

KRUCJATY W WARHAMMERZE

PORTAL 13

v7p9

cena 15 pln
w tym 7 % VAT

Opowiadanie do:
ZEW CTHULHU

SEN

Scenariusz do LARPa

Reżyseria
nietypowych sesji

Michał Oracz

by Damien XI Bobrowak

Dermacentor
andersoni

ISSN 1508-6232

ŚWIĘTO GIER
Gliwice 2002
27 - 30 czerwca

Gimnazjum nr. 4
ul. Ks. Ziemowita 12

Dracool to największa w Polsce impreza w całości poświęcona grom. Czterodniowy konwent jest stworzony przez grupę przyjaciół skupionych wokół Portalu. Tematyką prelekcji i spotkań obejmuje wszystkie rodzaje gier, począwszy od eRPGów, przez bitewniaki po gry planszowe i karciane.

Gry planszowe i karciane.

Mam pomysł na Games Room. (...) dziesięć, może piętnaście stołów. Gotowe, odpicowane makiety. Na stołach czekają sobie figurki. Jestem w stanie wypożyczyć od kumpiła nieco ponad dziesięć kompletnych, dobrze pomalowanych armii do Battle i czterdziestki. Przy każdym stole człowiek z klubu - mam już wyznaczonych ludzi. Przychodzi konwentowicz - chce zagrać. Więc gra. Nie pieprzy się w turnieju. Nie chrzani się z palantami, których jedynym celem jest zwycięstwo. Gra dla przyjemności i frajdy, z opiekunem stołu, lub z kimś kto ma właśnie na to ochotę. Swoimi figurkami, lub naszymi przygotowanymi. Jego wola. Gra kiedy chce, z kim chce, na którym stole chce. Jeśli zdecyduje się zagrać z opiekunem stołu - i pokona go - otrzymuje nagrodę. Nic wielkiego, bardziej pamiątkę, niż coś cennego. Taki mam pomysł. Do tego dojdą jeszcze stoły do gry w Machinę i ewentualnie co tam jeszcze wymyślisz. Nie wiem, czy robić stoły do Mordheima, i innych gier. Na pewno zrobię jeden do Snetcha, i jeden do Blood Bowlu.

Chodzi o to, by Dracool miał swój szczególny klimat. Ostatnio prowadzenie RPG poszło do dupy strasznie, Puszkin odwołał PMM i był wstyd. (...) Tilin pilnuje na recepcji, by gracze i MG mogli się odszukać, do tego dajemy te gotowe przygody - jak ktoś chce coś poprowadzić, a nie ma dobrej przygody we łbie. (...) mi chodzi o coś szczególnego, jakiś symbol. Żeby na recepcji były karty postaci do wzięcia. MG chce poprowadzić przygodę - idzie na recepcję i bierze sobie cztery karty. To nie jest trudne, to nie jest kłopot, a jest fajne, pomocne, widać, że myślimy o MG i graczach. Można by też kupić skrzynkę świec i każdy zarejestrowany MG dostawałby na sesję świeczkę. Niby nic wielkiego, mały gest. Ale właśnie o takie gesty mi chodzi, by ludzie czuli, że robimy ten konwent dla nich.

Na zachodzie jest coś takiego, jak przygoda turniejowa. Możemy zrobić tak, że przygotujemy trzy przygody, jedną do WFRP, jedną do ZC i jedną do CP2020 i każdy MG chcący poprowadzić przygodę na konwencie może poprowadzić taką przygodę. Krótka, na jakieś 5, 6 godzin, sympatyczna, w klimacie danej gry. To by było coś nowego na naszych konwentach. A wiesz, przynajmniej masz więcej pewności, że facet poprowadzi coś fajnego, a nie niewiadomo...

Facet powiedział, że przydałyby się Warsztaty dla MG, a nie suche prelekcje. I ma gość rację. Zapraszamy doświadczonych MG, trochę ich jest w końcu i zlecamy godzinną próbę ich warsztatu. Wiesz, stawiasz Nurglitcha i każesz mu pokazać jak się prowadzi walkę. Pięć minut scenki dla ludzi i dziesięć minut komentarza i znowu króć z przysłowiowego Torunia wyszedł ze s... No bo jak popatryz na Nurglitcha jak się to się czegoś nauczy, to pewnie.

Akredytacja: 38 złotych.

Przedpłaty: W ramach przedpłat akredytacja kosztuje tylko **30 złotych**. Tą kwotę należy wpłacić na konto: **BPH S.A. o/Gliwice, 1060 1187-320000538782.**

Ostateczny termin wpłacania przedpłat mija **15 czerwca.**

Zniżki: na miejscu przewidziane są zniżki dla MG.

Akredytacja dla MG wynosi tylko **30** złotych.

Pytania: można kierować pod adres portal@rpg-portal.pl
lub telefonicznie (0-prefix-32) 3316721

STOP

Czy ktoś już widział tą salę gimnastyczną?
Ostatnio była zamknięta, jak byłem w szkole.
Mam pomysł na bardzo szalony happening,
coś w stylu testu na awanturnika.
Wspinanie się po linach, skakanie przez barana,
rzucanie piłką lekarską do pędzącego trolla.
Zręcznościowy konkurs fantasy.
Jak wygląda ta cholerna sala?

Do Nostromo na turniej LSR przyjechało ponad trzydzieści osób. Sprzęż chłopaków, by ponownie ściągnęli całe środowisko. Santos aktualnie załatwia z AEG, by licencjonowali turniej, mówi, że walczy też o coś specjalnego, ale nie chce zapeszać. Nie wiem co on tam ma w rękawie. Bada cztery turnieje LSR. Do tego LotR, Magic oczywiście i Thorgal. Zrobimy też pewnie małego Doomtowna, wciąż w kraju ludzie w to grają, a to fajna gra jest.

Dziękuję za pierwszy numer Magii i Miecza. Za 32 strony, które przysły do mnie w brązowej kopercie, i z których nic kompletnie nie rozumiałem. Opublikowana tam karta postaci do KC miała towarzyszyć mi przez kolejne kilka lat życia i pozwolić mi przeżyć niezapomniane do dziś emocje. Dziękuję za drugi i trzeci numer Magii i Miecza. One także przysły w brązowych kopertach, numer drugi zaraz po pierwszym, trzeci zaś długo, długo po drugim. Dziękuję autorowi tekstu o Warhammerze z trzeciego numeru Magii, do dziś pozostał on dla mnie anonimem. Do dziś także wspominam siebie siedzącego na tylnym siedzeniu samochodu rodziców i czytającego ten artykuł w kółko, od początku do końca, kilkanaście razy. Ten moment życia będę pamiętał już zawsze. Dziękuję za siódmy numer Magii i Miecza, bo byłem tym właśnie, który pierwszy raz. Dopiero wtedy, po sześciu numerach, po ponad roku czytania Magii mogłem zagrać w RPG. Pamiętam tą sesję do dziś, mimo że minęło od niej osiem lat. Numer dziewiąty pojawił się w okolicach wakacji — wracałem wtedy z pierwszej imprezy RPG, słynnego „Lata z RPG”. Warszawiacy nauczyli mnie wypełniać kartę postaci do KC i nauczyli zasad gry. Mogłem od nowa przeczytać „archiwalne numery” Magii. Czytałem je, kserowałem (!), wkładałem do foliowych koszulek i spinałem w segregatorach. Dziękuję za dziesiąty numer Magii, za słynny „Dom” i jeszcze bardziej za artykuł „Włos się jeży”. Wtedy zaczęła się moja droga ku lepszemu Mistrzowaniu, pierwszy raz zrozumiałem, że prowadzić można lepiej, że można stosować triki i sztuczki... Dziękuję za Warhammera, grę która towarzyszyła mi przez wiele kolejnych lat, i jak się miało później okazać zmieniła całe moje życie. Kiedy będę dziadkiem prawdopodobnie nie będę pamiętał o Buzku, Belce, nie będę pamiętał o Mięcielu i Karwanie. Być może uciekną mi z głowy wiele faktów i wydarzeń. Chwil spędzonych z Warhammerem nie zapomnę nigdy. Dziękuję za Zew Cthulhu, za wspaniałe „Walizki”, a później za równie niesamowity „Skrót...”. Dziękuję za Thruda Barbarzyńcy i Bruho. Dziękuję za niesamowite grafiki Huberta Czajkowskiego. Dziękuję za dwunasty numer z 98 roku, za to, iż mogłem zadebiutować na łamach MiM, za kolejne numery, w których publikowałem swoje artykuły. Dziękuję za to, iż daliście mi możliwość pocucia niewyobrażalnej i nieopisanego radości publikacji swojego dzieła. Dziękuję też za wszystkie numery, które powstały później, które ukazywały się wraz z Portalem, wszystkie te, o których niezmiennie twierdziłem, że zrobiłbym je lepiej.

Dziękuję za wszystkie artykuły i przygody opublikowane w Magii, przeczytałem je wszystkie. Dziękuję za grafiki, dziękuję za niespodzianki i wpadki. Za wszystko, co wydarzyło się od pierwszego numeru, aż do dziś. Do numeru setnego Magii i Miecza. Dziękuję za kilkaset godzin wspaniałej lektury, czasem ciekawszej, czasem mniej interesującej, zawsze jednak poświęconej mojej pasji. Pasji, którą zaraziła mnie Magia.

Dziękuję za radość i wszystkie emocje, które odnalazłem w Magii, za przyjaźnię, które dzięki niej nawiązałem, za wspaniałe wieczory, wycieczki, za wszystko co wydarzyło się w moim życiu, a ma związek z RPG.

Za to wszystko jeszcze raz bardzo dziękuję. Z okazji setnego numeru, życzę Magii wszystkiego najlepszego i wielu setek kolejnych numerów.

Pozdrawiam

Ignacy Trzewiczek



Wydawca
Wydawnictwo
PORTAL

Redaktor Naczelny
Ignacy Trzewiczek
trzewik@rpg-portal.pl

Redakcja
Michał Oracz
(dział graficzny)
portal@rpg-portal.pl

Marek Noga
(Warhammer)
murphy@wfrp.net

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

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

Joe Abrakadabra
(Zew Cthulhu)
cylinder@box43.pl

Paweł Jurgiel
(Świat Mroku)
skalny@wp.pl

Stale współpracują
B. Dawiec, J. Chlebica, Ł. Fiema,
T. Z. Majkowski, A. Pilipiuk, M. Sołtysiak,
M. Szaleniec oraz Nurglitch

Ilustracje
Charlie, R. Gruszewicz, T. Jedruszek,
A. Hammudeh, T. Oracz, M. Oracz,
S. Mazur, M. Szostek

Ilustracja na okładce
Damien 11

Skład i łamanie
Michał Oracz

Korekta
własna

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

Adres redakcji
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice;
tel. (0-32) 331 67 21

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

- 4 _____ NEWSY
*Najnowsze informacje z kraju, ze świata
i z internetu*

TEKŚCIOR NUMERU

- 10 _____ REŻYSERIA
NIETYPOWYCH SESJI
Michał Oracz, il. M. Oracz
*O prowadzeniu gier-pamiętników, -legend,
-opowieści*

OPOWIADANIE

- 20 _____ WILLIAM'S END
Stanisław Czarniecki
Opowiadanie w klimatach lovecraftowskich

FELIETONY

- 32 _____ Z MASZYNOPISEM W RĘCE
Andrzej Pilipiuk

DZIKIE POLA

- 34 _____ SPG: RZECZPOSPOLITA
SARMACKA - DZIEJE NAJNOWSZE
Michał Mochocki
Podsumowanie dokonań miłośników DP

- 38 _____ ERRATA O BRONI
Szczepan Twardoch
Errata do Dzikich Pól

- 41 _____ FAMY I FACECJE
Piotr Machlowski
Aby mięć czym zabawić towarzystwo przy biesiadzie

HISTORIA

- 43 _____ HERMETYZM I ALCHEMIA
Marcin Waciński
Historia alchemii

CYBERPUNK

- 52 _____ KRAWĘD • SNU,
KRAWĘD • RZECZYWISTOŚCI
Przemysław Wenio, il. T. Jędruszek
Naprawdniecodzienne pomysły na sesje CP2020

- 58 _____ NIGHT CITY NEWS
Tomasz !Blob! Dzierżek,
il. T. Jędruszek
*Najnowsze wydanie gazety z Nightcity,
i rozwinięcie w postaci szkiców przygód*

GROZA

- 64 _____ WAMPIR O CZAMI TUŁACZA
Skalny, il. R. Gruszewicz
Kolejna odsłona refleksji nad ŚM

- 66 _____ REPORTER
Ignacy Trzewiczek
Szkic przygody do Martwych Ziem

- 67 _____ LOBOTOMIA
Michał Oracz
Szkic przygody do ZC

DARK FANTASY

- 68 _____ ZAWÓD WIESZCZEK
Sołtysiak, il. T. Jędruszek
*Z cyklu ZAWODY:
jak grać kimś dotkniętym przez Boga?*

- 70 _____ MROCZNE ZAUŁKI MIASTA
Łukasz Fiema, il. R. Gruszewicz
Materiał do Warhammera

- 74 _____ GŁĘBSZY ODCIEŃ BIEŁI
Marek Noga, il. R. Gruszewicz
Refleksje nad kultem Shalla-yi w WH

- 81 _____ KURZ, SŁOŃCE I ZAKUTE ŁBY
Marcin Mortka, il. R. Gruszewicz
O krucjatach w Starym Świecie

LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW

- 93 _____ SEN O SZMARAGDOWYM
CESARSTWIE
Michał Sołtysiak, il. S. Mazur
O snach rozmaitych w LSK

98 _____ **DLACZEGO SAMURAJ
POWINIEN MIEĆ ŻONĘ**
Michał Sołtysiak, il. S. Mazur

ALMANACH

101 _____ **GRACZ I POSTAĆ**
Piotr „Nurglitch” Smolański,
il. T. Jędruszek
Czy dobry aktor to zarazem dobry gracz?

Zew Kultury :)

103 _____ **BEZ TYTUŁU**
Strona o zwiększonym zagęszczeniu
humoru,
która czeka na dobry tytuł

GRY BITEWNE

104 _____ **SPOTKANIE W MUNARI**
Marcin Dobisz, Filip Markovic,
il. M. Szostek
Tym razem Warhammer 40K

GRY TERENOWE

111 _____ **GRA TERENOWA**
Piotr „Nurglitch” Smolański,
Od Falconu przez Gladion do Flamberga

WOLUMIN

113 _____ **SEN NA 12 OSÓB**
JeRzy Rzymowski, il. Charlie
Scenariusz bardzo niezwykłego LARPa

117 _____ **DOBRY, ·LI I MARTWI**
Marcin Blacha, il. T. Oracz
Scenariusz Fantasy

126 _____ **DWA ŚWIATY**
Mikołaj Kawalec
Scenariusz do Świata Mroku

NOSTROMO

Szeroka oferta gier, podręczniki RPG polskie i anglojęzyczne. Wiele cyklicznych imprez, LARPy, prezentacje systemów RPG, prezentacje gier bitewnych i karcianych, kampania do WFB, kampania do WH40K, gry karciane, turnieje i pokazy, literatura fantastyczna. Warsztaty dla MG, nauka malowania figurek, stanowisko do malowania figurek, warsztaty robienia makiet...



Gliwice, ul. Barlickiego 1
(300 metrów od dworca PKP
- przecznica od ulicy Zwycięstwa)
tel. (032) 331 67 21

Strona Portalu

Strona Portalu została przeprojektowana, znalazło się na niej wiele nowych i ciekawych materiałów. Pojawiają się tam także na bieżąco newsy z rynku RPG oraz (aktualnie) wszystkie nowe informacje o konwencie Dracool. Zapraszamy na www.rpg-potal.pl

**Nowości Magiconu**

Na Magiconie nie pojawiły się, wcześniej zapowiadane nowości Wydawnictwa MAG: Hell on Earth, oraz jubileuszowe „Kompendium MiM”, czyli zbiory najlepszych przygód oraz artykułów dotychczas opublikowanych w MiM. Hell on Earth ma ukazać się w kwietniu, w chwili kiedy czytacie te słowa powinien już być dostępny w sklepach RPG w całym kraju.

**Citadels po angielsku**

Fantasy Flight Games wykupiło prawa do gry Bruno Faidutti (która pierwotnie ukazała się w Niemczech) „Citadelles” i wydała ją w poszerzonej wersji w USA. To gra intrygi, w której gracze wcielają się w role kardynałów, króla, doradców i próbują zdobyć jak największą władzę w mieście. Ze strony wydawcy można ściągnąć reguły gry... i zrobić sobie smaka...

Piekło na ziemi

W chwili oddawania numeru do druku na rynku pojawiło się już Piekło na ziemi. Na pierwszy rzut oka wygląda przecudnie, szczególnie kolory z archetypami bohaterów. Recenzja w P#14

D&D

ISA zapowiedziała na maj wydanie fabularnej gry przygodowej D&D. Zestaw kosztuje 38,90 i jest skierowany do ludzi dotąd nie mających styczności z grami RPG. Zawiera 32 stronicową Księgę zasad, 48 stronicową Księgę przygód, do tego kolorowe karty postaci, niemal sto żetonów, kolorowa mapa i zestaw sześciu kości. Całość w tłumaczeniu Tomasza Andrzejewskiego. To kolejna, po Wiedźminie akcja polskich wydawców RPG mająca na celu wypromowanie RPG w szerszym kręgu.

CP2020 PL

Na stronach NCToday pojawiła się informacja o tym, iż Wydawnictwo Copernicus Corp. szykuje dodatek opisujący Polskę roku 2020. Prace nad dodatkiem trwają od trzech lat. Oto fragment informacji ze strony autorów projektu: „Jest teraz opracowane zapewne około 80 stron tekstu. Ta ilość może się zmienić bowiem dużo zależy od tego co otrzymam w ciągu paru tygodni od autorów robiących opisy polskich miast. W tym momencie opisywane są Trójmiasto, Kraków, Poznań i od niedawna Wrocław. Warszawa mojego autorstwa oraz „Tekkdevila” została definitywnie zakończona kilkanaście tygodni temu. Obecnie pracuję nad „Zbrojownią” oraz rozdziałem „Jak grać i prowadzić w Polsce 2020”. Ostatnim tematem „numer 1” rozmów z wydawcą jest wybór grafiki, którego zadaniem będzie wykonanie oprawy graficznej książki. Wciąż poszukujemy chętnych do opisanie Szczecina oraz Katowic. Jeśli ktoś się nie skusi - po prostu tych opisów nie będzie...”. Kibicujemy całym sercem autorom projektu, jesteśmy z nimi w stałym kontakcie i na pewno powiadomimy was o kolejnych krokach. Tymczasem zapraszamy na stronę autorów projektu: <http://cyberpunk.vrpg.net/nctoday/>

**Poltergeist nowy adres**

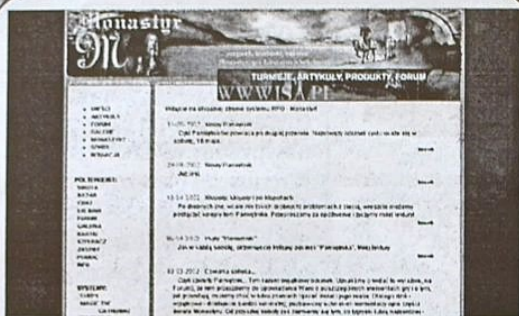
Popularny serwis i-netowy Poltergeist zmienił adres! Teraz możecie ich znaleźć na www.rpg.info.pl Serdecznie tam zapraszamy, bowiem obok Valkirii to drugi największy polski serwis o grach RPG.

Gry niepoprawne...

Na stronie <http://www.brettm.com/pigames/> pojawiła się do ściągnięcia gra Dystopia (America 2155 AD). Rzecz o tyle ciekawa, iż witryna internetowa nosi nazwę Gry Niepoprawne Politycznie (Politically Incorrect Games, games with 'tude), i prezentowane tam systemy RPG są nieco... odważne. Oprócz Dystopii znajdziecie tam także obszerną prezentację gry Shadim Fantasy RPG oraz uniwersalną, bezkosztową mechanikę do gier RPG!

**Mage Knight po polsku**

Mage Knight, czyli Magiczny Rycerz Podziemia jest planszówką mającą wiele elementów gier RPG oraz bitewnych, przypomina nieco starą, wspaniałą przez wszystkich wspominaną „Magię i Miecz”. Gra przeznaczona jest dla 2-4 osób — uczestnicy zabawy walczą z potworami, zbierają skarby i badają starożytne podziemia. W pudełku z grą znajdują się figurki, żetony, kolorowa plansza, kostki oraz polska instrukcja i tabelę zdolności specjalnych. Gra kosztuje 75 złotych. Na stronie ISY (www.isy.pl) można znaleźć instrukcję do gry w formacie pdf oraz zdjęcia zawartości poszczególnych elementów gry. Do MRP ukażą się także dodatki z nowymi bohaterami, planszami i artefaktami. Całość zapowiada się więcej niż ciekawie, recenzję gry opublikujemy w najbliższym Portalu.



Monastyr mocny w sieci.

Zgodnie z zapowiedziami na stronie www.rpg.net.pl, czyli popularnym Poltergeście pojawiła się strona poświęcona grze Monastyr. Co tydzień publikowany jest tam jeden artykuł poświęcony grze (autorstwa Ignacego Trzewiczka oraz Michała Oracza), serwis udostępnił także możliwości komentowania artykułów, forum dyskusyjne oraz możliwość wzięcia udziału w sondzie i przeglądania galerii grafik.



Chainmail

Do polskich sklepów RPG trafiła, dystrybuowana przez firmę ISA z Warszawy nowa gra bitewna —

Chainmail. Jest to gra typu skirmish, armie graczy składają się z sześciu, do dziesięciu, dwunastu modeli. Figurki poruszają się niezależnie od siebie, mają własne charakterystyki i umiejętności. Modele figurek są bardzo atrakcyjne, na razie dostępnych jest sześć armii: ludzi, demonów, orków, elfów, krasnoludów i nieumarłych. W blisterach pojawiły się także modele nie należące do żadnej z armii — można je dołączyć do każdego wojska. Całość opiera się na mechanice D&D 3ed. Więcej o grze napiszemy w najbliższych wydaniach Polygonu.

the diana jones award FOR EXCELLENCE IN GAMING

De Profundis kosi...

W cztery miesiące po premierze na anglojęzycznym rynku RPG, „de Profundis” otrzymało nagrodę Gamer's Realm w kategorii Najbardziej Kreatywna Gra Roku. De Profundis zostało także nominowane do Diana Jones Award „For Excellence in gaming”.

Sonda ze strony Portalu

W każdym z Portali jest kilka stałych, niezmiennych elementów. Bez których z nich nie wyobrażasz sobie Portalu?

Zawsze trzy scenariusze przygód — 42

zawsze krótkie pomysły na przygody w działach MZM oraz NCN.com — 90

Zawsze Tekścior Numeru — 37

Zawsze kampania w odcinkach do Warhammera — 34

Jeden z tysięcy...

Pod adresem <http://www.guildcompanion.com/> znajduje się jeden z wielu, bardzo wielu, bardzo wielu fanzinów poświęconych grom RPG. Znajdziecie tam trochę zapowiedzi wydawców, trochę recenzji produktów RPG, trochę zasad... Jak to w takich miejscach...

Kiedy Droga?!

Już niebawem! Od kilku miesięcy przygotowujemy na najnowszą nowofalówkę Portalu wreszcie jest ukończona i niebawem trafi do drukarni. W sklepach pojawi się w czerwcu.

Nowa planszówka Portalu

W ostatnich NEWSach pisaliśmy o kilku grach planszowych, nad którymi pracujemy w redakcji Portalu. W ciągu tych dwóch miesięcy — jak zwykle — wydarzyło się wiele ciekawego, głównie zaś to, iż w wymyśliłmy kilka nowych gier. Nieznane są terminy, a nawet kolejność wydania gier — aktualnie w redakcji trwają intensywne testy kilku najbardziej hitowych tytułów. Na warsztacie mamy...

„We wsi złądowało UFO, czyli Stefan, to chyba do ciebie”... znana pod roboczym tytułem „Spooky”. Gra autorstwa Marcina Szostka, której każdy z graczy jest ufoludkiem żyjącym w ukryciu (przebrany za wieśniaka) w małym miasteczku gdzieś w Teksasie. Do miast zjeżdżają MIB. Zaczyna się dochodzenie. Zadaniem graczy jest udowodnić, że to inni są ufoludkami i zmylić MIB. W czasie gry rzuca się karty zdarzeń (krowa lata nad stodołą, lub pompa w studni pompuje ropę), a następnie każdy z graczy rzuca karty, które pozwalają mu odwrócić uwagę MIB od swojej osoby („Gdzie tam panie, ja nawet krowy nie mam”, „A u sąsiada to znowu raz widziałem, czarnobiałą telewizor miał. Podejrżane...”).

„Explorersi”, są na razie najbardziej bliskim wydania projektem Telefaxa (autor kultowej „Sim Wiochy” z P#4). Gra utrzymana w klimatach Obcego, nawiązuje w niektórych elementach do dawnego „Labiryntu Śmierci”. Gracze wędrują po podziemnej bazie. Na początku każdej tury kładą na stół losową planszę z kolejnym pomieszczeniem bazy. Następnie losuje się wydarzenia na danej planszy — atak obcych, awaria systemu obronnego itp. Gracze mogą zbierać broń, ekwipunek, ratować ludzi i wiele innych. Gra ma tą zaletę, że można w nią grać w kilka osób, a także samemu.

„Praktiker”, to tytuł gry Telefaxa będącej niestety, najdalej od wydania... Gra bitewna, w której gracze wcielają się w wojowników zamkniętych w sklepie Praktiker. Mogą do walki używać pił łańcuchowych, wiertarek, silikonu...

„Ghoulaki” dla odmiany to gra mojego autorstwa, co daje jej dużą przewagę nad innymi tytułami, bowiem niezachwianie wierzę, iż jest warta wydania! Niestety, nie zostanie zbyt szybko wydana, bo wymaga jeszcze wiele pracy, tak więc na razie sza!



Nowa www.isa.pl

Wydawnictwo ISA zrewolucjonizowało swoją witrynę internetową. Stronę zaprojektował DamienXI, odpowiedzialny za wygląd Poltergeista. Aktualnie strona ISA wygląda bardzo dobrze, i powoli zapełnia się ciekawymi materiałami.

Organizatorzy Imladris i Krakonu Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki oraz

Niezrzeszony Fandom Krakowski zapraszają na

POLCON 2002

który odbędzie się w Krakowie w dniach 29 sierpnia do 1 września 2002 (w budynku Wydziału Fizyki AGH, ul. Reymonta 19, oraz w obiektach pobliskich).

W programie dziesiątki prelekcji, spotkania z pisarzami, twórcami komiksów, gier fabularnych, karcianych i bitewnych, goście krajowi i zagraniczni, pokazy filmów, konkursy, LARPy i inne atrakcje.

Podczas Polconu odbędzie się wręczenie Nagrody im. Janusza A. Zajdla.

Akredytacja

do 31 lipca: 55,-

od 1 sierpnia: 65,-

Akredytacja wspierająca upoważniająca do korespondencyjnego głosowania na Nagrodę Zajdla (zgłoszenia przyjmowane do końca lipca) 15,-

UWAGA: do 15 lipca noclegi w akademikach w gwarantowanej cenie 30,-/os./dobę, po 15 lipca ceny mogą ulec zmianie. Noclegi w salach zbiorowych 5,-/os za całość konwentu.

Wszelkie wpłaty prosimy kierować na konto:

Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki
31-469 Kraków, ul. Młyńska 2/77
Bank Spółdzielczy Rzemiosła w Krakowie 85890006-111360-27006
lub na adres: Tomasz Z. Majkowski
skr. poczt. 2 30-104 Kraków 45
Więcej informacji można znaleźć na stronie WWW: <http://polcon.fandom.art.pl> lub pod nr telefonu komórkowego: 607 702320

Shadowrun PC

Rozpoczęły się prace nad grą komputerową na pecety, której akcja ma miejsce w uniwersum Shadowruna. Gierka będzie oparta na engine Unreal Tournament 2003. Ludzie odpowiedzialni za projekt mają na swym koncie mod do Unreal Tournament: „Strike Force”. Więcej informacji na

www.vendettastudios.com

GURPS Traveller 25th Anniversary Set



wydanie GURPS Traveller z okazji UWAGA... 25 LECIA Travellera!!! W zestawie znajdują się: GURPS Traveller, Alien Races 1, GURPS Traveller GM Screen oraz Planetary Survey 1: Kamsii... Dobra rzecz, w dobrej cenie (cały zestaw kosztuje 30 dolarów)

25 lat Travellera!

Wśród wielu ciekawych produktów zapowiadanych na przełom maja i czerwca, SJG przygotowało specjalne

Kolejna gra Cheapass Games

Cheapass Games, największy chyba i na pewno najczęściej obsypywany wydawca gier karcianych i planszowych wydał kolejną grę — Diceland, grę bitewną, w której rolę wojowników pełnią kolorowe papierowe kości k8. „Diceland: Deep White Sea” — tak nazywa się pierwsza edycja gry — pudełko zawiera 25 kości (pięć armii) oraz zasady. Grę stworzył James Ernest, wielokrotny zwycięzca nagrody Origins. Więcej informacji o grze (także skrót zasad) można znaleźć na oficjalnej stronie gry: <http://www.diceland.com/>



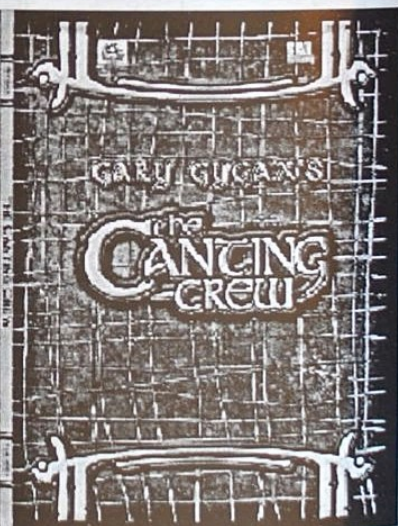
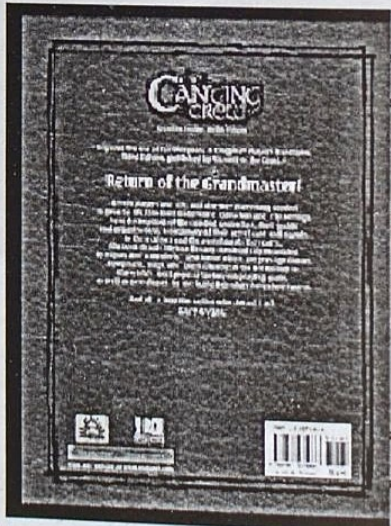
Kolejne zmiany w MiM

W MiM nastąpiły kolejne zmiany, po odejściu z redakcji Jurka Rzymowskiego w jego ślady poszedł Puszkina. Kilka dni po Magiconie ogłoszono jego odejście z redakcji MiM. Jego miejsce zajął doskonale znany w całym środowisku RPG Tomasz Z. Majkowski, od teraz szef działów Almanach MG oraz Gasnących Słońc.



Gygax Comes Back

Gary Gygax, człowiek, który stworzył D&D, wypuścił na rynek nowy podręcznik. Jego wydawcą jest Troll Lord Games, książka ma 176 stron i dołączona jest do niej kolorowa mapa. Tytuł? „Canting Crew”. Zawartość? Życie półświatka. Gygax opisuje życie złodziei, gildii i innych organizacji. Prezentuje złodziejskie zwyczaje, sztuczki, język migowy i inne przydatne szczegóły. Całość uzupełniają nowe klasy, bronie i tym podobne...



Theophrastus

An alchemical test of apprenticeship



Planszówki są OK

„U schyłku Renesansu jeden z alchemików wybił się ponad innych. Theophrastus von Bombast der Hohenheim. Jego wiedza i umiejętności były legendarne. Każdego roku Mistrz przyjmował na nauki jednego ucznia. Przed szczęśliwym wybrańcem jaśniała świetlana przyszłość. Wielu młodzieńców starało się o praktykę. Każdy z nich musiał przejść wiele testów i sprawdzianów, by udowodnić Mistrzowi swą wartość. Stać Cię na to, by stać się uczniem Mistrza?”

Tak brzmi wstęp do nowej gry karcianej (tradycyjnej gry karcianej, nie kolekcjonerskiej) firmy Mayfair. W pudełku znajduje się niemal 200 kart i instrukcja, gra przeznaczona jest dla 2-5 graczy, rozgrywka trwa około pół godziny. Brzmi ciekawie...

Piekło na d20

Pinnacle Entertainment właśnie kończy prace nad wydaniem Piekła na ziemi na mechanice d20. Na ich stronie można znaleźć śmiało wypowiedzi o tym, jak wspaniale teraz gra wygląda. Kij im w oko — ode mnie. Więcej o kijach dla Pinnacła gdzieś obok...

Zmiany na stronie Atlas Games

„Przez lata na naszej witrynie internetowej widniały zielone przyciski „Zamów teraz!”. Jak wiecie, mogliście wciskać je do woli, choć do niczego to nie prowadziło...” — tak zaczyna się oświadczenie prezesa Atlas Games. Wydawnictwo skorzystało wreszcie z pomocy „Warehouse 23”, internetowego sklepu z grami (który obsługuje także SJ Games) i wprowadziło możliwość zamawiania ich produktów bezpośrednio z ich strony internetowej.

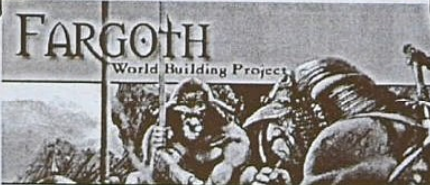
Buffy the Vampire Slayer RPG

Latem tego roku Eden Studios wypuści na rynek grę RPG opartą na popularnym serialu (także w Polsce) o Buffy, co Wampirów nie lubi. W podręczniku znajdzie się to co znaleźć się powinno, zasady tworzenia postaci, zasady walki, magii, mechanika, która pozwala na szybką i dynamiczną akcję. Autorem podręcznika jest CJ Carella, podręcznik wydany będzie w twardej oprawie, 256 stron w pełnym kolorze. Cena to 40 dolarów.



Film o zombiakach!

Jesienią 2003 trafi na ekrany (niestety, nie do kin lecz wprost na DVD) film oparty na grze RPG All Flesh Must Be Eaten firmy Eden Studios. Tytuł filmu: „Walking with the Dead”, produkcja i reżyseria Joe i Dan Masucci. O fabule jeszcze niewiele wiemy, ale mamy pewne podejrzenia, trochę zombich tu, trochę tam...



Ładne...

Pod adresem <http://www.fargoth.com/> znajdziecie kolejną grę fantasy. Nie będziemy was zachęcać do czytania, kupowania, grania. Gier fantasy są tysiące i ta jedna pewnie nie wywróci waszym podejściem do RPG. Ale grafiki... Ładne...

1492: Conquista del Mágico

„Kolumb przepłynął błękitny ocean w 1492 roku. To, co odkrył, to nie były Indie, choć tak sądził. To było coś zupełnie innego...” Gra autorstwa Timotheo Browna (współautor Dark Sun do AD&D) opowiada historię, w której Kolumb odkrywa kraj elfów, magii i tajemnicy... Więcej (dużo więcej) informacji na stronie: <http://www.fastforwardgames.com/1492.htm>



Seven Strongholds

Ukaż się 128 stronicowy podręcznik Robina D. Lawsa do d20, w linii Penumbra (wyd. Atlas Games). Zawiera opisy siedmiu różnych twierdz — gotowe do wykorzystania w dowolnej kampanii fantasy. Pomysł wydaje się bardzo ciekawy, choć jeszcze nie mieliśmy w rękach podręcznika — trudno ocenić jak został wykonany. W podręczniku opisano twierdze elfów, krasnoludów, gnomów i kilka innych. Kusi, trochę kusi, przyznajemy...

I jeszcze jedna sonda...

„Czy na twoich sesjach grają dzieci poniżej 12 roku życia?” — takie pytanie zadali autorzy serwisu rpg.net w USA. Odpowiedzi jak zwykle w przypadku sond nad wyraz ciekawe.

