambrozji. Oni sami są ubrani w znoszone zbroje, we włosach i w ustach mają piach, cierpią od gorąca a Grall to ukojenie. „Ten łyk" powie „Manuel" przeznaczony jest dla najgodniejszego z was. Sami zdecydujcie, który z was uczynił więcej dobra". Twoi gracze może się pokłócą, może pobiją, może użyją metody „kto pierwszy ten lepszy". Ważne jest, że jeden się napije, a drugi będzie na to patrzył, pogręb go trochę. A drugiemu powiedz, że nic specjalnego nie poczuł, zwykłe skwaśniałe wino, no może trochę solone. Zdarzyć się może, że kielich się przewróci, a zawartość wyleje na brudną ziemię. Po tym gracze naprawdę mogą być źli. Mogą też wielkodusznie zrezygnować z Gralla, gdy to zdeklarują przejdź dalej, a sobie pogratuluj dobrych graczy. Może rozumieją, że tu nie chodzi o nic więcej niż wczucie. Gdyby napili się z prawdziwego Gralla, zawartość musiałaby smakować ja „łyk nieba". Gralla dotykał tylko Galahad a on nie dość że był święty to jeszcze pokorny, po prostu ideał. Mogą też stwierdzić, że się podzielą winem, jednak gdy tylko sięgną po kielich, ten zniknie pozostawiając uczucie wielkiej pustki i tęsknoty. Manuel opowie im wtedy o Persivalu, który też widział Gralla ale nie był wystarczająco godny by ująć go w dłonie. Może oni tez nie są wystarczająco godni.

Cokolwiek się stanie z kielichem, po opróżnieniu go lub jego zniknięciu, BG wrócą w mgnieniu oka na pole bitwy. Manuela nie widać. Na środku niego na pale wbito ich zwłoki, oczy wydziobały im kruki. Najgorsze jest to, że po polu krążą eteryczne piękne kobiety i wskrzeszają ich wrogów. Wytłumaczy im jedna z nich, gdy ja o to zapytają, że ci na palach zginęli haniebną śmiercią, i oni (czyli postacie graczy) nie mają wstępu do Niebiańskiego Dworzyszcza Bohaterów. Pozostali dokonali zemsty i maja tam miejsce (wiem, walkirie to nie ta kultura ale świetnie pasują do klimatu haniebnej śmierci). To powinno im dopiec ale zanim coś zrobią znów trafią do katedry.

To są sceny trzech upadków, pierwszy z braku sił, drugi z powodu zachłanności, trzeci z powodu hańby jaka na nich spadła za morderstwa. Nie widziałem jeszcze postaci która by nikogo nie zamordowała (nawet w Cthulchu morduje się biednych kultystów). Gracze powinni być odrobiną zrezygnowani. Jedynym sukcesem jest, być może zrozumieją, to że widzieli Gralla, niewielu dostąpiło tego zaszczytu.

Ostatni będzie zwycięzcą

Gracze znów stoją w katedrze, tym razem przy jednym z końców bocznej nawy. Przed nimi kolejny obraz z cyklu o brodatym mężczyźnie. Ludzie w puklerzach przymocowują go do owego porośniętego gałązkami oliwnym krzyża. Na jego twarzy nie widać cierpienia, bardziej przypomina ona twarz kogoś, kto zagryza zęby i koncentruje się na jakimś wyzwaniu. To jest twarz herosa, który właśnie za chwilę rozpocznie kolejną ze swych prób uczynienia siebie wielkim, widać na niej skupienie i desperacją. Obraz ten można by nazwać „Przed próbą". Namalowane nad nim słońce wydaje się być okiem sędziego, wszak nie godzien jest żaden człowiek oceniać takie wyzwania jak to które podejmuje brodaty mężczyzna. Manuel wychodzi zza jednej z bocznych kolumn, wydaje się nieobecny. Spojrzy na graczy, na obraz, powie „Spójrzcie, on podjął ostateczną próbę. Spojrzał bólowi i śmierci w oczy. Mógł uciec ale został, cierpiąc aż do końca. To jest ostateczna odwaga, pokonać samego siebie. Spójrzcie na niego."

Postacie graczy mimowolnie popatrzą mu w oczy. W mgnieniu oka ockną się na takich samych krzyżach, postawionych naprzeciwko siebie. Są nadzy, nie licząc przepasek biodrowych. Ich kończyny przybite są za nadgarstki i śródstopia do belek krzyża. W plecy uwierają ich ga-

łązki. Na dole jakiś mężczyzna w złotym napierśniku i hełmie z grzebieniem z końskiego włosia oznajmia, że ten który ostatni pozostanie żywy odzyska wolność. Dalej z boku gracze widza na tle słońca, inny krzyż ale łuna bijąca nie pozwala im za długo tam patrzeć. Opowiedz graczom, że cierpią. Ale z drugiej strony wiedzą, że w każdej chwili mogą się uwolnić. Gdyby chcieli zebrać swój cały gniew, nienawiść i cierpienie wyrwą te gwoździe i będą wolni. Gdy któryś z nich to zrobi, opowiedz mu jak ta ciemna siłą stanowiąca kwintesencję ich gniewu zalewa ich, jak wyrywają się z krzyża i jak dzikie bestie zabijają nieświadomie strażnika stojącego na ich straży. Nie jak zwierzęta, bo one nie bawią się swoją ofiarą rozwłuczając flaki. Wytłumacz mu , że otwierając się na nienawiść poddał w wątpliwość swoje człowieczeństwo. Gdy zostaną, rozumiejąc słowa Manuela, rozpocznij opis ich walki ze śmiercią, walki z góry przegranej. Jedna w tym pojedynku liczy się ile wytrzymasz. Opowiedz graczom jak się umiera na krzyżu, gdy gardło wysycha ci na wiór, gwoździe w ranach sprawiają niemiłosierne cierpienie. Ale najgorsza jest samotność, wokół słyszysz jęki bólu, a wiesz, że tak naprawdę to nikt ci nie pomoże. No może sępy, ale musisz dobrze udawać martwego bo inaczej żaden nie skróci twojej męki. Powiedz graczom, że nawet nie wiadomo dlaczego wiszą na tych krzyżach, ich ból nie ma więc sensu bo nic za nim nie stoi. Opowiedz im jak, miejmy nadzieję, zmuszają się żeby nie poddać się, Ale śmierć jest nieubłagana, porzucaj im trochę na wytrzymałość, siłę woli ale w końcu ktoś nie wytrzyma, padnie w odmęty „ostatniej łagodzicielki". Ta scena musi być rozegrana wolno, na smutno, pokaz graczom jak smutna i bolesna może być śmierć, to nie to co słowa „nie żyjesz, straciłeś wszystkie punkty żywotności, poziomy zdrowia itd.". Naucz ich co znaczy umierać.

Gdy jeden z nich umrze, temu drugiemu pęknie serce z radości. Już nie musi wytrzymywać bólu i zagryzać zębów, wygrał. Jest wolny.

Kto jest bez winy

Znów wracamy do katedry. Postacie stoją teraz dokładnie przed podwyższeniem gdzie powinien znajdować się ołtarz. ale go nie ma. Na jego miejscu stoi tron. Nad nim jak herb wisi ciał brodatego mężczyzny na oliwnym krzyży. To tylko ciał, bo oprócz wrażenia nieopisanej męki nic w nim nie ma. Zniknął cały majestat, zostało tylko ludzkie ciało. Na tronie siedzi wielki brodaty mężczyzna w kapeluszu z szerokim rondem. Na jego ramionach siedzą dwa kruki o czarnych piórach, i dziobie oraz pazurach ociekających z krwi. Postacie stoją jak słupy soli, nie mogą się ruszyć. Obok nich stoi Manuel, na jego twarzy widać pokrzepiający uśmiech. Jedyny przyjazny widok w morzu zwanym Katedrą. Jednak za chwilę Manuel odejdzie, „wybaczcie" powie. Zniknie w czeluściach którejś z naw. Niech scena ta będzie jak najbardziej upiorna, niech gracze maja wrażenie że wszystkie rzeźby i postacie z malowideł patrzą na nich z wyrzutem, niech diabły się do nich szczerzą, a echo wokół szemrze tysiącem głosów „winni, winni". Tak musi wyglądać sąd w piekle, żadnej pozytywnie nastawionej postaci wokół.

Mężczyzna na tronie zacznie mówić, monotonie, donioslym głosem o chropowatej barwie. Pobaw się i przypomnij graczom ich największe wg ciebie grzech. Pozwól im się bronić, dowiesz się na pewno wiele o nich, a może tez coś o sobie. Niech gracze zostaną sponiewierani, niech ich wszystkie dokonania zostaną pokazane w jak najgorszym świetle. Po używaj sobie na nich ale nie przesadź, do tej pory przygoda powinna im się wydać wredna, niech nie obrazą się na ciebie i zepsują zabawę. Wszystko z umiarem. Potem osądzaj ich próby w Katedrze, nie mów im jednak jakie były prawidłowe rozwiązania. Spytaj się ich tylko dlaczego zrobili tak a nie inaczej. Niech się tłumaczą.

Teraz będziesz musiał ich osądzić. Albo dostana jeszcze jedną szansę na poprawę i wrócą jako pozytywni bohaterowie co nie każdego muszą zabić na 1000 i jeden sposobów, albo zrezygnują z swoich wypasionych postaci i rozpoczną grę nową bardziej pozytywnym bohaterem. Mogą też nie zrozumieć, i w „świętym oburzeniu" uznać, że ich gnębisz i tak naprawdę to nie chciałeś im dać szansy na ocalenie. Wtedy ich naprawdę zabij, cóż niektórzy anty-bohaterowie nie mają po prostu sumienia, więc nigdy nie zrozumieją. Oni po prostu nie wierzą w to, że postępują źle. Nawet w piekle nie ma dla nich miejsca.

Zakończenie

Gdy twoi gracze zrozumieli o co tu chodziło, o odkupienie przypominam, zmazanie win, pokazanie, że nawet w świecie gry istnieje coś takiego jak sumienie, zakończ tą przygodę opisem rozświetlonej katedry. Nad ołtarzem z którego zniknął tron i starzec, znajduje się witraż z postacią brodatego, szczupłego mężczyzny, jest trochę podobny do Manuele. Cechuje go jednak większy majestat Mężczyzna z witraża stoi w słońcu i uśmiecha się, promienieje z niego majestat i siła, wokół niego widać gałęzie oliwne. W graczy uderza podmuch jasności. Nie boli ich nic, podmuch otula ich ciepłem, zasypiają. Zasypiają prawdziwym spokojnym snem sprawiedliwego.



Koniec

Teraz zdecyduj czy pozwolisz graczom wrócić do swoich starych postaci, spytaj się ich czy chcą. Może jednak zmienią je na nowe bez bagażu superkolekszyństwa.

OSTATNIA SPRAWA MAXA TRIPPA



Marcin Blacha
ilustracje: Antoni Serkowski

scenariusz przygody do gry Wraith: the Oblivion

Pierwsze fascynacje telewizją, podobnie jak większość graczy, znam tylko z opowieści rodziców. Odbiorniki telewizyjne - przedmioty rzadkie niegdyś - gromadziły przed ekranami tłumy znajomych i krewnych. Oglądało się tam między innymi zagraniczne seriale, wówczas rarytas i zarazem okno na świat. Kręci się dziś powtórki dawnych przebojów. Powstał „Ścigany", „Rewolwer i melonik", nic nie zastąpi jednak pierwowzorów, tak jak Steve Martin nie zastąpi Spencera Tracy w „Ojcu Panny Młodej". O jednym z dawnych seriali traktuje ta opowieść. Najwłaściwszym systemem do rozegrania scenariusza wydaje mi się Wraith: the Oblivion, chociaż ci, którym się on spodoba dostosować go mogą do własnych wymagań.

„Max Tripp" nie istniał nigdy. Wymyśliłem go. Zawiera jednak elementy filmów które kiedyś oglądałem, i które do dziś mi się podobają.

Drogi Mateuszu!

Pytasz mnie w swoim liście czym był dla mnie Max Tripp. Mój Boże! Czym jest dla mnie Max Tripp raczej! Cóż może Belmondo, Dick Tracy. Blado wypadają dzisiejsi detektywi. Borewicz mógłby mu czyścić buty. Tylko Max ma uśmiech na tyle zawadiacki, płaszcz na tyle wymięty, dowcip na tyle błyskotliwy, by pochłonąć uwagę szczeniaka takiego jakim ja byłem. By zdobyć jego serce! Czy wiesz, Drogi Mateuszu, na ile sposobów da się złożyć z „Trybuny" kapelusz Maxa Trippa? Czy strugałeś kiedyś prawdziwy pistolet z drewna?

W każdym razie dziękuję Ci za Twoje rysunki postaci Maxa. Z pewnością masz talent i nie dziwi mnie to, że przechowujesz je od dzieciństwa. Gdybyś zobaczył moje skarby; wtedy, tak, dopiero wtedy byłbyś zdziwiony.

Do listu załączyłem ksero fotosu Ronalda Stone'a. Jak dobrze wiesz był to aktor odtwarzający rolę detektywa. Pisałeś kiedyś, że masz w swoich zbiorach zdjęcie Agnes Rowan, postaci z odcinka „Jezioro Mgieł". Wiem, że była to epizodyczna rola, lecz cieszy mnie każdy nowy skarb w mojej kolekcji. Przyślij je koniecznie.

Twój Krzysztof

W „Ostatniej sprawie Maxa Trippa" role główne grają duchy. Nie jest to jednak horror w ścisłym tego słowa znaczeniu. Scenariusz jest mieszanką wielu różnych gatunków, zaś nastrój niesamowitości wprowadzają w nim nie tyle znane z dreszczowców rekwizyty, co przerysowanie i przez to absurdalność pewnych elementów, głównie fascynacji serialem telewizyjnym.

Dla upiorów - bohaterów opowieść zaczyna się, gdy zawezwani zostają do świata żywych, a ściąga ich tam krzyk umierającego człowieka.

Duchy pojawiają się w obskurnym mieszkaniu, w Stanach Zjednoczonych. Za ścianą słychać kłótnię. Na ulicy ktoś głośno śpiewa. Jest noc, a zegarek z fosforyzującymi wskazówkami pokazuje godzinę dwunastą. Całe mieszanie jest urządzone skromnie. Lokator bardzo je zaniedbał, wszędzie walają się butelki po alkoholu, zaś i jedynym sprawnym urządzeniem wydaje się być śnieżący telewizor.