Zawsze (36 osób) 2%
Regularnie (29 osób) 2%
Czasami (77 osób) 6%
Rzadko (141 osób) 11%
Nigdy (881 osób) 72%

Heart of Glass

To tytuł pierwszego z nowej serii Companion Book — nowej linii dodatków z Wydawnictwa Troll Lord Games. Dodatek opisuje wojny pomiędzy złodziejami żyjącymi w Sea Towns w Ihlsa. W starcie zaangażowane są potężne siły, a krwawa batalia wciąga coraz szersze rzesze. Podręcznik ma 64 strony, dołączona jest do niego kolorowa mapa.

Kij na Pinnacla

Ukazał się najnowszy dodatek do DL — „Lone stars”, czyli sourcebook dla rangerów. Książka zawiera statystyki zarówno dla starej mechaniki DL, jak i do d20. Kij im w oko i DL d20... Z dobrych wieści — w podręczniku znajduje się wiele dobrego materiału, przede wszystkim, to, o czym wiedzą Rangerzy o horrorach, czyli wszystko to, czego uczą nowych rekrutów. Dodatkowo znajdziemy tam nowe akcje do walki wręcz i trochę nowych arkan i informacji o tym, jak wstąpić w szeregi

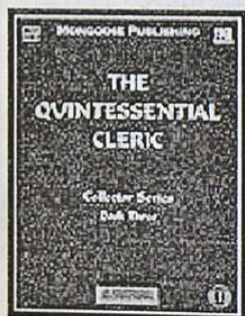


Gra o tron

Znana także w Polsce (recenzja w jednym z archiwalnych Portali, pióra Eugeniusza Dębskiego) powieść George Martina „Gra o tron” doczekała się gry karcianej! Wydawcą karcianki jest Fantasy Flight Games. Gra ma ukazać się w czerwcu, pierwszy dodatek pod tytułem „Storm and Blood” w listopadzie. Jesienią ukaże się także gra planszowa!

Rycerze Kuchennego Stołu!

Nowe odcinki „Knights of the Dinner Table”, najślynniejszy w stanach komiksu erpegowy (popularnością przebija tam, nawet to co u nas osiągnął Thrud swego czasu) pojawiają się na stronie kenzerco, za kompletną darmość. Kolejne odcinki pojawiają się w każdy poniedziałek, środę oraz piątek!!! Szal! Ruszajcie tłumnie na: <http://www.kenzerco.com/>



Moongose Publishing

Największy brytyjski wydawca suplementów do d20, Moongose Publishing, zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami utrzymuje bardzo wysokie tempo wydawania kolejnych suplementów. W kwietniu ukazały się cztery dodatki: The Quintessential Cleric — 128 stronicowy sourcebook dla kleryków; Cities of Fantasy — Stormhaven — opis starożytnego miast rozłożonego na środku morza; The Slayer's Guide to Bugbears — kolejny odcinek bestiariusza i wreszcie Battle Magic — suplement opisujący wykorzystywanie magii na polach bitew. Tymczasem na maj są zapowiedziane kolejne cztery podręczniki: The Planes: Feuerring - Ring of Fire, Encyclopaedia Divine — Shamans, The Quintessential Wizard i Slayer's Guide to Trolls. W drodze kolejne, kolejne, kolejne... Nawet Steve Jackson nie może w to wszystko uwierzyć... Więcej informacji na stronie Moongosa: <http://www.mongoosepublishing.com/>



Ja jestem prawem

Moongose Publishing, największy brytyjski wydawca produktów do d20 zdradził kilka szczegółów dotyczących ich nowej gry, która ma olbrzymie szanse stać się hitem wakacji — Judge Dredd RPG. Podręcznik główny (który właśnie wyszedł z drukarni) zostanie wsparty bardzo szybko dodatkami, zaraz po nim ukaże się 64 stronicowy, kolorowy „The Rookie's Guide to the Justice Department”, a po nim kolejne pozycje: „Full Eagle Day”, „The Rookie's Guide to Block Wars” oraz „Games Master's Screen” zawierający dodatkowo 24 stronicową broszurę „Mega City One's Most Wanted”. Wszystko to ukaże się jeszcze przed końcem lipca.

Ciekawostką jest specjalna edycja podręcznika głównego. Limitowana edycja (200 sztuk), której cechą szczególną będzie... metalowa okładka. Podręcznik waży niemal 3 kilogramy i kosztuje równe 100 baksów. Mistrz Gry uzbrojony w taką podstawkę może śmiało zakrzyknąć graczom prosto w twarz „I am the Law!”. I niech ktoś mu się sprzeciwi...



Machina uderzyła!

Machina trafiła do Dobrych Sklepów RPG w całej Polsce. Szaleństwo rozpoczęte. Machina sprzedawana jest w kartonowym pudełku, w którym znajduje się instrukcja, 81 kart specjalnych, 30 kart machin i niemal 200 żetonów. Całość uzupełnia kostka k6!

Faktoria rządzi!

Frankenstein Faktoria właśnie ukazała się w Hiszpanii, i powoli zaczyna się szalać. Wydawca gry, Edge Entertainment poszedł na całość i pobit nas w temacie śrubka. Jak pamiętacie do każdej FF wydanej w Polsce dołączaliśmy śrubkę. Hiszpanie do każdej FF dołączają pięć śrubek!



DL na PC

Pinnacle Ent. podpisało umowę licencyjną z Headfirst na wydanie gry komputerowej, której akcja ma miejsce w świecie Dziwnego Zachodu. Nie ma jeszcze podanej premiery, ani szczegółów fabuły, jednak ze screenów wynika, że będzie to TPP z elementami RPG. Oby gra dorównała pierwowzorowi, świat Dziwnego Zachodu zasługuje na dobrą i ciekawą fabułę. Szkoda byłoby to schrzanić...



Coriolis

Coriolis, czyli co d20 wyprawia z rynkiem, powinien brzmieć tytuł tej informacji, lecz byłby zbyt długi. W czym rzecz? Coriolis to nazwa najnowszej linii produktów Atlas Games. Ukazują się w niej podręczniki będące crossoverem dawnych produktów Atlasa z mechaniką d20. Jak podaje Atlas Games, ich pierwsza linia do d20, rozpoczęta słynną przygodą Johna Tynesa „Three Days to Kill” miała tak znacząco większe wyniki sprzedaży w porównaniu do pozostałych produktów Atlasa, iż postanowiono poczynić zdecydowane kroki i skupić się na produktach do d20. Z tego powodu powstało Coriolis, nowe przygody i suplementy do dawnych gier Atlas Games (Unknown Armies, Feng Shui i inne) zawierające zarówno starą mechanikę jak i zasady dla d20. Ze strony Atlasa można dziś ściągnąć nowe reguły walki d20 nawiązujące klimatem do Feng Shui, czy nowy system magii do d20 próbujący odwzorować to co zrobił Tynes w Unknown Armies...



Seven Cities

W chwili gdy czytacie te słowa, na rynek powinien trafić najnowszy dodatek do d20 firmy Atlas Games — Seven Cities. Podobnie jak w przypadku siedmiu twierdz, w zapowiedziach prezentuje się bardzo ciekawie — znajdziemy tam zasady i rady tworzenia własnych miast, opisy siedmiu różnych ciekawych, gotowych do wykorzystania w dowolnej kampanii miast, oraz wiele innych ciekawych materiałów. Całość ma 144 strony.



Michał Oracz

REŻYSERIA NIETYPOWYCH SESJ

WSTĘP

„To ja już k... nie wiem!
Powiedz mi Mistrzu Gry, czy moją postać to dziwi, czy nie?
Bo ja już nie wiem.”

No tak. Nietypowe sesje. To co MG lubią najbardziej. To co najczęściej nie wychodzi.

Każdego chyba MG często kusi, by wprowadzić w swoich grach najdziwniejsze motywy, rwane wprost z Kosmicznej Choinki, jak mawia Michał Sołtysiak. Najpotężniejsze bestie, które akurat oglądał na kinowym ekranie, a które wywarły na nim takie wrażenie, że chciałby to przenieść do swojej sesji. Niesamowite, nierealne krajobrazy, na których widok gracze wstrzymują dech. Chyba również każdy MG nie raz się na tym sparzył.

Ech, co tu dużo mówić. Łatwo, bardzo łatwo to spalić.

GRACZ: - Dobra, to ja siadam i nic nie robię. Bez sensu. Czekam.

MG: - Ale to jest sen...

GRACZ: - Dobra, to ja się szczypię i chcę się obudzić!

Mimo to czasem warto rozbić naturalny (wcale nie mówię, że przez to zły!) porządek sesji i rozruszać graczy jakimś nieznanym dotąd przez nich eksperymentem, sesją zupełnie nietypową. Naprawdę wiele jest jeszcze w RPG do odkrycia.

PAMIĘTNIKI, LEGENDY, OPOWIEŚCI

Z dołu dobiegł krzyk:

- Znalazłem!

Po chwili w ciasnej piwnicy, rozjaśnionej jedynie żółtym światłem gołej żarówki stłoczyło się czterech podeksytowa-

nych Badaczy. Podawali sobie kolejno stary, rozpadający się zeszyt, wypełniony drobnymi pismem. Osiemdziesiąt stron dziennika Abaddona Cromwella, z okresu gdy dopiero poznawał tajniki Bram Snów. Wreszcie wszystko się wyjaśni. Poznają tajemnicę człowieka, który nawiedzał ich w snach.

Wydostali się z ruin starego domostwa i oddalili w stronę miasteczka, by czym prędzej zagłębić się w treść tajemniczego manuskryptu.

Zdarzyło się pewnie nieraz, że twoja drużyna znalazła jakiś pamiętnik, który miał być ważnym elementem scenariusza. A może postaci graczy miały wysłuchać jakiejś opowieści czy legendy. Co wtedy robimy? Jak to rozwiązujemy?

Jasne, można dać graczom przygotowany przed grą rekwizyt — pamiętnik, tak gęsto zapisany, że i tak nie zdążą go w całości i dokładnie przeczytać, mimo deklaracji skierowanej do MG: *czytamy go dokładnie, dajemy sobie na to dwa dni i niech nikt nam nie przeszkadza*. Co możemy zrobić jako MG po takiej deklaracji? Dać graczom 3 godziny czasu gry, by odzwierciedlić 3 dni? A może przerwać grę i umówić się z nimi za 3 dni? Albo za pomocą fabularnych wydarzeń przeszkadzać postaciom w dokładnym czytaniu pamiętnika, tak, by nie mieli ani chwili spokoju? MG może również przygotować krótki pamiętnik, potraktowany jakby symbolicznie — np. wpis z kilku dni na kilku kartkach, i dopowiedzieć, że to co mają w rękach to tylko ta część pamiętnika, która ich zainteresowała, zwróciła ich uwagę, a reszta była nieistotna, choć „w rzeczywistości” pamiętnik jest grubaśny na jakieś trzysta stron. W końcu RPG to gra wyobraźni, więc nie powinno to być żadnym zgrzytem, ani problemem dla graczy. Jednak kilka symbolicznych stron nie odda tego niepowtarzalnego klimatu długiej, zawilej i pełnej nieistotnych szczegółów historii, zapisanej na dziesiątkach czy setkach stron pamiętnika. Skąd wziąć te masy drobiazgów, jak je graczom przekazać? Ponadto dobrze wiemy, ile czasu zajmuje wymy-

ślenie, napisanie i przygotowanie takiego pamiętnika czy choćby tych kilku stron. Jest to naprawdę ciężka harówka.

Można także po prostu opowiedzieć graczom treść pamiętnika, a nawet dopowiadać szczegóły stopniowo, w miarę rozwoju scenariusza. Gdy gracze wiedzą już czego szukać, na co wyczulić swoje zainteresowanie, MG dodaje kolejny fragment pamiętnika, który „zwrócił ich uwagę”.

Zupełnie innym rozwiązaniem jest coś, o czym pisałem w trzecim Portalu w artykule „Bajarz Orfeusz i gry w grze” (P#3, str.57). Przypomnę w skrócie na czym ten sposób polega, a dalej w szczególności zajmę się tym, JAK taką grę-opowieść czy grę-pamiętnik poprowadzić.

Zaproszenie graczy do wnętrza pamiętnika

Ogień trząsał w kominku, gdzieś w ciemności za oknem skrzeczały lelki.

Na stole leżała naszkicowana przed chwilą mapa. Wielkie świeczniki rozświetlały cały salon.

Cztery pary oczu wczytywały się w kolejne strony pamiętnika, coraz bardziej zapominając o stygnącej herbacie, o wypalających się świecach, o salonie i całym otaczającym ich świecie.

Sephiriam, miasto o tysiącu bram... Abaddon Cromwell, poeta z Londynu... Rok 1914...

Bohaterowie biorą do rąk pamiętnik, czy też wsłuchują się w słowa barda, zaś jako gracze oczekują jakiegoś streszczenia albo w najlepszym wypadku tego, że wyciągniesz spod stołu jakiś zeszyt, a przynajmniej kilka zapisanych, opalonych nad świeczką kartek. Ależ się tym razem zdziwią.

Możesz im najpierw opisać charakter pisma, wspomnieć o jakimś ciekawym szczególe na okładce, może nawet odczytasz kilka pierwszych zdań pamiętnika. I tyle wystarczy. Nie tą drogą dziś pójdziemy. Teraz bowiem pora zacząć to, co stanie się dla graczy najlepszym, najdokładniejszym, najciekawszym opisem treści historii, z jakim mieli do tej pory czynienia. Nie ważne, czy czytają pamiętnik, czy słuchają czyjejś opowieści przy ognisku. Wciągniemy ich w opowieść.

Po krótkim wstępie, opowiadając dalej o treści znalezionej manuskrypcie czy snutej przez bazarza legendy, zaczynasz prowadzić. Zaczynasz grę wewnątrz gry, gdzie scenariuszem będzie historia z pamiętnika, a gracze wcielą się na ten czas w bohaterów słuchanej historii, legendy lub czytanej pamiętnika — tak się zasluchali, lub też zaczytali, że zapomnieli o bożym świecie.

Oto przykład: bohaterowie zasluchali się w legendę o królu Arturze. Opowiadasz ustami jakiegoś starca w karczmie historię, jak Artur wraz z kompanami stanął nad rzeką naprzeciw wrogich rycerzy i... I szepcesz w tym momencie do jednego z graczy „...i co robisz, królu Arturze?”. No tak! Właśnie wręczyłeś mu tymczasową rolę — samego króla Artura.

Gracz w środku gry dostaje nową rolę do prowadzenia!

O to właśnie chodzi. Na czas tej opowieści rozdajesz swoim graczom nowe role. Zamiast tylko odsłuchać jakąś legendę, będą ją dzisiaj razem z tobą tworzyć, tu, na sesji, w ramach, które sam wyznaczysz. Będą mieli taki wpływ na „słuchaną” przez ich bohaterów historię, na jaki im pozwolisz.

Po co? Otóż to będzie najbujniejsza gawęda, jaką kiedykolwiek „usłyszeli” na jakiejkolwiek sesji RPG. Zapamiętają i usłyszą (lub też wyczytają) tyle szczegółów, ilu nie byłbyś w stanie przygotować zapisując stopy kartek, mających potem udawać pamiętnik czy opowieść BNa w scenariuszu. Nie musiałeś przy tym wcale przygotowywać

pracochłonnego gadżetu, wystarczył zarys scenariusza, najważniejsze fakty, które chciałeś graczom przekazać, a szczegóły wyjdą w trakcie gry same. Pojawi się taka masa szczegółów, które potrzebujesz graczom przekazać, że podobny efekt osiągnąłbyś kilkutomowym prawdziwym pamiętnikiem albo kilkugodzinnym monologiem. Dodatkowo gracze wejdą dziś w opowieść po uszy, nie zanużą się i nie zasną słuchając długiej przemowy MG. Przecież grają — i o to chodzi.

No dobrze, tylko jak?

Pewnie już w tym miejscu widzicie mnóstwo problemów, macie wiele pomysłów i niejasności. Zatem przejdźmy teraz do najważniejszego — JAK to zrobić. Oto w encyklopedycznym spisie lista trików, pomysłów, a także typowych problemów związanych z prowadzeniem sesji wspomnianego powyżej rodzaju. Z pewnością już w trakcie czytania przyjdą wam do głowy motywy, o których dotąd nie śniło się Mistrzom, a co dopiero będzie po kilku poprowadzonych w ten sposób sesjach! Otwiera się przed nami prawdziwy ocean nowych możliwości.

WPROWADZENIE GRACZY I PRZYDZIELANIE RÓL

Starzec opowiada, jego głos płynie, płynie... pustynia... na niebie ogień bezlitosnego słońce... a pięciu jeźdźców podąża bezdrożami równin Buryat...

...i gracze wchodzą w grę.

ROZWIĄNIENIE WĄTPLIWOŚCI.

Może się zdarzyć, szczególnie za pierwszym razem, że gracze zostaną zdezorientowani, nie będą wiedzieli co się właściwie dzieje i czego od nich oczekuje w tej chwili MG. Bynajmniej nie jest to efekt pożądany i nie przyniesie on grze niczego dobrego — gracze skołowaciej i nic z tego nie wyjdzie. Gdy gracze zapytają cię nieśmiało, o co chodzi, gdzie i kim teraz są, kim grają — rozwie ich niepewność. To nic, że może ci się wydać, że klimat historii na tym ucierpi, że na moment wyrwiesz się ze wspaniałej narracji. Musisz dać graczom jasny obraz sytuacji, bez kręcenia, bez tajemniczych uśmieszków, bez niedopowiedzeń. To bardzo ważne przy tego typu eksperymentach — powiedzieć wprost o co chodzi, bez gmatwania, prosto i jasno. Zatrzymaj na moment fabułę, zrób

Barwnie i intymnie...

Jeśli jeden z bohaterów śni niezwykle sen, może ważny dla przygody, a może jedynie będący ciekawym dopełnieniem dla całego klimatu sesji, Mistrz Gry może opis snu przygotować wcześniej i nagrać go na kasetę magnetofonową. Podczas sesji dać graczowi na walkmanie do przesłuchania. Taki intymny kontakt — tylko gracz i słowa Mistrza Gry w słuchawkach jest niezwykle i dość ciekawie imituje wrażenia senne, szczególnie jeśli gracz zamknie oczy, a Mistrz Gry ciekawie przygotowuje nagranie.

Dodatkowo można wprowadzić trik, Mistrz Gry będzie budził gracza i nie dawał wysłuchać do końca kasety. Sen zaś jest bardzo ważny dla przygody — więc gracz stara się spać jak najwięcej i śnić. Tymczasem Mistrz Gry nieustannie przeszkadza i budzi, odbiera kasety...

trzewik

klatkę stop, i powiedz: *teraz wysłuchacie opowieści Dariusa, skupieni wokół ogniska w lesie Morgunde (czy też w jakiejś karczynie, czy podczas podróży)*. Jednak żeby wam się nie dłużyło, żeby opowieść była bardziej wciągająca, zrobimy pewien eksperyment. Zagracie to. Dam wam postacie z opowieści do poprowadzenia. Zamiast tylko słuchać będziecie mogli sobie zagrać wewnątrz tej opowieści. Powinno wystarczyć. Zresztą, po pierwszej takiej wstawce twoi gracze załapią już o co chodzi, i następnym razem nie będziesz musiał już niczego tłumaczyć ani przerywać. Przejdą od prowadzenia swoich postaci do prowadzenia bohaterów opowieści tak płynnie, jakby to był naturalny sposób ich grania.

PRZYDZIELENIE RÓL.

Można to zrobić na kilka sposobów.

Zaczynasz normalną opowieść, jeszcze bez udziału w niej graczy, i dopiero w trakcie jej upływu wciągasz ich jednego po drugim. Opowieść zaczyna się dajmy na to od podróży samotnego rycerza. Opisując go, snując przez chwilę historię podróży przez pustkowia, wskazujesz w końcu na jednego z graczy — od teraz to on pociągnie tę postać. Rycerz dociera w końcu do zamku, w którym rozegra się cały dramat. U szczytu schodów, w cieniu, pośród służby, stoi milczący gospodarz. Drugi gracz dostaje rolę gospodarza. I tak dalej, aż każdy gracz otrzyma swoją rolę na czas tej opowieści.

Możesz również przydzielić wszystkie postacie przed rozpoczęciem historii.

Gdy gracze pojmą już w jaki sposób odbywa się ich wejście w słuchaną legendę, przy kolejnych tego typu wstawkach zyskasz jeszcze jeden dodatkowy efekt — otóż prawdopodobnie zaczną się oni emocjonować w oczekiwaniu na to, jaką rolę obdarzysz tego czy tamtego gracza akurat dziś. Jako że wstawki te to coś z założenia mniejszego od normalnej sesji RPG, masz prawo do niesamowitych kontrastów między poszczególnymi rolami rozdawanymi graczom bez pytania. Możesz jednemu oddać do prowadzenia samego księcia, natomiast drugiemu wioskowego przygłupa.

Barwa pamiętnika.

Czy pamiętasz komiks „Rork”? Połowa jednego z epizodów to pamiętnik. W odróżnieniu od reszty pełno-kolorowego komiksu tą część podano w jednej tylko barwie — żółtej. Daje to wrażenie pośliskłych stron, kojarzących się od razu z jakimiś starymi książkami czy pośliskłym pamiętnikiem.

Podobny eksperyment możemy zastosować w grze. Prowadząc sesję-pamiętnik w ZC postaramy się uniknąć opisów jakichkolwiek barw, a jedynie przedstawiać co pewien czas żółtą. Sam miałem okazję kilka razy wziąć udział w takich monochromatycznych sesjach — m.in. w świecie, gdzie czerwone niebo nadało wszystkiemu czerwoną barwę. Sesja ta dzięki temu wryła się w moją pamięć jak żadna inna.

Pamiętnik paranoika.

W podobny sposób da się „podbarwić” całą opowieść stanem piszącego. Gdy czytamy (odgrywamy) pamiętnik śmiertelnie przerażonego człowieka, stojącego już na skraju przepaści, po zupełnym załamaniu nerwowym, co rusz z kątów wystają głowy ohydnych poczwarów, cienie złowieszczą się poruszają, za plecami słychać ciche kroki, na karku czuć czyjś nienawistny wzrok. Każdy napotkany człowiek może być jednym z Nich.

W zwyczajnej sesji byłoby to cokolwiek niesprawiedliwe, tutaj jednak gracze wiedzą, że postacie dostają tylko na pewien niedługi czas, nie zostają na nie skazani do końca kampanii. W takim układzie granie wioskowym głupcem nie jest wcale gorsze od grania księciem. Chodzi tylko o to, jaką kreację stworzy gracz z zadanej roli. Wielkie legendy nierzadko tworzone są właśnie przez takie zestawy kontrastowych postaci, między którymi rodzi się pewien konflikt, pewna relacja. Książę i głupiec? Czemu nie? Postacie te nie muszą do siebie pasować tak jak powinny pasować poszczególne postacie w normalnej drużynie, która to drużyna musi w końcu grać razem w przeróżnych scenariuszach. W legendzie czy opowieści postaci mają do odegrania tylko jakąś scenę lub kilka, pojedynczą historię, może jeden dzień, może tylko jedną rozmowę, jedno spotkanie, jedną naradę wojenną. To jednostrzałówki z zadanymi rolami.

Dobrze, ale gracze pewnie spytają: *zaraz, zaraz, a co z cechami? Jaką mam teraz Siłę, jaką Spostrzegawczość?* Najłatwiejszym sposobem na to jest pozostawienie postaciom z legendy cech na tych samych poziomach co normalna postać danego gracza. Wtedy przydzielasz postaci właściwie jednym zdaniem, bez tłumaczenia, zostawiasz graczom wszystko co mają na swoich normalnych kartach, to jak wyglądają, jak się zachowują. Wtedy gracze będą mieli większą frajdę - mają właśnie możliwość przemycić do historii twojego świata coś swojego, zdecydować o wyglądzie legendarnego bohatera.

Król Artur? Ogolony na kolano. Złamany nos. Wielokrotnie. Niski, barczysty. Dłonie jak bochny chleba. Bliźna na bliźnie. Cały czas żuje jakieś zielsko.

Oczywiście, mógłbyś równie dobrze wytłumaczyć graczom w tym miejscu, że niekoniecznie tak właśnie wyglądali i tacy byli owi historyczni bohaterowie, ale tak wyobrażają sobie ich postaci graczy, słuchacze. Każdy ze słuchających utożsamia się z jedną z postaci. A kto wie, jacy mogli oni być naprawdę?

Możesz również delikatnie je zmodyfikować, np. jeśli gracze mają w opowieści wcielić się w legendarnych herosów — daj im bonusy do cech ich postaci i gotowe. Możesz też dodać poszczególnym postaciom jakieś specjalne umiejętności, atrybuty itd. — np. jedna z postaci może być wilkołakiem. A to trochę zmienia, prawda?

Jeśli jednak miałeś więcej czasu na przygotowanie sesji, możesz przy wcielaniu graczy w postacie z pamiętnika czy opowieści rozdać oprócz imion i opisu nawet całe Karty Postaci, z ustalonymi już cechami, z gotowymi opisami charakteru, umiejętnościami, nawykami, celami itp. Coś, co przeczytają i przyswoją w ciągu minuty czy dwóch, nie żadne elaboraty. Zresztą — sugestie co do charakteru będą raczej konieczne tak czy siak, szczególnie jeśli opowieść ma miejsce w jakimś innym kraju, innym czasie, w dalekiej przeszłości, nie mówiąc już o przypadku, gdy gracze muszą odegrać na czas historii postacie innych ras.

Jest jeszcze jeden ważny element, który może się znaleźć na takiej karcie postaci, i pomimo, że problem ten będzie omówiony szerzej w punkcie „kierowanie bohaterami a wolna wola”, trzeba wspomnieć o nim już teraz. Otóż może się zdarzyć, że historia, którą „wysłuchują” (rozgrywają) gracze w pewnych kluczowych momentach wymaga jakichś konkretnych zachowań niektórych graczy — w końcu tak naprawdę oni tylko wysłuchują opowieści. Czasem lepiej zapowiedzieć wcześniej taką konieczną sytuację, to czego będziesz od gracza wymagał — wyznaczamy mu wtedy jakieś zadanie do wypełnienia. Ambitny gracz ucieszy się z powierzonej misji, odegra to od siebie, z inwencją. Jeżeli czekalibyśmy bez słowa aż do tego momentu, gdy np. Raul

musi (bo tak jest w opowieści) zakochać się w księżnej, i dopiero wtedy zainterweniowali i nakazali tak się zachować postaci prowadzonej przez gracza, popsułobyśmy mu tym samym zabawę. Odebraliśmy mu całą frajdę czerpaną z kierowania historią poprzez tą postać. Oczywiście, wszystko zależy od zaufania, jakim darzymy poszczególnych graczy.

PODSTAWY WSTĘP.

Nieraz pewnie już bawiliście się w eksperymenty związane ze wstępem do sesji RPG. Sesje z wprowadzeniem, rzucanie graczy od razu w sam środek akcji, ech, czego tam nie było. Cóż dopiero teraz! Oto gracze wchodzą w grę wewnątrz gry, twój NPC-bajarz staje się Mistrzem Gry dla bohaterów twoich graczy. Tobie zaś przypada rola podwójnego MG: jako, że najzwyczajniej w świecie prowadzisz właśnie sesję dla swoich graczy, dodatkowo zaś twój NPC prowadzi coś w rodzaju sesji-opowieści dla ich bohaterów. Trochę zakręcone, prawda? Wyobraź sobie zatem, jakie sztuczki i triki stosować będzie ten twój NPC. Jak zacznie swoją opowieść, jak wciągnie w nią słuchaczy?

Może tak: przysuńcie się bliżej ognia, bo opowieść będzie długa... Opowiem wam o tym, jak nieśmiertelny Dae został pokonany przez Kaina, a było to bardzo, bardzo dawno temu.... I cóż? Gracze otrzymali właśnie jakby tytuł tej wewnętrznej gry, wiedzą już zawczasu o czym będzie opowieść. Łatwiej zastosować tą sztuczkę właśnie w takiej sesji niż np. przed klasyczną grą.

A może tak: hej, a ty znasz trochę historię? Wiesz, jak tu było dwieście lat temu? Nie? Ty też nie? Pozwólcie zatem, że wpierw co nieco wam wyjaśnię. I oto masz okazję opowiedzieć o realiach, w których przyjdzie za chwilę grać naszym bohaterom. Podajesz nazwy, daty. Takie historyczne wprowadzenie jest w niektórych wypadkach szczególnie ważne, np. jeśli gracze mają wcielić się w opowieści w spierających się doradców na dworze króla z zamierzczłym czasów.

A dalej? Wiadomo. W pewnym momencie włączasz muzykę, najpierw cicho, coraz głośniejsze, gracze już czują, że właśnie się zaczyna, że już są po drugiej stronie, już nie siedzą przy stole czy przy ognisku, tylko przedzierają się przez lasy, które porastały ten kraj tysiąc lat temu... Już nie słuchają. Już grają.

POMYŁKI.

MG to też człowiek, i jak każdy człowiek, czasem się myli. A to coś mu się popieprzy i centaur wbiegnie za bohaterami po drabinie, a to zapomni, że gracze byli konno, kiedy wdrapali się na pionową ścianę skalną, to znów nagle przypomniał sobie, że z bohaterami biegają cały czas enpisi i od trzech dni nic nie mówią. No tak — w klasycznej grze najczęściej MG robi się w tym momencie czerwony albo ciągnie jakieś idiotyczne uzasadnienie dla swoich błędów. Tutaj, w grze-legendzie, możemy odetchnąć z ulgą. Możemy



popępniać błędy i nic. Bo przecież to nie my się ewentualnie pomylimy, tylko opowiadający. Jako MG tylko uśmiechniesz się i skwitujesz: *rzeczywiście, coś pokręcił. Albo: nic o tym legenda nie wspomina.* I załatwione. Możesz ewentualnie „przewinąć taśmę” do tyłu i jeszcze raz, już pokrótce odegrać ten kawałek opowieści, z usuniętym błędem.

GRACZ: *Jak my właściwie wjechaliśmy konno przez te malutkie drzwiczki?*

MG: *Eeeee, nic o tym historia nie wspomina.*

PRZERWY.

Podobnie jak z pomyłkami, tak i w innych kryzysowych sytuacjach będzie nam łatwiej w tego typu sesji. Czy zdarzyło się wam, że w pewnym momencie sesja zaczęła się chwiać, bo zdarzyło się coś bardzo nieprzewidzianego, coś, co wywróciło scenariusz do góry nogami, i potrzebowalibyście jakiejś godziny na przemyślenie co w takim razie dalej? Niestety, normalnie nie ma tej godziny. Trzeba jakoś ciągnąć dalej, brnąć, męczyć się. W takich momentach gra bywa nieprzekonująca, MG zaczyna mnożyć błędy, opis schodzi na dalszy plan, NPCi stają się bezbarwni — Mistrz skupia całą uwagę na tym, by jakoś rozplątać zaistniały problem. W przypadku sesji-opowieści w takich niewygodnych momentach nie musimy ciągnąć dalej. Jak to? Po prostu:

KILKA SZCZEGÓLNYCH TRIKÓW ZWIĄZANYCH Z PROWADZENIEM SESIJ—LEGEND, -OPOWIEŚCI, -PAMIĘTNIKÓW

COŚ WISI W POWIETRZU.

(...) *Ufam, iż podróż Pańska z Londynu była szczęśliwa i że będzie Pan zadowolony z pobytu w moim pięknym kraju.*

*Pański przyjaciel
Drakula*

Koń by się uśmieł, prawda? To oczywiście fragment „Drakuli” Brama Stokera. Dziś już każdy czytelnik widząc te niemal początkowe słowa uśmiechnie się ironicznie. Gdybyż tylko Jonathan widział! Tak, kto dziś nie słyszał o najsłynniejszym z wampirów? Jednak Jonathan nie słyszał. I pojechał wprost w paszczę lwa — przyjął zaproszenie na zamek i przejechał pół świata tylko po to, by stać się karmą dla potwora.

Jednak nie znaczy to bynajmniej, że dziś „Drakulę” źle się czyta. Wydaje mi się, że wręcz przeciwnie. Dziś towarzyszy lekturze to nienazwane uczucie, typowe dla obcowania z książkami, gdzie na okładce wymalowane wielkimi literami „HORROR!”. Czy psuje nam to zabawę? Nie. Otóż właśnie wtedy nastawiamy się odpowiednio, i czytając choćby przez pół książki o zwykłych, codziennych sprawach głównych bohaterów, gdzieś tam cały czas widzimy to wszystko filtrowane przez okulary horroru. Jakies napięcie towarzyszy każdej stronie. Bo wiemy, że w każdej chwili może zacząć się to, co zdradza nam okładka.

Podobnie jest w filmowych horrorach klasy B, C, D... Reżyserzy lubią się z nami droczyć. Od początku wiemy, że to horror. Ale moment właściwego uruchomienia maszyny makabry i grozy jest odwlekany wciąż i wciąż. Co rusz zdaje się nam, że to już właśnie teraz się zacznie, bo oto kamera wykonuje tajemnicze zbliżenie lub śledzi długi, monotony spacer bohatera w ciemności. Muzyka się wzmacnia. Wiemy, że taka scena musi się skończyć czymś mocnym. Po cóż pokazywać nieistotne łażenie? Ale nie. Nic się nie dzieje. Jeszcze nie tym razem. Wielu reżyserów dobrze wie, jak nami manipulować i jaki efekt tym osiągną.

Wszystko to zakłada jedną konieczność — widz czy czytelnik musi wiedzieć, że ma oto do czynienia z horrorem. Potem — może się nie dzieć nic strasznego, ale napięcie pozostaje. Oczywiście do pewnych granic.

Po co cały ten wkład?

Otóż to samo możesz osiągnąć na swojej sesji. Horror. Sesja-pamiętnik, czy —legenda nadaje się do tego idealnie. Bez posądzenia o jakieś dziwactwo i postmodernizm możesz uprzedzić fakty.

Bohaterowie podjeżdżają pod zamek.

MG: *I tego właśnie popołudnia zatrzymali się na noc w zamku Rainisa, ohydny potwór odzianego w ludzką skórę...*

No i cóż? Chcąc nie chcąc pchają się w paszczę lwa i odtąd tylko czekają, kiedy TO się stanie. I co to będzie. Jeśli gracze nie są najgorszymi lamerami z możliwych, będą trzymali fason do samego końca, odgrywając nieświadomych niczego bohaterów opowieści. Jednak jako gracze uczestniczą od początku w horrorze.

Trach, drzwi do karczmy otwierają się z hukiem, bazar przerywa swą opowieść i patrzy na zmokniętego przybysza...

Może dokończymy innym razem...

I wracasz do miejsca, gdzie słuchali opowieści, gracze zaś wracają do swoich bohaterów. Niech sobie posiedzą w karczmie, podyskutują o wysłuchanej opowieści, pokłócą się, a ty dostajesz trochę czasu na przemyślenie dalszego ciągu.

POWROTY DO ŚWIATA.

Nie tylko w takich sytuacjach, jak opisana powyżej, warto wyrwać graczy z opowieści, i wracać do tego świata, w którym ich bohaterowie siedzą zasluchani.

Co pewien czas wracaj do miejsca powieści — przy ognisku, w karczmie. W ten sposób mimo wszystko zapanujesz nad sytuacją, i gracze nie tracą orientacji, gdzie i kim właściwie są, co się dzieje itd. Ktoś wszedł, ktoś nalał wina, trzeba dołożyć do ognia, zebrać trochę drewna — jeden gracz odchodzi, zatyka uszy na chwilę. I znów wracamy do opowieści... Gdy przerywasz grę wewnątrz gry, podkreśl to w jakiś sposób — zmień muzykę, wstań, odchyl się do tyłu, podnieś głos, cokolwiek. Niech gracze od razu załapią, że opowieść przerwana. Że oto znów grają swoimi bohaterami.

Powroty do świata gry można wykorzystać w jeszcze inny sposób. Wyobraź sobie sytuację, w której czytany pamiętnik wiąże się bezpośrednio z aktualną sytuacją graczy w świecie gry:

Badacze Tajemnic czytają znaleziony właśnie w piwnicach pamiętnik. A oto jeden z nich spostrzega przez małe piwniczne okienko nadchodzącą przez ogród potworną postać. Nie ma wątpliwości, zbliża się koniec. On wie, gdzie się schowali. Została chwila. A TO może być zapisane gdzieś tu, w tym pamiętniku! Szybko, szybko!