Telewizja transmituje film o przygodach Maxa Trippa, jednak niemożliwością jest, aby rozpoznać przystojnego detektywa w człowieku, który właśnie umarł w swoim fotelu. Nieboszczykiem jest Ronald Stone - aktor odtwarzający rolę Trippa. Lata pijaństwa zmieniły go - spuchł, przerzedziły mu się włosy, na twarzy wystąpiły purpurowe plamy. Stone umarł w wieku siedemdziesięciu ośmiu lat.

Tymczasem bohaterowie zastanawiać się będą za sprawą jakiej siły znaleźli się w tym pokoju i jaka siła nie pozwala im powrócić w zaświaty. Zainteresują ich możliwości jakie stwarza sytuacja, nieuchronnie nadejdzie jednak czas, gdy zwrócą uwagę na trupa. Okaże się, że Ronald Stone umarł z grymasem przerażenia na twarzy. Ktoś, lub coś przeraziło go na śmierć - biedak prawdopodobnie zdążył jeszcze krzyknąć. Zaintrygo-

wani bohaterowie rozejrzą się po mieszkaniu i oglądając jego wyposażenie trafią na szafę. Mebel jest stary i masywny, wystarczy jednak dotknięcie drzwi, delikatne jak przeciąg, by ujawnił swoją zawartość. Ze środka wysypują się listy. Gdyby ktoś je policzył - prawie tysiąc. Najciekawsze jest jednak to, że wszystkie nadane zostały przez jedną osobę, charakter pisma jest zawsze ten sam: „Krzysztof Chaber" - przeczyta jeden z bohaterów i nagle wszystkie postacie znajdą się w Polsce, w domu, który należał do wywołanej osoby.

„Serial o przygodach Maxa Trippa emitowany był w polskiej telewizji na początku lat siedemdziesiątych. Wyprodukowany został w Stanach Zjednoczonych, lecz z wyjątkiem ostatniego odcinka był całkowicie apolityczny. Fakt ten zapewne złożył się na fenomen jego popularności: przygody Maxa Trippa zdobyły sobie uznanie nie tylko młodej widowni, a sam Max zaistniał w masowej świadomości na równi z innymi herosami popkultury. Tytułowy bohater jest prywatnym detektywem, który zwalcza niecne poczynania zarówno zwykłych złoczyńców, jak i zorganizowanych przestępców, szalonych naukowców i demonicznych milionerów - czyli całej menażerii czarnych charakterów właściwej filmom klasy D. Niejednokrotnie spotyka się ze zjawiskami paranormalnymi, szczególnie w późniejszych odcinkach serii. Występują więc w „Maxie Trippie" gigantyczne szczury, wampiry i upiory, telepaci, wirusy z kosmosu i tak dalej. Bohater serii jest niejako protoplastą agentów Archiwum X i pierwowzorem Jamesa Bonda. W niektórych odcinkach doszukiwać się można elementów czarnego kryminału, lecz przeważa raczej fantastyka z efektami specjalnymi o budżecie, którego powstydziłby się Ed Wood. Zaletą serialu jest wyrazista postać głównego bohatera, odtwarzana przez aktora włoskiego pochodzenia Ronalda Stone'a (pseudonim). Max Tripp jest wiecznie uśmiechnięty, pozbawiony nałogów i niezależnie od pory roku ubrany w zmiętoszony, jasny prochowiec i zużytą Panamę. Jego partnerką jest urocza dziennikarka June Sunaday (Roni Hunter) [...]."

„Popularna historia popkultury" Tomasz Młynarczyk, wyd. Domino, Warszawa 1998.



W tym samym momencie, kiedy z listu odczytane zostało nazwisko nadawcy, na głos wymówił je także mały chłopiec. Wymówił je po trzykroć i usnął zaraz spokojnie, bowiem dziadek uczył go kiedyś, żeby, będąc w tarapatach trzy razy zawołał na głos Maxa Trippa.

Do domu Krzysztofa Chabra, zamieszkałym obecnie przez jego syna Tomasza, włamał się w nocy nieznany sprawca. Włamywacz przedostał się na poddasze, podważył kilka desek parkietu i odnalazł tam skrytkę. Tomasz Chaber nie sądzi, aby ojciec ukrył w niej coś cennego - nie był zamożnym człowiekiem. Po otwarciu skrytki włamywacz urządził na poddaszu małe ognisko, paląc w nim wyjęte ze schowka papiery. Rutynowe odwiedziny policji i niedbalstwo sprzątających pozwoliły zachować się drobnej poszlace: w kącie leży niedopalony skrawek papieru. Jest to fragment listu do Mateusza Rusińskiego, w którym wymieniono znane już bohaterom nazwisko Ronalda Stone'a.

O tym wszystkim BG dowiedzą się myszkując po domu, bądź rozmawiając z chłopcem. Syn Tomasza, ośmioletni brzdąc, nie boi się upiorów i w przeciwieństwie do innych ludzi widzi je. Z chęcią zamieni z bohaterami parę słów, choć zdziwiony jest, że w miejsce dziadka przybyły doń nieznane zjawy. Właśnie zjawę obwinia o włamanie. Zdaje mu się, że słyszał głosy - dwa lub więcej. Jeden z głosów, ten niemiły, nazywał drugiego Doktorem Fu-Chi. Doktor zaś wydawał polecenia tak jakby świetnie znał cały dom.

Tutaj następuje właściwy moment, by uzmysłowić graczom, że ich bohaterowie zostali detektywami na tropie kryminalnej afery. Muszą wyjaśnić dwie sprawy, dlaczego właśnie oni zostali wezwani do Podsłonecznej Krainy i kim są osoby, które mają na sumieniu morderstwo i próbę podpalenia (nie ulega bowiem wątpliwości, że zabójstwo Stone'a i pożar w domu Chabrów, to wydarzenia ze sobą powiązane). Na szczęście Piotruś, bo tak ma na imię wnuk Krzysztofa, został przez dziadka wychowany na miłośnika sensacyjnych zagadek i z łatwością służyć może stereotypowymi rozwiązaniami problemów, wziętymi wprost z detektywistycznych historii. MG powinien uważać jedynie, by ustami Piotrka nie zdradzić za wiele.

Najświeższym tropem jest Mateusz Rusicki, korespondent Chabra. Po zdobyciu jego adresu zamieszkania (np. z książki telefonicznej) BG mogą udać się na miejsce. Niestety, złoczyńcy nie próżnują. Mieszkanie Mateusza stoi w ogniu!

Pożar domu nie stanowi większego zagrożenia dla dzielnicy. Teraz gasi go straż pożarna i dopiero późno w nocy pogorzelisko pozostanie puste. Nie zachowało się wiele. Pogotowie wywiozło zwłoki staruszka Rusińskiego, jak nazywali go sąsiedzi, policja zaś zabezpieczyła ślady, w szczególności kasę pancerną. Warto by BG byli przy jej otwarciu. Zawartość w znacznej mierze spopieliła się - zostało trochę przyczernionej biżuterii i mocno nadtopione szpule z taśmą filmową, z pewnością przechowywane były metalowej szafie listy zostały stracone. Istotna jest ceramiczna szkatułka wydobyta z ocalałego sejfu. Rusiecki ukrył w niej kluczyk do skrytki na krakowskim dworcu kolejowym.

O skrytce dworcowej można dowiedzieć się od sąsiadów. Grupka gapiów obserwująca działania strażaków i odjazd karetki komentuje życie sąsiada. Jeden z rozmówców, rosły czterdziestolatek z wąsem, okazuje się być taksówkarzem, który co piątek woził staruszka na dworzec. Stary zdziwaczał chyba, bo co piątek opłacał skrytkę dworcową, co piątek zaglądał do niej, lecz zawsze była pusta. Nie mniej jednak jeździł wytrwale.

Nocą dworzec jest prawie pusty. Prawie, bo skrytki są pilnie obserwowane przez Chabra. Ubrany w długi prochowiec i kapelusz panama, czeka na tych, którzy przyjdą otworzyć skrytkę. Krzysztof wygląda jak posunięty w latach Max Tripp. Na

widok bohaterów rzuci się do ucieczki, a bohaterowie nie zdołają go złapać. Krzysztof przenika przez ściany pomieszczeń, gubiąc pościg w labiryncie budynków.

Co do skrytki dworcowej - nie jest pusta. W środku czeka kartka papieru z nagryzmoloną niewprawnie informacją: *„Fu-Chi, wiem, że to ty. Strzeż się. Nadszedł czas na powrót Maxa Trippa"*.

„Wierni miłośnicy serialu wiedzą o istnieniu ostatniego, nie emitowanego w Polsce odcinka „Max`a Tripp`a". Tytułowy bohater ściga morderców rodziny chłopca, który mógłby świadczyć w sądzie przeciw mafii. Bohater uświadamia sobie, że jego odwieczny wróg, człowiek stojący za przestępczą organizacją, to były przyjaciel, Chińczyk, Doktor Fu-Chi. W połowie odcinka superbohater i superłotr toczą walkę: zaciętą i długą. Detektyw ginie, zastrzelony z pistoletu - protezy ręki doktora. W finałowej scenie wraca jednak, jako duch, by ukarać złoczyńcę. Przerażony Chińczyk widząc widmo Trippa zasłania twarz rękami i cofa się w panice, wypadając przez okno wysokiego budynku. Tripp - upiór uśmiecha się do obecnego przy wydarzeniach chłopca i za pomocą telekinezy zakłada mu na głowę swój słynny kapelusz. Porozumiewawcze mrugnięcie detektywa skierowane do widza kończy dwudziesty piąty i ostatni odcinek serialu."
„Zapomniani bohaterowie kultury masowej" Zenon Ulicki, wyd. Goodnight, Warszawa 1995.

Film, Ronald Stone, Fu-Chi. Słowa klucze, które skierują uwagę martwych detektywów na serial o przygodach Maxa Trippa, zostały poukrywane w przedstawionych strzępkach informacji. Pozostaje tylko zapoznać się z filmem, być może wydobyć z zakurzonego kąta archiwum Telewizji Polskiej taśmę. Film jest czarno-biały i czas odcisnął na nim swoje piętno. Chodzi nie tylko o jakość kopii, lecz i o formułę, czyli między innymi schemat scenariusza, sylwetki bohaterów i wszelkie w nim zawarte aluzje do czasów w jakich powstał.

Aby rozwiązać sprawę należy dotrzeć do ostatniego odcinka serialu „Max Tripp". Bliższe zainteresowanie poprzednimi również popłaca. Tytuły mówią same za siebie:

* Odcinek 22: „Tajemnica drewnianej podłogi"
* Odcinek 23: „O jak ogień"
* Odcinek 23: „Skrytka numer 5"
* Odcinek 24: „Nocne spotkanie"
* Odcinek 25: „Ostatnia sprawa Maxa Trippa

Zauważalny jest wyraźny związek między serialem, a zagadkowymi wydarzeniami. Nie jest to przypadek - złoczyńca wzoruje się na wątkach z filmu. Za podejrzanego uchodzić może Krzysztof Chaber. Pozory przemawiają za tym, że to jego Cień - druga strona osobowości upiora - umocnił się i psoci (patrz Dodatek). To prawda, Cień często dominuje nad *psyche* Krzysztofa, zmuszając go do szaleńczych czynów (np. ucieczka na dworcu).

Krzysztof Chaber od dziecka był fanem „Maxa Trippa". Pozostał nim nawet jako dorosły człowiek. Stale korespondował z innymi zapaleńcami, szczególna więź łączyła go z Mateuszem Rusińskim. Nie raz w listach licytowali się, kto lepiej zna serial. Wspólnie przypuszczali, co może się zdarzyć w ostatnim odcinku.

Krzysztof został zamordowany w niezwiązanych ze sprawą okolicznościach - był ofiarą napadu rabunkowego. Teraz powrócił, by chronić to, co kochał i w co wierzył. Kilka lat po nim zmarł Mateusz Rusiński. Zwęglone ciało, które być może dane im było oglądać podczas drugiego pożaru, było ciałem Marka Rusińskiego - czyli brata. Mateusz popadł w ciężką depresję po tym, gdy obejrzał ostatni odcinek serialu. Śmierć Krzysztofa, z którym korespondował oraza śmierć ulubionego bohatera wpędziły go w alkoholizm. W końcu popełnił samobójstwo i również został potępieńcem. Teraz stanowi antytezę Krzysztofa.

Silny Cień (nazywany przez *psyche* Doktorem Fu -Chi) mocno związany z Zapomnieniem, nakazał upiorowi niszczyć to z czym za życia był związany. Pchnąć w zapomnienie serial, w szczególności jedyną w Polsce taśmę z ostatnim odcinkiem, obrócić w nicość korespondencję i to samo uczynić z Chabrem - oto Mroczne Pasje Mateusza. Obaj dawni przyjaciele dzielą te same Pasje i te same Więzy, zatem upiór ma ułatwione zadanie. Przykładem działania Cienia Mateusza niech będzie pomysł z nakierowaniem bohaterów na skrytkę pocztową, w której w istocie nie było nic, ale która służyła kiedyś chłopcom jako punkt wymiany przedmiotów związanych z serialem. Wiedząc, że Tripp - Krzysztof oczekuje w powiązanym z filmem miejscu (dwudziesty trzeci odcinek filmu nosi tytuł „Skrytka numer 5"), nakierował tam bohaterów, aby zrzucić na nieszczęśnika podejrzenia. Nie był to może znakomity plan, ale i serialowy Fu-Chi takim znowu wielkim geniuszem zbrodni nie był. O wiele okropniejsze było wystraszenie na śmierć aktora Ronalda Stone'a, któremu ukazał się pod postacią Fu-Chi.

Wykorzystując zdolność do zmiany wyglądu Mateusz Rusiński może wprowadzać do akcji scenariusza dodatkowy zamęt. Udając któregoś z bohaterów, lub co gorsza Krzysztofa Chabra, vel Maxa Trippa, jest w stanie pokrzyżować wiele zamiarów i stać się głównym reżyserem wydarzeń.

W Krzysztofie Cień rośnie, w miarę jak niszczone są jego poszczególne Więzy. Ostatecznie obróci się on w nicość, kiedy zniszczona zostanie taśma z ostatnim odcinkiem - jedynym w kraju egzemplarzem znajdującym się w archiwach Telewizji Polskiej. Ciemne hale, poprzegradzane regałami, są idealnym miejscem na ostateczną rozgrywkę.

Załóżmy, że ostatnia akt scenariusza rozegra się w archiwum, w nocy, kiedy nikt nie kręci się po budynku. Światła sceny padną na Krzysztofa i Mateusza, bohaterowie zagrają role drugoplanowe. Zanim dojdzie do tego - kilka uwag.

Poruszanie się po świecie żywych jest dla upiorów trudne. Szczególnie, jeżeli rozwiązują one, tak jak nasi bohaterowie, zagadkę utrzymaną w konwencji niskobudżetowego kryminału. Na pewno przydatne okażą się umiejętności przenikania przez ściany, przesuwania przedmiotów (chodzi głównie o przewracanie kartek w książkach - filmografiach), komunikowania się z żywymi. Dużym ułatwieniem jest znajomość miasta. Wszystkie te umiejętności mogą okazać się niewystarczające wszakże. Na pewno o wiele bardziej przydatna byłaby pomoc człowieka z krwi i kości.

Kandydatów może być wielu. Każdy kto uwierzy w duchy nadaje się. Wartościowym pomocnikiem może kazać się dajmy na to stary archiwariusz, obeznany z tematem i mający dostęp do zbiorów filmów i książek, lub policjant bez trudu przedostający się w miejsca przestępstw, dysponujący laboratoriami. Najlepszy możliwy typ to jednak wnuczek Krzysztofa - Piotrek. Chłopiec który słyszał duchy dokazujące na strychu, czyli gratka dla fanów „Szóstego Zmysłu". Piotrek, jako przewodnik upiorów po świecie żywych, wprowadzić może do akcji scenariusza dodatkowe komplikacje. Duchy, z którymi rozmawia i chodzi nocą po mieście, widzi tylko on i przykładowo policja może nie uwierzyć w jego zapewnienia o doniosłości misji, jaką mu powierzono. Każde wyciąganie małego z kłopotów to nie lada wyzwanie dla jego widmowych opiekunów.

Wracamy do sceny finałowej. Jak w klasycznym westernie jest dwóch wielkich antagonistów, dodajemy jeszcze Piotrusia, postać drugoplanową, ale z aspiracjami. Dobrze by było, aby nie znając ostatniego odcinka „Maxa Trippa", bohaterowie przyprowadzili chłopca na miejsce konfrontacji. Wtedy to Mateusz będzie się go starał skrzywdzić, a Krzysiek go obroni. Wywiąże się oczywiście zacięta walka. Fu-Chi może mieć w swojej protezie ręki całkiem niebezpieczny wybór złowiesz-

czych gadżetów, których pistolet jest tylko przykładem. Załóżmy, że tłem starcia jest wyświetlana na ścianie przez projektor „Ostatnia sprawa...". W momencie kiedy filmowy Max ginie (połowa filmu) Krzysiek patrzy z niedowierzaniem i załamuje się. Łatwo go wtedy pokonać i głowa w tym bohaterów, by Mateuszowi nie udało się to do końca projekcji. Wtedy, widząc powrót Trippa - ducha, Krzysiek zmobilizuje się i zada ostateczny cios swojemu wrogowi. Zwycięży jak zwykle dobro, przy skromnym współudziale detektywów zza grobu.

Ostania scena to Krzysiek Chaber przekazujący wnukowi swój widmowy kapelusz Maxa Trippa, materializujący się na głowie chłopca i uśmiechy rozczulenia graczy. Dziadek Chaber blednie i rozpływa się zdąża do lepszego świata zapewne, bo zakończył już swoje doczesne sprawy. Bohaterowie, korzystając z wyposażenia archiwum, mogą sobie natomiast na spokojnie obejrzeć „Ostatnią sprawę Maxa Trippa", zanim przyjdzie im wrócić do Krainy Cienia.

ODJAZD KAMERY. ROZMYCIE KADRU.
THE END

Dodatek:

Scenariusz powstał do systemu „Wraith: the Oblivion" i ci, którzy go znają dużo lepiej pojmą wszystkie motywacje bohaterów i pojawiające się tu elementy charakterystyczne dla „Upiora". W systemie występuje *Zapomnienie* - siła, która pochłania pamięć o rzeczach minionych. Nie znającym gry należy się kilka wyjaśnień, które uwzględnić należy dostosowując przygodę do własnych potrzeb.

W „Upiorze" duchy „żywią się" uczuciami i emocjami innych. Są to tak zwane Pasje i każde widmo ciągnie do nich, jak ćma do świecy. Podobnie rzecz się ma z Więzami, czyli przedmiotami, bądź osobami ważnymi dla ducha za życia. Upiór nawiedza je w świecie żywych i opiekuje się nimi, zaś ich strata oznacza cierpienie i unicestwienie zjawy.

Kolejna charakterystyczna dla „Wraitha" sprawa to Cienie. Cień jest drugą, mroczną stroną osobowości upiora, całkowicie d niego niezależną. W „Upiorze" bywa, że jedna postać prowadzona jest przez dwóch graczy, z których jeden kontroluje Cień, a drugi Psyche. Ciemny aspekt psychiki przejmuje czasem kontrolę nad poczynaniami ducha i dąży do jego zguby wszelkimi możliwymi sposobami. Na Cień i Psyche podzielona powinna być osobowość Krzysztofa, Mateusza i osobowości bohaterów graczy.

W czasie sesji dobrze jest uzmysłowić graczom opisane wyżej fakty. Zależność upiorów od Pasji można przedstawić prezentując scenę, w czasie której wędrujące w nocy przez park duchy, widząc parę zakochanych czują przypływ energii i podobnie nieco później, obserwując człowieka uciekającego w strachu przed rabusiami w tymże parku. W zależności od przyczyn własnej śmierci bohaterowie mogą mieć własne Więzy, które być może odwiedzą. Głosy w ich głowach, dezinformujące i nakłaniające do złych czynów stanowić mogą namiastkę Cieni.

Postacie graczy muszą być z pochodzenia Polakami. Każdy winien mieć własną, pobieżną choćby historię życia i świadomość tego w jaki sposób umarł. Dosyć karkołomnym pomysłem, ale możliwym do zrealizowania, jest wykorzystanie postaci graczy z innego systemu, którym to postaciom zdarzył się „nieszczęśliwy wypadek". Szczególnie Badacze Tajemnic, z prowadzonego w polskich realiach „Zewu" mogą mieć ochotę popatrzyć na świat z odmiennej niż dotąd strony.

Każdego ducha warto wyposażyć we właściwe tylko jemu zdolności. Mateusz Rusiński potrafi na przykład kształtować swoje duchowe ciało, wykształcając broń w miejscu ręki. Bohaterom przydadzą się takie drobiazgi jak umiejętność opanowywania ciała żywego człowieka, lub tylko zdolność mówienia jego ustami, zdolność przesuwania materialnych przedmiotów, czy opanowywania urządzeń elektrycznych, a nawet materializowania się w widocznej dla żywych postaci. Odmienność umiejętności sprawi, że gracze będą bardziej skorzy do współpracy.

Każdy duch ponadto potrafi przenikać przez ściany, ale jest to bardzo nieprzyjemne. Wszelkie starcia między upiorami rozstrzygane są tak, jakby walczyli żywi ludzie.

Scenariusz nie należy do skomplikowanych, chociaż jak zwykle wszystko zależy od prowadzącego i graczy. Nie będę się rozpisywał nad technikami gry, nad nastrojem i możliwymi do zastosowania sztuczkami. Co najwyżej jako tło muzyczne polecę standardy jazzowe.

Zalecałbym jedynie rozegranie go w możliwie krótkim czasie gry. W momencie kiedy gracze zorientują się, że w całej sprawie chodzi o stary serial i że wszelkie zbrodnie wyrosły z fascynacji z lat dzieciństwa - to zaskoczenie powinno zostać maksymalnie wykorzystane. Jeśli gracze zostaną zmuszeni do działania, zanim zdążą uzmysłowić sobie absurdalność takiego pomysłu, wielce jest prawdopodobne, że sami ulegną trippomani.

I o to właśnie chodzi.





Nie dajta się zaskoczyć - za rok też będzie gwiazdka

Dawid Brykalski

Krótko i na temat

Skoro coś poleca Andrzej Sapkowski nie należy tego lekceważyć. Cykl jest pierwszym z serii i ufam, że seria będzie długa. „Mistrz..." to wyszukana i stonowana fantasy. Przedziwna, jakby senna opowieść napisana w niepowtarzalnym stylu i sprawiająca, że pewne sprawy można nagle dostrzec w innym świetle. Przeznaczenie, tajemnice, magia, przedziwni bohaterowie, muzyka. Wszystko u McKillip współgra i łączy się w misterną całość. Począwszy od tomu pierwszego do trzeciego. Jako się rzekło piszę krótko, bo temat wyczerpał Andrzej Sapkowski w interesującym wstępie, więc nie ma sensu powtarzać.

Mistrz zagadek z Hed/Dziedziczka Morza i Ognia/Harfista na wietrze, Patricia A. McKillip, Mag, 2000 r.

Metroteatr

To moja ulubiona książka. Choć fantastyki w niej tyle co kot napłakał - nawet pod realizm magiczny nie da się podciągnąć. Nic sobie z tego nie robię, ani ja - zatwardziały fantastykonurtowiec, ani wydawca. „253" wrzucono do serii fantastycznej, ha! Nie będę jej streszczał, nie streszcza się książki telefonicznej, prawda? Nie będę też jej analizował, ponieważ potrzebowałbym 1/2 objętości Portalu. Przeczytałem do końca często, a głośno i gęsto się śmiejąc. Moi współpasażerowie zachowywali się dokładnie jak ci z książki. Patrzyli jak na wariata albo z niesmakiem, albo z rozbawieniem. Siedzący najbliżej czytali mi przez ramię udając, że tego nie robią.

Uważam, że książka w ramach promocji powinna być rozdawana w warszawskim metrze - ludzie częściej by się uśmiechali.

253, Goeff Ryman, Prószyński i S-ka 2000,

Robimy zamieszanie!

Ponieważ charakterek we mnie wredny czyli przekora ze mnie jest, zamierzam oto napisać inaczej o tej książce, o której już wszędzie napisano. Każdy z recenzentów zwykle zarzeka się, że nie będzie pisał wyliczanek. A ja na odwrót. Wyliczankę zrobię krótką, treściwą i z komentarzami. W dodatku polecą po nazwiskach. A zatem do dzieła! Ziemkiewicz - stare, czytane, ale dobre. Najbardziej rewolucyjny tekst tomu; Kres - trochę słabsze, ale słabsze w wykonaniu Maestro Kresa oznacza, że inni by tak chcieli; Studniarek - banał; Grzędowicz - jak dla mnie bomba; Sędzikowska - banał o niczym; Romanowski - cierpliwością i pracą ludzie do czegoś dochodzą; Szrejter - czytałem gdzie indziej, może być; Lewandowski- coraz trudniej wysmażyć coś porywającego; Bański - żart jeno złamanego tynfa wart; Pilipiuk - akcja, bohater, tło pierwszorzędne, reszta taka sobie; Kułakowska - potężne ziewanie; Kołodziejczak - potężne rozmyślanie; Żółtowska - filozofia smutku i żalu; Rzymowski - patrz Romanowski; Bąk/Bochiński - patrz Rzymowski; Piekara - rewelacja, chociaż odgrzewana; Wiśniewski - o niczym; Zieliński - o niczym w stylistyce fantasy; Kochański - dwa kroki w przód, jeden w tył; Sohei - dlaczego zamilkł?; Komuda - dobre panie bracie, dobre bo polskie; Baryłka - ?, czyli co ja robię tu?; Drewnowski - robimy zamieszanie. Na koniec nieskromnie dodam, że chciałbym się załapać do następnego tomu, który już pono jest rychtowany w kuźni u Prószyńskich i Ski.

Robimy Rewolucję, Antologia, Prószyński i S-ka, 2000 r.

Czy to pan zamawiał tortury?

Desperacja to powieść napisana wedle schematów stworzonych przez Kinga dla Kinga. Oto zwykła na pozór droga, zwykłe na pozór miasteczko. Zwykli wycieczkowicze (rodzina, małżeństwo, pisarz, autostopowiczka) oraz zwykły prowincjonalny policjant

Najzwyczajniejsza w świecie sielanka.

Ale skoro nic nie trwa wiecznie, to tym bardziej sielanka trwa u Kinga krótko.

Policjant zaczyna okrutnie mordować, co gorsza słuchają się go dzikie zwierzęta, no i ma po swojej stronie prawo. Wszystkiemu winna jest stara kopalnia oraz istota tam żyjąca.

Walczyć z nim musi mały chłopczyk mając za swoich sojuszników mniej lub bardziej spanikowanych dorosłych. Murzyna brak, a psy są po stronie gliniarza.

Całość kończy się również bardzo w stylu Kinga. W jaskini dochodzi do starcia, które jak się okazuje nie jest tym ostatecznym. Powinno podobać się i fanom Lovecrafta i tym, którzy lubią się bać, ale nie z byle powodu.

Desperacja, Stephen King, Prima 2000,

Na cały regulator

King, sorry, Bachman zamieszał. Tym razem na potęgę. Ta książka jest swoistym nagrobkiem dla pisarskiego alter ego, które to King uśmiercił bodajże w „Czwartej po północy". Regulatorzy to maszynopis odnaleziony po „śmierci" pisarza - Richarda Bachmana.

Historia to dalsze losy bohatera znanego z Desperacji. Ponownie spotykamy małego chłopca, który przemienił się w... bestię? Soczewkę zła? Tak!

Tym razem to gliniarze przybywają do miasteczka. Nie byle jacy gliniarze, a Motogliny! Motogliny 2020! Tak! To, co urządzają spokojnym i statecznym mieszkańcom da się ująć jednym zgrabnym słowem: masakra.

Książka jest urozmaicona listami, odręcznym pismem, pamiętnikami i wspomnieniami, co czyni wydarzenia jeszcze bardziej przerażającymi.

Jak wspomniałem jest to kontynuacja historii miasteczka Desperacja, ale opowiedziana z innego punktu widzenia. Obie pozycje da radę czytać jako odrębne powieści, ale dopiero poznanie obu daje wgląd w całość.

W sumie jeden z bardziej przemyślnych eksperymentów Kinga vel Bachmana.

Regulatorzy, Richard Bachman, Prima 2000,

Z dawna oczekiwany

Długo przyszło mi czekać na tę książeczkę. Na zachodzie bez zmian czyli tam już jest od dawna sprzedawane, nagradzana i powoli zapominana, a u nas dopiero teraz.