Albo bohaterowie taszczą ze sobą przez kolejne sesje olbrzymi manuskrypt, w którym znajduje się mnóstwo historii, jednak bardzo niejasnych — jeśli brakuje kluczowych informacji, treść staje się raczej nieczytelna. I oto w trakcie kolejnych gier gracze rozwikłują powoli tajemniczą intrygę, zdobywają informacje. W świetle gromadzonej wiedzy i faktów kolejne części pamiętnika stają się nagle zrozumiałe.

Możemy w tych przypadkach przerzucać graczy pomiędzy historią z pamiętnika a wydarzeniami dziejącymi się w świecie gry. Gdy jest to horror, którego rozwiązanie znajduje się gdzieś na zapisanych dawno temu kartach, otrzymujemy w rezultacie paniczne czytanie (granie), wyrwanie jakby skrawków historii, byle tylko znaleźć ten ważny fragment. Wyobraźcie sobie, jak wyglądać będzie taki fragment sesji.

MG: *Był piękny słoneczny dzień roku...*

GRACZ: *Szybciej, szybciej! Przerzucam kartki!*

MG: *...Tej nocy miało miejsce pewne dziwne wydarzenie. Już pod wieczór...*

GRACZ: *Szybciej, szybciej! Nie tego szukamy! Ma być coś o Sposobie!*

MG: *No dobrze, kilka kartek dalej... Dziś przybył do posesji pan Geoffrey.*

I tak dalej. Gracze poganiają MG! Coś niespotykanego. Jednak to przecież ich bohaterowie decydują, jak dokładnie czytają, od którego miejsca zaczną, co pomina, ile kartek przerzucą.

Wyobraźcie sobie teraz inny przypadek: bohaterowie czytają długą (na pół sesji) historię, w której powoli zagłębiają się w mroczny horror. W jej trakcie zaczynają pojmować, że oto trafili wreszcie na opis, który wiąże się w jasny sposób z ich sytuacją. Oto wydarzenia z pamiętnika okazują się podobne do tego, co przytrafiło się im niedawno. Czytają

więc dokładnie. Jednak pewnego dnia pamiętnik w ten czy inny sposób znika. Nie znają zakończenia. Ale wiedzą już, jak straszne czekają ich przeżycia w nadchodzącej przyszłości. Wiedzą co ich czeka, jednak nie doczytali tego, w jaki sposób mogą się uratować!

PRZESKOKI MIĘDZY SCENAMI.

W legendach nie opowiada się o tym, co robił wielki bohater dzień po dniu, co jadł na śniadanie, co na obiad, co na kolację. Skąd brał pieniądze, gdzie chodził się wypróżnić.

W legendach opowiada się o tym, co ważne.

W podobny sposób możesz skonstruować scenariusz swojej gry-opowieści. Nie musisz się martwić tysiącami szczegółów, imionami mniej ważnych NPCów itd. Ważna była Podróż, następnie Noc w Zamku, a rano Bitwa. I tyle. Takie trzy sceny w zupełności wystarczą ci na scenariusz legendy. Same kluczowe momenty. A co zrobić z resztą? To co robią pisarze — wytnij co niepotrzebne.

Do dyspozycji mamy cały asortyment środków, którymi posługują się pisarze właśnie, jak również reżyserzy w filmach.

Oto przykłady:

Ściemnienia, kurtyny.

No i siedzieliście tak do północy, jeszcze wszedł kelner z nową tacą specjałów, jeszcze dolano wina, jeszcze jedna opowieść gospodarza. Znowu wino..., noc..., gwar... Rano. Wstajecie. Ból głowy. Budzicie się do życia. Ech, dzisiaj czeka na was sporo roboty.

W pewnym miejscu danej scenki, gdy chcesz ją już zakończyć, zaczynasz coraz bardziej upraszczać opisy, ze zdania na zdanie stosujesz więcej skrótów, coraz mniej interesują cię deklaracje graczy, szczegóły przestają być istotne. Aż gracze zrozumieją, że ta scena się kończy. I rzeczywiście, po chwili ciszy zaczynasz nową.

Płynne przejścia.

MG: *Za oknem słońce chyliło się już ku zachodowi. Francis wyjął pudełko, położył na stole, a obok wysypał pokazywany stos listów.*

G1: *No, teraz trzeba to wszystko przejrzeć.*

MG: *Pierwszy list... (...). Razem z wami siedzi Martin, zapatrzone we wzory, którymi pokryte jest pudełko. Niektóre fragmenty przywodzą na myśl estetykę Majów.*

G2: *Ciekawe. Pudełko pochodzi przecież z Dalekiego Wschodu. Zaraz z rana pojedziemy z tym pudełkiem do Algernoona Longa, tego antykwarium z przedmieścia.*

MG: *Kolejny list. (...). Za oknem cykają świerszcze. Tak, widziałem coś takiego. Algernoon Long pogłodził palcem drobne, rzeźbione wzory.*

Zatrzymujesz opis na jednym wybranym szczególe, może na jednej postaci, zdaniu, czymkolwiek. Gdy uda ci się w końcu skupić na tym szczególe całkowitą uwagę graczy, tak by na tą chwilę zapomnieli już, gdzie są, zaczynasz na powrót wtrącać elementy otoczenia, sytuacji — i oto okazuje się, że w ten sposób pominąłeś opis wieczoru, nocy, i wrzuciłeś graczy np. już w rozmowę przy śniadaniu nazajutrz. Zamiast opisywać po kolei jak kończą dyskusję, kładą się spać, rano wstają i jadą na jakieś spotkanie, po prostu ucinasz to wszystko i przerzucasz ich prosto na spotkanie, do kolejnego fragmentu gry, który wniesie coś do historii. Przytoczona powyżej scenka jest oczywiście drastycznie skrócona. Normalnie potrzeba o wiele dłuższej sceny, by przejście nie wywoływało wrażenia sztucznego czy wymuszonego triku.



Streszczenia.

W takiej wewnętrznej grze-opowieści możesz sobie pozwolić na więcej, niż podczas normalnych sesji. Biorę tu pod uwagę głównie wyrozumiałość graczy. Jasne, że teoretycznie nikt ci nie zabroni udziwniać do woli choćby każdą swoją sesję, jednak zawsze pozostaje kwestia — jak przyjmą to gracze. I w tym właśnie świetle — tutaj możesz więcej. Gracze darują ci nawet wredne sztuczki, którymi doprowadzisz ich tymczasowe postaci do ostatecznej porażki. Wszak to tylko opowieść, w dodatku to nie ich postaci. Dzięki temu może odłożyć na chwilę na bok ścisły praktycyzm, asekuranctwo, pazerność i cynizm, które są typowe dla wielu wychuchanych i wycmokanych przez graczy postaci. Tych tutaj bohaterów z opowieści nie trzeba hodować, nie trzeba wypaść do żadnego wysokiego poziomu. Można się więc skupić na ich odgrywaniu.

Nic się nie stanie, jeśli czasem nie dasz okazji do wieczornej przechadzki na targ, w celu zakupu jeszcze ostrzejszego miecza przed nocnymi przygodami. Albo kiedy wytniesz opis podróży do mrocznego zamczyska, podczas której normalnie gracze z tysiąc razy zdążyliby się rozmyślić i poszukać weselszych zakątków.

Po dwóch miesiącach ciężkiej podróży bohaterowie schronili się w samotnym zamku, wieńczącym szczyt

Podobny efekt dają w trącenia typu: *A mroczne młode obserwowało zmagania na rzece, spomiędzy trzcin przylgła się zmęczonym ludziom, ciężko walczącym z prądem o życie. Czekano na ofiarę.*

Narrator wie i mówi graczom o czymś, o czym nie bohaterowie opowieści. I dzięki temu „coś” wisi nieustannie w powietrzu. Cały czas padają tylko niejasne komentarze i aluzje.

Szczególnym przypadkiem takiej zapowiedzi jest TYTUŁ, bądź to wspomniany przez bajora na początku opowieści, bądź to wypisany najzwyczajniej w świecie na okładce manuskryptu.

MIEJSCA NIEZROZUMIAŁE I NIECZYTELNE

Gdy gracze znajdują manuskrypt w zasypanej piwnicy, pełnej wilgoci i gruzu, może się okazać, że jest on po części zniszczony. Może też pamiętnik został nadgryziony przez szczury, może nadpalony przez ogień, albo po prostu ktoś wyrwał kilka kartek. Jak można to ukazać, kiedy gracze odgrywiają jego treść jako sesję zamiast tylko czytać?

Wyrwane kartki

13 marca o godzinie 12:00 bohaterowie pamiętnika spotykają się w umówionym miejscu na rynku Wiednia, z zamiarem wyruszenia za miasto do opuszczonej posiadłości i zbadania pogłosek o rzekomych duchach nawiedzających willę.

I nagle: strzępki! Brakuje kilku kartek!

16 marca. Północ. Obszarpani, wyczerpani, na wpół oszaleali, siedzą w salonie. Zostało ich trzech. Jakub i Elmer nie żyją. Z Ottem jest źle, nie wiadomo czy dożyje rana...

Co się tam stało? Nie wiadomo. Wyrwano te kartki. Trzeba czytać dalej, może da się wyczytać z kontekstu, coż strasznego miało miejsce w posiadłości między 13 a 16 marca.

Niezrozumiały opis.

Tutaj jest opis jakiejś maszyny, niestety, ale nic z tego nie rozumiecie.

...I stali gapiąc się na TO. Zajmowało cały pokój, od podłogi po sufit. Od drzwi po przeciwległą ścianę. Było straszne. Budziło najgłębszą, uśpioną dotąd grozę...

...tylko co?

Albo wyobraź sobie, że autor pamiętnika jeden z rozdziałów pisze w innym języku, np. arabskim.

postrzępionych skał, wystających ponad szczelny dach lasu, ciągnącego się po horyzont jak okiem sięgnąć. Na zewnątrz, nieopodal zamku minęli wystraszonego wieśniaka jedynej, wynędzniałej wioski w okolicy. Wewnątrz zamku zaś przywitała ich milcząca służba o białych obliczach oraz bogato wystrojony pan zamku z rodziną i swoją wybranką. Prawie nie zauważyli, jak minął wieczór, dzień, potem tydzień, miesiąc, aż w końcu nadeszła zima...

Oto streszczenie, jakiego nie darowaliby ci gracze w normalnej sesji. Nie dałeś im wyboru, wpełnałeś w sytuację, z której dopiero teraz, przerywając streszczenie, muszą jakoś wybrnąć. Każdy z graczy od samego początku opisu nie miał wątpliwości, że gospodarze zamku to wampiry albo jeszcze

co gorszego, jednak przyjęli zaproszenie i zostali tu — bo tak chciała opowieść. Aż do tego momentu.

W wielu miejscach sesji-legendy możesz wprowadzić takie drastyczne streszczenia, jednak uważaj, by nie zniechęcić tym graczy do zaangażowania w grę. Streszczaj raczej te fragmenty, które nic nie wnoszą do samej legendy.

MG: *Przez dwa tygodnie nie działo się nic specjalnego. Zaś piętnastego dnia, kiedy wybraliście się na przechadzkę nad jezioro położone w lesie...*

...Stało się coś ważnego. Coś, co warto zagrać.

STYL.

Umowność.

GRACZ: *Pani, jak ci na imię?*

MG: *Jej imię nie przetrwało w legendzie...*

Przebarwienia, przesady.

Z kilkutysięcznej armii pozostało ich pięciu. Pięciu rycerzy, z których każdy położył trupem najmniej dwie setki saracenów w tej najkrwawszej z bitew w historii.

O tak, legendy to z pewnością nie miejsce na realizm, na przygody „blisko ziemi”. To miejsce na monumentalne opisy, symboliczne fabuły, szyte grubą nicią historie, na przesadę, przejawskawienia, wyolbrzymienia. Historia, którą gracze odgrywiają, a która w świecie gry jest tylko opowieścią czy legendą, nie ma odzwierciedlać prawdy a właśnie ludzkie wyobrażenie o dawnych bohaterach, ich czynach, o dawnych dziejach. I zależnie od tego, kto opowiada — czy uczony bard, czy prosty wieśniak, będzie ona odpowiednio podkoloryzowana, przepełniona zabobonami, naiwnością, uproszczeniami itd.

Np. gdy któryś z bohaterów został związany, w krytycznej chwili możesz mu pozwolić na przetestowanie Siły. Normalny test, tak jakby chciał podnieść dwa worki ziemniaków. Wyszedł? *Raul naprężył mięśnie i grube na cal liny pękły.*

Język.

Pamiętaj o monumentalnym języku, o pompatycznych sformułowaniach. Zajrzyj do Howarda czy Lovecrafta i przyjrzyj się wszechobecnym epitetom, które z dystansu niemal śmieszają.

Howard:

Pogrążeni w otchłani zezwierzęcenia, z której przed wiekami wydzwignęli się w morderczym trudzie ich przodkowie.

Dżungla była czarnym kolosem ściskającym hebanowymi ramionami pokrytą ruinami przestrzeń.

Krążyła „Tygrysica” po morzach i drżała z lęku czarne wioski. Tam-tamy dudniły po nocach wieść przekazując, że diablica z mórz kochanka znalazła, żelaznego męża, którego gniew straszniejszy był niż gniew zranionego lwa.

Lovecraft:

Skupisko zapadłych i rozsypujących się dachów tworzyło fantastyczną, poszarpaną linię horyzontalną na tle nieba, a ponad nią wyrastała upiorna, ścięta u góry wieża starego kościoła.

Chwilami odnosiłem wrażenie, że każdy zarys tych bluźnierczych żaboryb przesycony jest kwintesencją nieznanego i nieludzkiego zła.

Na zachód od Arkham wznoszą się dzikie wzgórza, a doliny porastają głębokie lasy, których jeszcze nigdy nie tknęła siekiera. Są tam też mroczne, ciasne wąwozy, a w nich fantastycznie pochylone drzewa i sączące się wąskie strumyki,

gdzie nigdy nie dociera słońce. Na łagodnie opadających zboczach przycupnęły farmy — stare, kamienne, omszałe chaty — i pod osłoną ogromnych występów skalnych dumają wieczystie nad prastarymi tajemnicami Nowej Anglii.

Dodawaj też co pewien czas takie sformułowania jak: „są głosy, są podania...”, „księgi mówią...”, „było to w roku...”.

Podkreślaj historyczność, dodawaj komentarze, które ukażą tą przepaść w czasie, odległą przeszłość: „To było 200 lat temu...”, „typowa architektura sprzed...”.

UOGÓLNIENIA A SZCZEGÓŁY.

Z wprowadzaniem umowności na sesji-opowieści musimy uważać. Gdy jest jej zbyt wiele, nasza sesja zmieni się w monolog, wykład dla apatycznych graczy, którym nie chce się już angażować. Wszystkie bowiem pytania o szczegóły ze strony MG sprawiają, że gracze zaczynają aktywniej grać i myśleć, zaś wszelkie puszczanie deklaracji mimo uszu, czy odpowiedzi w stylu „nie ważne, nie istotne” sprawiają, że gracze przestają grać, angażować się i zaczynają już tylko biernie słuchać. A tego nie chcemy przecież? No, może czasami. Można zastosować np. taką kompozycję, w której uogólniamy tę część historii, gdzie właśnie nie chcemy zbyt aktywnych działań graczy i ich wpływu na legendę. Gdy zaś dochodzimy już do właściwej części scenariusza-opowieści, w której wszystko chcemy oddać w ręce graczy, musimy zacząć na powrót prowadzić bardzo szczegółowo. Gdy wchodzisz w daną scenkę przeznaczoną do zagrania, prowadź ją już drobiazgowo, bez uproszczeń, jak normalne RPG. Pytania o szczegóły są w stanie rozruszać uśpioną grupkę graczy.

GDY GRACZE TWORZĄ HISTORIĘ.

Graczom sprawia niesamowitą frajdę, że tworzą Historię. Niby tylko słuchali, ale dobrze wiedzą, że jakby zrobili inaczej, wtedy „odsluchaliby inną legendę” i historia świata wyglądałaby trochę inaczej. To jeden z najważniejszych atutów tego typu gier. W końcu RPG jest dla graczy, żeby wyciągnęli z innej jak najwięcej zabawy i emocji. Oto masz po temu dobrą okazję. Podkreślaj ich czyny, które stały się faktami historycznymi, legendami, zmieniły historię (choćby w drobiazgu). Postaraj się, aby od tej sesji było to już obecne w twoim świecie, w historii... Pozwól tworzyć graczom część twojego świata, historii, nawet ważnych jej fragmentów. Nic cię to nie kosztuje, a dasz graczom wiele satysfakcji. Oni to zagrają, i prawdopodobnie zrobią to dobrze. Oczywiście zawsze, w każdej chwili możesz się nie zgodzić, gdy chcą zrobić coś głupiego, coś co ci nie pasuje. W końcu oni tylko słuchają legendy — sam decydujesz na ile im pozwolisz. Powiedz wtedy wprost — nie, nie wyjechałeś jednak tej nocy. Korgull nie wyjechał z zamku, tak mówi legenda.

WTRĄCENIA.

W grze-pamiętniku jesteś nie tylko Mistrzem Gry, prowadzącym dany scenariusz, ale i autorem opowieści, pisarzem, bajarzem. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby było to widoczne. Nie musisz być w tej grze przezroczysty. Wtrącaj własne myśli, oceniaj na głos działania graczy, komentuj

sytuację. Co pewien czas zdystansuj się i podsumuj wydarzenia. Czasem zapowiedz coś, co się dopiero wydarzy: *W tej opowieści to właśnie Sigurd był tym, który stał się przyczyną zguby drużyny...* Wtrącaj co chwilę, co mówi legenda, co ludzie, co mędrcy, co jest do dziś nie wiadome. Zaś w kulminacyjnym momencie możesz tego zaprzestać, kiedy wszyscy słuchacze zapomnieli w emocjach, że słuchają opowieści. Otrząsną się dopiero, kiedy historia się zakończy.

Czasem dodaj komentarz, który podpowie wiele słuchaczom, jednak nie będą mogli z tej wiedzy skorzystać postaci z opowieści, np.: *Był to tak naprawdę bajecznie przystrojony okręt z dalekich krajów Wschodu, ale nasi bohaterowie nie mogli tego wiedzieć.* Podobnie będzie w przypadkach, gdy bohaterowie graczy posiadają już wiedzę o czymś, czego nie wiedzą bohaterowie tej wewnętrznej opowieści. Uzyskujesz wtedy podobny efekt jak we śnie: niby wiedzą, niby nie chcą, ale jednak coś determinuje ich ruchy, ich decyzje.

Wstawiaj w historię odniesienia do teraźniejszości świata gry: *i wzniesli twierdzę, która stoi tam do dzisiaj, ale dziś już wiatr tylko hula po pustych komnatach...*



SUBIEKTYWNOŚĆ.

Pamiętaj o tym, że nie odtwarzasz dokładnie historii, realiów itd. ale to, jak wyobrażają sobie opowieść bohaterowie, graczy, którzy jej słuchają. A mają oni różną wiedzę, różne wyobrażenia o zamierzonych czasach i odmiennych kulturach. Postacie graczy przeżywają to po swojemu — czytając lub słuchając posługują się chęć nie chęć swoją wyobraźnią, wiedzą, skojarzeniami. Widzą wszystko po swojemu, różnie interpretują i różnie sobie tłumaczą — jakby to oni sami tam byli. Podstawiają siebie pod bohaterów, znane sobie odpowiedniki elementów historii, których nie znają, nie rozumieją. Podobnie jak na obrazach średniowiecznych — historie biblijne malowane są często w plenerach średniowiecznych, a starożytni Rzymianie odziani są w średniowieczne zbroje. Taki sposób grania historii oddaje doskonale faktyczne działanie wyobraźni.

LEGENDA INTERAKTYWNA
KIEROWANIE BOHATERAMI A
WOLNA WOLA

Nowe możliwości. Oto masz możliwość uzasadnionego kierowania postaciami graczy (postaciami z legendy), ingerowania w kluczowych i czułych dla scenariusza miejscach. Napisałeś spory scenariusz o lochach, a gracze uciekają, gdy tylko zobaczyli wejście? „Tak. Chcieli uciekać. Jednak to wtedy właśnie Johan przemówił do reszty słowami pełnymi pasji, dumy, zbudzonej na nowo siły i zapалу. Johan, po trzech latach, trzech miesiącach i trzech dniach zwątpienia zbudził się w tej krytycznej chwili do życia. Posłuchali go. Zeszli do lochów.” Możesz serwować gotowe opisy kluczowych dla historii zdarzeń, na które nie mają wpływu (np. niecelny strzał). Ale ostrożnie z tymi ingerencjami, nie może być ich za dużo, bo frajdę sprawia właśnie to, że to pomysły graczy „okazują”

się historycznymi faktami. To właśnie gracze mają kreować historię. No, chyba, że nie umieją się wciąż przestawić na ten inny sposób grania, gdzie wyczuwa się intencje MG — gdzie mają wejść, czego spróbować, co odszukać. To trochę podobnie jak w pierwszych grach RPG. Gdy MG wspomina, że w olbrzymim, prastarym drzewie, które właśnie mijają na rozstaju dróg, zieje czernią tajemnicza dziupla, to wiadomo, że wypadaloby tam zajrzeć. Przecież to MUSI BYĆ scenariusz!

Czasem dajesz im grać, czasem tylko opisujesz scenę: *stanęli pod murami baszty w strugach deszczu i załomotali w bramę.*

Możesz też prowadzić w taki sposób, że opisujesz tylko co robią, snujesz opowieść, i czekasz, aż gracze sami wepchają się w opowieść i zaczną grać. Jeśli nie — ciągniesz po prostu dalej.

Niemrawi gracze. W grze-legendzie możesz ponadto wykorzystywać niemrawych graczy (takich co to tylko siedzą i słuchają, ewentualnie rysują jakieś bazgroły na Karcie Postaci przez całą grę) i decydować o ich ruchach — w końcu to nie bohater gracza, tylko opowieść. To daje MG duże możliwości, a gracze nie czują się zniewoleni — bo to w końcu nie ich postacie.

To musiało być inaczej! Może się też zdarzyć, że gracze będą na siłę próbowali zmienić słuchaną przez siebie historię — np. inaczej tłumacząc sobie fakt, który jest sam w sobie taki, jak powiedział MG, albo przekonać bazarza, że dany bohater na pewno by tak nie postąpił, że to kłamstwo, musiało być tak naprawdę inaczej. Możesz kiwnąć głową, wprowadzić taką korektę do historii lub nie. W końcu zmieniając czyjaś tylko opowieść nie zmieniasz tym samym faktów, które już się kiedyś wydarzyły, i były jakie były.



PANTHAR. UNIKAJ tego znaku

Odkryli tajemnicę. Dla nich jest już za późno.
Ty wciąż możesz tego uniknąć.

Schemat scenariusza-opowieści. Ogólnie możesz sobie od razu podzielić scenariusz legendy na miejsca zamknięte — tylko do odsłuchania, i otwarte — do odegrania. Wtedy gracze przynajmniej będą od razu czuli, kiedy mają grać, i nie będą mieli żalu, że najpierw zachęcasz do grania w legendę, a potem zabraniasz robić to czy tamto.

Sugestie. Zamiast wymagać w tych z góry zdeteminowanych miejscach opowieści konkretnych zachowań od graczy, możesz po prostu podsuwać, sugerować pewne pomysły, czyny itd. To od MG zależy, na ile zostawi graczom wolną rękę w stworzeniu historii / pamiętnika, i na ile będzie elastyczny i sprawny, by dostosować potem siebie i swój scenariusz do tego, co stworzyli mu z jego pomocą gracze, jak bardzo będzie wpływał na poczynania graczy, kontrolował je, sugerował im, czy determinował ich, a przez to pamiętnik czy opowieść. W moim przypadku to co zrobili gracze było po prostu genialne, wczuli się niesamowicie w legendarne, historyczne postacie i stworzyli taką opowieść, jakiej sam bym nie wymyślił, a jakiej właśnie pragnąłem.

PROBLEMY

Znam to, wiem, byłem tam. Częste granie historii może sprawić, że gracze będą znali „zbyt” dobrze wydarzenia z dawnych dziejów, a na wspomnienie przez kogoś takiej opowieści niemal uśmiechną się ze słowami „tak, byłem tam...” Możesz to wytłumaczyć w pewien ciekawy sposób (i również wykorzystać in plus). Otóż bohaterowie graczy to nie koniecznie zwykli ludzie, którzy siedzą całe życie w jednym miejscu i robią wciąż to samo od dziecka po starość. To awanturnicy, włóczędzy i... tak, nie bójmy się tego słowa — marzyciele. Zbyt wiele nasłuchali się legend o bohaterach. I choć żaden z bohaterów tych naszych gier fantasy tego nie przyzna, tak możesz ich traktować. Jak dziwaków, Don Kichotów, zasłuchanych w dawne dzieje, w bajki o skarbach, przygodach, wielkich czynach. Szukają tego, pragną. I znajdują. Gdy tylko jakiś bajarz zaczyna opowiadać legendę, której nie znali, zaraz myślami, duchem przenoszą się tam. A może to rzeczywiście wędrujące, zawsze niespokojne dusze, jak „Dolinie grozy” Howarda?

Czy on to ja? Czasem niektóre opowieści bywają tak porywające (a graczom zaczynają podobać się nowe postacie z legendy - zżywiają się z nimi, utożsamiają, wypadają z rutyny związanej ze swoimi podstawowymi bohaterami), że chcą podążać za legendą już własnymi bohaterami. Np. zawiadycy i bandyci, którzy słuchali godzinami opowieści o wielkich templariuszach walczących z wampirami w zamierzonych czasach, koniec końców wyruszyli do mrocznego kraju Malszohr w pogoni za duchami przeszłości, by odszukać zapomnianą twierdzę wśród gór i sprawdzić, czy aby w legendzie nie tkwiło ziarno prawdy i czy do dziś nie pozostało tam czasem ziarno zła. Może się zdarzyć, że po długiej opowieści, w której gracze zżyli się z nowymi, często barwniejszymi, postaciami, zadadzą ci pytanie: *czy aby nie czujemy jakoś, że może to byliśmy my w innym życiu? Popatrz — ich było pięciu i nas jest pięciu...*

Najlepiej tego nie komentuj.



ZAKOŃCZENIE

Podsumowanie, epilog. Kończąc wewnętrzny scenariusz-legendę, możesz zrobić coś, co byłoby niewybaczalnym grzechem w klasycznej sesji. Otóż możesz wyjaśnić, jak to było naprawdę. Co, gdzie, jak i dlaczego. Czego nie wiedzieli, co przeoczyli, gdzie leżało źródło klęski.

Poza tym możesz opowiedzieć już w streszczeniu, jak cała sprawa się zakończyła, co kto robił do śmierci, jakie tajemnice pozostały do dziś niewyjaśnione, jakie następstwa miała ta historia. Taki epilog daje graczom dodatkową frajdę. To z pewnością lepsze niż rozdanie punktów doświadczenia.

...A Trocero kończył już swoją opowieść, dopijając wino. Świece już dawno się wypaliły, tylko żar jarzył się w kominku. Za oknem zaczynały śpiewać ptaki.

PS. Wiele opisanych tu reżyserskich / filmowych trików stosować można także w normalnych sesjach. I przyzwyczaić graczy do tego, że można robić wszystko, jak w sztuce, w filmie, książce, że nie trzeba tylko trzymać się schematów, kanonu, niczym mithrillowe konserwy.

William's End,

23 lipca 1923 roku

Stanisław Czarniecki

Opowiadanie stworzone
na kanwie gry De Profundis

Drogi Przyjacielu,

W ciągu całego życia, fakt, nie tak znowu długiego, nie przyszło mi podjąć zadania równie trudnego jak napisanie tego listu. Jest to bowiem prawdopodobnie ostatnie moje przesłanie do ludzkości, reprezentowanej przez Ciebie i dwie jeszcze osoby, których nazwiska Ci nie zdradzę. Tak przyjacielu, masz przed oczami mój testament - ostatnie słowo człowieka, który sam nie wie, czy jest jeszcze zdrowy, czy może już postradał zmysły, lecz pragnie, aby choć jedna osoba nie zapamiętała go jako szaleńca.

Zajrzałem do Pieła, spojrzałem w twarz Szatana, ciągle czuję w płucach jego ogniste tchnienie, a za plecami słyszę skradające się kroki Jego sług. Nikt, kto widział to co ja i zrobił to co ja musiałem, nie pozostałby normalny. Ja również nim już nie jestem, ale na Boga! Nie jestem szaleńcem! I chociaż ci, którzy nic nie wiedzą i nie rozumieją, już wkrótce tak mnie nazwą, nie dawaj im wiary. Wszystko będzie po ich stronie: dowody, zeznania świadków, zdrowy rozsądek, całe doświadczenie życia będzie Ci mówiło, że mają rację. Jednak błagam po raz wtóry, nie dawaj im wiary! Nic nie mam na swoją obronę, tylko słowa. Te właśnie, które teraz czytasz.

Na strychu, pośród zbiorów różności mojego świętej pamięci wuja Sir Roberta Camerona, po którym odziedziczyłem William's End, znalazłem prawdziwe cacko — liczące niemal dwieście lat, lecz ciągle sprawne dzięki troskliwej konserwacji urządzenie naśladujące ruchy dłoni piszącego. Dzięki pajęczokształtnej płataninie dźwigni i cięgieł dwa pióra zapisują równocześnie kopie tekstu. Ten wynalazek, służący zapewne w XVII-wiecznej dyplomacji Zjednoczonego Królestwa, lub jakiejś bogatej kompanii handlowej, jest dla mnie prawdziwym błogosławieństwem. Nie mam tu maszyny do pisania ani kalki, a już teraz, choć jeszcze daleko jestem od meritum, tylko największym wysiłkiem woli i natężeniem umysłu zmuszam się do dalszej pracy. Kiedy przeleję na papier koszmara, który przyszło mi śnić na jawie, nie sądzę, abym był w stanie zmusić się bodaj do ponownego przeczytania własnych słów, nie mówiąc o ich powieleniu. Tak więc oprócz Ciebie, jeszcze dwie osoby obarczam brzemieniem moich zwierzeń. Kiedy skończysz czytać ten list, sam zrozumiesz, czemu ukryłem ich tożsamość. Oczywiście, one również nie poznają Twojej.

Teraz, kiedy piszę, mam na myśli całą Waszą trójkę. Może więc powinienem był zacząć od „Droży Przyjaciele”?

A więc, Droży Przyjaciele, oto moja historia...

Kiedy próbuję określić jej początek, niezmiennie staje mi przed oczami obraz żebraka, beznogiego kaleki, który ustawił

swój mały, czterokołowy wózek naprzeciwko głównego wejścia Collegium Maius Uniwersytetu Miskatonie w Arkham. Datki zbierał do metalowej puszk, w której rozpoznałem pusty pojemnik po wojskowych sucharach — nie raz zdarzało mi się żywić nimi, podczas wypraw badawczych. Naczynie to doskonale pasowało do wyglądu żebraka — miał na sobie galowy mundur sierżanta Armii Stanów Zjednoczonych, idealnie czysty i wyprasowany, z nogawkami spodni równo zawiniętymi na kikutałach nóg. Rondo wojskowego kapelusza zacięniało twarz, tak, iż z daleka widać było tylko oczy, połyskujące niepokojąco, niemal równie jasno jak rząd medali zdobiących szeroką pierś weterana. Nie znam się na odznaczeniach wojskowych, ale pomijając gazetowe zdjęcia generałów i koronowanych głów, nigdy jeszcze nie widziałem takiego zbioru lśniących krążków, gwiazd i krzyży. One to chyba sprawiały, że policjanci patrolujący ulice nie śmieli wyprosić żebraka z najbardziej reprezentacyjnego punktu miasta, odwiedzanego przez większość przyjezdnych, do których ja również należałem. Przyjechałem tego ranka z Nowego Jorku, z zamiarem spędzenia co najmniej tygodnia na pracy w słynnej Bibliotece Uniwersyteckiej. Jak mi mówiono, zgromadzone w niej foliały mogły dać zupełnie nowe wyjaśnienie obserwacjom, jakie poczyniłem wędrując przez ciągle jeszcze dzikie obszary Afryki i Ameryki Południowej. Bagaże odesłałem wprost z dworca do hotelu, gdzie czekała na mnie rezerwacja, sam zaś, korzystając z pięknego, wiosennego poranka, zmierzałem na piechotę w stronę kampusu uniwersyteckiego. Moje myśli coraz bardziej ulatywały ku wspomnieniom — oczyma duszy znowu oglądałem niesamowite tańce nagich wojowników o hebanowej skórze i miotające się w magicznej ekstazie kobiety-kapłanki o posągowych ciałach, gdy nagle widok kalekiego żołnierza brutalnie sprowadził mnie do właściwego miejsca w czasoprzestrzeni. Byłem wstrząśnięty. Wielka Wojna i jej ciemne sprawy nigdy mnie zbyt nie obchodziły, sądziłem jednak, że zwycięskie kraje dobrze zadbały o tych, którzy za ich sukcesy zapłacili krwią. Zupełnie już nie mogłem zrozumieć, jak można było pozostawić na pastwę losu bohatera, jakim — sądząc po ilości odznaczeń — był ten człowiek. Obudziła się część mojego mózgu, której zwykłem używać do zarabiania pieniędzy dziennikarskim wyrobniactwem — to był TEMAT.

Przez tydzień, codziennie rano przychodziłem studiować biblioteczne zbiory i codziennie kaleki weteran tkwił na swoim miejscu, nieruchomy i niewzruszony, jak pomnik ludzkiej głupoty, która uprawne pola Europy zamieniła w rzeźnię oraz niewdzięczności, skazującej zasłużonych na żebraczy los. Już pierwszego dnia pomyślałem, że dobrze byłoby podejść i

porozmawiać z nim, jednak zdobyłem się na to dopiero na kilka godzin przed wyjazdem. Co mnie powstrzymywało? Gdy myślę o tym teraz, zamykam na chwile powieki i widzę wyraźnie niesamowite spojrzenie jego oczu, świecących w twarz widocznej jako jednolita plama cienia. To chyba one deprymowały mnie wówczas, chociaż z natury nie jestem osobą nieśmiałą i dziś, gdy Wam to opisuję, rodzi się we mnie podejrzenie... Ale nie, to niemożliwe. Człowiek ten był ciężko doświadczony przez los. Deformacji ciała towarzyszyło cierpienie duszy, której zwierciadłem, zdaniem poetów, są oczy. Niejedno w życiu widziałem, ale spotkania z tym bólem bałem się wówczas. Nie byłbym jednak sobą, gdybym opuścił Arkham nie porozmawiawszy z najbardziej intrygującą postacią, z jaką się tam zetknąłem.

„Dzień dobry, nazywam się Artoud Cameron, czy zechciałby pan poświęcić mi kilka chwil?” — Doprawdy, nie było to najoryginalniejsze na świecie zagajenie rozmowy, ale nic mądrzejszego nie zdołałem wówczas wymyśleć.

„Sierżant Gordon McKane, czym mogę służyć?” — Odparł nie patrząc na mnie. Ach ten głos! Tak uprzejmy i spokojny, lecz nie wiedzieć czemu wywołujący dreszcz na plecach.

„Powień wprost. Patrząc na pana, na pańskie medale, przypominam sobie sierżanta Alvina Yorka, hojnie obdarowanego przez naród bohatera i nie mieści mi się w głowie, że równocześnie kogoś takiego jak pan pozostawiono na pastwę losu. Jestem dziennikarzem. Chciałbym o tym napisać.”