Nie należy jednak narzekać, jeno cieszyć się, że jest!

Żeby wszystko było jasne należę do tych, którzy Wieczną wojnę Haldemana nie przeczytali a wręcz połknęli.

Fakty mają się tak; Ziemia A.D. 2043 to pole walki. Wojna prowadzona jest przez żołnierzyki - bardzo bojowe, bardzo super-killer, bardzo niezniszczalne maszyny z jednej strony (Sojusz), a z drugiej przez ludzi nie wahających się niszczyć całe miasta (Rebelianci). Jak łatwo się domyśleć stosunki międzyludzkie, jakie panują w tak urządzonym świecie nie są najciekawsze. Pomysły techniczne, jakie podsuwa Haldeman powinny spodobać się fanom wszystkiego związanego z cyber.

W ten dość przykry wizerunek naszego globu wpleciony jest jeszcze dziwaczny wątek miłosny. Żeby jednak nie było zbyt romantycznie, w wyniku pewnego szokującego odkrycia może dojść do zagłady planety, Układu Słonecznego, Galaktyki, Wszechświata. Mniej więcej w tej kolejności.

Wieczny pokój, Joe Haldeman, Zysk i S-ka, 2000 r.



Niechętny wydawca

EuGeniusz Dębski

Tempo wydawania spadło. Oczywiście - wydawcy przyczaili się na koniec roku, dodatkowo - koniec wieku, bonus - koniec tysiąclecia. Zawsze na Święta trochę więcej rzucało się na rynek. Nawet nie chodzi chyba o prezenty, chyba tylko o ludzi, co się zaczynają obficie po sklepach szwendać, a i kupować, bo głupio się szlajać z pustymi rękami. Kilka książek tym nie mniej wpadło mi w ręce. I nie było źle. Ale po kolei.

Joe Haldeman „Wieczny pokój", przekł. Zbigniew Królicki, Zysk i S-ka. Poczciwa stara dobra SF, ale i nic - niestety - więcej. Mamy tu świat podzielony na kilka zwalczających się obozów, a wygodni - jak zwykle - Amerykanie walczą nie osobiście, tylko za pośrednictwem żołnierzyków - zdalnie sterowanych przez odpowiednich operatorów robotów bojowych. Wojna przez to nie staje się bynajmniej miła i łatwa, trup fizyczny i mentalny ściele się dość gęsto, ponieważ fanatycy (a to z nimi się walczy) są trudni do wytępienia i jest ich multum. Motywacja wybuchu tej wojny zawodzi na całej linii: „Napadli na nas, bo jesteśmy bogaci" - skarżą się Amerykanie. No i dobrze! Trzeba się było wcześniej dzielić, nie mieliby takich problemów. Oczywiście, co sugeruje tytuł, udaje się znaleźć sposób na wieczny pokój, nie mylić z wieczystym odpoczywaniem. Też jest to mdłe i wiszące na włosku. Zakłada pozytywną naturę sporej grupy ludzi, wojskowych i polityków, a przecież wiemy, że z tej strony nie należy spodziewać się niczego w jakikolwiek sposób specjalnie dobrego.

B. Strugacki „Poszukiwanie przeznaczenia albo 27 twierdzenie etyki", przekł. Inessa Kim, Amber 2000

Osamotniony Borys Strugacki pisze powieść. Odnajdujemy w niej coś z „Miliarda lat przez końcem świata". Tam Wszechświat sterował ludźmi, albo chciał sterować, tu Los steruje poczynaniami Stanisława. Właściwie - nie tyle steruje, co chroni go, przeznaczywszy do jakichś swoich celów. Każdy kto dokonuje jakiegokolwiek zamachu na bohatera osiąga tylko tyle, że rozsadza mu mózg; zdarzają się takie eksplozje tym, co zagrażają mu fizycznie, oraz tym, co na przykład chcą by się wyniósł z Petersburga. Nawet bliźniaczki w łonie matki, jego żony, eksplodują, ponieważ po ich urodzeniu cała rodzina miała się wynieść, bodajże do Tuły.

Gratka dla miłośników pewnych smaczków z ZSRR i Rosji, trochę dowcipów, na przykład bajka z serii „Stuk-stuk. Kto tam?" („Stuk-stuk. - Kto tam? - KGB. - Czego chcecie? - Porozmawiać. - A ilu was tam jest? - Dwóch. No to porozmawiajcie sobie"). Stanisław, posiadacz nieuświadamianej najpierw, a potem już zweryfikowanej i potwierdzonej Mocy, pędzi dość trudny żywot, unikając co i rusz śmierci. To czuwa owa Moc. Ale czego chce w zamian?

J. Carroll „Drewniane morze", REBIS.

Powieść chwytająca za serce na początku, odpuszczająca potem. Nie pamiętam o czym traktują poprzednie części cyklu, co znaczy, że były słabsze od „Krainy Chichów". Kilka znakomitych scen, ale wszystkie niemal lokują się we wspomnianej świetnej części pierwszej, w drugiej - kapitalna scena z beatlesami. I potem już kiepsko, aż do końca. Moim, oczywiście, zdaniem. Raczej nie kupować, ale wypożyczyć, a potem - albo dokupić do Carrollowskiej kolekcji, albo dać sobie spokój.

Octavia E. Butler „Przypowieść o siewcy", Prószyński i S-ka, przeł. Jacek Chełminiak

Mamy taki oto świat: sąsiedztwa-oazy z normalnymi niby ludźmi i świat poza murami, z hołotą, narkomanami i przestępczością na sto fajerek. Tu bieda i łagodność, tam - podobno - bogactwo i okrucieństwo. Nie wiadomo skąd się wziął taki podział.

Nie wiadomo skąd ci za murami miewają wirtualne hełmy, skoro ci w „sąsiedztwach" żyją tylko dzięki ogrodnictwu i sadownictwu. Nie wiadomo dlaczego ludzie z sąsiedztwa jeżdżą na jakieś uczelnie poza mury, skoro tam taka hołota i syf. A do tego hiperempatyczna bohaterka-narratorka (nie wiadomo za bardzo po co wyposażono postać w tę cechę, bo jej specjalnie ani nie pomaga, ani nie przeszkadza, chyba że wyjaśni się w kolejnych częściach cyklu, o ile to cykl), wyprawy w kosmos, narkotyk uzależniający od ognia...

Gdyby pominąć wszelkie niezręczności i sprzeczności fabularne to reszta jest całkiem-całkiem. Ja przeczytałem rzecz całą, a to już coś. Ale i tak nie bardzo wiem po co się odbyła wędrówka gromadki niepogodzonych i niegodzących się, nie bardzo wiem dlaczego wybrali się w tym kierunku, a nie w innym, dlaczego usiłowali utworzyć nową religię, skoro do starej nie mieli specjalnych pretensji... Ale się czyta. Do rozważenia.

No i perełka na koniec. Roku. Wieku. Millenium.

George R.R. Martin „Starcie królów", Zysk i S-ka, przekł. Michał Jakuszewski, stron 917! Cena (sic!) tylko 45 zł!

Zawsze z pewnym lękiem biorę do ręki utwory, których autor jakoś szczególnie dobrze zapisał się w mojej pamięci. Po genialnych „Piasecznikach" (pierwsza dziesiątka opowiadań tego, XX wieku, IMO) nie miałem szczególnego kontaktu z Martinem. Jakoś nawet umknęła mojej uwadze pierwsza część cyklu „Pieśń Lodu i Ognia" - „Gra o tron", może - sam już tego nieświadom - gdy słyszę „część", „cykl", „saga" reaguję negowaniem? Muszę się przypilnować.

W każdym razie obiecałem sobie, że wrócę do „Gry o tron", bo nie może być gorsza od „Starcia królów". A co mamy w drugim... Barwny i plastyczny świat, ale bez na siłę ubarwianych szczegółów, bez pstrokacizny, na siłę wpychanych do fabuły lodowych połaci i pustynnych otchłani (choć krajobrazów jest co niemiara). Nie ma nawet przesadnie dużo tego, co w fantasy być winno - magii, cza-

rów, dziwów, rzeczy nierealnych i niematerialnych. Ale jest, tyle i trzeba.

Poza tym są dziesiątki, jeśli nie setki postaci (na końcu opasłego tomu, co odkryłem bardzo późno, bo nie mam zwyczaju zaglądać na zakończenia, znajdują się dwie mapki, of course, i czterdzieści stron składu osobowego dworów wszystkich chętnych do korony). Przyznam, że gdzieś na sto pięćdziesiątej stronie miałem chwilę załamania i już miałem odłożyć księgę, bo nie pamiętałem kto jest jakim królem, kto jest dobry, a kto szubrawiec, i kto komu zrobił dobrze w łóżku i czym. Ale się przemogłem, wytrzymałem jeszcze chwil kilka i - HURRA - chwyciłem. Wszystko się poukładało i powyjaśniało.

Co do fabuły, to jakby nie imponuje szczególnym wyrafinowaniem - jest tron, to i król na nim musi być. Bieda w tym, że chętnych do tronu jest wielu, a on jeden. Więc się dzieje dużo i soczyście.

Więcej nie zdradzam. Kupić. Potem - zapewne - dokupić pierwszy tom. I modlić się o trzeci.

Ostatnio przeczytane

Tym razem poprosiliśmy o odpowiedź na pytanie „Co Pan/Pani ostatnio czytał/czytała" polskich tłumaczy. W nawiasach podajemy autorów, których tłumaczą na codzień.

Agnieszka Sylwanowicz
(LeGuin, Star Wars, Tolkien, Cherryh, Kay)
1. *Forteca w źrenicy czasu* C.J Cherryh
2. *National Geografic Październik 2000*
3. *Atlas aglomeracji Warszawa*
4. *Ostatni władca Pierścienia* Kiryl Jeskow
5. *Rift* Walter J. Williams

Robert Lipski
(King, Lovecraft, Howard, Koontz)
1. *Relikt* Lincoln Preston
2. *Wampiry* John Steakley
3. *Ulisses* James Joyce
4. *Rainbow Six* Tom Clancy
5. *Hellbrazer* Garth Ennis & Steve Dillon

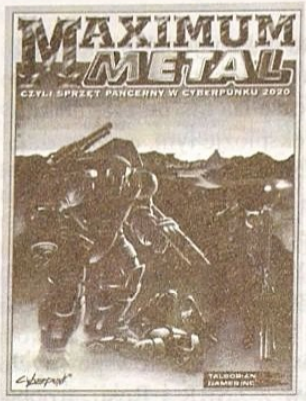
Arkadiusz Nakoniecznik
(King, Wolfe, Simmons)
1. *On writing* Stephen King
2. *Hearts in Atlantis* Stephen King
3. *Wieley odmieńcy, wieley szaleńcy* Juan A. Vallejo-Nagera
4. *The Gnole* Alan Eldridge
5. *Somewhere souths of midnight* Stephen Laws

Michał Jakuszewski
(Cook, Holdstock, Stewart, Martin)
1. *Cryptonomicon* Neal Stephenson
2. *Burning City* Larry Niven/Jerry Pournelle
3. *High House* James Stoddart
4. *False House* James Stoddart
5. *Black Light* Elizabeth Hand

opracował d. b.

Maximum Metal

suplement do gry Cyberpunk 2020
wyd. Copernicus Corporation



Ciężkie transportery bojowe, poduszkowce, uzbrojone po wirnik śmigłowce, szturmowe AV-ki, ogromne działa samobieżne, czołgi i inne opancerzone potwory pól bitewnych XXI wieku... Bomby, rakiety, akceleratory materii, pociski samosterujące... Wszystko to, a także dużo więcej, znajdziecie w suplemencie do systemu CP2020, noszącym jednoznaczny tytuł „Maximum Metal". Informacje, które zawarte są ponad 100 stronach, pozwolą przenieść prowadzone przygody w zupełnie nowy wymiar. Koniec szaleńczych pościgów brudnymi ulicami Night City z jednym tylko nędznym karabinem maszynowym i kilkoma granatami. Nadszedł czas na prawdziwą wojnę!

Podręcznik podzielony jest na kilka logicznie spójnych części, co ułatwia stopniowe zapoznawanie się z zasadami dotyczącymi wprowadzenia do CP2020 całej gamy militarnego sprzętu. Zasady te mogą dla niektórych wydawać się początkowo nieco skomplikowane. Rozdział pierwszy, w którym szczegółowo opisano sposób prowadzenia walki, zawiera najważniejsze informacje dla MG, takie jak specjalny system rozliczania trafień oraz uszkodzeń, reguły związane z użyciem ciężkiej broni, a także tabele zawierające nowe modyfikatory. Twórcy podręcznika, prawdopodobnie chcąc możliwie jak najwierniej oddać warunki pola walki, nie ustrzegli się jednak błędu, który wielokrotnie jest popełniany w podobnych sytuacjach - nowe zasady są zbytnio rozbudowane. Nadmierna złożoność tychże reguł jest moim zdaniem zupełnie niepotrzebna i jedynie komplikuje rozgrywkę, a ciągła konieczność przeliczania współczynników znacznie obniża dynamiczność sesji. Na szczęście, gdy po kilku przygodach prowadzący będzie miał już w pamięci większość zasad, nie powinno być żadnych problemów. Ewentualne trudności przystosowawcze za całą pewnością rekompensuje rozdział drugi, który jest prawdziwym rajem dla przedsiębiorczego MG. Zapoznanie się z nim umożliwi dokładne zaprojektowanie własnej, w pełni oryginalnej maszyny bojowej, siejącej postrach wśród wrogów. Wedle aktualnych potrzeb można stworzyć czołg, mający przetrwać bliski wybuch jądrowy, lub lekko opancerzony pojazd, przeznaczony do tłumienia zamieszek na ulicach Night City. W tej części podręcznika znajdziemy szkieletowe statystyki typowych pojazdów, które ułatwią nam pracę. Większość rozdziału zawiera opisy broni, którą możemy zainstalować w naszym pojeździe, od zwykłych karabinów maszynowych, przez pociski elektromagnetyczne i działa o kalibrze 140mm, aż do ogromnych wielogłowicowych rakiet. Arsenał taki powinien zadowolić każdego ambitnego generała, pragnącego rozpętać jakąś niewielką wojenkę w Panamie lub Kolumbii. Dla tych, którzy nie mają ochoty, lub cierpliwości by skonstruować coś osobiście, przeznaczona jest kolejna część książki. Na ponad dwudziestu stronach znajdziemy tam szeroki asortyment gotowego, dokładnie opisanego i rozrysowanego sprzętu wojskowego, który możemy nieco zmodyfikować wedle własnych upodobań, lub od razu wykorzystać w prowadzonej właśnie przygodzie. Sprzęt ten, pomimo iż znacznie zaawansowany technicznie, w zasadzie nie różni się zbytnio od swoich klasycznych odpowiedników z wieku XX. Inaczej ma się rzecz z konstrukcjami zupełnie nowej generacji, które stworzone zostały specjalnie na użytek CP2020 - Bojowymi Pancerzami Wspomaganymi. Te supernowoczesne, śmiercionośne maszyny, będące w istocie zaawansowaną wersją egzoszkieletu, są jedynym czysto futurystycznym akcentem w całej książce. Poświęcono im prawie połowę podręcznika, co jest zrozumiałe ze względu na fakt, iż w zastosowaniu do nich MG musi posługiwać się nieco odmiennymi zasadami dotyczącymi walki. Także i tutaj mamy możliwość tworzenia własnych konstrukcji, wyposażonych w dowolne systemy elektronicz-

ne, oraz broń przystosowaną do przenoszenia przez BPW, w tym również broń białą. Ostatnie strony to kilka przykładowych projektów, czysty formularz przeznaczony dla własnoręcznie zaprojektowanego BPW oraz jedna bardzo przydatna rzecz - wszystkie tabele występujące w książce, zebrane w jedno miejsce. Takie rozwiązanie naprawdę znacznie ułatwia korzystanie z podręcznika.

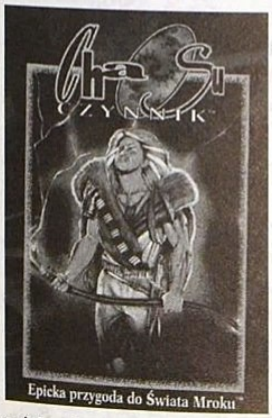
Podsumowując, „Maximum Metal" jest nieocenioną pomocą dla każdego, kto ma w planach prowadzenie przygody związanej z działaniami wojennymi na większą skalę. Dzięki temu suplementowi można stworzyć całą kampanię dotyczącą konfliktów zbrojnymi rozgrywających się w skali międzynarodowej lub nawet skali globalnej. Przyda się on jednak z całą pewnością również i tym MG, którzy nie mają zamiaru zamieniać miejskich ulic na południowoamerykańską dżunglę. Szczególną zaletą dodatku są możliwości, jakie daje. To nie tylko obszerny, szczegółowy katalog sprzętu, ale przede wszystkim zbiór zasad pozwalających wymyślać nowe pojazdy, w zależności od aktualnych potrzeb. Takie podejście do rzeczy jest moim zdaniem bardzo uczciwe. Również graficzne opracowanie podręcznika nie budzi żadnych zastrzeżeń. Jedyne uwagi miałbym do wprowadzenia w nim zbyt dużej ilości nowych zasad, tabel i modyfikatorów. Natłok tych informacji może powodować początkowo pewną dezorientację, a w skrajnych przypadkach może nawet zniechęcić niektórych MG do zapoznania się z tym bardzo przydatnym dodatkiem.

Łukasz Fiema

Czynnik chaosu

kampania do Świata Mroku

wyd. ISA



Zwykle w recenzjach narzekam i czepiam się szczegółów. Nie podoba mi się przekład, albo okładka, znajduję jakieś głupie błędy merytoryczne. Czy tym razem jest inaczej? Owszem, już na wstępie oceniam ten dodatek. Jest dobry. I tyle. Aż tyle, lub tylko tyle w zależności od której strony na to się patrzy. Nie jest to dzieło doskonałe, o którym w środowisku krążą legendy, a MG zabijają się, aby je zdobyć. Nie jest to też koszmarnie przetłumaczony gniot, którego nie da się czytać, a zawartość odstrasza nawet skrajnego maniaka RPG. To solidny kawał dobrej rzetelnej rzemieślniczej roboty. Coś, co mogę z spokojnym sumieniem polecić czytelnikowi, nie zawiedzie się, a przy niewielkiej ilości dobrej woli i małemu nakładowi pracy, może po lekturze stworzyć ciekawy i wciągający scenariusz.

Czym tak naprawdę jest Czynnik Chaosu? Gdyby rozmowa dotyczyła komiksu, określiłbym go jako crossover, czyli połączenie wielu wątków, spotkanie bohaterów różnych światów w jednym miejscu. I faktycznie przygodę można prowadzić zarówno dla miłośników Maga, jak i Wampira i Wilkołaka. I pomimo, że jest dedykowana Magowi, to jednak zawiera osobny podrozdział zawierający zasady łączenia systemów. W przygodzie ujął mnie za serce sposób, w jaki odkrywa się, przed przyszłym MG, to co się w niej naprawdę dzieje. Wszystkie wątki nie są ujawniane od razu, czytelnik dowiaduje się o pewnych faktach stopniowo. To powoduje, że lepiej zapamiętujemy niektóre wątki, jesteśmy zaskoczeni ich prawdziwym obliczem.

Sam dodatek przenosi graczy do Meksyku, konkretniej zaś do jego stolicy, gdzie już niedługo ma się coś zdarzyć, coś co być może wstrząśnie podstawami świata. Dodajmy, że wszystko to wydarzy się w Dzień Umarłych, święto będące połączeniem dawnych azteckich rytuałów i katolickich wierzeń. Do miasta ściągają dziwne istoty, a na czele ich stoi niejaki Samuel Haight, znany pewnie fanatycznym miłośnikom uniwersum ŚM. Fałszywy garou, złodziej magyi, założyciel plemienia Tancerzy Skór i wróg wszystkich wilkołaków, słowem - dosyć wredny typ, zbierający skalpy zmiennokształtnych do swoich mrocznych celów. Jak kropla, która przepełnia czarę przybycie Haighta do Mexico City powoduje straszliwe zamieszanie, ohydne monstra starają się wyjść na ulicę, Technokracja szaleje, oddziały fomorów, facetów w czerni i HIT Marków snują się po ulicach, a na dodatek, gdzieś tam obudziło się dosyć wkurzone azteckie bóstwo. Tutaj przerwę opis fabuły, gdyż mogę napisać o jedno słowo za dużo, a przecież zbrodnią byłoby psuć graczom zabawę.

Przejdę do krótkiego opisu co poza przygodą zawiera dodatek. A zatem, dostajemy schematyczną mapkę stolicy Meksyku, ciekawy opis miasta (z wyodrębnionymi charakterystycznymi lokacjami, dokładnymi informacjami o dzielnicach), kilka słów o alternatywnej historii (OK, maniacy Świata Mroku - „prawdziwej" historii, teraz dobrze?) podboju państwa Azteków - w znanym stylu, w którym okazuje się, że co sławniejszy odkrywca był wampirem, magiem, wilkołakiem, mumią, czy innym takim stworem. Jest to w miarę interesujące (he, he szczególnie rozbawiła mnie „cała prawda" o NAFTA). W dalszej kolejności jest krótki zarys dziejów nowożytnego państwa meksykańskiego i jak zwykle plejada mniej lub bardziej niesamowitych mieszkańców Mexico City. Dalej znajduje się główny scenariusz i kilka pożytecznych dodatków - między innymi opis Tancerzy Skór i zasady pozwalające połączyć mechanikę głównych systemów ŚM. Zapomniałbym - do książki dodana jest kolorowa plansza, pomagająca rozegrać pewno istotne dla scenariusza wydarzenie.

To chyba wszystko. Czegoś brak? No dobrze, do paru szczegółów mogę się przyczepić, ale nie byłbym sobą, gdybym tego nie robił, prawda? Okładka jest stosunkowo mało ciekawa w porównaniu z innymi dodatkami do ŚM, skład trochę kuleje, i jak można nie znać „Narzeczonej Księcia" W. Goldmana (s 68), o której to nawet King w „Danse Macabre" wyrażał się pochlebnie.

Podsumowując - porządnie wydany dodatek, produkt, do którego z przyjemnością przyczepiłbym plakietkę dobry. Produkt, po kupieniu którego, czytelnik nie czuje się oszukany, że wyrzucił pieniądze w błoto, ale i nie będący czymś odkrywczym. Po prostu normalny i za to, przyznaję, go polubiłem. (Do jego zalet zaliczyłbym również fakt, iż nawet ja nie zauważyłem szczególnie rażących błędów).

Remov

Gwiazdkowy konkurs na (teoretycznego) Pogromcę Smoków

gwiazdkowy konkurs przygotowany przez
Dawida Brykalskiego

Wprowadzenie

Smok jako taki nie może narzekać - od wieków cieszy się powodzeniem. Nie ma chyba na Ziemi kultury, która nie znałaby jakichś wielkich gadów, przerażających jaszczurów, latających wojowników, siejących strach potworów. Zresztą rodowód smoków nie jest jednoznaczny. I bardzo dobrze - dzięki temu i dziś pisarze, twórcy systemów RPG, muzycy, filmowcy i malarze mają istotę, która obdarza ich niekończącą się inspiracją.

Wśród fanów fantastyki i tym samym Erpegmanów nie ma więc osób, które nie zetknęły się ze smokiem „oko w oko". Jak zakończyły się te spotkania? Sądząc z Waszej kondycji - nienajgorzej. Proponujemy więc, byście zechcieli wykorzystać doświadczenia nabyte podczas spotkań ze smoczyskami wszelkich gatunków i zmierzyli się w naszym teście na Pogromcę Smoków.

Tytuł ten co prawda jest wyłącznie teoretyczny, ale powiązany jest z odwieczną sławą oraz licznymi nagrodami. (O nich na końcu). Zresztą, jeśli nastąpi przebudzenie rodem z Shadowrun'a to kto wie czy pewne umiejętności się nie przydadzą...

Oczywiście dziewice, na jakie natraficie w czasie turnieju należą do zdobywcy.

Zasady

Są proste jak włócznia i jasne jak dobrze rzucony Fireball. Otóż przed Wami 50 pytań. Obok każdego podajemy maksymalną ilość punktów, jaką można zdobyć za prawidłową odpowiedź Całkowita pula punktów wynosi 150. Jeśli pytanie składa się z dwóch części (np. pytanie nr. 5) nie przejmuj się, jeśli pamiętasz tylko jedną odpowiedź - śmiało ją wpisuj, uczciwie przyznamy Ci należną część punktów. Nie ma obowiązku, by odpowiedzieć na wszystkie pytania - więc nie przejmuj się po raz wtóry. Jeśli znasz odpowiedzi na niektóre z pytań, odpowiedz tylko na nie (nawet jeśli miałoby to być jedno pytanie) - być może to TY wiesz najwięcej.

Uwaga - w pytaniach czają się pułapki, a niektóre są podchwytliwe i „oszukańcze". Ale wszak nikt nie obiecuje łatwego życia Pogromcom Smoków.

Na odpowiedzi czekamy do końca roku, potem wyłonimy zwycięzcę. Zostanie nim śmiałek, który zdobędzie największą ilość punktów - tylko jeden! Bohater ów zgarnie też Wielką Nagrodę Główną. Pozostali (25 osób) mogą liczyć na nagrody rzeczowe oraz umieszczenie w naszej *Hall of Fame*. Jeśli okaże się, że znajdzie się więcej niż jedna osoba z tą samą ilością punktow o kolejności zadecyduje ślepy los.

Niech więc sprzyja wam szczęście.

Pytania

1. Czy w cyklu Glenna Cooka „Czarna Kompania" występuje jakiś smok?
2. Która z wymienionych istot nie występuje w systemie Warhammer Fantasy Role Play?
   Dżabersmok
   Bazyliszek
   Strzygoń
3. Wyjaśnij pochodzenie i znaczenie terminu smoczy język. Podaj co najmniej dwa utwory literackie w których występował.
4. Które ze smoków z systemu AD&D są tak szlachetne, że rozwiązują swoje spory międzygatunkowe poprzez zawody w zagadkach?
5. Jak powstał smok w filmie „Willow"? Ile miał głów?
6. Skąd pochodzi ten cytat - przysłowie uliczne? *Uważaj na tyły. Strzelaj celnie. Oszczędzaj amunicję. I nigdy, przenigdy nie wchodź w układy ze smokami.* SHADOWRUN
7. Jak brzmi imię smoka, po którego skarby pewien hobbit wybrał się tam i z powrotem? SMAUG
8. Wymień 5 gier wydanych w Polsce, w których nie ma smoków? ZEW CTHULHU, FS, CP2020, U:M, W:A, ...
9. Z jakiej powieści, należy podać tytuł i autora, pochodzi cytat: *I chociaż zajmowana przez nie przestrzeń w niczym nie przypomina normalnej przestrzeni, jest jednako ciasno upakowana. Nie znajdzie się nawet cal sześcienny nie wypełniony szponem, pazurem, łuską, czubkiem ogona... Rezultat przypomina trochę te dziwaczne rysunki, gdzie gałki oczne powoli zdają sobie sprawę, że przestrzeń między smokami to w rzeczywistości kolejny smok.*
10. Proszę podać imię smoka z filmu „Dragonheart".
11. Jaki gatunek smoków nie występuje w Szóstym Świecie?
    Sirrush
    Smok północny
    Wąż pierzasty
12. Jest to wokalista heavy metalowy, który po odejściu z zespołu Rainbow rozpoczął karierę solową. Podczas jego koncertów na scenie pojawił się ogromny smok, z którym muzycy toczyli zawzięty i efektywny pojedynek. O śpiewaku tym mówi się: mały człowiek z wielkim głosem. O kim mowa?
13. Wymień jak najwięcej tytułów z cyklu Anne McCaffrey „Jeźdźcy smoków"
14. Z jakiego systemu RPG pochodzi następujący opis: *Są stare i zmęczone; przez ostatnie tysiąc lat narodziło się tylko kilka młodych smoków, a te, które pozostały wyraźnie czują,*

że ich czas już minął. Niektóre stały się chciwe i złośliwe, siedzą na szczycie gór skarbów, zgromadzonych wieki temu i dawno zapomnianych w zewnętrznym świecie, strzegąc ich zazdrośnie.