Dopiero wtedy sierżant McKane podniósł głowę i spojrzał mi prosto w oczy. Mówił powoli, starając się zachować spokój, jednak utajona pasja brzmiała w każdej głosce, odciskając jego słowa głęboko w mojej pamięci: „Sir, ojczyzna i naród zadbały o mnie, a jakże. Wysoka renta za utracone nogi, wysoka emerytura za dobre zabijanie. O, jak dobrze zabijałem. Lecz nie chcę za to ani centa. Ani jednego złamanego centa. Większość tych, których zabiłem, to były dzieci, gołowąsy pograne na front prosto z ławek szkolnych. Dziś ich rodzice cierpią głód. Zabijałem też ojców i mężów — nie ma nikogo, kto zatroszczyłby się o ich rodziny. Niemcy pełne są takich kalek jak ja. Ich dzieci nie piją mleka, nie jedzą masła ani mięsa. O tak, naród i ojczyzna nie zapomniały o mnie. Ale świat zapomniał o Niemcach. Ja pamiętam. Wszystko co dostaję, wysyłam co miesiąc do Europy. Sam żyję z tego, co uzbieram. Na tyle zasłużyłem. Zło jest złem, zabijanie zabijaniem. Chce pan pisać? Niemcy pełne są tematów. A teraz, Sir, może ma pan dziesięć centów?”

Dwa dni później płynąłem parowcem do Europy. Czy zahipnotyzował mnie głos, czy spojrzenie, nie wiem. Faktem jest, że sierżant McKane powierzył mi obowiązek, który chciałem i musiałem wypełnić. Dwa miesiące później artykuł napisany po angielsku i francusku wysłałem do wiodących dzienników europejskich i amerykańskich. Gdy się ukazał, niemal równocześnie w kilku z nich, w środowiskach weteranów na obu kontynentach zawrzało. Nie ma potrzeby streszczać tutaj małej wojny jaką wywołałem, stając się zarówno obiektem brutalnych ataków, jak i adresatem głosów gorącego poparcia. Faktem jest, że kilka organizacji rozpoczęło regularną pomoc dla weteranów przymierających głodem w gnębionych inflacją Niemczech. Ja zaś otrzymałem zaproszenie do Lawhead Court, siedziby rodowej lordów Northumberland. Zapraszał mnie osobiście Jego Lordowska Mość, czyli pułkownik Johnatan Winston Wellesley III, bohater spod Artois, Cambrai i Amiens, człowiek za którym połowa brytyjskich kombatanów poszłaby w ogień. Było to o tyle intrygujące, że Lord w żaden sposób nie zaangażował

się w awanturę wokół mojego artykułu. List który od niego dostałem, również nie zawierał najmniejszej wzmianki na ten temat. Dla starej angielskiej arystokracji byłem ni mniej ni więcej, tylko hałaśliwym pariasem. Czegóż mógł chcieć ode mnie, szkocko-francuskiego mieszańca wychowanego w Stanach Zjednoczonych, beczelnie kopiącego dolki pod gmachem brytyjskiego samozadowolenia?

List od Lorda Northumberland zastał mnie w Bostonie, skąd, zbiegiem okoliczności miałem w ciągu kilku dni wyruszyć do Szkocji, przejąć spadek po wuju Robercie. Trudno wyobrazić sobie sytuację bardziej sprzyjającą przyjęciu zaproszenia. Cóż tam zresztą spadek, pojechałbym tak czy inaczej, niezależnie od tego, czy w siedzibie Lordów postanowiono dać solidną odprawę parweniuszowi i zmusić go, aby przestał wtykać nos w nie swoje sprawy, czy też Pułkownik dręczony wyrzutami sumienia, postanowił włączyć się incognito w akcję pomocy i wybrał mnie na pośrednika. Ponowna okazja do obejrzenia od środka siedziby najstarszej, angielskiej arystokracji mogła się nieprędko nadarzyć. Przekłeta ciekawość! To nie pierwszy stopień, lecz śliska pochylnia prowadząca wprost do Piekła! Wiedziony nią, objechałem pół świata i widziałem rzeczy, których nie nazwę inaczej niż cudami. Ale cena, jaka przyszło mi za to zapłacić, przerosła moje możliwości.

Wuj Robert, pocziwy zbieracz starych gratów, z których jeden oddaje mi teraz nicocenioną usługę, oprócz William's End z całym inwentarzem pozostawił niemałą sumę w gotówce i papierach wartościowych. Tuż przed wejściem na pokład parowca wpadłem na pomysł, aby zrobić z niej użytek. Chociaż formalnościom spadkowym jeszcze nie stało się zadość, sprawa okazała się łatwa do przeprowadzenia. Mój Boże! Jakimż krezusem byłem dla niemieckiego handlowca po drugiej stronie kabla telegraficznego! Wizja okrągłej sumy w twardej, brytyjskiej walucie tak na niego podziałała, że kiedy schodziłem na ląd w Liverpoolu, na nabrzeżu czekała już na mnie lśniąca nowością limuzyna, dostarczona wprost ze Stuttgartu. Jeszcze tego samego dnia, w przedstawicielstwie firmy prawniczej Keynes, Byrd & Hoyle stałem się prawowitym właścicielem schedy po ś. p. Sir Robercie Cameron. Nic już nie stało na przeszkodzie, abym zasiadł za kierownicą nowego wozu i pojechał obejrzeć swoje włości, po drodze spędzając kilka dni w Lawhead Court. Postanowiłem wyruszyć nazajutrz rano.

Przyznaję, samochód miał być rodzajem demonstracji. Prawdziwy angielski szlachcic najchętniej nie podróżowałby inaczej jak w karecie, lub konno, a jeśli już musiał skorzystał z samochodu, w grę wchodził tylko Rolce-Royce i to koniecznie z kierowcą w liberii. Chociaż używałem panieńskiego nazwiska matki, nie przysługiwał mi tytuł szlachecki, zresztą - wychowałem się w społeczeństwie, które nie uznawało takich przywilejów. Byłem też nowobogackim i nie wstydzilem się tego. Nie widziałem żadnego powodu, dla którego nie miałbym, z całym szacunkiem, rozmawiać z parem Anglii jak równy z równym.

Jazda była wspaniała! W środku lata nawet ta deszczowa i wiecznie zasnuta mgłami wyspa była piękna. Kiedy deszcz nie leje się za kołnierz, można dostrzec urok tych małych pól pociętych żywopłotami, tych domków otoczonych kamiennymi, porośniętymi stuletnim mchem murkami, stad owiec pasących się pod czujną opieką pasterzy i ich psów (strzegących ich nie wiedzieć przed czym, bo wilków nie ma w Brytanii od czasów Robi Hooda). Nawet angielskie kobiety, które widziałem po drodze wydawały mi się tego dnia ładniejsze niż zwykle. Jechałem cały dzień, nie spiesząc się, ale i nie zatrzymując nigdzie dłużej niż na kwadrans. Późnym

popołudniem dotarłem do Newcastle, gdzie postanowiłem zanoć. Tak skończył się ostatni szczęśliwy dzień mojego życia — w hotelowym barze, przy szklaneczce starej whisky, z obrazem zalanych słonecznym blaskiem angielskich wzgórz pod przymkniętymi powiekami.

Czy znacie dni naznaczone piętnem nadchodzących zdarzeń, zanim jeszcze na dobre rozpoczną się wschodem słońca? Czy znacie noce nie dające odpoczynku, pełne koszmarów, które znikają z pamięci z chwilą przebudzenia, ale pozostawiają w duszy ślad, osad strachu i zwątpienia jak nalot kurzu na kryształowym szkle? Czy wierzyć w przecucia, ostrzeżenia od anioła stróża, czy też głos wewnętrzny naszej podświadomości — jakkolwiek je zwać, czy wierzyć w sygnały, głosy dobiegające nie wiadomo skąd, bezdźwięcznie nakazujące wam ucieczkę, choć nie mówiące przed czym, ani przed kim? Ja nigdy nie wierzyłem. I nie wierze nadal. To co się przydarza, czego można dotknąć, nie jest kwestią wiary. To są fakty i tylko o nich Wam piszę — nie pytajcie swojego dwudziestowiecznego, racjonalnego rozsądku „Czy to możliwe?”. Tak było.

Zle zacząłem ten dzień. Obudziłem się o wiele za wcześnie, zupełnie rozbity i nie mogłem już zasnąć. Moje ciało czuło się tak, jakbym nie zmrzył oka przez całą noc. Umysł miałem przytępiony, czułem niepokój i wewnętrzne dygotanie, na tyle silne, że nie byłem w stanie utrzymać porządnego brzytwy w drżących dłoniach. Przypisałem to zmęczeniu długą jazdą, do czego nie byłem przyzwyczajony, i nadmiarowi wybornej szkockiej, którą mi zasernowano poprzedniego wieczoru. Na rano zrezygnowałem z porannego golenia i postanowiłem wziąć byka za rogi. Solidne śniadanie w angielskim stylu, kawa z podwójną porcją dobrego koniaku i porcja wieści ze świata w porannej gazecie postawiły mnie na nogi. Byłem wszak obieżyświatem, a w tym cechu najważniejsza zasada brzmi: maszeruj dalej, choćby niebo się waliło. Jego Lordowska Mość mnie oczekiwał i miałem zamiar spotkać się z nim najpóźniej w porze lunchu.

Opuściłem Newcastle przy akompaniamencie ryku silnika i głośnego skrzeku klaksonu, ze szczerym zamiarem solidnego przetestowania niemieckiej myśli technicznej. Pomimo swojej masy i rozmiarów samochód prowadził się doskonale. Mknąłem jak pocisk po wąskich, krętych drogach, nie zwalniając omijałem kamienie i dziury w nawierzchni, na zakrętach zaś siła odśrodkowa niemal wyrwała mnie z fotela. To była szalona jazda! Ale wspaniała. Natężenie uwagi i wysiłek ciała wygnały ze mnie nawet wspomnienie porannego spleenu. Czułem się silny, rześki i gotów do walki z nadętymi arystokratami, gdy kierując się drogowskazem z napisem „Lawhead Court” skręcałem z głównej drogi. Na kamienistych wybojach pamiętających chyba Wilhelma Zdobywcę, nawet nowe resory mojej limuzyny niewiele pomagały. Trzęsło mną jak w ataku malarii i już po kilkudziesięciu metrach takiej jazdy przeklinałem angielskie poszanowanie tradycji, które zapewne nie pozwalało zastąpić polnych kamieni asfaltem. Jakoś jednak jechałem dalej, wlokąc się niemilosiernie i winszując sobie uprzedniego pośpiechu.

Nie pamiętam, jak to się stało, że bramę po raz pierwszy ujrzałem dopiero z bliska, kiedy byłem mniej niż sto kroków od niej. Czy zapatrzyłem się na drogę w beznadziejnej próbie omijania co większych wybojów? Czy też niecodzienne ukształtowanie terenu zaślaniało ją przed moim wzrokiem? Doprawdy nie wiem. Nagle spojrzałem przed siebie i ona już tam była. Noga zsunęła mi się z pedału gazu, koła wskoczyły w głęboką koleinę i silnik zgasł. Siedziałem w zniuruchomiałym

samochodzie i przez dłuższą chwilę nie mogłem opanować zdumienia.

Trudno mi powiedzieć jak wysokie były kamienne słupy ustawione po obu stronach drogi — geniusz pradawnych budowniczych stworzył złudzenie zaburzające poczucie proporcji. Piszę „pradawnych”, gdyż obiekty te wydawały się być niemal tak stare jak sama Ziemia. Była w ich kształtach nieregularna dzikość skał ukształtowanych siłami natury, były w nich krągłości germańskich bóstw płodności i twarde linie rysów twarzy słowiańskich bogów. W ich szerokich podstawach była siła korzeni prastarego drzewa-ojca, a w dążeniu ku niebu strzelistość egipskich obelisków. Naprawdę Przyjaciele, byłem w Stonehenge, ale tamtejszy krąg, chociaż sławny i ściągający archeologów, jest niczym wobec tych dwóch głazów strzegących wstępu na ziemię lordów Northumberland. Czemu więc nigdy wcześniej o nich nie słyszałem? Tajemnica! Poznałem jej woń w dusznych dżunglach Syjamu, Amazonii i Czarnego Łądu, na pustyniach Arabii i niedostępnych wyżynach Tybetu. Rozpознаwałem ją bezbłędnie i upajałem się nią, jak każdy porządny poszukiwacz przygód. Zapach tajemnicy wystarczył, abym zignorował zimny dreszcz, jaki przeszedł mi po plecach, gdy powoli przejeżdżałem między kamiennymi słupami. Zaraz za nimi teren opadał łagodnie w dół. Przede mną otwierała się płaska dolina, tak rozległa, że jej przeciwny koniec ginął za horyzontem. Z mapy, w którą zaopatrzyłem się przed podróżą, wiedziałem, że otaczające ją niewysokie wzgórza tworzą niemal regularny okrąg.

Zatrzymałem samochód nie gasząc silnika i sięgnąłem do podręcznej torby po artyleryjską lornetkę Zeissa. Pamiętam dokładnie gorączkowe podniecenie, z jakim dostrajałem szkła i radość, gdy w centralnym punkcie doliny zobaczyłem Lawhead Court. To nie był dwór, lecz zamek! Prawdziwa twierdza, jak z obrazka w podręczniku do historii, z fosa, basztami, blankami i barbakanem strzegącym bramy! Z miejsca w którym stałem, wyglądał jakby czas zatrzymał się dla niego w Średniowieczu. Ominęły go wszystkie mody na architektoniczne fanaberie, najwyraźniej żaden z mieszkańców nie czuł nigdy potrzeby odnowienia wizerunku swojej siedziby, nie zatęsknił również za zielenią ogrodów, spacerami po parkowych alejach, odpoczynkiem na ławeczce w cieniu drzew, czy partią tenisa na własnym korcie. Nie widziałem przez lornetkę żadnej z tych rzeczy, które nieodmiennie kojarzą się z rezydencjami angielskiej arystokracji. Nic! Nawet skrawka trawnika, tylko sterta szarego kamienia górująca nad okolicą. Lawhead Court dawał najlepsze świadectwo o swoich mieszkańcach — o ile widziałem, wszyscy lordowie Northumberland byli żołnierzami, a teraz na własne oczy widziałem, że ich dom jest narzędziem wojny, na miarę wojen jakie toczono w czasach gdy powstawał. Wpatrując się w szkła lornetki pomyślałem sobie, że do mieszkania nadaje się on na tyle, na ile bagnietem można kroić chleb i otwierać puszkę. Dopiero po chwili zauważyłem pewną osobliwość budowl: główny budynek zamkowy, dziedziniec, mury, fosa, wszystko zdawało się być zbudowane na planie regularnych okręgów, których oś stanowiła bardzo wysoka wieża zwieńczona szpiczastym dachem. Taki układ architektoniczny wydawał się być dosyć osobliwy i zastanowiło mnie, czym został podyktowany. To była kolejna zagadka. Ile ich jeszcze krył Lawhead Court? Myślałem o tym prowadząc samochód w stronę zwodzonego mostu przerzuconego nad głęboką fosą, z nadzieją, że wkrótce się dowiem. Cóż, moim życzeniom miało się stać zadość.

Na dziedzińcu nikt na mnie nie czekał. Wysiadłem z samochodu i rozejrzałem się. Z bliska widać było pewne

oznaki współczesności, ale nie było ich wiele. Dotyczyły głównie zabudowań gospodarczych, przyklejonych do wewnętrznej strony murów. Nie mogłem rozpoznać, jaką funkcję pełnił dawniej garaż, przez którego otwarte wrota widziałem chromowaną chłodnicę Rolce'a, ale miałem nadzieję, że i mój pojazd znajdzie w nim dobrą opiekę. Wydawało mi się, że skądś dobiega parskanie konia i stuknięcie kopytem. Potem zapadła cisza. Żaden ruch ani dźwięk nie mącił spokoju dziedzińca.

- „Pan Cameron?” — usłyszałem nagle — „Proszę o wybaczenie, że musiał pan czekać. Mamy tu niewiele służby, a o tej porze jest zajęta przygotowaniami do lunchu. Postanowiłem więc sam spełnić rolę swojego oddźwiernego, a nie mam w tym wprawy” — mówiący te słowa mężczyzna roześmiał się. Nadchodził od strony głównego budynku. Jego wygląd był pewną, poniekąd przynoszącą ulgę, odmianą po serii niesamowitości — tak właśnie każdy wyobraża sobie angielskiego lorda w stroju nieformalnym: wiek około pięćdziesięciu lat, podkreślany przez siwe, krótko przycięte włosy i nienagannie utrzymane wąsy, ostre rysy szczupłej twarzy, sylwetka niewysoka, ale prężna pomimo wieku, do tego biała koszula, apaszka, kamizelka ze złotym łańcuszkiem zegarka, buty i spodnie do konnej jazdy, no i oczywiście dymiąca fajka w lewej dłoni. Doprawdy, nie umiem sobie dziś przypomnieć koloru jego oczu, ale strój w którym mnie przywitał, tak doskonale szablonowy, mogę opisać dokładnie.

- „Witam w Lawhead Court” — powiedział wyciągając dłoń na powitanie — „Johnatan Winston Wellesley trzeci to właśnie ja”.

- „Panie pułkowniku, Milordzie...” — Zaczęłem nagle zmieszany tym, że nie do końca wiedziałem jak konwenanse nakazywały zwracać się do Lorda, ale ten przerwał mi natychmiast.

- „Panie Cameron, dajmy spokój tytułom. Jesteśmy w jedynym miejscu na Ziemi gdzie mogę zdjąć większość masek. Proszę mnie nazywać po prostu Sir Johnatanem.”

- „Ja zaś, mam na imię Artoud.”

- „W taki razie, zapraszam w moje niskie progi panie Artoud.”

Nie bez powodu przytaczam niemal dosłownie cały nasz powitalny dialog. Po pierwsze, z olbrzymim zdumieniem skonstatowałem wówczas, że na przekór pochodzeniu, tytułom i wyglądowi Lord Northumberland, czy też raczej Sir Johnatan jest człowiekiem miłym i bezpośrednim, wręcz serdecznym. Wchodząc na piętro po wiekowych, kamiennych schodach i łowiąc jednym uchem grzecznościowe odzywki gospodarza, zachodziłem w głowę, czymże sobie, u diaska, zasłużyłem na takie względy? W to, że lord i pułkownik potrafi być również lodowatym potworem, nie wątpiłem ani przez moment.

Po drugie, gdy teraz wyteżam pamięć, usiłując nie przegapić żadnego istotnego dla opowieści szczegółu, uświadamiam sobie, iż wszystko co tamtego dnia mówił Sir Johnatan pamiętam doskonale, wręcz co do słowa. Postaram się więc przytoczyć ich jak najwięcej — myślę, że jestem mu to winien i... Zrozumiecie, dlaczego.

Zatrzymaliśmy się pośrodku ciemnego korytarza, z rzędem maleńkich okienek po jednej stronie.

- „Oto pański apartament” — powiedział Sir Johnatan otwierając dębowe drzwi, na oko starsze niż Deklaracja Niepodległości. — „Nie mamy tu wielu wygod, ale znajdzie pan w nim łazienkę, garderobę i wygodne łóżko. Za chwilę Whigley przyniesie bagaże z samochodu. Whigley to nasz lokaj. Prawdę mówiąc cała służba na zamku nosi to nazwisko. Whigleyowie służą naszej rodzinie od zawsze, conajmniej tak

długo, jak mamy prawo do tytułu lordowskiego. Kiedy już odświeży się pan po podróży, zapraszamy na lunch. Drogę do jadalni również wskaże panu Whigley.”

Istotnie, kilka minut później rozległo się pukanie do drzwi i lokaj w liberii wtaszczył do pokoju moje kufry.

Whigley! Jeśli przyjazna postawa pana domu na chwilę pozwoliła mi uwierzyć, że czeka mnie sielankowy weekend na wsi w bajecznej scenerii prastarego zamku, to sługa swoim wyglądem i obejściem przypomniał mi, że tkwię po uszy w historii dziwnej, wręcz niesamowitej, której ni w ząb nie rozumiem. Zawsze byłem egalitarystą, a jeśli w czasie wypraw zatrudniałem boya do pucowania butów i prania bielizny, to tylko ze względów praktycznych. Uważałem jednak, że uprzejmość wchodzi w zakres zawodowych powinności służby domowej i jeśli ktoś zdecydował się na ten fach, powinien być konsekwentny. Whigley był uprzejmy, wręcz uniżony, ale tylko pozornie. Jego gestykulacja, rzucane spod krzaczastych brwi spojrzenia i dziwaczne grymasy twarzy, dawały w sumie nieodparte wrażenie, iż uważa mnie za idiotę i nawet się z tym specjalnie nie kryje. Efekt potęgował jego dosyć niesamowity wygląd — przygarbiony, z guzowatą, miejscami łysiejącą głową i bladą twarzą o nieregularnych, jakby bezwładnych rysach, bardziej był podobny do cyrkowego dziwadła niż lokaja.

Kiedy kwadrans później prowadził mnie do sali jadalnej, poprzez labirynt korytarzyków, spiralnych schodów i galerijek, miałem nieodpartą ochotę podłożyć mu nogę i spuścić na łeb po kamiennych stopniach. W pewnym momencie sam przed sobą zawstydzilem się tych myśli. Oto stary, zapewne schorowany człowiek miał, dzięki wielopokoleniowej tradycji, zapewniony chleb i dach nad głową, a ja nie potrafiłem ścierpieć jego kalectwa. Doprawdy, Artoud Cameronie, obrońco kalek wojennych - wysty!

Sala jadalna mogła zapewne w dobrych czasach pomieścić kilkudziesięciu uczujących gości, zastałem w niej jednak tylko trzy osoby. Na stole naliczyłem cztery nakrycia — nikogo poza mną nie oczekiwano. Troje mieszkańców i jeden gość w całym zamku, to jak jeden czynny teatr na Broadway'u! Liczyłem na spotkanie z liczną, wielopokoleniową rodziną, na synów, córki, zięciów i szwagrów, zgraję dzieciaków i sędziwego patriarchę rodu — nic z tego. Doszedłem do wniosku, że prastary ród jest na wymarcu, albo też jego siedziba nie cieszy się w rodzinie popularnością. Poza Lordem w zamku mieszkała tylko jego córka Marion i kuzyn Ralph, pastor.

Czterooosobowy lunch przy stole, który wobec rozmiarów pustej sali zdawał się kurczyć do rozmiarów karcianego stolika, był przeżyciem jedynym w swoim rodzaju. Najdalsze kąty jadalni wypełniał mrok ledwie rozpraszany światłem kilku naftowych lamp i promieniami słonecznymi, z trudem przebijającymi się przez płytki brunatnego szkła łączone ołowiem, pełniące w dużych oknach jadalni rolę szyb. Okien, jak mi wyjaśniono, nie otwierano dla ochrony przed kurzem i upałem. Instalacji elektrycznej ani gazowej w zamku nie było. Kamienne ściany zawieszono wyblakłymi arrasami, których tematyki nie potrafiłem zidentyfikować, gdzieś tam wisiły dla ozdoby sztuki dawnego oręża, które jednak niespecjalnie przyciągały wzrok. Dominującym uczuciem był ciężar kamiennego sklepienia nad naszymi głowami. To była niesamowita jadalnia i równie niesamowity posiłek.

Pastor Ralph wyglądał na czterdzieści lat. Poza zdawkowym „Milo mi” nie odezwał się ani słowem, jadł tylko wszystko co pojawiało się na stole, w jakimś nerwowym pośpiechu, jakby ostatnimi czasy głodował, chociaż jego

duszpasterska tusza na to nie wskazywała. Wodził przy tym niespokojnie wytrzeszczonymi oczami i co jakiś czas przyglądał dłońmi długie, napomadowane włosy, nieskutecznie maskujące łysinę.

Lady Marion ocenilem na nie więcej niż 25 lat. Była piękna, wręcz zachwycająca. I bardzo inteligentna, jeśli prawdą jest, że złośliwość świadczy o inteligencji. Najwyraźniej znajdowała wielkie upodobanie we wbijaniu mi słownych szpilek zamaskowanych paplaniną o pogodzie, strojach, samochodach i ostatniej paryskiej modzie. Siedziałem naprzeciwko niej, obserwując jak je, gestykuluje i zwraca się co chwila do mnie z uprzejmym uśmiechem, lub też ogłasza wszystkim następną rewelację z wielkiego świata. Próbowalem jakoś bronić się przed zaczepkami, ale wychodziło mi to coraz gorzej, w końcu niemal zupełnie zamilkłem zmieszany. Przyczyna po temu była równie prozaiczna co wstydliwa, nie zawaham się jednak przed jej wyjawieniem: czulem pożądanie do tej kobiety, wielkie i z każdą chwilą narastające. Nie zachwyt, nie zauroczenie, czy miłość, ale najzwyczajszą zwierzęcą żądze. Czulem ją w ciele, duszy i umyśle. Nie rozumiałem tego, byłem przerażony i zadziwiony. W totalnym zmieszaniu starałem się tylko zapanować nad sobą na tyle, aby nie popełnić jakiejś grubszej gafy.

Sir Johnatan natomiast zachowywał się tak, jakby przy stole nie działo się nic osobliwego. Słuchając go można było pomyśleć, że jest na pikniku z grupką bliskich przyjaciół lub bryluje na rauce w oficerskim klubie. Równie obdzielał przyjaznymi żartami wszystkich, łącznie z milczącym kuzynem, zachęcał do spróbowania tej, czy tamtej potrawy, śmiał się ze złośliwostek córki, a nawet z moich niemrawych odpowiedzi, jakby były niezwykle dowcipne. I tak trwał ten teatr absurdu i groteski, a wokół nas krążyła milcząca służba, zmieniając nakrycia i półmiski.

W pewnym momencie dokonałem odkrycia, które mnie zmroziło: wszyscy służący, tak mężczyźni jak i kobiety, wykazywali te same deformacje ciała co ów lokaj, który zirytował nie swoją beczelnością! U młodszych były one mniej widoczne, ale i tak nie budzące wątpliwości. Najwyraźniej przygarbienie sylwetki, oraz szpetota głowy i twarzy były wrodzonymi cechami wszystkich Whigley'ów. Co mogło być tego przyczyną? Przyszedł mi na myśl chów wsobny i nagle poczułem, że jest mi za ciasno w zapiętym kołnierzyku i krawacie, za ciasno w tej jadalni, w tym zamku, w tej dolinie, a nawet w całej dobrej, starej Anglii.

Resztkę sił dotrwałem do końca posiłku, po czym jeden z Whigley'ów odprowadził mnie do mojego pokoju. Zamknąłem drzwi na solidną, żelazną zasówę i z ulgą padłem na posłanie. Wyczerpany, usnąłem niemal natychmiast.

Przebudzenie było raptowne. Siadłem na łóżku, jakby podrzucony niewidzialną sprężyną i natychmiast wróciłem do przytomności. Przez chwilę dręczyło mnie niewyraźne odczucie, jakby cień sennego kosmaru, jednak nie mogłem sobie przypomnieć niczego poza czarną otchłanią. Sądziłem, iż spałem nie dłużej niż kwadrans, ale rzut oka na zegarek uświadomił mi, że minęła już szesnasta. Pomyślałem, że pewnie niedługo służący przyjdzie z zaproszeniem na tradycyjną filiżankę herbaty. Myśl ta wywołała we mnie lekką panikę - nie tylko dlatego, że wolałbym już nigdy więcej nie oglądać żadnego z Whigley'ów. Cóż u diaska działo się w tym zamku? Po co mnie tu zaproszono? Dlaczego Wellesley'owie - każde na swój sposób - zachowywali się tak dziwnie? Wydarzenia tego dnia nie układały mi się w żadną logiczną całość i czulem się jak wódz armii, gdy jego legiony poszły w rozsypek w pierwszym starciu, a zza horyzontu wylaniają się sztandary kolejnych zastępów wroga. Nie przesadzę, jeśli napiszę, że

poranny nastrój powrócił, tym razem oparty na bardziej realnych podstawach. Nijak nie mogłem skupić się na tyle, żeby na zapas ułożyć sobie kilka celnych ripost dla Lady Marion, lub wymyśleć jak uprzejmie, lecz stanowczo zażądać od Sir Johnatana podania przyczyn, dla których mnie zaprosił. Zamiast tego wyobraźnia podsuwała mi sposoby dyskretnego wymknienia się z zamku - rzucić to wszystko w diabły i uciekać ile mocy w silniku do William's End - tak radził wewnętrzny głos.

Stukanie w grube, dębowe deski przerwało te gorączkowe rojenia. Za drzwiami stał sam Lord i prosił, bym go wpuścił.

- „Panie Artoud... O piątej po południu w porządnym angielskim domu pija się herbatę i jeśli pan zechce, pójdziemy uczynić zadość zwyczajowi. Sadzę jednak, że... wybierz pan co innego.” — Powiedział, kiedy już otworzyłem przed nim drzwi i usiadłszy na jedynym dwóch krzesłach w pokoju. Był bardzo poważny i czulem w nim wielkie, choć dobrze skrywane napięcie. Zdziwiło mnie, że w środku lata miał na sobie ciepły, wojskowy trench.

- „Dowiem się, czemu zawdzięczałem zaproszenie do Lawhead Court?” — Bardziej stwierdziłem niż zapytałem.

- „Zawdzięczałem... To chyba nieodpowiednie słowo. Ale tak, dowie się pan. Czekaj nas długi spacer. Mam nadzieję, że jako porządny obywatel nie wyruszył pan w drogę bez ciepłej odzieży. Proszę coś zabrać — przyda się. I mam do pana, drogi Artoud, jeszcze jedną prośbę: proszę pozwolić mi mówić. Tak właśnie, pozwólc mi mówić. To wszystko nie jest dla mnie łatwe...”

Tajemnica. To miejsce i ci ludzie skrywali ją, a teraz ja, z jakiegoś nieznanego mi powodu, miałem zostać wtajemniczony. Pytania cisnęły się na usta, czulem jednak, że byłoby nie na miejscu. Wiedziałem, że i tak poznam wszystkie odpowiedzi. Czulem to niezwykle podniecenie - mieszkankę ciekawości, strachu i czegoś nieuchwytnego, niewyraźnego słowami, które uzależnia podatne charaktery jak narkotyk. W pogoni za nim ludzie wyruszają w świat, na poszukiwanie nieznanego. „Uważaj, o co prosisz, bo możesz dostać za dużo” — gdzie to przeczytałem? Nie pamiętam. Tak, Przyjacie, uważajcie... Lecząc skąd miałem wiedzieć? Jak mogłem przypuszczać? Jednak nie dla jałowego wylewania żalu piszę do Was - niech opowieść toczy się dalej.

Nie tracąc czasu wyciągnąłem z walizki skórzaną kurtkę pilota, ciepłą i wygodną. Tę samą, którą kupiłem w 1919, kiedy chciałem nabyć aeroplan z demobilu — tylko ona ostała się z tamtych planów i służyła mi doskonale. Starym nawykiem wsunąłem w jej kieszenie kilka przydatnych drobiazgów: latarkę, zapalniczkę, scyzoryk, kompas. Opuściliśmy pokój. Ku mojemu zdziwieniu nie poszliśmy w kierunku głównego wyjścia. Na ile mogłem się zorientować Lord prowadził mnie w stronę osi budynku, gdzie jak pamiętałem wznosiła się wieża. Ale nie kierowaliśmy się ku górze, tylko w dół, coraz niżej i niżej. Wkrótce znaleźliśmy się w korytarzu całkowicie pozbawionym okien. Z niewielkiej szafki zawieszanej na ścianie Sir Johnatan wyjął dwie latarnie, najpewniej z ekwipunku okrętowego, odporne na wiatr i wilgoć. Zapalił je i podał mi jedną. Dalsza droga wiodła poprzez ciemność. Wtedy Lord zaczął mówić. Postarajcie się wyobrazić to sobie - marsz przez kamienne, wionące chłodem korytarze, zdające się nie mieć końca ani początku, ciemności ledwie rozproszone światłem latarni i głos, jakby wydobywający się z otaczających mnie kamieni.

- „Druidzi, wbrew legendom stworzonym przez romantycznie nastroszonych poetów i pisarzy, nie byli specjalnie miłymi ludźmi czczącymi drzewa. Pierwszy Rzymianin, który po powstaniu Boudikki dotarł tutaj na czele swej mocno

przetrzebionej kohorty, miał okazję obejrzeć jeden z ich rytuałów. Odprawiali go pośród kręgów olbrzymich głazów, ustawionych koncentrycznie w centrum doliny. To co zobaczył, skłoniło go do wydania rozkazu wybijania w pień wszystkich kapłanów i licznie zgromadzonych wiernych. Tak też się stało. Potem dowódca, z okrwawionym gladiusem w dłoni poszedł sam, w stronę środka kręgów, choć jeden z druidów, umierający z rozprutym brzuchem, błagał i zaklinał go, aby tego nie robił. Ale on nie posłuchał prośb. Później, gdy rozdawano nagrody zasłużonym w boju, poprosił o tę dolinę. Na fundamencie z druidzkich głazów postawił dom — twierdzę, a okolicznych mieszkańców uczynił swoimi poddanymi. Wie pan, że znajdujemy się na północ od Wałów Hadriana? Zbrojne hordy Kaledończyków przychodziły tu wielokrotnie, lecz ich szturmowały zawsze tonęły we krwi. Nikt nigdy nie zdobył twierdzy stojącej w miejscu, które dziś nazywa się Lawhead Court. Dlatego sadzę, że ów Rzymianin był moim przodkiem, protoplastą rodu. Nie znam jego imienia, chociaż czytałem pamiętniki, które spisał pod koniec życia. Wtedy już żałował i wstydził się swojej decyzji. Nie podpisał się — nie pragnął, by zapamiętano jego imię. Pisał aby ostrzec swoich następców, lecz było już za późno. Ten zamek, drogi Artoud, zawiera w sobie wszystkie poprzednie — jest jak rosyjskie matryoski, czy japońskie kule z kości słoniowej. Nigdy tu nie burzono starego, tylko dostawiano nowe. Zachowano też pierwotny kształt okręgu. Tak Artoud, jestem panem niezwyklej włości. W zakazanym sacrum druidów mój praprzodek odnalazł wejście do podziemi. Tych właśnie, w których teraz jesteśmy. Nie wiem kto je wydrążył, ani kiedy. Ale są starsze niż Akropol, starsze niż piramidy, Terasy z Baalbek czy ruiny Babilonu. Czasem myślę, że były tu zawsze, od początku świata. Ale to nieprawda — są dziełem człowieka.”

— „Czemu służył?” — Zapytałem nie mogąc zapanować nad zdumieniem i oszołomieniem. Ledwie zwróciłem uwagę na fakt, że Lord przestał mnie tytułować „panem”.

— „Służył? Ależ służy nadal! Lecz nie uprzedzajmy wypadków, już wkrótce dowiesz się wszystkiego, Artoud” — ostatnie słowa rozległy się nagłym echem. Domyśliłem się, że wyszliśmy z wąskiego korytarza do jakiegoś pomieszczenia, sądząc po wielokrotnym pogłosie, znacznych rozmiarów. Zimno stało się przesywające. Dawno już szczególnie zapiąłem kurtkę, teraz zacząłem żałować, że nie mam czapki ani rękawic. Nie rozumiałem jakim sposobem, ale w podziemiach zdawała się panować ujemna temperatura. Wykorzystałem chwilę ciszy na oszacowanie w myślach przebytej drogi — jedno tylko mogłem powiedzieć z całą pewnością — byliśmy bardzo głęboko pod ziemią, co najmniej tyle, ile zamek wznosił się ponad nią. Czy opowieść Lorda nie wydała mi się nieprawdopodobna? Owszem, jednak wierzyłem w każde słowo. Dowód ich prawdziwości był wszędzie wokół mnie.

Tymczasem Sir Johnatan odszukał i zapalił pochodnię osadzoną w wykutym w skale otworze. Kilka kroków dalej zapalił następną.

— „Musimy je pozapalać” — powiedział — „wtedy będziesz mógł się rozejrzeć”. Szliśmy więc wzdłuż ścian, a w miarę jak przybywało światła, coraz wyraźniej widziałem, że jesteśmy w dużej, okrągłej sali, o lekko łukowatym sklepieniu, wspartym pośrodku na potężnym filarze, z daleka widocznym jako plama najczarniejszej czerni. Coraz lepiej widoczne były też poustawiane wszędzie kamienne bloki. Leżały na nich przedmioty, w których rozpoznałem najprzeróżniejsze sztuki starożytnej broni. Ku mojemu zdumieniu, wszystkie lśniły nowością, jakby wczoraj wyszły z warsztatu rzemieślnika. Pomimo zimna, nigdzie nie mogłem wypatrzyć białego osadu

szronu, jakby miejsce to było zupełnie pozbawione wilgoci. Tymczasem Lord kontynuował swoją opowieść.