15. Jak nazywał się najsłynniejszy święty, który pokonał smoka? JU. JERZY

16. W jakiej książce występuje Smoczy Szlak i czym jest?

17. Kto jest autorką opowiadania „Profesjonalizm zabójcy smoków?"

18. W jakim słynnym systemie RPG występuje żółw smoczy?

19. Co mają ze sobą wspólnego Rycerz Trzy Kawki i Złoty Smok?

20. Kto i kiedy stworzył smoki w „Silmarillionie"?

21. Proszę podać dwa pseudonimy, pod którymi ukrywał szewc - zabójca smoka walijskiego? DRATEWKA,

22. Podaj 4 tytuły książek z cyklu „Dragonlance", w skład których wchodzi wyraz smok.

23. Czyim przyjacielem jest Pożeracz Chmur?

24. Jak brzmi imię smoka szczęścia z „Niekończącej się historii" M. Ende`go? FALKOR

25. Dopisz brakujące ogniwa faz rozwoju smoków:

1. .....
2. .....
3. bardzo młody
4. młody
5. .....
6. młody dorosły
7. dorosły
8. .....
9. stary
10. .....
11. szacowny
12. wyrm
13. .....

26. W jaki sposób komiksowy bohater Thorgal pokonał smoka Belfegora w 29 części swoich przygód „Zaginiony szlak snów"?

27. W jakiej polskiej grze Smok Rozkrok gromił poszukiwaczy przygód i skarbów?

28. Czy Kalessin znał się z Arcymagiem Gedem?

29. Obok swojego sztandarowego dzieła albumu „Kings of Metal" zespół ten nagrał utwór opiewający podniebne harce na smoku „Ride the Dragon". O kim mowa?

30. Kto użyczył swego aksamitnego głosu Ostatniemu Smokowi? SEAN CONNERY

31. Kto jest autorem cyklu powieści: „Smok na granicy", „Smok na wojnie", „Smok earl i troll", „Smok i dżin"?

32. Opowiadanie „Człowiek, który pomalował smoka Griale'a" auorstwa Lucius`a Sheppard`a wiąże się z jednym najsłynniejszych architektów. Proszę podać nazwisko tego architekta.

33. Co to jest Zmok?

34. Którego z wymienionych rodzajów smoków BRAKUJE w bestiaruszu AD&D:

Cienisty
Ametystowy
Migdałowy
Mosiężny
Ciernisty
Rtęciowy
Węglowy
Niebieski



35. Proszę podać tytuł powieści Jacka Vance'a nagrodzonej nagrodą Hugo i opisującą losy smoków i ich władców.

36. Czy smok jest gadem, symbolem czy archetypem? Proszę umotywować odpowiedź.

37. Stephen King - autor bestsellerowych horrorów - napisał jedną książkę, w tytule której użył słowa smok. Jaki jest jej tytuł?

38. O kim mowa: *Urządzają swoje siedziby w dziuplach drzew, najchętniej koło źródełek czy strumyczków, gdyż bardzo lubią pływanie i nurkowanie. (...) Mimo że takie żarty są zwykle spontaniczne, czasami na przygotowanie jednego nadzwyczajnego figla mogą poświęcić całe miesiące. (...) Bardzo lubią ciasta i potrafią zadać sobie wiele trudu, by zdobyć świeże ciasto z owocami.*

39. Czołowy pisarz polskiej fantastyki Marek S. Huberath jest z wykształcenia bio-fizykiem. Swoją wiedzę wykorzystał w trakcie badań nad życiem i zwyczajami smoków. Wyniki tych badań ogłosił w prasie fachowej w artykule „Dlaczego smoki bały się rycerzy". Proszę podać dwie reguły sformułowane przez Mr. Huberatha, a będące dla rycerzy bezcennymi wskazówkami.

1.....
2.....

40. Jak nazywa się smok-biznesmen (wyjątkowo skuteczny inwestor), który zakupił pakiet kontrolny akcji Saeder-Krupp Heavy Industries?

41. Oto imponujący zestaw bohaterów. Który z wymienionych nigdy nie starł się ze smokiem?
Treatrona
Steven Tyler
Kadmos
Tristian
Grendel
Św. Maria z Antiochii
Krasnolud Marchewa
Zygfryd
Turin Turambar
Gene Wolfe
Lancelot
Eudoryk
Jim Ekhert
Archanioł Michał
Wielki Ju
Herakles
Thor

42. W mitologii greckiej również, jakżeby inaczej, są smoki. Najczęściej są to zabijane smoki. Jak nazywa się bohater, który:
a) zabił gada, który zamierzał zjeść piękną Andromedę?
b) zabił smoka, który strzegł Złotego Runa? (Chodzi nam o dwóch różnych herosów!) JAZON

43. Która z wymienionych istot (zjawisk) nie jest (choćby symbolicznie) smokiem?
Fafnir
Szatan
Darth Maul
Fafner
Piorun
Midgardsorm
Krokodyl

44. Jak nazywa się smocza bogini występująca w mitologii babilońskiej - jej nazwę wykorzystuje zespół, którego ostatnia płyta nosi tytuł „Skeleton Skeletron"?

45. Czyją partnerką jest Miłasia?

46. Jak nazywał się i dla kogo służył smok, który poprowadził udany atak podczas Bitwy Nagłego Płomienia?

47. W których z podanych systemów RPG występują smoki i smokopodobne:
√Kryształy Czasu
√Śródziemie
Cyberspace
√Earthdawn
√Legenda pięciu kręgów
Wampir: Maskarada

48. Najwyższa pora na smokołaki. Który z bestiariuszy RPG wymienia te przebrzydłe stwory?

49. Obok tytułu i autora książki podaj do jakiego systemu została „dopisana":
1. „Zaowalowany Smok" Troy Denning .....
2. „Legenda o Humie" Richard A. Knaak .....
3. „Nigdy nie ufaj smokom" Robert N. Charette .....

50. Jak nazywa się pewna Lady, która zasłynęła z tego, że ma hodowlę nieszkodliwych smoków bagiennych oraz miała

GWIAZDKA Z PORTALEM

Podobnie jak w zeszłym roku, przygotowaliśmy dla was masę nagród. Wystarczy odpowiedzieć na pytania Konkursu na Pogromcę Smoków (nie wszystkie, choć na kilka!!) i przesłać na adres redakcji odpowiedzi (najlepiej prawidłowe!). Osoby, które uzyskają najlepsze wyniki otrzymają ciekawe nagrody, wśród których znajdą się książki i podręczniki RPG, płyty z muzyką, figurki, prenumeraty Portalu i wiele innych. W tym roku nagrody ufundowali:

Copernicus Corp.
Wydawnictwo ISA
Wydawnictwo Egmont
Wydawnictwo Rebis
Wydawnictwo Prószyński i s-ka
Games Workshop
Wydawnictwo Portal
oraz sklepy:

Mag-Ogryn z Wrocławia, **Mag** z Łodzi, **Fantasy** z Częstochowy, **Master** z Gdańska, **Ksiegarz** z Kielc, **Bard** z Katowic, **Faber i Faber** z Warszawy

Losowanie nagród 10 stycznia!

Reklama w Nawigatorze sklepowym

Osoby zainteresowane reklamą swojego sklepu w **Nawigatorze sklepowym** prosimy o kontakt z redakcją, pod numerem telefonu: (032) 3316721, codziennie od godz. 10.00 do 15.00

	Sprzedaż wysyłkowa	Polskie podręczniki RPG	Zachodnie podręczniki RPG	Akcesoria do RPG	Gry bitewne	Art. modelarskie	Gry planszowe	Gry karciane	Puzzle	Książki	Możliwość gry na miejscu	Imprezy, turnieje
Fantasy **Częstochowa**, ul. Wolności 22 (w podwórzu)	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-	+
Master **Gdańsk-Wrzeszcz** (wysepka), ul. Grunwaldzka 127	+	+	+	+	+	-	-	+	-	+	-	+
Mag-Ogryn **Wrocław**, ul. Szewska 6/7	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-	+
Sklep Modelarski Iskra **Gdańsk**, ul. Miszewskiego 16	-	-	-	-	+	+	+	-	+	+	-	+
Księgarz **Kielce**, ul. Sienkiewicza 30	-	-	-	+	-	+	+	-	+	+	-	-
Krzyś **Lublin**, ul. Narutowicza 15	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+
Mag **Łódź**, ul. Piotrkowska 90	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+
Szeherezada **Kraków**, ul. Bieńczycka 138/337	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+
Bazyl **Szczecin**, al. Niepodległości 19	+	+	+	+	+	+	-	+	-	+	+	+
Stragfabus **Bydgoszcz**, ul. Świętojańska 2	+	+	+	+	+	-	+	+	-	-	+	+
Pantera **Poznań**, ul. Św. Marcina 61	+	-	+	+	+	+	-	-	-	+	-	-
Faber i Faber **Warszawa**, ul. Puławska 11	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Centrum Gier **Wrocław**, ul. Kazimierza Wielkiego 27 (przy trasie W-Z), tel. 3421217	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+
Bard **Katowice**, ul. Kościuszki 8	+	+	-	+	+	+	+	+	+	-	+	+

Nowe zasady sprzedaży wysyłkowej!

Poniżej znajduje się lista produktów, które można zamówić wysyłkowo, począwszy od naszej nowej gry RPG - „Frankenstein Faktorii", nowej płyty CD, prenumeraty, przez archiwalne numery, na dodatkach do CP2020 kończąc. Aby je zamówić należy wpłacić na poczcie (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.

Nasze produkty można także zamawiać za zaliczeniem pocztowym - w tym celu należy skontaktować się z redakcją (telefon, numer faxu, adres mailowy oraz pocztowy podane są w stopce, na stronie pierwszej Portalu) i złożyć zamówienie. Produkty dotrą do Was w ciągu czterech dni, jednak do ich ceny będziecie musieli doliczyć 6 złotych.

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 równierz wynosi tylko 10 złotych - w sumie muszą więc zapłacić 30 złote (lub 40 jeśli zamawiają cztery numery itd.).



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 Szermierz, 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, Snecz - figurkowa gra niebitewna, opowiadanie A. Pilipiuka, 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)

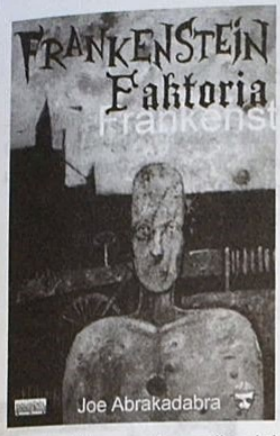
kod: P003, cena: 13 zł



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



Frankenstein Faktoria

Pierwsza gra RPG Wydawnictwa Portal! Wydana w serii **Nowej Fali** jest czymś absolutnie nowym na naszym rynku - podręcznik ma jedynie 16 stron i kosztuje tylko 15 złotych. Wewnątrz znajdziecie reguły gry, opis świata oraz pomysły i szkice przygód. Autorami gry są Joe Abrakadabra oraz Ignacy Trzewiczek. FF jest horrorem, którego akcja ma miejsce w XIX wiecznym wieku, w miasteczku Shalleymouth, a bohaterowie graczy odgrywają frankensteiny - istoty przywrócone do życia przez doktora Frankensteina. Do każdego podręcznika dołączona jest śrubka, która jest bardzo ważna dla mechaniki gry!

kod: NF001, cena: 15 zł



Phase B

Druga płyta z muzyką do RPG to 16 utworów w konwencji sf oraz fantasy. Płyta wydana jest na wysokim poziomie edytorskim, ma kolorową okładkę oraz nadruk na krążku. Muzyka nagrana jest w formacie audio. W cenę oczywiście są już wliczone koszty wysyłki.

kod: CD002, cena: 18 zł

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.

kod: PR009, cena: 30 zł



Cyberpunk 2020

Podręcznik podstawowy. Oryginalna gra mrocznej przyszłości. Świat korporacyjnych zabójców, rockowych herosów i wypalających mózgi hakerów. Ponad 250 stron informacji!

Kod: CP001, cena: 65 zł



Słuchajcie głąby

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.

Kod: CP002, cena: 39 zł

Pokwitowanie dla poczty

Zł.....

.....słownie

.....

.....wpłacający

.....ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy

.....

.....

Wydawnictwo PORTAL s. c.

BPH s.a. oddział Gliwice

10601187 - 32000538782

Data/podpis przyjmującego

zł..... opłata

Pokwitowanie dla banku

Zł.....

.....słownie

.....

.....wpłacający

.....ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy

.....

.....

Wydawnictwo PORTAL s. c.

BPH s.a. oddział Gliwice

10601187 - 32000538782

Data/podpis przyjmującego

zł..... opłata

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

Zł.....

.....słownie

.....

.....wpłacający

.....ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy

.....

.....

Wydawnictwo PORTAL s. c.

BPH s.a. oddział Gliwice

10601187 - 32000538782

Data/podpis przyjmującego

zł..... opłata

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zł.....

.....słownie

.....

.....wpłacający

.....ulica, nr domu mieszkania, miejscowość, kod pocztowy

.....

.....

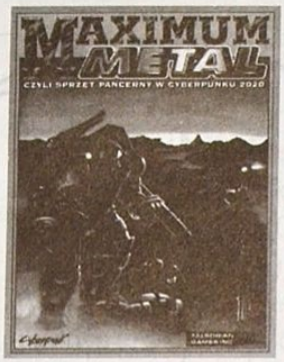
Wydawnictwo PORTAL s. c.

BPH s.a. oddział Gliwice

10601187 - 32000538782

Data/podpis przyjmującego

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.

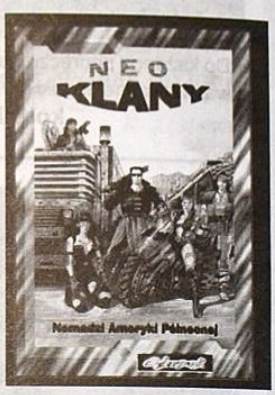
Kod: CP006, cena: 39 zł



Chronić i służyć

110 stron poświęconych pracy gliniarza w świecie CP2020. Recenzja dodatku w drugim numerze Portalu.

Kod: CP005, cena: 39 zł

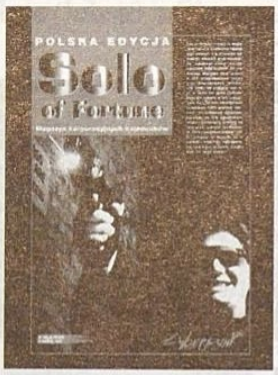


Neo Klany

Podręcznik poświęcony społeczności Nomadów w świecie CP2020.

Kod: CP007, cena: 36 zł

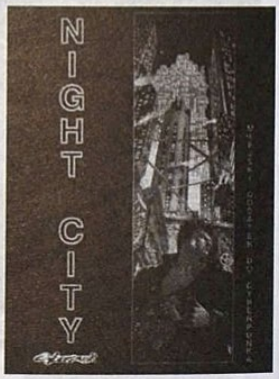
W tym miejscu wpisz kody zamawianych produktów.



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 histori 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

ANKIETA 8

Można wygrać nagrody!
Wszystkie oceny prosimy wystawiać w skali od jeden do sześć.

1. Jak oceniasz Portal?

- ☐ Wrażenie ogólne
- ☐ Przydantość artykułów
- ☐ Wygląd pisma

2. Który artykuł w tym numerze uważasz za najlepszy?

_____

☐ 3a. Jak oceniasz zachodzące w Portalu zmiany?

3b. Czy mógłbyś powiedizeć dlaczego uważasz zmiany za...

_____

_____

4. Czy masz zamiar kupić kolejny numer Portalu?

- ☐ Na pewno tak
- ☐ Raczej tak
- ☐ Być może
- ☐ Raczej nie
- ☐ Nie kupię

5. Dlaczego kupiłeś ten numer Portalu?

- ☐ Kupujesz każdy numer
- ☐ Zaintrygował cię Tekścior numeru
- ☐ Przyciągnął Twoją uwagę jeden z artykułów. Który?

_____

- ☐ Skusiła Cię okładka lub grafiki wewnątrz numeru
- ☐ Inne

_____

6. Jak oceniasz poszczególne artykuły?

- ☐ W sieci
- ☐ Spiel 2000
- ☐ Niezwykłe przygody Barona Munchausena
- ☐ Gdzie diabeł nie może...
- ☐ Zew II Wojny Światowej
- ☐ Rodzaje scenariuszy
- ☐ Cyberutopia 2060
- ☐ Święta, święta
- ☐ Spacer
- ☐ Drugie dno
- ☐ Metro
- ☐ Słój Abrakadabry
- ☐ Staropolskiego Pierdoły Gawędy
- ☐ Szlachcic na zagrodzie
- ☐ Instructuarium do karty folwarku
- ☐ Słowo o wsi wszelakich
- ☐ Na zakończenie
- ☐ Zabójcy Trolli
- ☐ Historia Imperium
- ☐ Nie będzie Kislev
- ☐ Kolegia kolorów
- ☐ Miasto karnawału
- ☐ Mroczne zauki miasta
- ☐ Z teki historyka
- ☐ Silva rerum
- ☐ Arkana magii
- ☐ Listy na koniec wieku
- ☐ Twarde wodowanie
- ☐ Komputer kontra systemy fabularne
- ☐ Wieści
- ☐ Rzecz o materiałach modelarskich
- ☐ Jak zorganizować turniej
- ☐ Najlepszy zielony
- ☐ Zapomniana armia
- ☐ Być bohaterem
- ☐ Detektyw inaczej
- ☐ Miasto żywej śmierci
- ☐ Biblio Pauperum
- ☐ Ostatnia sprawa Maxa Trippa
- ☐ Recenzje

- ☐ 6. Czy posiadasz komputer?
- ☐ 7. Czy korzystasz z internetu?
- ☐ 8. Czy regularnie odwiedzasz naszą stronę WWW

9. Czy proporcje tekstów dla graczy i dla MG są dobre?

- ☐ więcej tekstów dla Graczy
- ☐ Więcej tkstów dla MG
- ☐ Bez zmian

10. Jakie artykuły chciałbys zobaczyć na naszych łamach?

- ☐ Rady dla MG
- ☐ Rady dla graczy
- ☐ Scenariusze
- ☐ Szkice scenariuszy
- ☐ Szkice kampani
- ☐ Dokładne opracowania
- ☐ Nowe zasady, rasy, profesje do gier
- ☐ rozne (wywiady, felietony, recenzje)

inne

_____

11. Teraz o Tobie

Imię i nazwisko_____

Adres_____

_____

Wiek:_____

Ile osób czyta Twój egzemplarz Portalu?_____

Puste miejsce na coś..._____

PLEBISCYT 2000

Stało się! Plebiscyt 2000 rozstrzygnięty. Mamy wielkich zwycięzców oraz wielkich przegranych. Mamy nad czym dyskutować i co analizować.

Łącznie w Plebiscycie wzięło udział 212 osób, oddało głosy na 18 różnych gier RPG oraz 98 różnych przygód.

W kategorii *Najlepsza gra* **Warhammer** zdeklasował rywali, w nadsyłanych głosach Warhammer był zawsze jednym z trzech wybranych tytułów, zmieniały się tylko pozostałe dwie pozycje. Świadczy to o tym, że system - który na dzień dzisiejszy nie ma w Polsce wydawcy jest najpopularniejszą grą.. i basta! W Warhammera gra każdy, na dowolnym konwencie można z łatwością znaleźć MG lub graczy do sesji WFRP. Wszyscy w niego graliśmy i choć wielu z nas przesiadło się na inne tytuły - raczej dobrze wspominamy chwile spędzone w Starym Świecie.

Wyniki te potwierdzają także to, że dział WFRP w Portalu nie powinien być zmniejszany, że każdy czytelnik Portalu czyta materiały doń przeznaczone. Wiecie, kim są Zabójcy Trolli, gdzie leży Altdorf i jak zachowują się Ulrykowcy, materiały do Warhammera są powszechnie zrozumiałe i z chęcią czytane.

Drugie miejsce to Zew Cthulhu. Skąd tak wysoka pozycja? Czy to „jedynie" zasługa dobrego podręcznika? Wydaje się, że za ten wynik odpowiedzialnych jest kilka osób; Łukasz Pogoda, Tomasz Z. Majkowski oraz - oczywiście - Miłosz. Ilość dobrych, bardzo dobrych i wybitnych tekstów do ZC, które przewinęły się przez łamy MiM nie mogła zostać nie zauważona. Fani RPG w Polsce czytali wspaniałe „Walizki...", doskonały „Skrót..." i wyrobili sobie opinię na temat ZC. Jednej z najwspanialszych gier RPG wszechczasów.

Trzecie miejsce zajął Cyberpunk 2020. Przez lata niezauważany przez MiM żył niemalże w podziemiu, mimo braku przygód i artykułów, mimo kompletnego braku reklamy, mimo że dodatki do CP2020 pojawiały sie na rynku z częstotliwością... w zasadzie zupełnie bez częstotliwości - ten system żył. Graliście w niego i wciąż gracie To niesamowite, to dowód jak dobrą grą jest CP2020 - utrzymać się na tak wysokiej pozycji wbrew wszelkim prawom rynku i marketingu to niezwykły wyczyn.

Miejsce czwarte to dokładnie odwrotna sytuacja niż w przypadku Cyberpunka, potężna promocja, masa artykułów, reklam, kolejne dodatki, ED powoli i nieustanni zdobywa nowych zwolenników. Walka o czwarte miejsce z Dzikimi Polami była zaciekła i ostatecznie zakończyła się kilka dni temu, kiedy zamknęliśmy Plebiscyt i przestaliśmy uznawać kolejne głosy. Te trzy punkty to bardzo niewiele. Dzikie Pola to bezwzględnie najlepsza polska gra, jak widać śmiało konkurująca z zachodnimi produkcjami.

A wyniki zmagań na najlepszy scenariusz? Niekwestionowane zwycięstwo przygód publikowanych na łamach Portalu, w pierwszej dziesiątce znajduje się aż osiem przygód z Portalu i tylko 4 scenariusze z MiM. Biorąc pod uwagę, że na rynku jesteśmy dopiero od roku - tym bardziej jesteśmy dumni i dziękujemy za wszystkie głosy.

Dziekujemy wszystkim osobom, które wzięły udział w Plebiscycie, gratulujemy zwycięzcom i do zobaczenia w kolejnym! Aha - czekamy na listy i komentarze wyników!

Najlepsza gra wydana w Polsce to:

1. Warhammer	288 pkt
2. Zew Cthulhu	132 pkt
3. Cyberpunk 2020	96 pkt
4. Earthdawn	66 pkt
5. Dzikie Pola	63 pkt
6. AD&D	47 pkt
7. Wampir: Maskarada	35 pkt
8. Shadowrun	23 pkt
9. Śródziemie	22 pkt
10. Mag: Wstąpienie	16 pkt

Najlepszy scenariusz opublikowany w Polskim magazynie RPG to:

1.	**Pinokio** (autor: Ignacy Trzewiczek; Portal # 3)	108 pkt
2.	**Dom** (autor: Andrzej Miszkurka, Tomasz Kreczmar; MiM # 5/94)	85 pkt
3.	**Opowieść o zemście** (autor: Ignacy Trzewiczek; MiM # 12/98)	53 pkt
4.	**Kat Edra** (autor: Krzysztof Wołk Lewanowicz; Portal # 4)	34 pkt
5.	**Opowieść zimowa** (autor: Ignacy Trzewiczek; Portal # 1)	32 pkt
	Odkupienie (autor: Marek Noga; Portal # 4)	32 pkt
6.	**Misjonarz** (autor: Tomasz Andruszkiewicz; MiM # 2-6/99)	26 pkt
7.	**Tajemnica Morza Szponów** (autor: Maciej Szaleniec; Portal # 5)	25 pkt
	Proroctwo Nathaniela (autor: Andrzej Miszkurka, Tomasz Kreczmar; MiM # /96)	25 pkt
8.	**Wodnisty alkoholik** (autor: Dawid Brykalski; Portal # 2)	17 pkt
9.	**Tak daleko do chmur** (autor: Bartek Fabiszewski; Portal # 5)	15 pkt
10.	**Vt 235/42** (autor: Ignacy Trzewiczek; Portal # 2)	11 pkt

W sumie podaliście 98 różnych tytułów przygód!

Ignacy Trzewiczek
Redaktor Naczelny Portalu

Najlepsza Gra

1. **Zew Cthulhu** - ZC ma klasę. Jest w nim coś takiego, że gracze i MG go szanują. Kiepska mechanika, której nigdy nie zrozumiałem, oraz konwencja śledztwa, z którą nigdy nie potrafiłem sobie poradzić sprawiają, że nigdy nie zostałem Strażnikiem Tajemnic. A bardzo bym chciał. Bardzo.
2. **Legenda Pięciu Kręgów** - Gdy usłyszałem, że ma wyjść, puknąłem się w czoło. Po rozmowie z Majkoszem mój entuzjazm wzrósł (Majkosz podczas losowania sobie Charyzmy oszukiwał, to pewne) lecz po kilku tygodniach ponownie wszystko wróciło do normy. Japończyki...? Eee... Gram i prowadzę. Mimo że nie trawię ani mangi, ani nawet Kurosawy. Niezwykłe możliwości dla MG, lojalność i honor to słowa, które każdą sesję zamieniają w piekło emocji. Wspaniałe!
3. **Warhammer** - To jest kiepska gra. Gdyby Plebiscyt odbywał się dwa miesiące później, jej miejsce zajęłyby Deadlandsy. Ale cóż... Kiepska mechanika, źle opisany świat (tak, tak, weźcie do ręki podstawkę i przyjrzyjcie się uczciwie...), fatalne dodatki... Ta gra na pewno nie jest najlepsza. Jest najważniejsza. To od niej tak naprawdę wszystko się zaczęło. Chwała Warhammerowi. Dla mnie nigdy nie będzie najlepszy, ale na zawsze pozostanie najważniejszy.

Najlepszy scenariusz

1. **Pajęczyca** - wbiła mnie w fotel. Dosłownie. Warhammer jakiego sam nigdy nie potrafiłem stworzyć, choć bardzo chciałem. Mroczny scenariusz, którego akcja mam miejsce w mieście. Nigdy nie potrafiłem przenieść akcji swoich przygód do miasta. Michał to uczynił i zrobił to wspaniale. Mroczny, choć nie mrrroczny jak mawia Nurglitch klimat. Perełka.
2. **Listy z dalekiego kraju** - prowadziłem ją dwukrotnie dla dwóch różnych grup i dwa razy się spaliłem, za każdym razem zginęli wszyscy członkowie drużyny, mimo że w treści przygody żadnej walki nie ma (no jest, ale nie wiele). Bardzo się wtedy dużo nauczyłem. Siedziałem i analizowałem co schrzaniłem. Ciekawa, trudna przygoda.
3. **Senne widziadło** - Maciek Nowak w szczytowej formie. W przygodzie jest wszystko to co powinno być, są pogonie, spisek, walka, zdrada, kult chaosu... To kawał rzetelnej przygody. Takiej jak lubię.

Typy Tomasza Z. Majkowskiego
Tłumacza, autora wielu scenariuszy i artykułów

Najlepsza gra

1. **Zew Cthulhu** - Magiczna gra. Naprawdę ma „to coś". W końcu - pięć i pół edycji, rzesze maniaków... Gra wcale nie ma najlepszych zasad ale w swoim czasie była prawdziwym kamieniem milowym - przecież to właśnie ZC wyprowadził gry fabularne z *dungeonow* i ustalił nową jakość. Zew Cthulhu jest wciąż bardzo ważny, jako jakość sama w sobie.
2. **Wampir: Maskarada** - Nie lubię tej gry, co nie znaczy, że jej nie doceniam. Ma ogromny wpływ na ludzi - to raz. Bardzo dużo zmieniła w grach fabularnych, popychając je w kierunku psychodramy i ustalając pewne normy wciąż obowiązujące przy „dobrej grze" - zarówno w zakresie odgrywania postaci, jak i w warstwie fabularnej i narracyjnej. Bez Wampira nie byłoby L5K, 7th Sea czy Unknown Armies.
3. **Legenda Pięciu Kręgów** - Ta gra ma wielki potencjał! Nie spotkałem się nigdy z systemem, do którego podchodziłbym wyjściowo tak negatywnie i tak bardzo zmieniłbym doń nastawienie. Znakomita rzecz - a jak przetłumaczona!

Najlepszy scenariusz

1. **Dom I** - Zagłosuję na „Dom I", bo powstał w czasach, kiedy w rolplejach goniło się jeszcze po podziemiach, a w MiMie leciały „Demoniczne Hordy". Myślę, ze „Dom" był czymś w rodzaju przełomu, dowiódł masom, że można inaczej...
2. **Brudni, brzydcy i zieloni** - Po drugie - będą „Brudni, brzydcy i zieloni". Ubawiłem się jak głupi - zwłaszcza wojownik Chaosu **Kaar-Ghoul**, czyli „**Ten, który chodzi miedzą**" był super. Poza tym to była pierwsza przygoda, która miała dołączone postaci - słowem pierwszy jednostrzał w MiMi`e.
3. **Pan na Zamku Mgieł** - A po trzecie zagłosuję na „Pana na Zamku Mgieł". Dałem mu za to Quentina, wiec będę konsekwentny.