— „Wszyscy moi przodkowie byli srogimi wojownikami. Tak samo zresztą jak i ja. To miejsce to między innymi rodzaj muzeum, czy też może izba pamięci. Mniejsza zresztą o nazwę. Każdy pan na Lawhead zostawił tu po sobie jakiś ślad, zazwyczaj znaczący. Lordowie Northumberland są żołnierzami szczególnego rodzaju — nigdy nie giną na wojnie i nigdy nie sięgają po wyższe stopnie wojskowe. Nie zastanawiałeś się, drogi Artoud, dlaczego ktoś z moją pozycją jest tylko pułkownikiem? Wszak dla lorda ten stopień nie jest żadnym osiągnięciem, dawniej należał mu się po prostu z racji urodzenia. Dla generała wojna to pionki przesuwane na mapie sztabowej, lub co najwyżej dymy wystrzałów oglądane przez lornetkę. A dla nas wojna to krew obryzgująca twarz i ubranie, śmierć oglądana z bliska, spotkanie oko w oko z umierającymi. Mój dziad dowodził w Indiach pułkiem piechoty, kiedy wybuchło Powstanie Sipajów. Zebrał blisko dwie setki białych oficerów, podoficerów, a nawet uzbrojonych cywilów i przebijali się przez ogarnięty pożogą kraj, niemal na oślep, nie wiedząc dokładnie jaką część kraju opanowali buntownicy. Uratował się on i jeszcze sześciu żołnierzy. Na szlaku ich ucieczki Hindusi do dziś opowiadają legendy o szalonym białym sahibie. W niektórych wioskach Kolon Welle to błądy upiór przychodzący nocą, którym straszy się małe dzieci.

Mój ojciec na czele swego pułku gromił Zulusów w Afryce Południowej. Żołnierze opowiadali sobie legendy o tym, jak kiedyś osobiście wziął do ręki asagaję i pokonał pięciu pod rząd wojowników wysłanych przez wodza wioski. Na murzynów padł błądy strach i poddali się bez walki. Ale pułkownik Wellesley i tak kazał rozstrzelać wszystkich mężczyzn i chłopców powyżej dwunastego roku życia.

A ja... Kiedy z rewolwerem w dłoni wychodziłem z okopu i krzychałem „Za mną!” wiedziałem, że moi żołnierze pójdą do ataku, choćby ziemia się gotowała i płonęła. Kiedy pociski dużego kalibru zamieniały ich w czerwoną mgłę, wiedziałem, że gdy poderwę się i pobiegnę naprzód, wszyscy którzy jeszcze żyją, pobiegą za mną. Widziałem, słyszałem i dotykałem śmierci przez cztery lata wojny. Wprost oddychałem nią, czułem jej smak na języku. Byłeś kiedyś w Japonii Artoud? Ja byłem, jeszcze przed wojną, kiedy zawieraliśmy układy z Cesarstwem. Mają tam takie danie: homar z przetrąconym karkiem, jeszcze żyje i próbuje ruszać szczypcami, ale z tyłu jest już posiekany i przyprawiony, gotowy do zjedzenia. Kiedy wbijasz człowiekowi zaostrzoną krawędź saperki w gardło, jest podobnie. Głowa jeszcze żyje przez chwilę, ale ciało jest już martwym kawałkiem mięsa. Jeśli będziesz patrzył w oczy temu człowiekowi, którego właśnie zabiłeś, zobaczysz dokładnie, kiedy opuści go dusza. Dusza. Wierzysz, że coś takiego istnieje? Zresztą, nie musisz wierzyć. Krew jest realna tak czy inaczej, jasnoczerwona, gorąca i pełna życia. Spływa po twoich dłoniach, zalewa ci twarz, wypełnia słodkawym smakiem i zapachem twoje usta i nozdrza. Czujesz wyraźnie to życie, które właśnie odebrałeś. Wiesz Artoud, prawdę mówiąc nienawidzę tych małych, skośnookich sukinsynów, obnoszących się ze swoim bushido. Czulbym się znacznie lepiej, gdybym to ich zabijał w ostatniej wojnie. Wiem dobrze, dlaczego tak bardzo kochają te swoje brzytwiaste miecze.”

Lord zapalił kolejną pochodnię. Ściana wzdłuż której szliśmy zdawała się nie mieć końca. Wszędzie wokół nas była broń. Widziałem stojaki z karabinami różnych systemów i kalibrów, szklane gabloty z wojskowymi mundurami, leżące na kamieniach pasy z kaburami i ładownicami, otwarte i zamknięte futerały robionych na zamówienie sztucerów,

rewolwerów i pistoletów pojedynkowych. Wszędzie porozstawiane były skrzynki i pudełka z amunicją. Wypatrzyłem nawet karabin maszynowy na trójnogu i inny, podobny, ale na podstawie z kółkami i dyszlem.

Byłem wstrząśnięty tym, co usłyszałem. Krwawa opowieść wzbudzała odrazę, niewiadomy cel, do którego zmierzała, przejmował lękiem. Całe to żelastwo, które, w co nie wątpiłem, nie raz służyło zabijaniu, potęgowało nieprzyjemne doznania. Jak wiecie nie znoszę broni. Owszem, są miejsca na ziemi, gdzie karabin decyduje o przetrwaniu, musiałem więc nauczyć się strzelać i niejedną noc spałem z rewolwerem pod poduszką, ale miałem z tego tyle przyjemności, co z picia chininy w malarzycznych okolicach. Nigdy też nie strzelałem do człowieka z zamiarem zabicia. Dla lordów Northumberland broń i zabijanie zdawały się być treścią życia. A Sir Johnatan zapalał kolejne pochodnie i cały czas mówił.

- „Co jednak zrobić, gdy nie ma wojen? Czasem bywało i tak, ale moi przodkowie znaleźli na to radę - byli srogimi panami. W zamkowych lochach, gdzieś ponad nami, zawsze konał z głodu przynajmniej jeden nieszczęśnik. Dopiero nowoczesne wojny zmieniły sytuację — krwi, którą widziałem, starczy na dziesiątki lat.

Od setek lat nikt nowy nie wprowadził się do doliny. Nikt też stad nie odszedł. Kilka rodzin wymarło — pozostali dzierżawcy podzielili się ich ziemią. Czy wiesz Artoud, skąd wzięła się nazwa Lawhead? Wymyślili ją ludzie spoza doliny. Zauważyli, że jej mieszkańcy chodzą zawsze pochyleni, przygarbieni, wpatrzeni w ziemię.”

Wtedy właśnie doznałem olśnienia. Wszystko co usłyszałem, i wcześniej zobaczyłem, ułożyło się w mojej głowie w jasną, logiczną całość — to miejsce było wylęgarnią szaleńców i psychopatów. Coś w wodzie lub glebie, jakiś nierozpoznany czynnik, może radium albo pierwiastek nieznany jeszcze nauce, sprawiło, że mieszkańcy doliny chorowali, zamieniając się w groteskowe potwory jak Whigleyowie, lub cierpiąc na zaburzenia umysłowe jak Sir Johnatan i jego rodzina. Znalazłem się więc sam na sam z szaleńcem, w podziemiach pełnych wymyślnej broni, a trucizna, cokolwiek była, sączyła się i do mojego organizmu. W pełni uświadomiona groza sytuacji nie pozwalała mi cieszyć się z wyjaśnienia tajemnicy Lawhead Court. Przeczynałem, że aby opuścić te lochy, będę musiał stoczyć walkę, być może na śmierć i życie. Strach ogarnął moje ciało swoimi lepkiemi, zimnymi mackami, pomimo mrozu zacząłem się pocić i z trudem panowałem nad drżeniem rąk.

Tymczasem Lord zatrzymał się po raz kolejny, odwrócił w moją stronę i spojrzał prosto w oczy — po raz pierwszy, odkąd wyszliśmy z mojego pokoju.

- „Być może jestem szaleńcem, Artoud, ale mówię prawdę. W jednej z tych szklanych gablot wisi mundur, którego pod Cambrai nie zdjąłem ani na moment przez trzy dni. Gdybyś policzył wszystkie dziury wyrwane i wypalone w nim przez odłamki, nie uwierzyłbyś, że zdjęto go z żywego człowieka. A jednak spójrz na mnie — cztery lata na wojnie i nawet porządnej blizny się nie dorobiłem. Zawsze tylko drobne skaleczenia — dla niepoznaki. Łatwo być bohaterem, kiedy masz pewność, że nie zginiesz. Żniwarze na polach śmierci — tym właśnie byliśmy.”

- „Nie rozumiem” — wychrypiałem przez ściśnięte gardło, czując jak zaczynają drżeć pod moją nogi.

- „Wiem, ale wkrótce zrozumiesz. Już za chwilę, za jedną krotką chwilę. Tam” — Sir Johnatan wskazał dłonią filar, wspierający sklepienie sali. — „Idź w jego stronę. Dowiesz

się wszystkiego. Idź Artoud, teraz już nie masz wyboru, jak i ja nie miałem.”

Wiedziony dziwnym impulsem, odstawiłem latarnię na najbliższy kamień i powoli, krok za krokiem ruszyłem w stronę kolumny czerni. Głos rozsądku w mojej głowie krzychał, że za chwilę dostanę kulę w plecy, aż w końcu nie wytrzymałem i obejrzałem się przez ramię. Lord zniknął, tylko jego latarnia zawieszona na stojaku z karabinami kołysała się lekko.

Zostałem sam. Spojrzałem znowu na czerniący się w oddali filar i wówczas nadeszła pierwsza fala grozy. Lęki i strachy, które czułem do tej pory były niczym wobec przerażenia, jakie nagle mnie ogarnęło. W ciągu całego życia nie czułem niczego podobnego. Nigdy też nie byłem tak nieskończenie samotny, odcięty od wszystkiego co ludzkie i osaczony. „...nie masz wyboru...” — Słowa Lorda ciągle rozlegały się echem w mojej głowie i powoli, okupując każdy krok wielkim wysiłkiem, ruszyłem naprzód. Zacząłem dostrzegać coraz więcej szczegółów: filar nie był tworem natury, nie wykuto go w litej skale, lecz zbudowano z małych kostek, czarnych i połyskujących szkłiscie, tak dopasowanych, że spoiny wyglądały jak wyryte cienkim rylcem. Gdy zbliżyłem się na kilkanaście kroków, zobaczyłem, że mój własny cień, poczynając drgać i wić się na powierzchni filaru. Ciemniał coraz bardziej, rozlewając się po kamiennych kostkach jak plama najczarniejszego atramentu. Stałem osłupiały i patrzyłem na taniec czerni, która w końcu znieruchomiła przybierając kształt prostokąta — drzwi otwarły się. Wypełniająca je ciemność nie była zwykłym brakiem światła, lecz jego całkowitym zaprzeczeniem - gęstą, żywą masą, gotową pochłonąć i zniszczyć każdą odrobinę światła i ciepła, tych dwóch podstaw wszelkiego życia. Biło z niej lodowate zimno, od którego momentalnie zdrętwiała mi skóra na twarzy i dłoniach. Jeśli jestem istotnie wariatem, wtedy właśnie zwariowałem, gdy z owej ciemności wyłonił się On - koszmarny pozór ludzkiej sylwetki, niosący grozę tak olbrzymią, że zamieniła mnie w bezrozumne zwierzę, wyjące z przerażenia. Był tylko konturem, dziurą wyciętą w naszej przestrzeni — wciąż nie znajduję lepszych słów do jego opisu. Jakby pochodził z miejsca, w którym pojęcia ze świata trzech wymiarów i jednej osi czasu traciły wszelki sens. I wierzę, że tak właśnie było — jeśli Piekło istnieje, to stałem przed drzwiami do niego i patrzyłem na wysłannika Szatana.

Nie wiem jak długo tkwiłem tam i wyłem sparaliżowany strachem, walcząc z wszechogarniającym obłędem. Nagle On poruszył się, wyciągnął w moją stronę niby-dłoń, która niespodziewanie nabrała bardziej realnych, upiornych kształtów. Na ten widok, jakby przebrała się miara, zerwałem wreszcie pęta paraliżu i rzuciłem się do ucieczki.

To co nastąpiło potem, działo się samo, niemal bez udziału mojej woli. Po prostu uciekałem, bez żadnego zamysłu ani planu, w stronę światła - jedyne go śladu normalności, który miałem w zasięgu wzroku. Gdy dobiegłem do mojej latarni, spostrzegłem, że postawiłem ją obok otwartego futerału z karabinem myśliwskim, w którym rozpoznałem sztucer Farquarsona - broń dla bogatych snobów, polujących na słonie i nosorożce.

To co zrobiłem potem, było beznadziejnym aktem rozpacz, działaniem całkiem odruchowym. Raz w życiu, w Afryce, strzelałem na próbę z Farquarsona. Teraz moje dłonie same wykonały wszystkie czynności, tak szybko i sprawnie jak nigdy przedtem. Z bronią gotową do strzału odwróciłem się twarzą do niebezpieczeństwa. Wielki Boże, w którego nigdy nie mogłem uwierzyć, On szedł za mną! Powoli, z pustki którą był, wyłaniały się realne kształty, tak przerażające

i wstrętne, że na ich widok omal nie dostałem torsji. Poderwałem sztucer do ramienia i pociągnąłem za spust. Gdybym mógł wtedy myśleć, pomysł strzelania do monstrum z innego wymiaru uznałbym za śmieszny, ale w głowie miałem tylko strach i obrzydzenie. Sztucer wypalił. Fala dźwięku powaliła mnie na plecy. Potwór krzyczał! Wrzask nie z tej ziemi, nie mieszczący się w spektrum wrażliwości ludzkiego słuchu, wypełnił salę. Przewracał stojaki z bronią, przesuwiał skalne bloki i gasił pochodnie. Ze sklepienia zaczął sytać się pył i przysiągłbym, że wysoko nad moją głową zamek zawalił się, zdruzgotany krzykiem bestii. A więc mogłem Go zranić! Widziałem jak wiję się w niesamowitym tańcu bólu i wściekłości, jego ramiona młóciły powietrze gnąc się i skręcając na podobieństwo jadowego węża przygwożdżonego do ziemi rozdwojonym kijem. Pudełko z nabojami miałem tuż obok - przeładowałem karabin i cały czas leżąc wycelowałem, tym razem starannie, w sam środek potwornego, rozmytego w nieustających drgawkach kształtu. W nagłej ciszy, jaka nastąpiła po wystrzale, monstrum powoli osunęło się na kamienną podłogę i znieruchomiło.

Jak mam opisać pustkę, która mnie wówczas wypełniła? Jak wyrazić zdziwienie, które ogarniało mnie na widok każdej rzeczy na jaką patrzyłem, tak jakbym widział ją po raz pierwszy w życiu? Poczułem zimno i spostrzegłem, że mam mokre spodnie — zmoczyłem się ze strachu, sam nie wiedząc kiedy. Byłem zmęczony i słaby, jak jeszcze nigdy w życiu. Udało mi się jednak stanąć na nogi, wspierając się na drogocennym sztucerze jak na lasce.

Dopiero dziś rozumiem swoje zdziwienie w tamtej chwili — nie mogłem uwierzyć, że wszystko to nie okazało się tylko koszmarnym snem, a ja ciągle stałem pośrodku starożytnej, podziemnej sali, zamiast obudzić się z poobiedniej drzemki w zamkowym apartamencie gościnnym.

Nie wiem jak długo tak stałem. Czasem wydaje mi się, że całe godziny wpatrywałem się nieporuszony w ciemny kształt leżący na kamieniach, ale rozsądek podpowiada, że było to nie więcej niż kilka, kilkanaście minut. Z oświecenia wyrwał mnie szelest, tak cichy, że pewnie nie usłyszałbym go, gdyby kamienne ściany nie odbijały echem każdego dźwięku. Strach zadziegnał moje wnętrza w bolesny supeł — pierwszą myślą było, że brama w filarze ciągle jest otwarta i słyszę kolejne monstrum nadchodzące z piekielnych otchłani. Osłabienie minęło jak ręką odjął. Drżącymi rękoma zacząłem przeładowywać karabin, nie myśląc o tym, jakiego narobię hałasu: metaliczny klekot mechanizmu i brzęk upadającej mosiężnej łuski, rozeszły się głośnie echem. Niepokojący szelest uciął na chwilę, po czym usłyszałem odgłos kroków, szybko zmierzających w moją stronę. Ruchem dźwigni zamknąłem zamek broni — wydawało mi się, że jestem gotów.

Po raz kolejny okazało się, że byłem w błędzie. W nieregularnym obszarze światła rzucanego przez kilka ocalałych pochodni nie pojawił się bowiem żaden potwór z piekła rodem, ani Lord pragnący dokończyć dzieła za swojego diabelskiego przyjaciela, lecz szczupłą, kobiecą postać, w której rozpoznałem natychmiast Lady Marion. Podniecenie, które czułem podczas lunchu było już tylko wspomnieniem tak bladym, jakby pochodzącym z poprzedniego życia, jednak widok młodej, pięknej kobiety nie tylko zaskoczył mnie, ale również przyniósł ulgę. Chyba wręcz pozwoliłem sobie na głębokie westchnienie, podczas gdy napięcie wszystkich nerwów mijało równie szybko, jak się pojawiło. Tymczasem ona zatrzymała się o kilkanaście kroków ode mnie. Obrzuciła mnie krótkim, nieprzytomnym spojrzeniem i zaczęła rozglądać się jakby czegoś szukając. Raptem znieruchomiła, gdy jej

wzrok natrafił na czarne truchło leżące na granicy światła i cienia.

Otwierałem już usta, żeby odezwać się, ale silny, wewnętrzny impuls powstrzymał mnie — nagle zdałem sobie sprawę, że Lady Marion przyszła do podziemi bez lampy! A pomimo zimna, zamieniającego każdy oddech w biały kłęb mgły, miała na sobie tylko prostą, czarną suknię sięgającą ziemi.

Gdyby konstatacja tych faktów nie obudziła w ostatniej chwili mojej czujności — nie przeżyłbym.

Uchyliłem się zupełnie instynktownie, bez udziału rozumu, a nawet wbrew niemu, bo widziałem tylko tyle, że Lady Marion nagle skrzyła się w półobrocie, wyrzucając na boki ramiona. Zamiast jednak stać i dziwić się, co też ta kobieta wyprawia, zrobiłem unik, sam nie wiedząc przed czym. Poczułem na skroni lekki dotyk, jakby niewidziany palec narysował na skórze kreskę lodowatego zimna i usłyszałem jak za moimi plecami coś z piskliwym zgrzytem uderzyło w skałę. Wtedy Lady Marion krzyknęła. Wrzask potwora był jak huragan wywołany piekielnymi mocami, przerażający, bo wykraczający poza obszar możliwy do objęcia przez umysł, ale jej krzyk był jeszcze straszniejszy, bo ludzki, rozpoznawalny. I świadomość, że ludzka istota może pomieścić w sobie tyle złości i nienawiści, gorsza jest niż wszystkie szatańskie pomioty. Krzycząc biegła w moją stronę, podobna do harpii, z palcami wygiętymi na kształt szponów, ale ciągle jeszcze była dla mnie piękną, młodą kobietą i nie potrafiłem do niej strzelić. Skoczyła do przodu jak dziki kot, celując paznokciami w twarz i oczy, ja zaś usiłowałem osłonić się i jakoś obezwładnić furiatkę, nie wypuszczając przy tym z rak sztucera. Rychło okazało się to być niemożliwe — wbiła paznokcie głęboko w skórę na moich skroniach i przyciągnęła twarz do swojej, tak, że spojrzeliśmy sobie prosto w oczy.

„Ty...” — wyszczała przez wyszczerzone, zaciśnięte zęby i wówczas coś we mnie pękło — ostatnia bariera utrzymująca mnie po właściwej stronie rzeczywistości trzasnęła jak zapalka. Silnym ciosem kolby odrzuciłem od siebie Lady Marion, a gdy znowu na mnie skoczyła, wystawiłem na jej spotkanie wylot lufy. Ładunek zdolny powalić słonia rzucił nią jak szmacianą kukłą. Padła o kilka kroków ode mnie, drgawki kilka razy szarpnęły szczupłym ciałem, po czym znieruchomiła w szybko rosnącej kałuży czerni.

Tak, zabiłem ją, bez zimnej krwi, ale z premedytacją, z pełną świadomością tego co robię. Wiem jak dla Was może to wyglądać: ze strachu zastrzeliłem piękną, młodą kobietę tylko dlatego, że dostała ataku hysterii. Ale ja wiem, że nie pomyliłem się. To, co zobaczyłem w jej oczach i zniekształconych rysach twarzy nie było złudzeniem, lecz tragiczną, przerażającą rzeczywistością. Czymkolwiek był ów stwór, który wyszedł przez bramę w filarze, ta kobieta знаła go i zawarła z nim pakt. Córka lorda — czarownica, oblubienica Szatana. A ja zabiłem jej oblubieńca. Musiałem zabić także ją, lub umrzeć.

Tak mogę to sobie tłumaczyć teraz, lecz wówczas, po prostu załamane się. Usiadłem bezsilny na kamieniach i zapłakałem z głębi serca, z żalu nad sobą samym. Krew z rozciętej skroni i łzy spływały mi po twarzy i kapały na kamienną podłogę, a razem z nimi odpływała ze mnie resztką sił, tak fizycznych, jak i duchowych. Śmiertelne zimno coraz głębiej przenikało do mojego ciała, lecz ja powoli przestawałem czuć cokolwiek.

Bardzo niewiele brakowało, żebym zapadł się do końca w ów katatoniczny stan i zamarzał na śmierć, zastygając na zawsze

w pozie rozpaczy, jako kolejny eksponat w izbie pamięci lordów Northumberland.

Z otępienia wyrwał mnie ciężar karabinu, który ciągle ścisnąłem w zgrabiłych dłoniach. Grawitacja nie zważając na nie ciągnęła go w dół, boleśnie nadwyrężając mięśnie moich ramion. Mechanicznie, jak automat, po raz trzeci tego wieczora załadowałem broń i świadomość, że znowu mogę walczyć, dodała mi otuchy. Rozejrzałem się — wszędzie wokół mnie widziałem narzędzia do zabijania, te kły i pazury naszego gatunku, które sami sobie stworzyliśmy pod wpływem bratobójczych instynktów. Wobec kosmaru z którym się zetknąłem, nagle wszystkie te strzelby, rewolwery, noże i karabiny stały się czymś swojskim, niemalże bliskim. Pochodziły ze świata, w którym żyłem do tej pory i nie potrzebowały żadnych nadprzyrodzonych mocy, żeby działać sprawnie i skutecznie. Ciężar nabitego karabinu w dłoni dodawał mi siły, ale potrzebowałem ich znacznie więcej. Zacząłem więc przetrząsać lordowskie zbiory. Niemal od razu wpadł mi w ręce pistolet Mautera. Chwilę potem znalazłem dwa potężne rewolwery Webley'a i amerykański pistolet kaliber 45. Ładowałem broń, pasy z kaburami i ładownicami zapinałem wokół bioder i przewieszałem przez ramię, a z każdym kilogramem śmiertelności balastu czułem się silniejszy i coraz mocniej wierzyłem, że jeszcze zobaczę słońce. Przed wyjściem z sali odnalazłem jeszcze ów przedmiot, którym cisnęła we mnie Lady Marion. Czarny jak sadza sztylet, o dziwacznej, nijak nie pasującej do ludzkiej dłoni rękojeści, tkwił wbity głęboko w litą skałę! Nie potrafiłem przemóc obrzydzenia i dotknąć go, za to z rosnącym niepokojem myślałem o długiej, ciętej ranie na skroni, która bolała coraz mocniej i ciągle krwawiła.

Moja latarnia rozbiła się, wziąłem więc tę pozostawioną przez Sir Johnatana i ruszyłem na poszukiwanie wyjścia z podziemi. Wspinając się do góry poprzez kręte schody i wąskie korytarze, zrozumiałem, dokąd muszę iść — cel był dokładnie nad mną.

Z labiryntu lochów wyszedłem bez błędzenia, jakby wiedziony przez niewidzialną nić. Ku mojemu zdumieniu, nie minęło dziesięć minut i znalazłem się z powrotem przy szafce, z której Sir Johnatan — całą wieczność temu — wyjął dwie okrętowe latarnie. Nie skręciłem do swojego pokoju, żeby opatrzyć głowę, przebrać się i lyknąć z butelki „na czarną godzinę”, lecz poszedłem wprost tam, gdzie prowadziło mnie przecucie — do zamkowej wieży. Nie znałem drogi, ale sądziłem, że wystarczy iść z grubsza w stronę centrum zamku i nie pomyliłem się. Wkrótce znalazłem się w jej wnętrzu. Ach! Droga do góry była nie mniej wstrząsająca niż uprzednio wędrówka w dół. Wieża nie miała żadnych pięt, tylko wąskie kamienne schody pięły się spiralnie wzdłuż wewnętrznej strony muru. Nie miały poręczy a kamienne stopnie mocno nadgryzły ząb czasu. Była już noc i maleńkie okienka, niegdyś zapewne strzelnice, nie dawały żadnego światła. Z karabinem w jednej dłoni i lampą w drugiej, objuczony bronią i amunicją, wspinałem się dysząc coraz ciężiej, zmęczenie plątało mi nogi, a każde potknięcie groziło śmiertelnym upadkiem w ciemność. Drzwi które odnalazłem na szczycie nie miały klamki, jedynie okuty żelazem zamek, w którym nie było klucza. Ale ze szpar między deskami sączyło się światło, więc nie zastanawiając się wiele odstawiłem lampę na stopień i przyłożyłem karabin do ramienia. Huk wystrzału rozszedł się echem tak potężnym, że przez chwilę uległem złudzeniu, iż cała budowla się wali. Ciężki pocisk roztrząsał zamek, niemal wyrwijając go z dębowych desek. Kopniakiem otworzyłem drzwi i z pistoletem w dłoni przekroczyłem próg.

— „Czekałem na ciebie Artoud” — głos Sir Johnatana był cichy niby szept człowieka śmiertelnie zmęczonego. — „Od chwili gdy usłyszałem Jego krzyk, a w mojej głowie zagościła wielka pustka i cisza, siedziałem tu i czekałem. Ta pustka... Tak chyba czuje się bluszcz, gdy runie mur, po którym się wspinał.”

Lord siedział nieruchomo na prostym, rattanowym fotelu, ze zwieszoną głową i rękoma bezwładnie opartymi o poręcze. Nie poruszył się kiedy wszedłem, nawet na mnie nie spojrzał. W celowniku broni miałem jego szpakowatą skroń. Szybkim spojrzeniem obrzuciłem pomieszczenie — pokój zajmował cały szczyt wieży, ponad nami był już tylko dach. Duże biurko, dwa fotele, teleskop na obrotowej podstawie, kominek i zapas drewna — nie więcej tam nie było. Ten obraz często staje mi przed oczami: samotny, stary człowiek na tle pustego pokoju, jak pustelnik w swej samotni, lub raczej więzień w celi. Wtedy jednak nie byłem zdolny do wzruszeń. Chciałem poznać prawdę, usłyszeć wyjaśnienie, a jednak stałem tylko z bronią gotową do strzału i dyszałem nieudolnie zmęczony. Nie umiałem z chaosu, który miałem w głowie, wyłowić żadnych słów, żeby zadać pytanie. Zrobił to za mnie Sir Johnatan.

— „Co się stało... z Nim?”

— „Zastrzeliłem Go” — udzielenie tej odpowiedzi nie wymagało żadnego wysiłku umysłowego.

— „Zastrzeliłeś? Tak po prostu?!” — Nagle starszy mężczyzna zaczął się śmiać. Skulony na fotelu chichotał dziko, zwił się i krztusił jak w ataku histerii.

— „Od pierwszego, bezimiennego Rzymianina wszyscy panowie tego zamku próbowali Go zabić. Sprowadzali ostrza wykute z najdziwniejszych metali i wyciosane z rzadkich skal, zamawiali u zamorskich alchemików najwymyślniejsze trucizny i talizmany, bełty do kusz święcił sam papież, a kule odlane ze srebra stygły w wodzie z Lourdes. Ja sam próbowałem wiele razy — bez najmniejszego efektu. On pozwalał nam próbować, abyśmy przekonali się o swej bezsilności. A ty zwyczajnie Go zastrzeliłeś — ot tak, jak zabija się komara uderzeniem dłoni. Wziąłeś sztucer do rąk i już. Kim jesteś Artoud?”

Wydawać by się mogło, że tego dnia przekroczyłem już wszelkie granice i nie nie zdoła poruszyć mnie bardziej. A jednak ostatnie słowa Lorda sprawiły, że całkowicie straciłem panowanie nad sobą. Silnym kopnięciem przewróciłem go razem z fotelem na podłogę, zanim zdołał się podnieść usiadłem mu na piersi i zacząłem łufą pistoletu bić po głowie. W furii wykrzykiwałem słowa, których nie umiem dokładnie powtórzyć. „Kim jesteś?” — to pytanie zabrzmiało jak najokrutniejsza drwina. Byłem nikim, a w każdym razie nikim ważnym, żyłem nie wiedząc nic o zamku Lawhead i tak by pozostało, gdyby nie Sir Johnatan. On mnie tam ściągnął, on zaprowadził do podziemi. On i jego przodkowie służyli temu monstrum, które zabiłem. Chciałem odpowiedzi, bodaj cienia racjonalnego wytłumaczenia horroru, jaki przeżyłem. Kim jestem?! Jestem Artoud Cameron, jeszcze wczoraj byłem szczęśliwym człowiekiem, a dziś jestem szaleńcem i mordercą! Czy Jego Lordowska Mość może mi to jakoś wyjaśnić?

Na szczęście uderzałem na oślep, a Lord osłaniał się rękoma, więc nie wyrządziłem mu większej krzywdy. Wkrótce wyczerpanie wzięło górę nad wściekłością. Odpelźłem na bok i usiadłem na podłodze z twarzą w dłoniach, zakrwawiony, cuchnący moczem i potem, niezdolny do jakiegokolwiek wysiłku. Pistolet wypadł mi z dłoni. W tamtej chwili było mi obojętne, co będzie dalej. Lord leżał nieruchomo, tak jak go zostawiłem. Po chwili zaczął mówić monotonnym,

bezbarnym głosem, a jednak w słowach było coś, co kazało ich słuchać.

„Nikt nie zrozumie, co znaczy wychować się w Lawhead Court. Do piątego roku życia sądziłem, że nie ma na świecie ludzi o innych nazwiskach niż Wellesley i Whigley — nigdy innych nie spotykałem. Potem nauczyłem się czytać i z książek dowiedziałem się, że jest świat poza murami zamku i granicami doliny. Moja matka umarła, gdy byłem mały — niemal jej nie pamiętam, a ojciec pełnił służbę w koloniach. Późno, dużo później niż moi rówieśnicy wyjechałem do szkoły. On potrzebował czasu, aby zadomowić się we mnie. Potem nie miało już znaczenia jak daleko odjechałem — nawet na drugim krańcu świata i tak byłem w Jego władzy. Ale wówczas nie wiedziałem o Jego istnieniu, był tylko nieustającą niewygodą, dręczącym przecuciem czyjeś obecności, które towarzyszyło mi od pierwszych chwil życia, więc nie zdawałem sobie nawet sprawy, że jest czymś nienormalnym. Jak ci Indianie z Ameryki Centralnej, którzy nie wiedzieli, że są chorzy na syfisy, gdyż nigdy nie spotkali nikogo zdrowego. Poznałem prawdę, gdy miałem dwadzieścia trzy lata. To był najstraszniejszy i najszczęśliwszy dzień mojego życia. Wtedy dowiedziałem się, że od chwili poczęcia byłem niewolnikiem sil, przed którymi człowiek wzdryga się z obrzydzeniem i przerażeniem, ale poznałem też, co znaczy być kochanym dzieckiem. To ojciec zaprowadził mnie do podziemi. Wolałby umrzeć niż to uczynić, ale nawet tego nie mógł. Tylko słowa były jego — pamiętam każde, które wypowiedział i jeśli warto było się urodzić, to tylko dla nich. Czy mam opowiadać o tym, co było dalej? Czy jeszcze nie wiesz Artoud? Spędziłem życie w pogoni za krwią i śmiercią, aż nadeszła Wielka Wojna i nie musiałem już szukać. Sądzisz, że łatwo było mnie, lordowi i pułkownikowi chodzić w pierwszym szeregu tyralier? Sam wódz naczelny wydał mi w tej sprawie rozkazy, ale powołałem się na honor szlachcica i musiał ustąpić. Honor! To On karmił się bólem który zadawałem, krwią tryskającą na moich oczach, spływającą mi po dłoniach. Tyle śmierci wokół mnie, tak bardzo chciałem zginąć, ale nie mogłem — On mnie chronił.

Musiałem znaleźć żonę i sprowadzić ją do Lawhead. Musiałem mieć dziecko. Musiałem. Nie zawsze mi rozkazywał, ale gdy to czynił, działał się jak chciał, nie inaczej. Nigdy też nie mogłem o Nim mówić, nawet sam do siebie w zamkniętym pokoju. I ciebie kazał mi sprowadzić, wybac Artoud, musiałem! Ten artykuł... Gdy go przeczytałem, On zażądał ciebie. Musiałem! Ale nie wiem po co! Byłem jego niewolnikiem, ale nie sługą. Nie zawarłem paktu, chociaż obiecywał tak wiele. Inni, dawno temu, jak ów pierwszy Rzymianin, zgadzali się na to. Zawierali pakt, dla władzy, potęgi, bogactwa. Wszystko jest w podziemiach: broń którą zabijaliśmy przez tyle pokoleń, pamiątki, papiery, manuskrypty, wszystko — cała historia. Może inni wiedzieli więcej, ale nie ja. Ja nie chciałem wiedzieć, niczego nie chciałem! Ja tylko musiałem... Ci, którzy się zgodzili...” — Sir Johnatan urwał w pół zdania. Od dłuższego już czasu patrzyłem na niego, jak leży nieruchomo i opowiada, że wzrokiem utkwionym w belkach dachu. Nagle zamilkł, przetoczył się, uniósł na wyprostowanych ramionach i spojrzał mi prosto w oczy — „Marion?” — tyle tylko zdołał z siebie wyrzucić. I po cóż było odpowiadać, skoro znał odpowiedź! Uciekłem wzrokiem i milczałem, a Lord powoli zamieniał się w zwykłego, starego człowieka, który już tylko cierpiał zwinięty w kłębek na podłodze i szlochający. W odruchu litości wstałem i podszedłem, pragnąc go jakoś pocieszyć i uspokoić. To co wówczas zobaczyłem sprawiło, że zapomniałem zarówno o zmęczeniu jak i litości. Nerwy i mięśnie znów miałem napięte,

a włosy zjeżone strachem. Wyszarpnąłem rewolwer z kabury i stałem nad wijącym się ciałem starca, coraz wyraźniej dostrzegając straszliwą prawdę. Non omnis moriat — jakże prawdziwe, choć nie to Horacy miał na myśli pisząc swe Ody, co wówczas zobaczyłem! Cokolwiek zastrzeliłem w podziemnej sali, ohyda mieszkająca po drugiej stronie bramy nie zginęła! Jakaś jej część żyła nadal w każdym kamieniu zamku i w jego mieszkańcach. Nie mogłem mieć co do tego najmniejszych wątpliwości. Widziałem to! Czuję! Zobaczyłem cię czarnego monstrum w wygięciu ciała Lorda, w gestach jego dłoni obejmujących głowę i rozmazujących łzy na policzkach, w targających nim gwałtownych spazmach. To było jak otwarcie trzeciego oka, z istnienia którego dotąd nie zdawałem sobie sprawy. Czy była to cecha wrodzona, czy też nabyta w spotkaniu z koszmarem, faktem jest, że w tamtej chwili posiadam dodatkowy zmysł, jakbym widział ósmy kolor tęczy, lub słyszał wibracje gwizdka na psy. Och! Gdybym posiadał tę zdolność wcześniej! W jednej chwili przed moimi oczami zawirował kalejdoskop obrazów: poranne przecucia, glazy strzegące wjazdu do doliny i dreszcz niepokoju kiedy je mijałem, dziwaczny wygląd zamku widzianego z oddali przez lornetkę — wszystko zrozumiałem, lecz o wiele za późno.

A tymczasem Sir Johnatan ciągle płakał u moich stop. Nosił w sobie zło tego miejsca — nowym zmysłem dostrzegałem to tak wyraźnie, jak gdyby był trędowaty. Bezbrzeżna żalność i litość dla niego, oraz siebie samego ogarnęła mnie, gdy odważyłem się w myślach nazwać rzecz po imieniu.

Nie znajduje sił na dokładne opisanie tego, co nastąpiło później. To koszmar, najgorszy ze wszystkich. Zabiłem Sir Johnatana. Szlochając strzeliłem mu dwa razy w głowę, a później obszedłem cały zamek, zabijając wszystkich jego mieszkańców. Zastrzeliłem nawet konie w stajni i to samo zrobiłbym z psami, gdyby jakieś tam były. Nie wiem jakim sposobem, ale gdy po raz ostatni tej nocy nacisnąłem spust, wiedziałem z całą pewnością, że nie ma już na świecie żadnych Wellesley'ów ani Whigley'ów. Czuję też i było to wrażenie nie pozostawiające żadnych wątpliwości, że jestem jedyną żywą istotą na zamku Lawhead.

Stałem na pustym dziedzińcu głęboko wdychając chłodne powietrze nocy i machinalnie przeladowywałem pistolety, jeden po drugim. Byłem spokojny, umysł miałem jasny i trzeźwy. Skupiłem się na dobrym zaplanowaniu najbliższych kilku godzin: musiałem się umyć, przebrać i spakować, oraz zatrzeć najlepiej jak się da ślady mojej bytności w Lawhead Court. W sercu podróżnika ciekawość umiera jako ostatnia, dlatego też postanowiłem w miarę możliwości zebrać jak najwięcej śladów, które mogłyby nieco rozświetlić mrok skrywający tajemnice podziemnej bramy.

Wykonanie wszystkiego zajęło mi niewiele więcej niż godzinę. Z opatrzoną głową i w świeżym ubraniu — ciągle jednak obwieszony bronią — udałem się do samotni Lorda, na szczyt wieży. Przejrzałem zawartość szuflad biurka, poszukałem też sekretnych schowków, które jak sądziłem mogło posiadać. Nie zawiodłem się. Mebel skrywał szkatułę z takowego drewna, zamkniętą w sposób, którego nie potrafiłem na szybko zidentyfikować. Zabrałem ją w całości, dokładniejsze badanie odkładając na później.

Wychodząc spojrzałem przypadkiem w jedno z okien i zobaczyłem kilka świecących punktów, które w pierwszej chwili wziąłem za gwiazdy, ale natychmiast uświadomiłem sobie, że leżą o wiele za nisko, aby nimi być, dużo poniżej linii horyzontu. Zgasłem lampę, szeroko otworzyłem okno i wyjrzałem na zewnątrz — cała dolina roiała się od światła! Przypominałem sobie o teleskopie. Jego podstawa okazała się

być zaopatrzona w rolki, dzięki czemu bez problemu przysunąłem go do okna. Przy okazji uświadomiłem sobie, że sposób zamocowania instrumentu właściwie wykluczał obserwacje astronomiczne, natomiast doskonale nadawał się do oglądania każdego miejsca w dolinie — nic w jej obrębie nie mogło się ukryć przed wzrokiem Lorda. Ja również nie potrzebowałem długo wpatrywać się w szkła teleskopu, aby pojąć co się dzieje. Tej nocy w dolinie nikt nie spał! W domach dzierżawców paliły się światła, a grupki ludzi z lampami i pochodniami ciągnęły w stronę zamku. Ocenilem, że minie jeszcze godzina, zanim pierwsi z nich zastukają butami w deski zwodzonego mostu. Musiałem się spieszyć, niezależnie od tego czy nadchodzący byli niewolnikami pragnącymi naocznie przekonać się o śmierci pana, czy też wyznawcami, łaknącymi zemsty za pokonanie ich boga.

Pokonując strach i odrazę zszedłem raz jeszcze do podziemi. Pochodnie dawno już wypaliły się, poza tym jednak nie nastąpiła tam żadna zmiana, wszystko leżało tak, jak przed kilkoma godzinami. Po przekroczeniu pewnej granicy, pozostaje w człowieku niewiele miejsca na sentymenty. Przeszukałem więc pobieżnie zwłoki Lady Marion i zabrałem skórzany woreczek, który miała na sznurze przewieszony przez ramię. Odnalazłem też manuskrypt anonimowego Rzymianina zamknięty w tubie z brązu, a także kilka ksiąg i paczek luźnych pergaminów. Na koniec objuczyłem się taką ilością broni i amunicji jaką tylko zdołałem unieść i powróciłem na powierzchnię. Nie zdobyłem się tylko na to, aby podejść do nieruchomego, czarnego kształtu leżącego w połowie drogi do filaru, ani, żeby dotknąć czarnego sztyletu, który mnie zranił.

Opuściłem zamek na dwie godziny przed świtem. Nie zapaliłem reflektorów, aby nie zwracać na siebie uwagi ludzi, którzy musieli być już niedaleko, żeby zaś utrudnić ewentualny pościg przebiełem wszystkie opony lordowskiego Rolce-Royce'a. Łupy ukryłem w bagażniku, tylko pistolet kaliber 45 wsunąłem na wszelki wypadek za pasek spodni. Na szczęście na głównej drodze wychodzącej z doliny nikogo nie spotkałem i nie musiałem go użyć.

Z powodu fatalnej drogi i ciemności jechałem dosyć wolno. Niebo zaczęło już szarzeć gdy zbliżyłem się przejazdu między dwoma głazami. Dla mojego nowego „oka” były niczym jaskrawe reflektory w beksiężycową noc, czy też może raczej kleksy atramentu na śnieżnobiałej kartce. Starożytni barbarzyńcy często do gołej ziemi niszczyli wszelkie ślady po kulturze pokonanych wrogów. Być może znaczy to, że wiedzieli coś, o czym już legionom Imperium zdarzało się nie pamiętać, a człowiek współczesny całkiem już zapominał. Gdybym tylko miał czym, rozbiłbym te prastare, zabytkowe kamienie na proch.

Kiedy dojechałem do głównej drogi, westchnienie ulgi samo wyrwało się z mojej piersi. Zapaliłem reflektory, wcisnąłem gaz i kilka godzin później szczęśliwie dojechałem do William's End.

Dziś mija piąta doba mojego pobytu w rodzinnej posiadłości. Zaraz po przyjeździe odesłałem kucharkę i stajennego którzy służyli wujowi Robertowi, na bezterminowy urlop, tłumacząc, że zamierzam pracować nad nową książką i potrzebuję samotności. Dom stoi na uboczu, od najbliższej wioski dzieli mnie ponad godzina szybkiego marszu, a drogą, którą widzę z okna na piętrze, tylko raz dziennie przejeżdża ciężarówka dostawcza. Jestem tu zupełnie sam, nie mając za towarzysza nawet psa, czy kota. Nie mam też nadziei, że opuszczę to miejsce żywy.

Wszystkie dni spędzam tak samo. O świcie zapadam w kilkugodzinna drzemkę, z której, najpóźniej w południe, budzą mnie koszmary. Sypiam na fotelu wystawionym przed dom, w pełnym blasku słońca. Pogoda ciągle mi dopisuje, ale lada dzień spodziewam się nadejścia chmur. To będzie początek końca. Po południu zjadam cokolwiek, wypijam szklaneczkę szkockiej i zasiadam do papierów. Mam co studiować. Taekowa szkatuła okazała się być zabezpieczona chińską łamigłówką, z rodzaju tych, których ułożenie może zająć pół życia. Na szczęście młotek i łom spisały się nie gorzej niż miecz Aleksandra w Gordionie — oto prawdziwy triumf cywilizacji zachodniej. Znalazłem w niej zestaw wycinków prasowych, dziennik Lorda oprawiony w skórę i zeszyt w kratkę, sprawiający wrażenie książki buchalteryjnej, pełen tabel, słupków i zestawień liczbowych. Notatki prasowe pochodzą z kilkunastu dzienników europejskich i jednego japońskiego. Skatalogowane zostały według dat, oraz nazwisk osób których dotyczą. Najstarsza ma ponad trzydzieści lat. Część z nich została przetłumaczona na angielski. Wyliczenia w zeszycie dotyczą strat i zysków odniesionych przez poszczególne państwa w Wielkiej Wojnie. Najwyraźniej Sir Johnatan nie korzystał z ogólnie dostępnych danych, lecz gromadził je sam, wykorzystując rozliczne koneksje. Wnioski które zapisywał na marginesie są wstrząsające. Część wyliczeń dotyczy oddziałów z kilku armii, dowodzonych przez wybranych oficerów — ich nazwiska częściowo pokrywają się z tymi z notatek prasowych. Mam też do przeczytania manuskrypty z podziemi — nie wiem kiedy zdołam to uczynić, gdyż oprócz kilku napisanych po łacinie i w staroangielskim, większość została spisana w językach których jeszcze do końca nie zidentyfikowałem. Wielką pomocą jest dla mnie biblioteka wuja Roberta. Okazało się, że zbierał nie tylko rupiecie, ale zgromadził również imponujący księgozbiór, a także archiwum naszej gałęzi klanu. Najciekawszą i najcenniejszą część zbiorów stanowią niezwykle stare pergaminy, najprawdopodobniej kopie jeszcze wcześniejszych dokumentów, oraz inskrypcje spisane z kamieni odnalezionych kilka lat temu przez archeologów wśród Wzgórz Cheviot. Spisane są w kilku językach, za pomocą alfabetu łacińskiego i kilku rodzajów run. Wuj nie ukończył ich tłumaczenia, zostawił jednak bardzo szczegółowe notatki i podręczniki, oraz wskazówki uzyskane od anonimowego wykładowcy z Uniwersytetu St. Andrews. Miesiące i lat potrzeba by na ogarnięcie tego wszystkiego, ja zaś mam do dyspozycji dni, jednak nie poddaje się, gdyż nic innego mi nie pozostało. Z nielicznych kawałków układanki, które udało mi się do tej pory zgromadzić, wyłania się szkice - ledwie widoczny zarys fragmentu większej całości. Notuję na bieżąco wszystkie swoje spostrzeżenia, urwane myśli, przeczucia. Nie mam czasu, by starać się zebrać je w jakąś bardziej spójną formę. Z niejakim zdumieniem skonstatowałem wczoraj, iż rzeczy o których czytam mogą mieć pewien związek z moimi własnymi pracami etnograficznymi. Bardzo żałuję, że nie mam tu książek z którymi zetknąłem się w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic. W notatkach jakie tam sporządziłem, pominąłem niestety wiele rzeczy, które wówczas wydały mi się położone za daleko w sferze zabobonu i zmyślenia. Sądziłem, że pewną wskazówką w pracy będą przedmioty, które znalazłem w sakwie przy Lady Marion. Niestety, są one zupełną zagadką. Nie potrafię pojąć przeznaczenia kryształowej kuli, pięciu kamieni pokrytych runami, ani trzech czarnych pierścieni, których nawet nie odważyłem się dotknąć, gdyż za bardzo przypominały mi sztylet wbity w skałę.

Jedną tylko rzecz ustaliłem z dużą dozą pewności, bardziej jednak dzięki intuicji i połączeniu pewnych faktów, niż dzięki studiom nad księgami. Sadzę, iż zostałem sprowadzony do Lawhead Court jako samiec zarodowy dla córki Lorda. Ród lordów Northumberland kończył się na niej, bezdzietny kuzyn Ralph z jakiegoś powodu nie interesował pana podziemi, a Sir Johnatan zdołał zapanować nad sobą i nie poślubił nigdy drugiej kobiety, po tym jak owdowiał. Potrzebny był następca, kolejny niewolnik, lub raczej wyznawca, gdyby poszedł w ślady matki. Nagły przypływ pożądania podczas lunchu był próbą zawładnięcia moim umysłem na poziomie pierwotnych odruchów. Dlatego zaraz po posiłku czułem się tak wyczerpany. Lady Marion zesłała za mną do podziemi, gdyż ich mieszkańiec chciał nas połączyć. Nie wiem tylko dlaczego jego wybór padł na mnie — odpowiedz na to pytanie, kryje się być może w owych runach, których już chyba nie zdążę odczytać.

Przerwywam pracę, gdy zbliża się zachód słońca. Przyrządzam sobie dzbanek mocnej kawy, robię kilka kanapek i wracam do pracowni wuj, położonej na poddaszu. Nocą, dzięki księżycowi i gwiazdom jest tam tak jasno, że niemal można czytać. Światło wpada przez duże okna zamontowane w dachu — ponoć wuj Robert bardzo nie lubił sztucznego oświetlenia. Noce są równie bezchmurne jak dni, a księżyc dopiero co osiągnął pełnię, z niepokojem jednak myślę co będzie dalej. Mam przeczucie, podbudowane kilkoma zapisami w starych księgach, że światło jest moim sprzymierzeńcem. Zanim jednak zajdzie słońce mam jeszcze kilka rzeczy do zrobienia. Na stole przy którym siedzę, rozkładałam cały mój arsenał: pistolety, strzelby, sztucery, przeglądam każdą sztukę broni z osobna, rozkładam, sprawdzam działanie mechanizmu i ładuję na nowo. Czasem sam sobie wydaję się śmieszny, gdy tak siedzę pośród tego żelastwa, które jeszcze niedawno wywołałoby we mnie co najwyżej lekką niechęć mieszaną z niesmakiem. Teraz jest ono moją ostatnią nadzieją. Nie, nie na ocalenie. Na godny koniec.

Tak jak i Was podczas czytania tego listu, mnie samego codziennie nacierają wątpliwości, czy wydarzenia ostatniego tygodnia nie są czasem efektem wadliwego działania mojego mózgu, czy monstrum do którego strzelałam nie było tworem halucynacji, efektem zatrucia dusznym powietrzem podziemi, czy nieświadomie zażytym narkotykiem. Tak zwany „zdrowy rozsadek” wytresowany latami „naukowej” edukacji mówi mi, że rzeczy jakie widziałem nie istnieją i istnieć nie mogą, że zmyśliłem je sobie aby mieć pretekst do dokonania ohydneho morderstwa, gdyż jestem nikim więcej jak groźnym psychopatą siedzącym nad stertą antycznej makulatury, zapisanej przed wiekami przez podobnych jemu wariatów. Być może ktoś inny na moim miejscu wmówił by sam sobie, że uległ przewidzeniu i omamom, ja jednak inaczej rozumiem racjonalizm myślenia. To co przeżyłem jest faktem, mam na to namacalne dowody, a zwydy, sny i halucynacje podlegają zbyt wielu ograniczeniom opisanym przez współczesną medycynę, aby można było za ich pomocą wyjaśniać każde zajście nie pasujące do obowiązującego obrazu świata.

Nie ma najmniejszej wątpliwości, że zetknąłem się z siłami potajemnie bytującymi w naszym świecie, conajmniej od tysięcy lat. Naiwnością byłoby sądzić, że po wszystkim co się stało pozostawią mnie one w spokoju. Każdego dnia i każdej nocy spodziewam się ataku. Względnie bezpieczny czuję się tylko w świetle słonecznym. Jeśli pojawią się ludzie — pobratymcy Lady Marion, mam zamiar stoczyć walkę i choć kilku z nich odesłać do Pieła, gdzie jest ich miejsce. Wątpię,

żeby kula ze sztucera mogła mnie po raz wtóry uratować w obliczu istoty spoza czasu i wymiarów, ale ją również mam zamiar przywitać z bronią w ręku. Czasem, w przypływie patosu, zastanawiam się czy powinien to być amerykański Colt, francuski Lebel, czy może skalkówka Murdocha z Doune. Ta broń to dziedzictwo mojego gatunku, zwykłe ludzkie zło, które ja również mam we krwi. Nie szukam w księgach magicznych formuł, ani przepisów na ochronne amulety. Kiedy nadejdzie mój czas, będę walczył jak człowiek.

Możliwe też, że będzie zupełnie inaczej. Żaden stwór nie zmaterializuje się na podwórku przed domem, nie zastukają do drzwi wyznawcy zła, tylko inspektorzy ze Scotland Yardu, wsparci oddziałem mundurowej policji. To będzie straszne, gdyż wiem, że nie zdołam wystrzelić do niewinnego człowieka. Umrę więc w hańbie, na szubienicy, jako masowy morderca, którego sława zepchnie w cień nawet Kubę Rozpruwacza. Lub też spędzę resztę swoich dni w oddziale zamkniętym szpitala psychiatrycznego, zabijany na raty elektrowstrząsami i zastrzykami odurzającymi. Jest to jednak mało prawdopodobne. Wierze, że śledztwo w sprawie Lawhead Court toczy się już od kilku dni pod nadzorem najwyższych władz państwowych. Gdyby jakikolwiek ślad prowadził do mojej osoby, dawno już miałbym gości w William's End.

Po cóż zresztą oszukuje sam siebie? Wpadną w końcu na mój trop, ale nie sądzę, żebym dożył jakiegokolwiek procesu. Jeśli nawet nikt i nic nie zjawi się by odebrać mi życie, umrę i tak. Już niedługo.

Rana na mojej skroni nie goi się. Owszem, po kilku godzinach na słońcu przestaje czuć ból, znika obrzęk, a rozcięcie zasklepia się. Jednak w ciągu nocy dolegliwości stopniowo powracają, czasem brzegi rany rozchylają się, zaczynam znowu krwawić, a w lustrze mogę zobaczyć, że wewnętrzne tkanki przybrały niezdrowy, sinofioletowy kolor. Każdy wschód słońca witam z lekką gorączką, która mija podczas snu. Dzięki pięknej pogodzie ciągle jeszcze mój stan nie pogarsza się, ale też i nie poprawia. Ze strachem myślę o pierwszym pochmurnym dniu. Widziałem ludzi umierających na zgorzel i gangrenę - to jedna z najstraszniejszych śmierci jakie można sobie wyobrazić. A głowy nie da się amputować. Próbowalem leczyć się czerviami, jednak nawet muchy omijają moją ranę. Nie sądzę, żeby nóż był zatruty. Uważam raczej, że cały był trucizną, na jaką rodzaj ludzki nie zna i nigdy znać nie będzie antidotum. Jeśli ból stanie się nie do zniesienia — po raz ostatni posłużę się pistoletem. Ciekawe, kto też będzie wówczas mnie podglądał przez okno w dachu?

Zbliża się zachód słońca, wypada więc pożegnać się. Jutro włożę kartki do trzech kopert, zapieczętuję i znajdę jakiś sposób na ich wysłanie. Jeśli będzie jakieś jutro.

Pozdrawiam Was

Artoud

P.S. Zanim zasiadłem do pisania, przejrzałem wszystkie moje notatki z ostatnich dni. Nie wiem, ile powinienem, ile mogę Wam przekazać. Nie wiem nawet czy, ani jaką drogą te listy do Was dotrą. Staram się być ostrożny. Nie jestem w stanie wyjaśnić zbyt wiele bez podania imion i nazw, a mam podstawy przypuszczać, że samo ich zapisanie, pozwoliłoby pewnym siłom na odnalezienie tych przesyłek. Wiem, że wysyłając je, narażam Was na niebezpieczeństwo, zdecydowałem się jednak to zrobić. Nie wybrałem Was przypadkiem — wierze, że będziecie pamiętać kim byłem. Kim my byliśmy...

Żegnajcie przyjaciele.



Andrzej Pilipiuk

Z maszynopisem w ręce.

listy na początek wieku

„Był geniuszem i był gotów służyć ludzkości. W zamian oczekiwał jedynie pokrywania swoich wydatków”.

R. Rankin

W poprzednim felietonie podawałem przepis na super bestseller, dziś pora na analizę rynku. Zastanówmy się logicznie. Czy jeśli napiszemy dzieło na miarę Harrego Pottera mamy szansę przebić się z nim na rynek?

A zatem dziś będzie opowieść z życia pisarza. Początek zeszłego roku: nic jeszcze nie wskazuje na rychły kryzys, który dotknie sprzedaż kontynuacji cyklu o przygodach pana samochodzika, ja jednak czuję przez skórę, że należy przedsięwziąć środki. Jeśli coś się popsuje — będę miał zabezpieczenie. Jeśli wszystko będzie grało, podwoję zarobki i będzie mnie wreszcie stać na wyprawę do Etiopii.

Styczeń i część lutego poświęcam na napisanie kolejnego Samochodzika pt. „Okno Jelenia” — nie wiem jeszcze, że zostanie odrzucony. W marcu piszę jeszcze jednego „Zaginione miasto” — na zapas. Kwiecień i maj to dwa miesiące ogłupiającej katorżniczej pracy. Kursuję między domem a Biblioteką Narodową, sprawdzam dziesiątki szczegółów — akcja częściowo będzie rozgrywać się w przeszłości. Epokę, w której osadzam jeden tom znam dobrze — ale i tu muszę sprawdzić masę detali i przypomnieć sobie sporo szczegółów. Drugi tom - akcja w 1624 roku wymaga przestudiowania kilku monografii i podręcznika chorób tropikalnych — bohaterowie zetkną się z dżumą.

Resztę doby zajmuje mi mozolne pisanie. Miesiąc to około 20 dni, które można poświęcić na pracę. Teoretycznie wystarczy posuwać książkę o 10 stron dziennie. W praktyce liczne obowiązki powodują ciągłą utratę czasu, który można poświęcić na pisanie. A pisać trzeba. A więc zero telewizji, zero odpoczynku, zero czytania dla przyjemności. Do roboty. Do tego korekta. Nie mam na nią czasu — ale mam znajome, które niedrogo doprowadzą mój tekst do stanu używalności. Po publikacji odrobię te kilkaset złotych.

Przychodzi koniec maja. Dysponuję maszynopisami dwu tomów cyklu liczącymi po 180 stron. Podchodzę do jego wydania zaczynam od wydzielenia potencjalnego wydawcy z ogólnej puli firm zajmujących się produkcją książek. A zatem idę do księgarni, patrzę kto też wydaje książki dla młodzieży i spisuję adresy zazwyczaj umieszczone w stopce redakcyjnej. J.K. Rowling ze swoim maszynopisem obchodziła wydawnictwa. Dopiero w siódmym z kolei przyjęto Harrego do

druku. Jestem na dzień dobry w znacznie gorszej sytuacji — w naszym kraju nie ma siedmiu wydawnictw drukujących polskie książki przeznaczone dla młodego czytelnika.

W tej sytuacji spisuję adresy istniejących. Teraz pora na analizę nazwijmy to profilu wydawnictwa. Jak się szybko zorientuję cztery z nich drukują tylko i wyłącznie przekłady. Skreślam. Jedno jest częścią wielkiego koncernu wydawniczego — nazwy tu na wszelki wypadek nie podam — gdzie już mnie parokrotnie wyrolowano i gdzie na 90 złotych honorarium czekałem 6 miesięcy. Skreślam z listy. Jeśli nie potrafili dotrzymać słowa w drobiazgach nie należy z nimi rozmawiać o sprawach poważnych. Kolejne drukuje wyłącznie książki pani M. Musierowicz — należy przypomnieć, że powstało z jej inicjatywy i wyłącznie do eksploatacji jej talentu. Można spróbować — zwłaszcza że ta wybitna — piszę bez ironii — pisarka ostatnio zadeklarowała, że się wycofuje. Może będą szukali kogoś następnego z talentem do eksploatowania? Sprawdźmy.

Zostały trzy. Jedno drukuje moje powieści będące kontynuacją cyklu przygód Pana Samochodzika. Tam już pytałem — nie są zainteresowani rozszerzaniem oferty. Zostały dwa. Oba niestety mieszczą się cholernie daleko — najlepiej byłoby zanieść maszynopis osobiście ale koszt przejazdu jest niestety zabójczy. Wysłałam pocztą.

Oczywiście jako profesjonalista mający na koncie pięć (obecnie siedem) wydanych książek załączam odpowiedni list. W liście przedstawiam się jako samorodny geniusz, wspominam o moich ogromnych dokonaniach, i o licznych nagrodach literackich, do których zostałem nominowany. Teoretycznie wydawca sam to powinien wiedzieć, lub umieć wyszukać w internecie ale biorąc pod uwagę jacy nieucy siedzą po redakcjach... W każdym razie daniel do zrozumienia, że jest się profesjonalistą sprawi, że przeczytają chociaż kawałek nadesłanego maszynopisu zanim umieszczą go w kontenerze celem przeróbki na papier toaletowy... Wspominam też, że nadesłane dwa tomy są początkiem 15 tomowego cyklu, dołączam konspekty sześciu kolejnych tomów, oraz deklaruje gotowość podpisania umowy na dostawę czterech tomów rocznie. Na koniec pora określić ile też chcę za swoje usługi. Jest recesja więc proponuję grosze. Równowartość tysiąca dolarów za tom. Przy nakładzie 4 tysiące egzemplarzy będzie to złotówka od tomu. Więcej musieliby zapłacić tłumaczowi za przekład zagra-

niczny. A dla żyjącego skromnie pisarza 16 tysięcy złotych rocznie będzie poważnym zastrzykiem gotówki.

Zaczyna się jałowy etap czekania na odpowiedź. Po trzech miesiącach nieco zniecierpliwiony dzwoni do wydawcy dowiedzieć się co też słychać z moim bestsellerem. Odpowiedź jest zdawkowa. Przekazano do działu, który zajmuje się czytaniem i dział sam się ze mną skontaktuje. Po kolejnych dwu miesiącach dzwonię do działu zajmującego się czytaniem. Nikt nie jest w stanie powiedzieć nic sensownego ale zapewniają, że jak przyjdzie czas to się skontaktują. W zasadzie dla ocenienia czy książka jest warta przeczytania wystarczy pokonanie pierwszych 10 stron. Doświadczony redaktor potrzebuje na to dziesięć minut. Skoro pracują już sześć miesięcy to znaczy, że albo im się spodobało — i zaznaczają ewentualne usterki do poprawienia albo dyskutują na kolegiach redakcyjnych czy wydać dzieło czy też nie. Druga interpretacja opóźnienia jest mniej optymistyczna: zatrudniają na stanowiskach redaktorów kompletne dupy wołowe. Ponieważ wydawnictwo jest duże, opanowało poważny sektor rynku należy tę drugą możliwość zdecydowanie odrzucić.

Po siedmiu miesiącach przychodzi zdawkowy list. Dziękują za zainteresowanie bla bla, w obecnej sytuacji wydawniczej bla bla, „a poza tym ma Pan wygórowane żądania finansowe”.

Owszem mamy w kraju recesję ale są wydawnictwa, które na przekór kryzysowi podwoiły liczbę sprzedawanych książek. Wygórowane żądania finansowe!? Normalny pisarz pisze taką książkę przez 3 do 6 miesięcy. Ja pracuję odrobinę szybciej... Tysiąc dolarów za maszynopis to ma być za dużo? Złotówka za egzemplarz? Przecież wydawca z każdego tomu wydusi co najmniej sześć razy tyle!!! Drugie wydawnictwo konsekwentnie milczy. Wykonuję dwa telefony i rozmawiam z jakąś kobietą, która nic nie wie i nawet nie próbuje udawać, że spróbuje się dowiedzieć. Już jej ton wskazuje, że nie chce jej się z pisarzem gadać.

A zatem siedzę sobie i wpatruję się w dwa tomy fajnej przygodówki, której niestety nie będzie dane poznać naszym dzieciakom. Co mogę zrobić dalej? Nie należy się załamywać. Mam aż cztery wyjścia. Po pierwsze wysłać jeszcze raz tam skąd mnie właśnie spuścili po schodach i zaproponować honorarium o połowę mniejsze. Po drugie mogę odłożyć to na półkę i poczekać powiedzmy pięć lat — wcześniej czy później będę miał własne wydawnictwo i sam sobie wydám. Jednak cholernie przydało by mi się trochę pieniędzy i to co gorsza natychmiast... Mogę iść z tym do jakiegoś znanego pisarza i sprzedać mu to. Niech przeredaguje i wyda pod własnym nazwiskiem. Problem w tym, że w grę wchodzi chyba wyłącznie ktoś z głównego nurtu — tylko oni mają pieniądze z nagród i dotacji i co więcej nie mają problemów z publikowaniem swoich wypocin. A to niestety fantastyka...

Co zatem robić? A może... Podkreć wiek bohaterów o kilka lat. Dodam silnie zaakcentowany wątek romantyczny. Pal diabli niech będzie w środku nawet kilka scen łóżkowych. To nie jest duża robota. Przeredagowanie tego dzieła zajmie mi może dwa tygodnie. I żegnajcie wydawcy produkujący książki dla młodzieży... Zaczynam zabawę z innymi wydawcami raz jeszcze od początku...

Pierwszy numer Kwarty już w sklepach!



Nowe Hasło

WYDZIAŁ

CZARNA I CZARNA

Geny

Wielki sukces

Czarna, czarna i czarna

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

domowe opowieści

O tych, co na morzu

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Marcin "Hamster" W. Oleszak

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka

Cieszynka





Staropolskiego pierdoły gawędy

Rzeczpospolita Sarmacka

dzieje najnowsze

Michał Mochocki



Tym razem nie będę pisać o czasach dawno minionych, lecz o wydarzeniach nam współczesnych, które przeżywamy - i które kształtujemy - sami. Zamiast o sławnych przewagach naszych przodków, opowiem dziś o nieco mniej głośnych dokonaniach nas samych. Nas, czyli miłośników „Dzikich Pól”, sercu memu drogich przyjaciół i braci. Tak się akurat składa, że w lutym upłynął pierwszy rok panowania Jacka Lecha Komudy, obranego królem Rzeczypospolitej na Krakonie 2000. Okrągła rocznica. Nie znajdzie jej w żadnym kalendarzu, jest raczej symboliczna. Tym niemniej skłoniła mnie do odrobiny refleksji, do spojrzenia wstecz (hmm, tak... jako historyk-amator zawsze spoglądam wstecz, niby nic nowego, ale...) na naszą działalność. I do podsumowań, które zawarłem w niniejszej gawędzie.

POCZĄTKI, czyli SWAWOLNA KOMPANIIJA

Początki ruchu fanowskiego wokół „Dzikich Pól” znam tylko z relacji i materiałów zdjęciowych. Nie było mnie jeszcze w fandomowym świecie, gdy powstawały pierwsze strony internetowe poświęcone „Dzikim Polom” (m.in. „Swawolna Kompanija” Andrzeja „EKUSa” Rusztowicza w 1998). Nie było mnie, gdy Artur Machlowski organizował pierwszego LARPa w klimatach sarmackich na KRAKONIE 1999. A właśnie ci dwaj szlachcice pierwsi poczęli rozsławiać „Dzikie Pola” w szerokim świecie, jednocząc siły przy „Swawolnej Kompaniji”. Ja w owym czasie nie bywałem ani na konwentach, ani w Internecie. Ograniczałem się do prowadzenia „Dzikich Pól” swojej drużynie, mając na koncie zaledwie jeden dyktando opublikowany w „Magii i Mieczu” (a właściwie pół dyktanda, zważywszy, że autorów było dwoje). Ale wkrótce miało się to zmienić. Pod koniec roku 1999 poszedłem bowiem w ślady Swawolnych Kompanionów. Wystąpiłem na forum publicznym, obejmując dział „Dzikich Pól” w „Portalu”.

„PORTAL” i KONFEDERACJA GLIWICKA

Dział „Dzikich Pól” borykał się z brakiem artykułów. Potrzebowałem nowych tekstów, nowych autorów. Aby ich pozyskać (przyznam się - chodziło bardziej o teksty, niż o Rzeczpospolitą) zawiąza-

łem coś na kształt dawnej konfederacji szlacheckiej. Było to w kwietniu 2000. Mówiąc w skrócie, w zamian za zasługi (piórem, rzecz jasna) położone na Dzikich Polach, komisja konfederacka miała nadawać szlachcie tytułami urzędy ziemskie. Wzbudzenie aktywności Panów Graczy było celem doraźnym, zaś ostatecznym — bliżej niesprecyzowane wskrzeszenie dawnego ładu z czasów Rzeczypospolitej szlacheckiej. Nawiązałem współpracę ze „Swawolną Kompaniją”, która już wtedy była najlepszą stroną o „Dzikich Polach”. Swawolni Kompanioni ochoczo podjęli wyzwanie. Efekty przeszły moje oczekiwania.

Sam z pewnością nie dałbym rady przeprowadzić tak szeroko zakrojonej akcji, ale z silnym wsparciem w Internecie okazało się to możliwe. Do konfederacji wstąpiło kilkadziesiąt osób z całej Polski, do archiwum „Portalu” zaczęły spływać teksty, a ja poznałem wielu dobrych kompanów i zyskałem kilku przyjaciół. Zasadniczo konfederację można już było rozwiązać, cel — zdobycie kilku dobrych autorów — został osiągnięty. Ale przebudziła się we mnie zbyt wielka pasja, zbyt mocno się w to zaangażowałem. Nie ja jeden zresztą, było nas, zatraconych zapaleńców, kilku w Rzeczypospolitej, z Artutem i Ekusem na czele. Szliśmy więc dalej.

Na wezwanie konfederatów w drugiej połowie roku 2000 i na początku 2001 w większości województw odbyły się lokalne sejmiki kapturowe — wstępny etap przygotowań do elekcji monarchy. Udało się pobudzić środowisko graczy w „Dzikie Pola” do aktywności lokalnej, a także zainteresować działaniami na skalę krajową. A po sejmikach kapturowych, na konwencie KRAKON w lutym 2001, zainscenizowaliśmy sejm elekcyjny, obierając na tron Polski i Litwy głównego autora „Dzikich Pól”, Jacka L. Komudę herbu Kościeszka. Tym samym Konfederacja Gliwicka została formalnie rozwiązana, wypełniwszy wszystkie zamierzone cele. „Sterządów”, czyli formalne zwierzchnictwo naszego ruchu fanowskiego, przeszedł w ręce Króla Jegomości. I tak już pozostało.

RZECZPOSPOLITA DZISIEJSZA

Wszystkie urzędy nadane przez komisję konfederacką zostały zatwierdzone przez monarchę, a ludzie, którzy wspierali konfederację, zyskali odpowiedzialne funkcje w „aparacie państwowym”. Dzieło konfederackie nie zakończyło się więc, zmieniło tylko swe



oblicze. Rozwijamy się nadal. Mamy teraz króla, mamy urzędników centralnych i urzędników ziemskich (choć tych ostatnich o wiele za mało), a spośród nich blisko dwudziestu pasjonatów aktywnie wspiera organizowane przedsięwzięcia. Oto pokrótce historia naszych dokonań od czasu zeszłorocznej elekcji.

Dziękuję wszystkim, którzy byli i są razem z nami.

Maj 2001 — konwent Dracool w Zabrze

Wspaniała, czterodniowy sarmacki blok programowy, przygotowany i nadzorowany przeze mnie we współpracy z nieocenioną „Swawolną Kompanią”, najpotężniejszym filarem naszego neosarmackiego ruchu. Kilkaście prelekcji, jeden konkurs i dwa wyśmienite LARPy, przełamujące pokutującą jeszcze od 1999 roku konwencję sejmów/sejmików. Tym razem jeden rozgrywał się w obozie wojsk koronnych otoczonym przez siły kozackie — taki mały Zbaraż, zresztą sami gracze zrobili bardzo zbarskie klimaty. Drugi LARP natomiast był zaręczynową biesiadą Maćka Szaleńca i Asi Tadeusiewicz — prawdziwa uczta z muzyką, żarciem, pićmi i tańcami, do tego z Jamesem Wallisem (szef brytyjskiego wydawnictwa Hogshead) w roli gościa honorowego, mianowanego na uczcie szlachcicem polskim i naszym bratem. Bawiliśmy się wyśmienicie, tym samym otwierając nową konwencję sarmackiego LAR-Powania — biesiadną.