Typy Miłosza Brzezińskiego
Redaktora MiM, autora słynnego „Skrótu do R`lyeh"

Najlepsza gra

1. **ZEW CTHULHU** - Gra fabularna, która stworzyła wokół siebie klimat. Prosta mechanika, prosta gra. Ceni się ją zwłaszcza za to, że wygodnie wpleść się w realia nowym graczom - nawet nieerpegowcy oglądają „Archiwum X", a jeśli nawet nie, to przecież nasz świat. Poza tym gra niesamowicie kiełkuje: fanzin, lista dyskusyjna, zloty znajomków, Wydział X, współczesne patenty Joe Abrakadabry z Waszego Pisma. To wskazuje na jej potencjał. Ta gra ma potencjał.
2. **LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW** - System, którego klimat znosi całą resztę. Manieryzm i głębokie drążenie kwestii dobrego smaku i wychowania, przesądy, stereotypy - rządzi. Świat społecznie skomplikowany bardzo silnie, a przez to uczący poszanowania pewnych innych od własnych wartości. Po wtóre wielki kult L5K sesje na podłodze, cukierki żeńszeniowe (alo, Kraków!), herbata. Ciężko będzie to pobić.
3. **RODZINA WSCHODU** - Heh - mam nadzieję, że się przyjmie. To jest gra zrobiona do zabawy. Najbliżej jej ze wszystkich do japońskich animek. Uważam, że pomimo dość trudnej mechaniki i „wampirycznej klątwy mroczności jaka nad nią ciąży, jest to gra na wskroś zabawna. Taki „White Wolf Super Heroes". Dość powiedzieć, że te istoty nie cierpią z tego powodu, że są nieumarłymi. Świat nasz, mroczne istoty z nadludzkimi mocami. Jazdka konkretna!

Najlepszy scenariusz

1. **HIDALGOWIE I NIEŚMIERTELNI** - Tomasz Majkowski, Jakub T. Janicki - Labirynt ZC. - Pamiętam, że zacząłem redagować ten scenariusz wieczorem, strasznie zmęczony. Mówię sobie: tylko sobie zacznę, a reszte rano. Skończyłem w nocy, z wypiekami na twarzy. Chciałem dzwonić do chłopaków i gratulować im (napisałem tylko maila). To wspaniały powrót do prozy przygodowej. Intryga, pułapki, piękne kobiety, ci się lubią, tamci nie, egzotyka nie do opisania. Jak książka! Za mało tego teraz w scenariuszach. Wszystko dzieje się w domu, albo koło domu. Postacie nie mają żyłki ryzykanta. Nie szukają takich rzeczy jak w „Hidalgach...". Wspaniała przygoda i lektura. Zazdroszczę chłopakom, że to nie ja ją napisałem.
2. **DOM** - Tomek Kreczmar i Andrzej Miszkurka (słynny MiM#10). - Ten scenariusz szanuję ze względu na jego barwność. Chłopaki naćkali tam mnóstwa niesamowitych elementów skąd tylko mogli. I zrobili to z klasą. Poza tym zwrócił on uwagę graczy na to, że można scenariusz oceniać w pewnych „profesjonalnych" kategoriach. A po trzecie - zwrócił uwagę „niegraczy" na światek RPG. Ważna sprawa.
3. **OŚWIĘCIMSKI KRZYŻ** - Donat Szyller (MiM). - Pierwsza przygoda napisana poważnie dla dorosłych. To co było wcześniej absolutnie się nie liczy (jakieś „Sekssesje, horrory splatterowe, itp). Donat napisał jak leci o wszystkim co mu przyszło do głowy. Mało tego - poruszył pewne kwestie dotyczące sytuacji społecznej w Polsce. Ten scenariusz jest swego rodzaju manifestem. Fajowa rzecz - nieźle kopie po mózgu graczy. Nikt po Donacie nie podjął się takiego trudu.

Typy członków redakcji Portalu

Marcin Chałubiec
dział Legendy Pięciu Kręgów
1. Warhammer
2. L5K
3. Kino Nowej Przygody

Marek Noga
dział Warhammera
1. **Warhammer** - Może nie najgenialniejszy i nie najnowocześniejszy, lecz działający bardzo mocno na wyobraźnię. Urzekający świat, który jest za razem tak fantastyczny i tak bliski naszej rzeczywistości. Jest inny, a jednak taki sam - i mieści w sobie naprawdę dużo konwencji.
2. **Dzikie Pola** - System, który idealnie utrafił w polską duszę. Widzę w nim zarazem marzenie o wielkiej Rzeczpospolitej, jak i pewne ironiczne spojrzenie na przyczyny jej upadku.
3. **Legenda Pięciu Kręgów** - Ciekawy świat, który wymusza inne typy postaci, inne typy zachowań.

1. **Opowieść o Zemście** - Przygoda nietypowa, pokazująca inny sposób prowadzenia. Tekst, który był dla mnie bardzo prowokujący, rozdzierał pewna zasłonę, po raz pierwszy mówił o rzeczach, które w RPG były tematem tabu. Jak czytałem „Opowieść" po raz pierwszy - musze się wam przyznać, nie dobrnąłem do końca, autor mówił zbyt obcym językiem. Potem jednak doszedłem do wniosku, ze ma on racje. Jeden z najważniejszych traktatów o sztuce prowadzenia.
2. **Tajemnica Morza Szponów** - Ciekawa wielowarstwowa intryga, która jest bardzo czytelnie pokazana. Nie jest to tylko scenariusz, lecz przede wszystkim jasno pokazany pewien sposób konstruowania intryg, rozprawa o sztuce prowadzenia.
3. **Opowieść Wigilijna** (Labirynt 5) - Jest to cos nowego, niekonwencjonalnego, oryginalnego. Przygoda bardzo trudna w prowadzeniu, lecz pokazuje, ze na RPG można spojrzeć inaczej.

Joe Abrakladabra
dział Zew Cthulhu
1. **Zew Cthulhu**
2. **Cyberpunk**
3. **Warhammer**
...ponieważ każda z nich, w swojej klasie jest po prostu najlepsza.

1. **Krzyż Oświęcimski** - Ponieważ pod postacią scenariusza do gry (mimo wszystko) rozrywkowej, kryją się dosyć poważne sprawy.
2. **Parodia** - Obłęd, szaleństwo, obłęd, szaleństwo...
3. **Dom** - Alicja W Krainie Horroru. To lubie.

Michał Mochocki
dział Dzikich Pól
1. **Dzikie Pola**
2. **Zew Cthulhu**
3. **Świat Mroku** (całość)

1. **Opowieść zimowa** - Urzekł mnie klimat, napięcie, oryginalność pomysłu i konstrukcji scenariusza. Zniesmaczyła mnie fabuła naiwna niczym w komputerowej labiryntówce - ale kiedy spojrzałem na cały scenariusz jako na dziejący się w całości w VR, w umysłach nieświadomych tego graczy, wszelkie zastrzeżenia co do fabuły stały się zaletami. Był to jeden z najlepszych scenariuszy, jakie w ogóle czytałem i tak właśnie go zapamiętałem. Nawet jeżeli później czytałem lepsze, tamto niesamowite wrażenie doskonałości pozostaje.
2. **Konik i garbusek** (Labirynt 6) - Jest niesamowity i b. oryginalny - zarówno pomysł na kłobuki, jak I marginalna (acz niezbędna) obecność Mitów Cthulhu. Duży nacisk na interakcje społeczne i w ogóle super motyw na przyszłość - fajnie by się grało ludźmi, którzy mają znajome kłobuki!
3. **Hidalgowie i nieśmiertelni** (Labirynt 6) - Hidalgos są świetni jako przygoda awanturnicza, są dwakroć świetni, że nie tak naiwni i przegięci jak Kino Nowej Przygody - mają pozory twardej, surowej rzeczywistości. Prawdziwa historia w tle i prawdziwe realia kulturowe to jest to, co lubię. I wspaniała jest końcówka, w której bohaterowie dotarłszy do swojego celu odjeżdżają jednak z niczym.

Typy Tomka Kreczmara,
Redaktora Naczelnego MiM, współautora przygód „Dom" i „Dom II"

Mnie, pracownikowi Wydawnictwa MAG i autorowi kilku przygód, trudno jest bezstronnie oceniać pojawiające się na rynku publikacje. Poproszony przez Ignacego o wybranie systemu nie miałem jednak wątpliwości. Oczywiście najwyżej cenię sobie **Earthdawna**, który uważam za najlepszy w tej chwili system fantasy na rynku. Pozostałe dwa miejsca nie są już tak oczywiste. Gdyby zapytano mnie po wydaniu DL... Albo Mrocznych Wieków... Myślę jednak, że wypada wymienić **Zew Cthulhu**, bo to gra mająca wielkie znaczenie dla środowiska - tak w Polsce, jak i na świecie. A trzeci system? Pozwolę sobie na bardzo osobisty (i nieobiektywny) głos: **Gasnące Słońca**, bo to w końcu pierwsze *science* u nas. I to nie-byle-jakie!

Jeśli zaś chodzi o przygody, to z żalem muszę stwierdzić, iż nie pojawiło się w Polsce coś naprawdę rzucającego na kolana. Za opracowanie wyróżniłbym tylko **Mgły zdrady** i tyle... Niestety, większość publikacji tak w **MiM**-ie, jak i **Portalu** jest przeciętna. A te, które stoją nieco powyżej, są często plagiatami czy pół-plagiatami. Niestety...

Lista osób nagrodzonych w ostatnim etapie Plebiscytu zostanie opublikowana w przyszłym numerze Portalu. Przepraszamy za utrudnienie.

Z jaką grą wiążesz największe nadzieje:

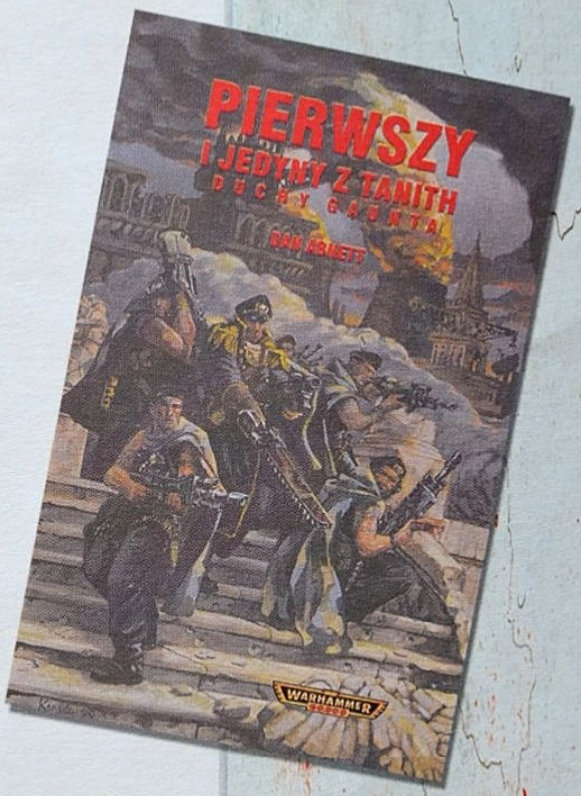
Legenda Pięciu Kręgów	141 głosów
Deadlands	121 głosów
Wampir: Mroczne Wieki	119 głosów
Fading Suns	58 głosów
Rodzina Wschodu	9 głosów

Powyższą ankietę przeprowadziliśmy na naszej stronie i-netowej: ***www-rpg-portal.pl*** *W chwili oddawania Portalu do drukarni odpowiedziały na nią 448 osoby. Zapraszamy do głosowania!*

CZARNA BIBLIOTEKA

PIERWSZY I JEDYNY Z TANITH

powieść Dana Abnetta o Duchach Gaunt'a



Oto koszmarna przyszłość Warhammera 40.000, gdy ludzkość stoi na granicy zagłady. Galaktyczne Imperium nękane jest niebezpieczeństwami. W opanowanym przez Chaos systemie Sabbat. Imperialny Komisarz Gaunt musi poprowadzić swoich ludzi do zwycięstwa walcząc z siłami Chaosu i intrygami dowódców sprzymierzonych regimentów. *Pierwszy i Jedyny* to epicka saga o planetarnym podboju, wielkich ambicjach, zdradzie i honorze.

ZABÓJCA TROLLI

powieść Williama Kinga



jest pierwszą częścią sagi o Gotreku Gurnissonie, opowiadanej przez jego towarzysza podróży, Felixa Jaegera. Osadzona w mrocznych realiach świata Warhammer powieść składa się z kilku odrębnych opowiadań, zawierających opisy najbardziej zdumiewających przygód tej niebezpiecznej pary bohaterów. Na drodze do chwalebnej śmierci w bitwie stoją potwory, demony, czarnoksiężnicy, mutanci, orki i jeszcze gorsze istoty. To jednak zadanie dla Gotreka. Felix musi tylko przeżyć, żeby móc opowiedzieć swoją historię.

Sprzedaż wysyłkowa:
Copernicus Corporation
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa
BPH SA IV. o/Warszawa
10601060-320000435863
cena 1 egz. 27 zł.
koszt wysyłki wliczony w cenę książki

DRACOOL

Wydawnictwo Portal

oraz SKRPG „Nizoł" z Gliwic oraz KF „Portal" z Zabrza

mają przyjemność zaprosić wszystkich na konwent Dracool, czyli „Portal na żywo"

To jedyny tej wielkości konwent w Polsce **poświęcony grom, grom i tylko grom**. Stworzony przez ludzi, którzy na codzień wydają Portal. Stworzony specjalnie dla graczy.

Na Dracoolu odbędzie się **Puchar Mistrza Mistrzów**! Zapraszamy wszystkich MG do udziału w zmaganiach! Jedna z najważniejszych polskich nagród rynku RPG zostanie wręczona właśnie w Gliwicach!

Na Dracoolu odbędą się premiery polskich edycji podręczników do „**Zamku Falkenstein**" oraz dodatku do Legendy Pięciu Kręgów - „**Drogi Kraba**"



Polska premiera: 1 maja 2000, Gliwice!

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 zachęcamy do wpłat już teraz. Może się okazać, że na poczatku maja nie będzie już wolnych miejsc.

Prenumeratorzy: otrzymują regularne raporty z postępu prac na Dracoolem!



Stałe raporty są 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.