Oto druga z kolei biesiada sarmacka, tym razem w fantastycznym miejscu. Dzięki „Swawolnej Kompanii” i portalowi „Valkiria Network” zasiedliśmy do stołów w restauracji ukraińskiej, mieszczącej się w szesnastowiecznej piwniczce krakowskiej kamienicy na ul. Kanoniczej. Na uczcie dracoolowej jedliśmy z plastikowych talerzyków i piliśmy z takich kubków, a zamiast obrusów (których zdrajcy nie przygotowali, chociaż były obiecanie!) służyły pościągane naprędce z okien zasłony (*Żesz Ty psu bracie! Ileż jam się dyrekcji szkoły tłumaczył z poplamionych zasłon! - przyp. Red. Nacz.*). Tutaj mieliśmy szkło, obrusy, wyśmienite jadlo i troskliwą obsługę. Treścią LARPa była rywalizacja kilku szlachciców o rękę magnackiej córki, dla której magnat miał podczas uczty wybrać narzeczonego. LARPa filmowała ekipa z TVN, krótka migawka ukazała się w sierpniu w programie „Tenbit”. Dodatkowo następnego dnia zwiedzaliśmy Wawel w kostiumach szlacheckich... ech, były czasy!

Wrzesień 2001 — zjazd szlachecki w Borowcu

W zamierzeniu miała się odbyć biesiada imieninowa u JMP Starosty Lubelskiego, w jego włościach w Puszczy Solskiej. Jednak odległość i trudny dojazd sprawiły, że na miejscu zebrało się nas ledwie siedmioro. Tym niemniej spędziliśmy tam niezapomniane chwile. Osada na kilkanaście chałup, zagubiona w szumiącej puszczy nad brzegiem rzeki, do tego wspaniała kompania, wino, miód i zimne piwo przy ognisku. Czegoż chcieć więcej? Żal mnie za serce ścisnąć, gdy ostatniego dnia chowałem żupan do plecaka.

Październik 2001 — konwent Zahcon w Toruniu

Toruńskie konwenty raczej nie obfitują w Sarmatów. Pamiętam, że na Zahconie 2000 na sejmiku kapturowym kujawskim zjawilo się sześć osób. Ale Zahcon jest konwentem, którego termin przypada na moje urodziny i jednocześnie imieniny ARTUTa. Tym razem więc postanowiliśmy wydać z tej chwalebnej okazji ucztę sarmacką, do której zasiadło kilkanaście osób. Mnóstwo chleba, sera, ogórków i smalcu, wielki gar bigosu (przepyszny, sarmacki bigos ugotowany przez moją małżonkę, przyprawiony tak ostro, że pludrackie gardła przeknąć go nie mogły!), kilka ciast, no i oczywiście przedni

węgrzyn, miód i piwo. Huczne śpiewy i toasty, grzmot kufla i bratanie się wszechobecne. Żyć, nie umierać!

Październik 2001 — konwent Imladris w Krakowie

Druga już biesiada w restauracji „Smak ukraiński” w Krakowie. Tym razem, aby przyciągnąć osoby niezwiązane z DP i nie posiadające szlacheckich kostiumów, a także niewiasty, które nudzą się na tradycyjnych szlacheckich biesiadach, urządziliśmy ucztę w konwencji czartowskiej. Biesiadę dla piekielników, charakterników, wiedźm, demonów i demonic wszelakich. Co prawda jak tylko towarzystwo podpiło, natychmiast zapomniało o swoich rolach, ale zabawa była przednia, do piątej rano. Jak dla mnie, było to najlepsze z dotychczasowych spotkań. Zdecydowanie.

Grudzień 2001 — Valkiria Network <http://www.valkiria.net>

„Swawolna Kompanija” jest teraz częścią portalu internetowego VALKIRIA NETWORK. W ramach restrukturyzacji serwisu pod koniec grudnia utworzono Komandorię 04, która intensywnie pracuje nad rozwojem „Swawolnej Kompaniji” - efekty są widoczne od samego początku. Cały czas prowadzimy zaciąg.

Styczeń 2002 — i znów krakowski Krakon!

Drobiazgowo przygotowany LARP z rozpisanyimi rolami i scenariuszem, powstały dzięki wykorzystaniu doświadczeń Imprimatur LARP Team. Tym razem treścią scenariusza był burzliwy proces (o zjazd, wybite czeladzi, porwanie panny i zabór mienia) między pokrzywdzonym rodem szlacheckim a ubogim zaściankiem. Graliśmy w restauracji „Ogniem i mieczem”, we wnętrzach z rozmysłem stylizowanych właśnie na XVII-wieczny dwór i karczmę. Scenografia wspaniała, wszyscy w kostiumach, wszyscy uwikłani w spór, związani sekretami, przyjaźniami i animozjami. Eksperyment z przygotowanymi uprzednio rolami uważam za udany, będziemy kontynuować. Jeśli wierzyć uczestnikom, bawili się znakomicie.

KONTAKT

A na koniec najważniejsze - kontakty. Malutkie jest nasze środowisko, a do tego rekrutuje się właściwie wyłącznie spośród internautów. Zdobywanie nowych szabel „w terenie” jakoś nigdy nam nie wychodziło. A szkoda. W Rzeczypospolitej znalazłoby się pewnie więcej szlachty braci, która nie mając dostępu do sieci, niewiele wie o sarmackich przedsięwzięciach. Stąd też niniejszy artykuł jest nie tyle nawet nostalgiczno-podsumowujący, co informacyjny. Zapraszam do współpracy.

Swawolna Kompanija <http://www.dzikiepole.com>

Komandoria 04 <http://www.valkiria.net>

E-maile kontaktowe:

mochocki@dzikiepole.com albo zulus@studio.net.pl

Adres pocztowy: Michał Mochocki,

Hotel Asystencki nr 1, ul. Polanki 63, 80-306 Gdańsk

Albo po prostu podejdź do nas na konwencie. Zawsze serdecznie witamy nowych kompanionów, ściągając kogo popadnie, więc złego przyjęcia nikt obawiać się nie musi. Kto z nami do stołu zasiądzie, ten już nasz brat!

Najbliższe spotkanie:

DRACOOOL 27 - 30 czerwca w Gliwicach

MONASTYR

Fabularna gra Dark Fantasy

I zostali oni dalej na nieużytkach świata gdy najżyźniejsze Ziemie swój owoc wyda-
niczym zboże szlachetne co to czystym złotem do Jedyne go niema pieśń śpiewa.

Kardynale, Wasze wojska znajdują się kilka dni od Santji.
Gdyby udało się rozwiązać nasz problem...

Mijają klasztory, mijają pątników, w oddali widać konnicę
z chorągwiami Zakonu Ognia. Przy drogach krzyże,
krzyże Karyjskie, na których pali się ogień,
jak potężne pochodnie sterczące w ziemi.

Osoba, która dostrzega obłęd świata,
widzi szaleństwo religijnych wojen
i prześladowań. Osoba, która jest
w stanie przejrzeć sieć intryg i knowań,
których cel jest zawsze ten sam
- władza i pieniądze.

Papież...

Światło...

Akademia Ojców Mieczników
Kilkunastu z ostatnich Kardynałów wywodziło się z tej szkoły.
Sam kardynał również z Akademii wybiera swoich najbliższych
współpracowników. "Pokora, Wiara, Poświęcenie". Po ukończeniu
tej szkoły można dodawać sobie to zdanie do rodowego herbu
lub na sztandar dowodzonej przez siebie jednostki.

Świat

Wschodu...

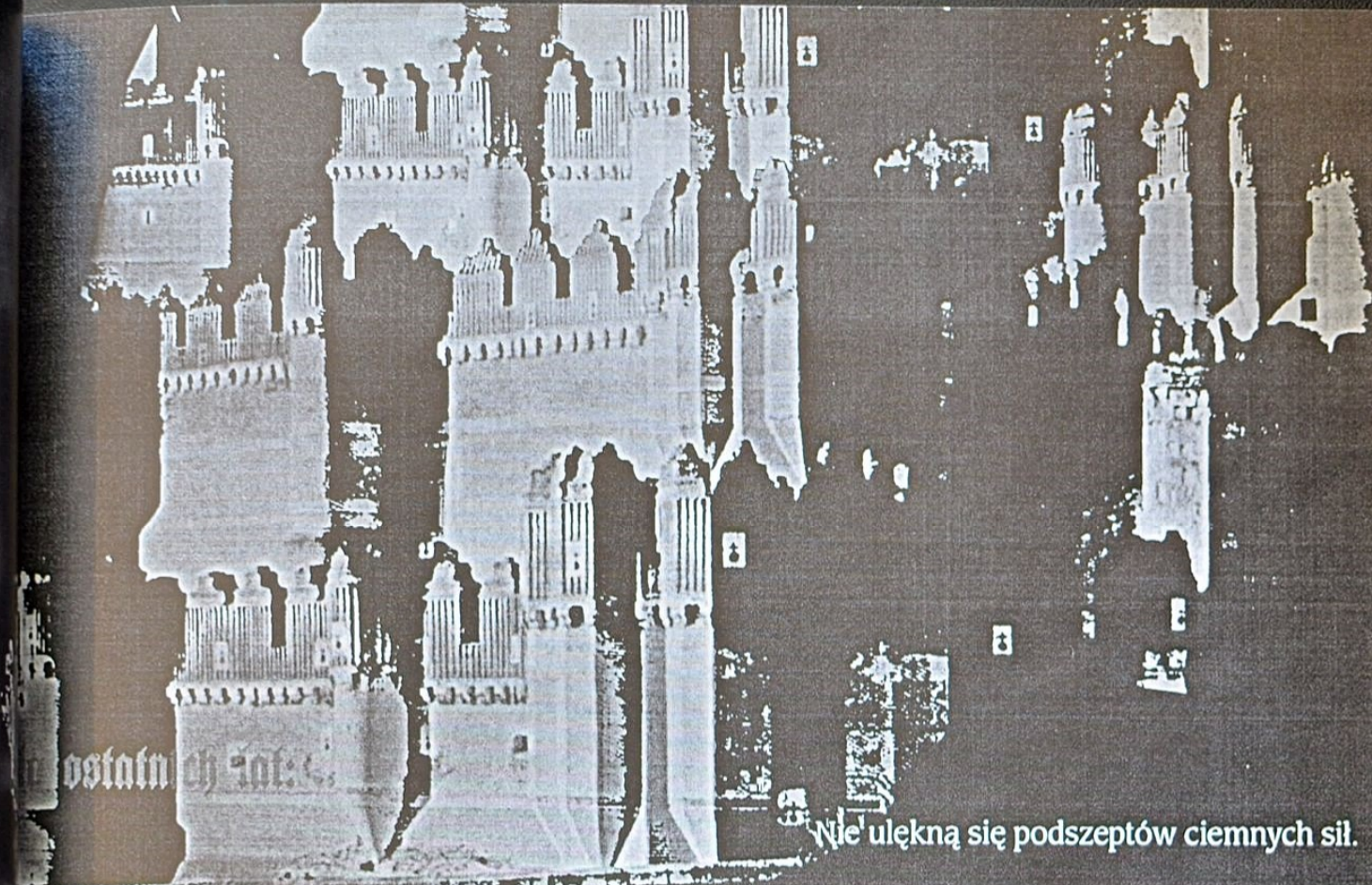
...bo cóż by to było za niebo,
w którym pospółstwo wałęsałoby się
bez celu i sensu - skoro tylko
na uprawie roli się znają,
coż mieli by robić tam, po śmierci?!

Magii...

Wiary...

Gdzież Waszmość masz swego boga?
Czyżby milczał?
Teraz właśnie?!
Dlaczego nie pomaga, gdy tego potrzebujesz?

Cywilizacji...



Nie ulęką się podszeptów ciemnych sił.

Bóg we mnie jest, nie w tych murach zimnych.

Wartość: ...i Cesarz

Wartość:

...i mrok

Jeśli się mylił, czeka Pana życie wieczne u boku Najwyższego.
Jeśli zaś mam rację, zginię Pan na darmo.

Niestety dla Agarji,
do Santji zmierza
Sarom Atat,
mag z północy.
Jego magiczna moc
zamieni Dawiczevicia
w otwartą księgę
tajemnic Agarji.

Wierzę: ...i Zachodu

Słabość: ...i Techniki

Cynazyjczycy nie odwracają się od sił ciemności,
nie boją się magii, ni istot mroku,
gotowi są poznać świat takim jaki jest,
nie cofając się przed niczym.

Czyż pakt spisany w młodości, żart podrostrka, może zmusić bohatera do czynienia zła?

...i pogaństwa

...i dziczy

Wierzę

Wierzę

Wierzę

Wierzę

Wierzę

Wierzę

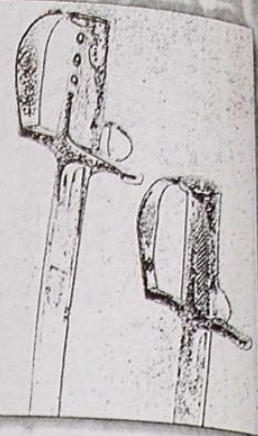
Wierzę

Wierzę

Wierzę

Errata o broni

Szczepan Twardoch



Poniższe uwagi są uwagami człowieka czepialskiego i zmierzłego, który na dodatek ma okazję poczepiania się szczegółów z jego ulubionej dziedziny historii. Takżę więc należy te uwagi traktować. Autor zdaje sobie sprawę, że wierność historycznym realiom broni i uzbrojenia nie jest rzeczą w „Dzikich Polach” fundamentalną, ponieważ rzeczą fundamentalną jest dobra zabawa. Dlatego autor nie zamierza na ludzi, którzy broń dzielą na szable (te krzywe), rapiery (te proste) rusznice (te długie) i pistolety (te krótkie) rzucać gromów ani klątw. Nie każdy musi być zainteresowany różnicą między rapierem saksońskim a dzwonowym — Autor to rozumie.

Z trudem.

Dlatego, ci którzy chcą trwać w błogiej, aczkolwiek głębokiej ignorancji, niech nie marnują czasu na czytanie poniższego artykułu. Niech dalej nurzają się w bagnie niewiedzy!

s. 155, wstęp.

Piszą autorzy o powstaniu w XVII wieku polskiej szkoły szermierczej, zwanej sztuką krzyżową, polegającej na cięciu na przemian z podlewu i na odlew, która to szkoła, stosowana do walki karabelą miałyby gwarantować pewną przewagę podpitego Mazura nad Włochem, czy Francuzem, używającym rapiera.

Uważam, że to nieprawda. Oczywiście, jest to jakiś składnik sarmackiego mitu, jeżeli ktoś lubi mityczne Dzikie Pola, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby uznawał ów mit za prawdę, warto tylko, aby zdawał sobie sprawę z owej mityczności.

Rzecz ma się podobnie, jak, powiedzmy, z istnieniem wodników (nie chodzi tutaj o tych w płaszczach, tylko o utopców). Więc: przeciętny, nieobyty w świecie szlachcic może święcie wierzyć, że nie ma broni nad karabelę (szczególnie, powiedzmy, w drugiej połowie XVII wieku), podobnie jak święcie wierzy w wodniki. Kiedy jaki Włoch z rapierem przekłuje mu żywot, uczynił to po prostu dzięki auxillom piekielnym. I tyle. Starosta jednak powinien zdawać sobie sprawę ze stanu faktycznego, który niniejszym postaram się przedstawić.

Niewątpliwie istniała jakaś polska specyfika w szermierce szablą. Bardzo możliwe, że przypominała ona nieco ową osławioną sztukę krzyżową. Jednak, zauważmy: nie wiemy nic o jakiegokolwiek polskiej szkole szermierczej, w sensie miejsca, w którym nauczano by szermierki szablą. Szermierka w kolegiach jezuickich, pojawiła się, o ile mi wiadomo, dopiero w XVIII wieku, używano do niej palcatów, i nie wiem na ile przypominała walkę bojową szablą, a na ile XVIII i XIX wieczny fechtunek na pałasze.

W dyskusji na temat wyższości rapiera nad szablą, która przetoczyła się na liście dyskusyjnej Dzikich Pól, ktoś słusznie zauważył, że szermierki w Rzplitej uczono w domach, z

ojca na syna, czemu oczywiście trudno zaprzeczyć. Jednakże, uważam, że na dużo wyższym poziomie stoi fechtunek nauczany w szkole, przez fechtmistrza, podobnie jak wyżej stoi nauczanie na Akademii, niż nauczanie w domu przez starszą pannę z fraucymeru matki, albo przez proboszcza na parafii. Takie nauczanie, oparte na naukowych dziełach, jakimi są traktaty, które prezentują różne spojrzenia na szermierkę, nie zgadzają się ze sobą, dyskutują, słowem, całemu fechtunkowi towarzyszy otoczka czegoś, co ja nazwałbym „kulturą szermierczą”, a czego w Polsce nie zauważam, przynajmniej nie na takim poziomie. We wspomnianej już internetowej dyskusji, ktoś zauważył, że być może dla Sarmatów szermierka nie była tak istotna, jak dla szlachty zachodnioeuropejskiej. Bardzo możliwe. Ale właśnie to przekonuje mnie do tezy, że w Rzplitej szermierka stała na niższym nieco poziomie. Drugim powodem, dla którego jestem zwolennikiem wyższości rapiera nad szablą to wyższość wynikająca z samej konstrukcji broni i wpływającej z niej techniki walki. Przedstawię to dokładnie później, kiedy będzie mowa o rapierach właśnie.

Niewątpliwą intencją autorów było uproszczenie skomplikowanej klasyfikacji szabel i sprowadzenie jej do paru charakterystycznych typów, co samo w sobie nie jest złe. Starostom zainteresowanym dokładnym, historycznym podziałem pozostaje zaopatrzyć się w jakims antykwaracie w „Cięcia prawdziwą szablą” Wojciecha Zabłockiego (pierwsza książka, zaraz po podstawce, w jaką powinien zaopatrzyć się starosta, moim zdaniem) i korzystać z jego klasyfikacji. Poniżej kilka moich uwag.

s. 156, szabla husarska.

Szabla husarska była nazywana zarówno czarną, jak i srebrną i nawet złotą szablą, zależnie od rodzaju oprawy. Bardzo często do jednej główki bogatszy szlachcic posiadał kilka opraw, tzn. rękojeści i pochew — czarną na wojnę, i złotą tudzież srebrną (nie znaczy to oczywiście, że były wykonane ze złota, lecz o rodzaj zdobień) do parady. Z mitem „czarnej pochwy” rozprawił się już Michał Mochocki, w jednej ze swoich errat.

Warto również zauważyć, że większość źródeł podaje, że szabli husarskiej w postaci jaka jest nam znana (kabłak, paluch) zaczęto używać dopiero w drugiej połowie XVII wieku. Jeżeli spojrzymy na husarię z „Rolki sztokholmskiej” zauważymy, że wszyscy husarze mają szable z otwartymi rękojeściami, w typie węgierskim, oraz węgiersko-tureckie pałasze zamiast koncerzy, z kabłakiem z zagiętego pod kątem 90 stopni jelca, jednak nie dochodzącym do główki, a wywiniętym w przeciwną stronę. Jednakże jedno z najlepszych polskich opracowań o szabli („Cięcia prawdziwą szablą” Zabłockiego — chyba każdy amator Sarmacji zna tą pozycję) przedstawia szablę husarską z przełomu wieków XVI i XVII. Przyznaję, że

nie potrafię rozstrzygnąć tego problemu — pozostawiam go uznaniu Panów Starostów.

s.156, karabela

Karabela stała się popularna dopiero w okolicach drugiej połowy XVII i w XVIII wieku, z czym zgadza się większość źródeł.

s.156., 157, szable węgierskie.

Jeżeli ktoś ma ochotę, to proponuję oddzielić wczesne węgierskie szable z XVI wieku (te z monstrualnie długim jelcem) i stworzyć dla nich osobną kategorię. Są to szable bardzo ciężkie, co można, jeżeli ktoś chce, odwzorować sobie w mechanice.

s. 157, szable wschodnie

Uwaga jak powyżej — ja, na mój własny użytek rozdzieliłem szable wschodnie na kategorie proponowane przez Zabłockiego, gdyż różniły się one dosyć znacznie właściwościami konstrukcyjnymi, a co za tym idzie, techniką walki. Ale to tylko, jeżeli ktoś ma ochotę.

s. 157 szabla lisowczyków.

Nic takiego nigdy nie istniało. Jeżeli ktoś lubi mityczność — proszę bardzo.

s. 165, rapier

Po pierwsze, jeden z obrazków na stronie 165 przedstawia nie rapier, lecz rękojeść szabli szwajcarskiej. Niby nic, ale dla bronioznawcy-amatora rzecz straszna — to rękojeść zupełnie inna od rapierowej, do zupełnie innej broni, zupełnie inaczej używanej.

Klasyfikacja na rapier bojowy i pojedynekowy od biedy może być, nie należy jej jednak używać w dialogach. Niech to będzie lepiej ciężki i lekki rapier.

Należy jeszcze rozstrzygnąć jedną kwestię, której autorzy nie poruszają w podręczniku do Dzikich Pól. Rapier nie jest bronią kawaleryjską. Został wymyślony do pieszego pojedynku i do takiego się najbardziej nadaje. Teraz sprawa terminologiczna. Bardzo często przeczytać można, jakoby zachodnia kawaleria wykwapowana była w rapieri. Wynika to po części z wadliwej moim zdaniem polskiej terminologii, która jako „rapier” klasyfikuje każdą broń z XVI i XVII wieku, przeznaczoną do szermierki jedną ręką i posiadającą rękojeść bardziej rozbudowaną niż prosty krzyżowy jelec. I tak jako rapier klasyfikowane są szkockie pałasze koszarowe (które zresztą są bronią wymyśloną w Niemczech), schiavony, tzw. szpady walońskie, angielskie *mortuary swords* z czasów Cromwella, czy wreszcie zwykłe miecze kawaleryjskie, z esowatym jelcem i tarczką. Cała ta długa lista broni obejmuje przede wszystkim broń kawaleryjską, używaną do walki z konia, nie najlepszą do walki pieszej. Proszę porównać głównię rapiera i np. szkockiego pałasza koszarowego (claymore)! Ta broń służy do czegoś zupełnie innego. Na stronie 168 autorzy zgodnie z prawdą piszą o pałaszach, jako o broni wymyślonej w czasach wojny trzydziestoletniej, jako o broni dla prostych żołnierzy. Należy jednak pamiętać, że wcześniej również nie używano rapiera (poza jedną, no, dwoma odmianami, o tym za chwilę) jako broni kawaleryjskiej. Jako taka pod koniec XVI i w początkach XVII wieku używany był miecz (albo tak zwany *clam-shell sword* albo miecz z esowatym jelcem i tarczką, bez ricassa i *pass d'ane*). Dla graczy i starostów, którzy nie mają ambicji na prowadzenie bronioznawczych Dzikich Pól, wszystko to można klasyfikować jako pałasze.

Jako rapierów kawaleryjskich używano albo tzw. *pappenheimerów*² i rapierów saksońskich, czyli w zasadzie koncerzy oprawionych w mieczową rękojeść o nieco zagiętym w stronę główni solidnymi długim jelcu, oraz poziomą tarczką lub obłęką, bez ricassa i osłej podkowy.

Zatem, wracając do poruszonego na początku problemu wyższości rapiera nad szablą. Rapier jest bronią mało uniwersalną. Został stworzony do jednego, określonego celu — samoobrony na ulicy oraz pojedynku. Nie bardzo nadaje się do innych celów, natomiast używany zgodnie z przeznaczeniem jest niesamowicie zabójczy. Szabla jest bronią bardzo uniwersalną; nieporównywalnie lepsza od rapiera jako broń kawaleryjska (uważam, że jako broń kawaleryjska szabla nie ma sobie równych — nawet w konfrontacji z zachodnioeuropejskim mieczem, czy różnymi pałaszami, szpadami walońskimi etc.), nadająca się lepiej od pałasza do pojedynku pieszego, w tym ostatnim jednak mocno, moim zdaniem, ustępuje rapierowi. Powodów jest kilka: po pierwsze, długość rapiera. Te dwadzieścia centymetrów różnicy, w porównaniu do szabli, to różnica między życiem a śmiercią („*an inch could kill the man*” pisze Silver, angielski fechtmistrz). Następnie, wyższość pchnięcia nad cięciem. Pchnięcie jest szybsze i bardziej zabójcze. Cięcie zawsze jest nieco wolniejsze. Oczywiście, cięcia szablą są nieco szybsze niż cięcia rapierem (wyłączając *scramaccioni*, cięcie sztychowe, tzn. zadane nie ostrzem, lecz sztychem, prawie zawsze w twarz — *scramaccioni* nie ma na celu poważnie zranić, czy zabić przeciwnika, ale rozstrzygnąć pojedynek do pierwszej krwi, której po takim cięciu wypływa sporo, lub, w przypadku ostrej reguły pojedynku lub walki, rozproszyć i zdenerwować przeciwnika, a na dłuższą metę osłabić go. Świetnie nadaje się do *scramaccioni* lekki i sprężysty rapier włoski, którym nie da się wykonać „zwykłego” cięcia, jako, że jest zbyt lekki, ale sztych takiego rapiera często rozszerza się liściasto, co, przy wspomnianej sprężystości pozwala zadawać błyskawiczne i trudne do obrony cięcia w twarz, podobne nieco do cięć zadawanych w szermierce szlegrem). W szermierce szablą nawet cięcie młynkowe wiąże się z koniecznością wykonania zamachu — szermierz z rapierem może zabić szablą pchnięciem zadaniem, jak mówią szermierze, „w zamach”, nie wchodząc (z racji długości swojej broni) w menzurę szablisty (tzn. pozostając poza zasięgiem jego broni). Ponadto, szermierz z rapierem prawie zawsze wyposażony jest w lewak (o szkołach szermierczych za chwilę), który w sposób zasadniczy zwiększa i tak już sporą jego przewagę. John Clements, prezes Historical Armed Combat Association, uważa, że zestaw rapier + lewak jest najbardziej zabójczym rodzajem broni do pojedynku pieszego, jaki został stworzony.

Rapier zmieniał się wraz z czasami. W wieku XVI i na początku wieku XVII rapier był nieco cięższy niż później, prawie zawsze też fechtowano z czymś w lewej ręce — płaszczem, puklerzem, tarczą, lewakiem lub sztyletem, a nawet dwoma rapierami. Nie znano też tak zwanych rapierów dzwonowych, czyli rapierów, które zamiast szeregu skomplikowanych obłęków miały jakby miseczkę, chroniącą dłoń szermierza (jak w podręczniku, na stronie 175). Używano wtedy rapierów z obłękami (zwanych po angielsku *swept-hilt rapier*), oraz lewaków w formie sztyletu z jelcami zagiętymi w stronę główni, oraz z niewielką tarczką do oparcia kciuka. Lewaków tzw. hiszpańskich — z bardzo długimi prostymi jelcami i tarczką chroniącą dłoń (strona 175) zaczęto używać równolegle z rapierem dzwonowym, w latach 20 XVII wieku (niektóre źródła notują lewaki w formie pośredniej między

lewakiem „sztyletowym” a hiszpańskim już w latach 80 i 90 XVI wieku). Istnieje jeszcze forma, którą na własne potrzeby nazywam „lewakiem niemieckim” — z rękojeścią podobną do lewaków „sztyletowych”, jednak trzymaną w ręce w inny sposób (zwykły lewak trzyma się tak, aby jęlcie były ułożone prostopadle do linii przedramienia — „lewak niemiecki” trzyma się jak miecz, z jęlcami równoległe do linii przedramienia) i z głownią przypominającą głownię noża, naciętą w długie zęby — na każdym zębie znajduje się zapadka, co pozwala na łatwe przechwytywanie i kontrolę ostrza przeciwnika, być może nawet na jego złamanie. Warto do gry wprowadzić parę ciekawych uduziwnień — smaczków, jak lewaki ze sprężynowo rozkładającymi się wąsami na głowni (kiedy nosi się go w pochwie, wygląda jak normalny sztylet, po wyciągnięciu i naciśnięciu guzika, rozkłada się w coś w rodzaju widelca, czym łatwo można przejmować kontrolę nad ostrzem przeciwnika), lewaki chowane w rękojeści rapiera, ze sprężynowo rozkładającymi się jęlcami, czy rapiery tzw. bliźniacze, czyli dwa rapiery, pasujące do siebie, noszone w jednej pochwie, używane do walki dwoma raperami naraz. Te ostatnie rzadko używane były do walki, czy pojedynku — raczej tylko do ćwiczeń szermierczych. Od lat 40 XVII wieku do użytku wchodziły szpady, które, w ciągu 20-30 lat praktycznie wypierały rapiery z użytku.

s. 164, Szkoły szermiercze.

Opis szkół szermierczych nie ma zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością. W XVI wieku powstały dwie najważniejsze szkoły szermiercze: włoska i hiszpańska. Nie różniły się rodzajami stosowanej broni, w jednej i drugiej nauczano pełnego zestawu broni: najbardziej początkujący zaczynali naukę od szermierki samym raperem, następnie wprowadzano lewak, puklerz, tarczę, płaszcz, kończono zaś użyciem dwóch raperów. W tych samych szkołach nauczano równoległe używania miecza dwuręcznego, piki, halabardy, w Niemczech również uczono szermierki *dussackiem* — krótką niemiecką szablą, tasakiem. Podstawowa różnica między szkołą włoską a hiszpańską, to „filozofia walki”. Hiszpanie uczynili z fechtunku naukę niemalże tajemną, opartą na filozofii i matematyce, używali pozycji bardzo sztywnej, niejako „wyliczonej”, ruchy były sztuczne, bardzo dokładnie opisane. Hiszpańskim wynalazkiem jest tzw. magiczne koło, czyli rozrysowany na kole i kilkunastu jego cięciwach schemat kroków szermierczych. W przeciwieństwie do hiszpańskiej mistrzowie włoscy (Di Grassi, Agrippa, Fabris) dążyli do skrajnej prostoty i naturalności. Zmniejszali ilość technik, kroków, zachęcali do używania jak najprostszych pchnięć, zdecydowania przedkładali pchnięcie nad cięcie, etc. Szkoła francuska wykształciła się razem z powolnym przekształcaniem się rapiera w szpadę. tj. skracaniem nieco głowni, odrzuceniem lewaka (przyczyny tegoż zjawiska, według niektórych fachowców są prozaiczne — moda i wygoda. Leciutka, a przy tym całkiem skuteczna szpada jest niewątpliwie przyjemniejsza w noszeniu, niż metrowy z kawałkiem rapier i nieporęczny lewak), ze szkoły francuskiej właśnie wywodzi się cała współczesna szermierka. Co do szkoły szkockiej, która pojawiła się kiedyś w MiMie, to nigdy o takiej nie słyszałem i mam wrażenie, że jest to pomysł autora.

strona 177, zbroje

Pamiętajmy, że karacena i szyszak turbanowy to wynalazki z ostatnich lat XVII wieku, używane powiedzmy od lat 80 XVII wieku, przez cały wiek XVIII. Warto też pamiętać, że karacena jest fatalną zbroją, jeżeli chodzi o właściwości bojo-

we — jest ciężka, jej odporność pozostawia wiele do życzenia, dlatego używano ją przede wszystkim do parad i portretów.

Zbroja husarska klasyczna, to wynalazek z lat 20-30 XVII wieku. Wcześniej używano samych kirysów, nałożonych na kolczugę, natomiast w roli szyszaków bardzo często występowały kapaliny husarskie: żelazne kapelusze z dodanym nakarczkiem, policzkami i nosalem.

s. 183, broń palna

Zamek lontowy używany był w muszkietach aż do lat 80 i 90 XVII wieku, z trzech powodów. Broń z zamkiem lontowym była bardziej szybkostrzelna od broni kołowej (nie trzeba było nakręcać zamka), mniej zawodna oraz tańsza. Z tego powodu broń kołową w piechocie stosowano bardzo wyjątkowo: dla wartowników (nie demaskował ich płomyk lontu), oraz dla specjalnych, gwardyjskich regimentów, kiedy ten, kto je wystawiał, chciał zaimponować zamożnością. Broń kołową stosowano w jeździe, gdyż tam wysoka szybkostrzelność nie była konieczna, a i żołnierze byli bardziej zamożni, z tym że zamek kołowy najczęściej dublowano wtedy zamkiem lontowym. Zamki kołowe powszechnie stosowano również w broni myśliwskiej i tarczowej. Warto wspomnieć również o zamku hubczastym, specyficznej, polskiej odmianie zamka lontowego, w którym palący się lont zastępował żarzący się kawałek hubki. Zamek skałkowy został wynaleziony już w drugiej połowie XVI wieku, występował w paru odmianach, lecz upowszechnił się dopiero po wynalezieniu we Francji specjalnej jego odmiany, w okolicach roku 1610, zwanego zamkiem bateryjnym, lub francuskim.

s. 190, rusznica

Utożsamienie arkebuzu z rusznicą jest do pewnego stopnia błędne. Arkebuz był formą rozwojową rusznicy, doskonalszą (różnica polega na wyposażeniu arkebuzu w kolbę przypominającą kolbę kuszy — stąd nazwa), najczęściej z zamkiem kołowym. Stąd też ubolewania, że w XVI wieku w polskiej piechocie mało arkebuzów, a same rusznice. Arkebuz jest bronią doskonalszą. Możliwe jest, że w XVII wieku zwano arkebuz rusznicą — chodzi o to, by nie mylić go z rusznicą wcześniejszą, XVI wieczną.

s. 190, falkonet

Działo opisane jako falkonet, według terminologii XVII-wiecznej, to sokolik. Falkonet był działem większym (vide Andrzej dell'Aqua).

¹W zasadzie jest to, łagodząc nieco tą wypowiedź, moja opinia na temat stanu faktycznego oparta na, w kolejności: XVI i XVII wiecznych traktatach szermierczych, współczesnej literaturze, rozmowach z fachowcami zajmującymi się szermierką historyczną, a wreszcie własnym, niewielkim doświadczeniu szermierczym. Fechtuję regularnie raperem, zdarzyło mi się również liźnąć nieco średniowiecznej szermierki długim mieczem, dzięki HACA. Możliwe, że się mylę — jednak, jak na razie, nikt jeszcze mnie nie przekonał.

²W polskiej terminologii „pappenheimer” oznacza szyszak, podobny nieco do husarskiego, natomiast Anglicy pappenheimerem określają ciężki rapier, nadający się do cięcia, z perforowanymi tarczkami zakrywającymi ricasso; z takim raperem w rękę zginął pod L. tzen Gustaw Adolf.

Famy i facecje

ku ucieście Panów Braci spisane

Piotr Machlowski

Gdy gramy w Dzikie Pola, często siedząc na biesiadzie, potrzebujemy zabawić towarzystwo rozmową. Warto wtedy przytoczyć jaką opowieść lub krótką facecję. Podaje więc kilka zabawnych facecji oraz opowieści o ludziach żyjących w wieku XVI i XVII, które można wykorzystać w trakcie gry.

Co wiedzą o nas cudzoziemcy?

Jan Boemus (Niemiec) „Obyczaje prawa i obrządki wszystkich narodów” Lion 1582r.

„Polska jest okolicą Europy pustą i płaską i stąd otrzymała swą nazwę. Oznacza bowiem w słowiańskim języku pole — płaszczynę; inaczej jest zwana Sarmacją”

„Naród polski mądry i gościnny”, ale „Arcypijacki rodzaj ludzki, jak cała Północ”.

Chłopi.

O chłopach mówi Piotr Myszkowski biskup krakowski — rok 1583.

„A nie chcecie sobie Waszmoście tego lekce ważyć, boć chłop jako mu się wodze popuści, jest animal ferum et indomitum (zwierzęciem dzikim i nieposkromionym)”

Gdy chłop pyta:

„Gdy Adam kopał, a Ewa przędła, któż był wtedy szlachcicem?”

wolać trzeba karbowego. Niech chłopu w pysk da i w dyby chama.

Wit Korczewski o buntujących się chłopach:

„Cóż to wždy ma być na świecie, iż już tych czasów i kmiecie,

Którzy przedtem byli prości, wysadzają się ze złości”

Szlachta.

Mikołaj Rej tak opisuje szczęśliwy żywot szlachcica.

„Nuż nachodziwszy się po swoim pobożnym gospodarstwie, już też sobie w ciepłej izbie usiedziesz, albo sam, albo z przyjacielem (chodzi chyba o małżonkę). A jeśli jeszcze Pan Bóg dziatki dał, toć już jako błaznowie kuglują, żonka z panienkami szyje, też się z tobą rozmawia albo też co powiada, pieczenia się wieprzowa dopieka,

cietrzew w rosółku, a kapłun tłusty z kluskami dowiera, więc rzepka, więc inne potrawy- a czegoż ci więcej trzeba.”

Kler, Kościół i Różnowiercy.

Mikołaj Rej pisał o wyższych stanach (szlachcie i klerze).

„Wszak się dawno rozumiemy;

Na jednym wózku jedziemy”

„I tym zamknie całą wiarę: Idźcie, dziatki, na ofiarę ...”

„Więc prawie mnożą potomki, obiegając cudze domki”

Przysłowie ludowe mówi:

„Popie oczy, księżę garło, co zobaczy toby żarło”

Wit Korczewski opisuje zepsucie młodzieży nowinkami reformacji w dialogu kmiecia Jana z synem — studentem Kilianem, który wrócił z uniwersytetu w Lipsku.

„Miły synu, co się dzieje? Nigdy nie bywasz w kościele?

Dzisiaj krześcijani inszy słuchali kazania i mszy.

Brali też popiół na głowy, jako jest obyczaj dobry.

A ty, siedząc tu, próżnujesz. O zbawieniu nic nie czujesz!”

Student odpowiada ojcu:

„Cóż mi dobrego da kościół, albo ten święcony popiół? Wolałabym ja śniadanie, niż tam to popiołowanie.”

Pan o plebanie:

„Wszak bogata plebanija, dobrze plebanowi doi, jak mawiają kmiecie moi.”

Odpowiada pleban:

„Cóż mi po tej dziesięcinie, gdy mię na każdy rok minie,

Bo mi jej kmiecie nie dają, jeszcze gdy co rzekną łają,

Takoż rządcą po folwarku nie dał mi jej latoś (tego roku) znaku”

Wacław Potocki (arianin) o jezuitach:

„Jeśli słabe kazania Piotrowego skutki, więc jego mieczem dodać do wiary pobudki”

„Temu nieborakowi wsi wzięli kaduki (konfiskaty). Czemuż to? Bo źle wierzył. Takowej nauki w żadnym Piśmie-m (Biblii) nie czytał.”

„Cóż tędy będzie dalej? Jeśli mnie ktoś spyta, w księża się rzecz obróci samą pospolitą.
Jeśli z tego zawczasu snu się nie obudzi, pełno będzie kościołów, cóż, kiedy bez ludzi”.

Rzeczypospolita szlachecka pożegnała arian w 1661r. wierszem Wespazjana Kochowskiego.

„Wychodź, swacho Babilonu, nierządniczo wszeteczna,
Sarmackiego molu tronu, Ojczyzny hańbo wieczna,
Fora ze dwora, precz z Korony atejska bezbożności,
Która przez swój jad szalony, matki gryzła wnętrzności,
Wender, wender (precz) aryjani, wnukowie Belzebuba,
Którym Boski honor tani, a w bluźnierstwie Jego chlu-
ba.”

Jerzy Zbaraski o kontrreformacji:

„Wolę mieć lentam religionem (religię opieszłą), a długo, niż ferwentem (gorejącą), a gorzeć przy niej.”

Anonimowa dykteryjka:

„Księdzem być jest bardzo dobra kondycja na świecie — na kobiercu siadać, korzenno jadać, słodko pijać; czeladzi siła, pracy mało, rozkoszy nazbyt. Ukazujemy — ksiądz — jednym palcem niebo, a sam obiema rękami na ziemi chwytą; zalecamy ubóstwo, a sam rad by jako największym panem tu na świecie został; zalecamy czystość, a sam od kamienice do kamienice, czekolatom (po nocy) chodzi. A jeszcze jeżeli na onych tłustych koniach zajadą do nieba, nie masz lepszej kondycji jak księdzem być.”

Jezuici mawiali do szlachty:

„Pierwej Kościoła i dusz ludzkich bronić niżli ojczyzny! Jeśli zginie doczesna, przy wiecznej się ostoim.”

Królowie.

Taszyccy o panowaniu pierwszego Wazy:

„Zygmunt III. Ten panuje. Za którego panowania nic spokojnego, szczęśliwego w Rzeczypospolitej się nie dzieje.

Radą mądrą gorszy się, do głupiej się przywiązuje. Rzeczami się nieprzystojnymi bawi (np. grał w piłkę i majstrował zegary). Rycerskiego ludu nierad widzi. Zasłużonem w skarbie zatrzymywa, ludzi zasłużonych w Rzeczypospolitej zaniedbywa, szewcą, krawcą się akomoduje (poświęca).”

Stefan Batory o tolerancji religijnej:

„Ja panuję nad ludem, a Bóg nad sumieniami. Trzy albowiem są rzeczy, które Bóg zachował dla siebie: z niczego coś stworzyć, przyszłość przewidzieć, sumieniami władać.”

Famy w karczmie zasłyszane.

Jak działa kontrreformacja.

„... Filipowskiego (właściciel Krzcięcic, gdzie znajdował się zbór luterński), zboru krzcięckiego patrona małżonka, z domu Glińska, w połogu leżąc w Krakowie umarła, którą gdy z Krakowa małżonek jej z przyjaciółmi wyprowadzał, wzruszyli księża sedycją (podburzyli do tumultu) przez studenty, którzy gdy się na jednym miejscu zbrojnie z księżą zasadzili, wyrwawszy się Urowiecki nijaki student, dał policzek panu Filipowskiemu w rynku krakowskim, z czego się na wielki zaniósł tumult.”

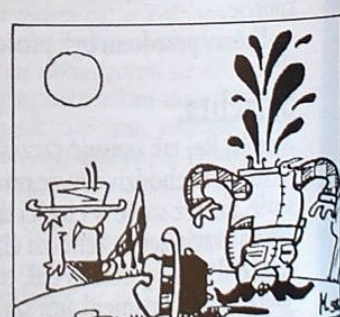
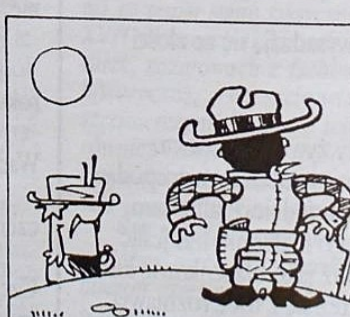
Charakterystyczny dowcip o twórcy Kalwarii Zebrzydowskiej i wodzu rokoszu, wojewodzie krakowskim Mikołaju Zebrzydowskim.

„Zebrzydowski, jak na deszcz ubrawszy się w płachtę’ Odrwił chłopcy Kalwarią, a rokoszem szlachtę.”

Jezuici mają w swoim ręku potężną broń- „wodę ignacjańską”, związaną z relikwiami swego założyciela Ignacego Loyoli. Uzdrawili oni nawróconego przez siebie Mikołaja Radziwiłła „Sierotkę” z syfilisu. Specjalizują się w usuwaniu przez mycie swą cudowną wodą „polskiej choroby”- kołtuna włosów (łac. plica Polonica).



Marek
Lachowicz



Hermetyzm i Alchemia

krótka historia

Marcin Wacinski

mac3ind@wp.pl

W opowiadaniach, książkach z pod znaku fantasy oraz licznych systemach gier RPG, pojawia się często postać maga-czarownika, alchemika produkującego różne tajemnicze substancje. Raz jest to postać pozytywna; dobry mag parający się „białą”, cokolwiek by to znaczyło, odmianą magii, przyjaciel ludzi i zwierząt, walczący o dobro i równowagę w świecie. Innym razem jest to całkowicie negatywna postać, która przez swoje praktyki sieje zło i zamęt, walczy z przeciwnym pozytywnym postaciami, nie rzadko usiłując zniszczyć świat, w którym żyją główni bohaterowie. Uczestnicy gier fabularnych, wierni czytelnicy kolejnych tomów popularnych sag z pod znaku magii i miecza nie zdają sobie często sprawy, skąd biorą się niektóre wątki i elementy w postaciach magów i czarnoksiężników, z jakiej tradycji i jakiej kultury się (one) wywodzą. Postanowiłem przybliżyć trochę te zagadnienia, zebrać efekty moich dotychczasowych poszukiwań z kręgu hermetyzmu i alchemii. Spośród bardzo wielu wątków wybrałem te moim zdaniem najważniejsze. Zainteresowanym głębiej tą tematyką, podaję pod koniec listę książek i zachęcam by po nie sięgnąć. A oto Hermetyzm i Alchemia — krótka historia.

Nazwa nie ma nic wspólnego z hermetycznym zamykaniem słoju na przetwory ani żadnych innych naczyń, a wywodzi się wprost od twórcy i założyciela, jakim był mityczny Hermes Trismegistos (Trzykroć Wielki). Mianem tym określano starożytne bóstwo, które powstało z połączenia greckiego boga Hermes z egipskim bogiem Tothem. Hermetyzm z jednej strony był religią a z drugiej dość eklektycznym prądem filozoficznym, usiłującym tłumaczyć zjawiska przyrody, niektóre procesy, objaśniać budowę i funkcjonowanie świata. Uważano wtedy, że wiedza jest czymś ukrytym, tajemniczym, dostępna jest tylko wybranym i należy jej pilnie strzec przed nieupoważnionymi, stąd mówiono „hermetyczny”. Dlatego bardzo wiele tekstów starożytnych i późniejszych, poświęconych nie tylko przemianom metali, lecz również zagadnieniom filozoficznym i religijnym opatrzona jest na wstępie klauzulą utrzymania w tajemnicy. Hermetyzm zaczął kształtować się w Grecji, bardzo wcześnie, wywodził się bowiem z bardzo starych wierzeń

mieszkańców greckiej prowincji Arkadii. Hermes to mitycznym syn Zeusa i tytanki Mai, jeden z 12 bogów olimpijskich. Zgodnie ze starożytną legendą miał urodzić się w okolicach góry Kyllene w Arkadii, tam też powstał główny ośrodek jego kultu. Uważano go za dawcę i wynalazcę pisma, liczb, mowy. Wierzano, że jako „przewodnik dusz” odprowadza dusze w świat pozagrobowy. Z pomocą swojej laski — kerykejonu, czyli kaduceusza — laski herolda oplecionej dwoma węzami, symbolu jego władzy i pokoju prowadził dusze do Hadesu. Hermes władał tajemniczą mocą ziemi pośrednicząc między światem żywych i umarłych, uważano go za boga czarów i czarodziejstwa. Z czasem kult Hermesa Arkadianie przenieśli do innych ośrodków czyniąc go jednocześnie patronem podróży i handlu, i ta sfera jego działalności stała się również znana. Hermes w panteonie greckich bogów docierał tam gdzie nie sięgała władza bogów Olimpu. Według wierzeń ówczesnych ludzi ziemia była spichlerzem i źródłem wszelkiej wiedzy, miejscem oddziaływania nieznanymi, czasami złowrogimi sił. Dusza zstępując do Ziemi, czy jak kto woli pod ziemię, poznawała te siły, mogła je wykorzystywać, i przekazywać dalej wiedzę żywym. Z ziemi płyną też czary, sprawiające, że w żył mało wartościowej rudy pojawia się złoto, dlatego do Hermesa kierowano prośby i modły o powodzenie w poszukiwaniach minerałów jak i ich przetworzeniu w pożądaną postać. Około VI w. p.n.e grecki kult Hermesa rozpowszechnia się w Egipcie, za pomocą dwu ośrodków- założonej przez Arkadyjczyków Cyreny, oraz nieco później Aleksandrii z Muzejonem i słynną



Biblioteką Aleksandryjską. Grecy patrząc na egipskiego Totha, który na płaskorzeźbach przedstawiany był jako ten, który prowadzi dusze zmarłych, utożsamili go z Hermesem-przewodnikiem dusz. Toth ibisogłowy, bóg miasta Chnumu, znany był jako bóg Księżyca, twórca miary, porządku i prawa, mierniczy czasu. Wynałazł mowę, kreślenie, rysunek, pismo, jest twórcą wszelkiej wiedzy, kultury, później także amulety, talizmany, czary i formuły czarodziejskie, które leczą i odwracają działania złych duchów. Toth słynął także jako astronom, astrolog, mag, lekarz, utożsamiano go nawet z Imhotepem-słynnym budowniczym świątyń i pałaców. Jego nauki miały być wyryte na kamiennych tablicach, kolumnach, i ścianach świątyń i rozwijane poprzez działające przy świątyniach warsztaty, produkujące balsamy, maści, szkło i inne tajemnicze artefakty. Jako strażnik i posiadacz, różnych mądrości i tajemnic, Toth łączony był też z Adamem, Henochem, Abrahamem, Józefem. Te ostatnie z postaci wywodzą się jak wiadomo z judaizmu, Aleksandria bowiem stała się ok. IV w. p.n.e. jednym z głównych, jeśli nie najważniejszych ośrodków diaspory żydowskiej. Żydzi szybko się hellenizowali, przyjmując miejscowe obyczaje i kulturę, jednocześnie Stary Testament przełożono na język grecki. Od czasów perskich podbojów, Żydzi udoskonalali kabalistykę, która teraz do hermetyzmu grecko-egipskiego zaczęła dodawać cały system znaków i liczb, wprowadzając wprost magię. Według tych wierzeń, cały świat podksiężycowy przepełniony jest demonami, nad którymi panuje Księżyc, po grecku Hekate, czyli Toth- władca słów. Kto zna te słowa, formuły zaklęcia, ten może posługiwać się demonami, nakazując im posłuszeństwo, trzeba tylko znać imię demona, które Toth- przewodnik wyjawiał zmarłym. Dzięki tym poglądom bardzo szybko wzrosło zapotrzebowanie na amulety ochronne z wyrytym imieniem ducha bądź demona, rozkwitło wróżbiarstwo, magia. W pewnym momencie, w Egipcie i na wschodnim wybrzeżu morza Śródziemnego, zaczęto traktować Hermesa Trismegistosa wręcz jako postać historyczną, - króla, proroka, uczonego, autora bardzo rozpowszechnionych pism, znanych pod zbiorową nazwą: „Corpus Hermeticum”, oraz tzw. „Tabula Smaragdina”- tablicy szmaragdowej. Do hermetyzmu zaczęto włączać także i inne elementy, stawał się on coraz bardziej rozbudowaną filozofią, nauką bardziej niż stricte religią. W przeciwieństwie do innych religii, jakie funkcjonowały wtedy w basenie morza Śródziemnego, hermetyzm i alchemia nie stworzyły nigdy stałej doktryny, zbioru zakazów i pouczeń, czy struktury hierarchicznej. Nurt ten był bardzo pojemny, praktycznie każdy mógł wnieść i często wnosił doń własne elementy. Wraz z odchodzeniem jednych religii, szczególnie tych starszych pojawiały się nowe, i tak ze starożytnego Egiptu pozostawało nazewnictwo, wiara w możliwości rozkazywania duszom zmarłych, a np. zanikały jakieś specyficzne związane z tym obrzędy itp.

Jednym z symboli hermetyzmu a właściwie alchemii stał się wąż Uroboros z legendy o Agathodaimonie uważanym za dawnego filozofa egipskiego, władcę, boga, utożsamianego niejednokrotnie z Tothem lub Chnumem. Wąż zdzierający własną skórę, czy też pożerający własny ogon to dawny znak hieroglificzny symbolizujący świat.

Stał się on później symbolem monizmu alchemicznego, zaś wyobrażał potocznie przemiany materii, zżeranie, stapianie, barwienie. Z wężem Uroborošem wiąże się stara alegoria, dość dobrze ukazująca jego związek ze stapianiem i przeistaczaniem materii: „Na straży świątyni leży wąż. Niech ten, który go zwycięży, złoży najpierw ofiarę, następnie

obedrze go ze skóry, a огоłociwszy z mięsa jego kości, uczyni z nich schody, po których niech wejdzie do świątyni. Z jej dachu ujrzyś to, czego szukasz. Ponieważ kapłan, zrazu będący mężem miedzianym, zmienił już swój kolor i naturę, stając się mężem srebrnym; w kilka dni później, jeśli zapragniesz ujrzyś go przeistoczonego męża złotego”.

Wężowi oddawano co roku uroczyste ofiary w Aleksandrii jako lokalnemu bogu. Dopiero z nastaniem chrześcijaństwa wąż stał się symbolem demona, złego i zgubnego smoka. Hermes jeszcze w Grecji na samym początku patronował poszukiwaniu i przekształcaniu, przetwarzaniu rudy metali, dlatego zgodnie z tą tradycją zaczęto go kojarzyć z procesami chemicznymi, wzywać jego pomocy, modlić się do niego, stąd był już na zawsze kojarzony z alchemią. Wśród różnych pism i traktatów: jednymi z ważniejszych są „Corpus Hermeticum” — to 18 odrębnych rozpraw z różnych epok: Najbardziej znaną jest „Poimandres”- z II w n.e.

Alchemia w starożytności

Jednym z pierwszych alchemików starożytności był pseudo-Demokryt założyciel sekty alchemicznej 460 — 370 p.n.e autor rozpraw: „Chrysopoia i Argrypoia”, „Księgi o sztuce barwienia” Przez długie lata badał proces przemiany metali, przede wszystkim ołowiu i żelaza w złoto. W swoich teoriach opierał się mocno na systemie czterech żywiołów, według której tworzą one poprzez wymieszanie-wszystkie inne substancje w przyrodzie.

Maria Żydówka — wymyśliła i pierwsza zastosowała wiele nowych przyrządów i aparatów umożliwiających przeprowadzanie różnych procesów chemicznych bezpiecznie i ekonomicznie — kerotakis- pewien typ aparatu zwrotnego, kolumnę destylacyjną, tzw. Łażnię wodną, piec zwany od jej imienia „piecem Marii”. Swoją wiedzę i wynalazki zawdzięczała Mojżeszowi i jego nieznanym pismom.

Philippos z Pamfilii, Helidoros z Emery

Zosimos — gnostyczny chrześcijanin żyjący na przełomie III i IV w.n.e. autor min. *Księgi Imutha, Księgi Tetrad, Boski Zosimos o cnocie*. Zosimos nie był Alchemikiem w ścisłym tego słowa znaczeniu a raczej mistykiem i hermetystą. Według niego przemiany metali możliwe są gdy adept właściwie oczyści duszę, napelni ją pobożnością i szlachetnymi myślami zaś sztukę boską traktuje z należyтым szacunkiem, wspomina o korzystnych warunkach zewnętrznych tzn. dniach, układach planet, modlitwach zaklęciach czyli łączy ściśle alchemię z astrologią i magii. Zosimos do mistrzów tej sztuki zalicza Arystotelesa, Hermesa, Ostanesa, Mojżesza. Bardzo interesującą postacią tamtego okresu był Apoloniusz z Tiani, żyjący w I w.n.e. Jeszcze w młodości miał być wprowadzony w kult misteriów pitagorejskich, dużo podróżował i studiował, był w ogóle bardzo barwną postacią, choć część wątków np. niektóre wyprawy np. do Indii czy Etiopii są nieprawdziwe. Jest mniej znany jako hermetysta, raczej jako mag i cudotwórca przeciwstawiany nawet Chrystusowi. Były to czasy postępującej ekspansji chrześcijaństwa, dlatego był on niejednokrotnie celem niewybrednych ataków ze strony chrześcijan niczym słynny Szymon Mag. Apoloniusz jest autorem „Księgi mędrca Apoloniusza o Przyczynach” Tu należy wspomnieć, że dzieło to miało zostać odkryte w tajemniczych okolicznościach. W swoim rodzinnym mieście Apoloniusz odnalazł pod posągami Hermesa starą tajemniczą kryptę. W niej na tronie zasiadał starzec siedzący na złotym tronie i trzymał w ręku księgę pod tytułem „Opis natury” wykonaną z zielonego szmaragdu. Oprócz tego znalazł tam

również księgę pt. „Tajemnica stworzenia i wiedza o naturze rzeczy” Księga zaczyna się od zapewnienia autora, że został wtajemniczony w „wiedzę”. Jest ona dostępna każdemu, kto odpowiednio zrozumie jego słowa, mając tę zdolność poznać naturę wszechrzeczy. Dalej jest mowa min. o wzajemnych relacjach między poszczególnymi elementami otaczającego nas świata: wilgocią, wiatrem, kamieniami, sferą niebieską, niektóre wywody pochodzą z wcześniejszych dzieł np.: „*Księgi o kamieniach*” Arystotelesa. W pracy Apoloniusza można znaleźć obszernie rozdziały o treści filozoficznej, teologicznej, wprowadzone do późniejszych wersji dzieła przez któregoś z redaktorów. Rozdziałów jest 63, i można tam również znaleźć wywody astronomiczne czy raczej astrologiczne dotyczące sfer planetarnych i związków pomiędzy planetami i metalami. Wiele miejsca zajmują także inne zagadnienia: pierwiastki, sole, szkło, rośliny i zwierzęta. Traktat kończy tradycyjne dla pism tego rodzaju zapewnienie o pozostawieniu bez zmiany oryginalnego tekstu i nakazie utrzymania go w tajemnicy, by nie dostał się w ręce profanów. Na zakończenie należy wspomnieć o pierścieniach Apoloniusza. Podczas jednej z podróży do Indii miał on otrzymać od miejscowego księcia Iarchusa siedem pierścieni. Każdy był ozdobiony innym kamieniem, a Apoloniusz nosił je zależnie od tego, jaki dzień tygodnia akurat przypadał. Legendy mówią, że często z nimi rozmawiał. Najprawdopodobniej owe siedem pierścieni składało się na system zapamiętywania wiedzy mistycznej, szczególnie pomocny w sytuacji, gdy wiele przekazów było przekazami ustnymi. Każdy pierścień był przyporządkowany konkretnej dziedzinie wiedzy tajemnej. Częste powtarzanie na głos pozwalało utrwalić wiedzę, stąd legendy o rozmowach z pierścieniami. System Apoloniusza był najprawdopodobniej jego pomysłem, ale znano wtedy wiele tego typu systemów. Ich ogromną zaletą było ograniczenie źródeł pisanych: traktatów, rozpraw, do niezbędnego minimum. W czasie gdy zaczęły się prześladowania pogan, przez powstające i coraz silniejsze chrześcijaństwo, pozwalało to zachować hermetyczność i tajemniczość.

Arabowie i alchemia

Wielkimi kontynuatorami prac starożytnych alchemików byli Arabowie. Po rozpoczęciu podbojów Mahometa w 633 r. n.e. w krótkim czasie opanowali oni prawie cały basen morza Śródziemnego rozciągając swoje wpływy od Hiszpanii na zachodzie po Indie i Azję Środkową. Okres rozkwitu ich kultury trwa od IX do XI w. wbrew obiegowym opiniom nie jest ona zamknięta i nietolerancyjna jak by się wydawało. Od samego początku kopiowano i powielano traktaty filozoficzne i pisma naukowe, niejednokrotnie nie pozwalając tym samym na ich zniszczenie i zapomnienie. Jednym z pierwszych znanych alchemików był Chalid ibn Muawijja autor tzw. *Księgi Kratesa*, będącej tłumaczeniem wcześniejszego greckiego, nie zachowanego oryginału. Za najśłynniejszego alchemika arabskiego uważa się jednak Gabira albo Dżabira (Abu Abdallah Gabir ibn Safijjan al Safi) żyjącego w latach 721- 800, wśród jego dzieł za

najważniejsze uznaje się „*Księgę siedemdziesięciu*” czyli księgę o siedemdziesięciu rozdziałach. Nazwy tych rozdziałów są zgodnie z formułą takich pism niejasne i wielo-brzmienne: *Księga Króla*, *Księga Łaskawości*, *Księga Równowagi*, *Księga Koncentracji*, *Księga Żywego Srebra*. Zgodnie ze starożytną grecko- egipską tradycją Dżabir uznawał siedem najważniejszych ciał czy też metali: złoto, srebro, miedź, żelazo, cyna, ołów, szkło, ew. rtęć, którą uważał za ducha. Dżabir nie był hermetystą, ale raczej mistykiem i okultystą. Wynikało to niejako z wykształcenia, które zdobył w płn.-wsch. Persji w ośrodkach, w których tego rodzaju poglądy się rozwijały. Dżabir rozwinął ideę kamienia filozoficznego i poszczególnych jego składników. Wszystkie wyżej wymienione metale zawierają zawsze cztery elementy: dwa w stanie czystym, dwa w stanie zanieczyszczonym ukrytym. Oczyszczenie ich trwa długo, Dżabir proponuje różne minerały różne materiały i pierwiastki, które można zastosować w procesie przemiany min. siarkę miedź, alun, salmiak, arsen, ale największe znaczenie przypisuje rtęci. Nazywa ją korzeniem wszystkich rzeczy. Znał różne procesy chemiczne: oczyszczanie, produkcję stopów metali, produkcję olejów roślinnych, sublimację itp. Tak jak Apoloniusz z Tiany zalecał synchronizację prac alchemicznych ze zjawiskami astronomicznymi, korzystając z astrologicznych reguł Ptolemeusza. W pismach Dżabira trudno znaleźć jakieś konkretne wskazówki, co do otrzymania kamienia filozoficznego czy nawet samego procesu przemiany. Dużo więcej można się dowiedzieć np. z „*Księgi minerałów*” Arystotelesa autorstwa Honeina ibn Ishaaq. Opisuje on ponad 70 różnych substancji — minerałów i metali. Znał kwas arsenowy, arsenik i ich trujące właściwości, mosiądz, stosował tlenek cynku w chorobach oczu, produkował barwniki na bazie rtęci i siarki. Oba te pierwiastki zgodnie z ówczesnymi poglądami uważał za najważniejsze. Arabowie znali szkło wodne, potaż boraks, sodę, stosowali gips do leczenia urazów kończyn. Rtęć była tak popularna, że jeden z namiestników Kairu miał basen wypełniony tym metalem, po którym na poduszkach pływali dostojnicy i goście. Nie mniej znane są ich talizmany zawierające małą ilość rtęci w szklanej, bądź kryształowej ampule. Najśłynniejszym wynalazkiem była jednak stal damasceńska: czyli stop żelaza z 1,2-1,5 % domieszką węgla wytwarzany w Damaszku ze stali przywożonej z Indii. Do dziś znane są doskonałe właściwości tej stali, jej odporność na korozję, wytrzymałość, zdolności tnące.



Alchemia w Średniowieczu

Trudno dokładnie prześledzić drogę, jaką pisma i prace alchemików arabskich dotarły do Europy. Najprawdopodobniej pierwszymi ośrodkami naukowymi były klasztory i dwory np. Karola Wielkiego, z racji choćby ożywionych kontaktów z kalifem Bagdadu Harunem al Raszidem. Dużą rolę pełniła z racji choćby położenia stolica cesarstwa wschodnio rzymskiego, Konstantynopol — największe miasto ówczesnej Europy, gdzie nieprzerwanie gromadzono wiedzę poczynając jeszcze od czasów starożytnych, a który był równocześnie miejscem pracy wielu uczonych.

Europa długo podnosiła się z upadku wywołanego wojnami, wędrówką ludów, dlatego pierwszy dokument mówiący o alchemii, pochodzi z XI w. a zachował się w *księdze „Wykaz rozmaitych sztuk”* podpisanej przez Theophilusa. W dużej mierze dzieło zawiera wiele przepisów dotyczących sporządzania naczyń liturgicznych, kadzideł, dzwonów. Niektóre składniki występują pod dziwnymi nazwami: stare kury, złoto arabskie, złoto hiszpańskie, krew bazyliuszka, ukrywające zgodnie ze starożytną jeszcze praktyką prawdziwe nazwy substancji użytych do doświadczeń. Przekłady prac Dżabira — „Księga siedemdziesięciu” czy Rhazesa „Księga tajemnicy tajemnic”, dzieł Arystotelesa, Awicenny były możliwe dzięki słynnej szkole w Toledo. Przyjęcie idei wywodzących się ze świata pogańskiego nie przeszkodziły zdominowane przez Kościół elity ówczesnej Europy. Za jedno z największych wyzwań uważano wyprodukowanie „lapis philosophorum” czyli kamienia filozoficznego, substancji pozwalającej na przemianę innych ciał w złoto i jednocześnie ich pomnożenie. Wierzano, że jest to tajemnica dostępna wybranym, dlatego wręcz grzechem byłoby ją rozpowszechniać. Jednocześnie dążono do nawiązania łączności z Bogiem i naturą, uzyskanie łaski wiedzy.

Wbrew obiegowym sądom alchemia nie była nigdy wiedzą zakazaną, była uprawiana równie chętnie jak medycyna, alchemicy nigdy nie występowali przeciwko Kościołowi czy władzy papieskiej. Byli ludźmi głęboko religijnymi, często cytowali w swoich dziełach Biblię, wplatali modlitwy o pozytywny przebieg jakiegoś procesu. Nicobce im były dylematy związane z rozwojem nauki, które oczywiście pod inną postacią znane są nam dziś. Tomasz z Akwinu serio rozważał czy moralna jest sprzedaż złota z transmutacji tak jak złota kruszcowego, co przypomina przecież współczesne dyskusje np. na temat eksperymentów na embrionach ludzkich, czy rozwoju coraz bardziej zaawansowanych systemów broni. Często wykorzystywano symbolikę religijną — poszczególne fazy procesu przemiany porównywano do męki i zmartwychwstania Chrystusa. Alchemicy przez swoje prace próbowali poznawać Boga i naturę. Jednocześnie ci z nich, którzy ulegali mirażowi bogactwa i pogoni za złotem, niejednokrotnie za pomocą fałszerstwa-podlegali bardzo ostrej ocenie. Papież Jan XXII wydał przeciwko nim bullę w 1317 r.

„Spondent quas non exhibent” O tym jak poważnie traktowano ten problem niech świadczy fakt, że królowie Anglii, Henryk IV a po nim Henryk VI, zabronili pomnażania złota, zaś przekraczających zakaz surowo karano. Alchemią parali się zarówno świeccy jak i duchowni. Jedną z najbardziej znanych postaci jest zapewne Doktor Kościoła, biskup Regensburga Albert Wielki (1193-1280) autor prac min. „O cudach świata” i „Alchemia”. W tym ostatnim dziele wspomina o pięciu duchach: rtęci, siarce, aurypigmentcie, arseniku, i salmiaku. W dziele „O mineralach” przedstawia skład metali — cztery żywioły: za najważniejsze uważając siarkę i rtęć. Siarka ma zawierać powietrze, płynna i ruchliwa rtęć - wodę i ziemię. Na marginesie, jako ciekawostkę można przytoczyć fakt, że stosunek ludzi Kościoła do astrologii nie był tak całkiem negatywny jakby się wydawało. Albert Wielki uważa, że np. zakopanie na polu płytki ze znakiem planety, by zbiory były lepsze jest dopuszczalne. Ale już dokonanie tego w formie ceremonii, z okadzaniem i wypowiedaniem zaklęć i śpiewaniem jest nie dopuszczalnym bałwochwalstwem.



Arnold de Villanova (1235-1312) pochodził z Katalonii, studia skończył w Barcelonie, gdzie później wykładał filozofię i medycynę. Uważany był za czarnoksiężnika i sprzymierzeńca diabła. Dużo podróżował, niejednokrotnie uciekając przed prześladowaniami. Z Hiszpanii przez Francję dotarł aż na Sycylię. Znany był ze swego bogatego i kwiecistego języka. Jego styl i tytuły dzieł: „Różany ogród filozofów”, „Skarb skarbów”, „Prawdziwa ścieżka praktyk i doskonale magisterium” były potem często kopiowane i stanowiły swego rodzaju wzorzec, dla późniejszych badaczy. De Villanova rozwijał, czy jak kto woli udziwniał, popularną teorię rtęciowo-siarkową, dowodząc, że ciała użyte do „Wielkiego dzieła” muszą mieć największą czystość. Z uwagi na to, że złoto zawsze uważane było za jedną z najdoskonalszych substancji zalecał zastosowanie złota i srebra w ich najczystszych postaciach jako „fermentów”. Rozpowszechnił wiele odkryć Arabów: destylację spirytusu i olejów, produkcję niektórych kwasów i inne. Stosował jako „cudowne” rozmaite wyciągi i olejki eteryczne, niejednokrotnie zawierające złoto. Kolejną znaną postacią był Raimundus Lullus (1235-1315) również Hiszpan, studiował w Santiago de Compostela i Montpellier. Podróżował min. na Wschód, zwiedził Palestynę i Armenię. Był misjonarzem w Afryce. Po wykupieniu z arabskiej niewoli, jeździł po dworach Europy namawiając do przeprowadzenia nowej krucjaty przeciwko niewiernym. Zafascynowała go idea kamienia filozoficznego, ponoć zmieniając późniejsze metale w złoto, chciał zdobyć fundusze na przeprowadzenie krucjaty. Autor „Testamentu” i poświęconego kamieniom szlachetnym „Lapidarium”. Roger Bacon (1214-1294) uczony i filozof, franciszkanin. Traktował całkiem serio istnienie kamienia filozoficznego, uważał, że nie tylko dokonuje on przemiany różnych substancji w złoto, ale również i pomnożenia tegoż w bardzo dużej ilości. Jako jeden z pierwszych opisał proch strzelniczy, przypisuje mu się nawet jego wynalezienie. Po śmierci swego protektora-papieża Klemensa IV został wtrącony do więzienia a jego pisma i

prace potępiono. Jest autorem takich prac jak min. „Dzieło Trzecie”, „O tajemnicach”. Wśród wybitnych uczonych tego okresu, należy też wymienić Gerberta z Aurillac (ok. 945-1003) — późniejszego papieża Sylwestra II. Przypisuje mu się z jednej strony uprawianie magii i czarów, a z drugiej ogromną wiedzę nie tylko z zakresu filozofii, religii i historii, ale fizyki i matematyki. Był znawcą nie tylko kultury, ale i dorobku naukowego Arabów, które propagował. W Reims miał zbudować organy hydrauliczne, a w Magdeburgu — zegar nieba, pokazujący wschody i zachody gwiazd i planet, położenia innych ciał niebieskich, pory roku, zaćmienia, i inne dane związane z ówczesnym kalendarzem. Wydaje się, że to właśnie okres Średniowiecza zainspirował wielu pisarzy i postać maga-czarodzieja wywodzi się właśnie od ówczesnych alchemików, lekarzy i filozofów. Jednym z nich miał być słynny rabbi Jechiel. Cieszył się on opinią maga-kabalisty, a zarazem naukowca-eksperymentatora. Według legendy miał odkryć i stosować elektryczność, bo gdy nadchodziła noc, to w jego komnacie rozbłyskiwało białe, silne światło, grożąceślepieniem temu, kto się w nie wpatrywał. Sąsiedzi rabiego, a zarazem świadkowie nigdy nie widzieli, by kupował większe ilości oliwy do lamp, czy jakiegos innego paliwa. Ciekawskich, którzy chcieliby wtargnąć do jego domu, i poznać jego sekrety czekała przykra niespodzianka. Oto bowiem któregoś razu, gdy po raz kolejny próbowano sforsować drzwi domu rabiego Jechiela, szarpiących kołatką i walących pięściami w drzwi poraziło wyładowanie elektryczne. Rabbi Jechiel naciskał specjalny gwóźdź i intruza raził prąd tak iż myślał że umiera albo ziemia się pod nim rozstępuje. Dowiedziawszy się o swoim intrygującym poddanym, król francuski Ludwik zwany Świętym, posłał po niego i po otrzymaniu stosownych wyjaśnień, do samej śmierci gościł go na swoim dworze. Kolejną barwną postacią o której warto wspomnieć jest Nicolas Flamel, skryba i kopista żyjący w czternastowiecznym Paryżu. W 1357 roku miał kupić na straganie książkę, zwaną „Księgą Żyda Abrahama”, bogato ilustrowaną, oprawioną w mosiądz, napisaną literami, nie będącymi łacińskimi ani francuskimi. Autor zamierzał udzielić pomocy Żydom w spłacie długów wobec władz rzymskich, poprzez podanie przepisu na przemianę metali w złoto. Wskazówki co do końcowych czynności całego procesu miały znajdować się na jednej z rycin, ale były nie możliwe do odcyfrowania bez znajomości kabali. Flamel za namową żony wyruszył do Hiszpanii, w poszukiwaniu wskazówek do poznania całego tekstu. Po nawiedzeniu grobu Świętego Jakuba w Composteli, spotkał w Leon starego, żydowskiego lekarza, Mistrza Canches. Canches pomógł Flamelowi, rozwiązać problemy, ucieszył się też z odnalezienia części księgi dawno uważanej za zaginioną. Canches postanowił wrócić z Flamelem do Francji, ale zmarł w Orleanie. Dzięki jego pomocy Flamel, otrzymał w przeprowadzonym 17 stycznia 1382 roku, udanym procesie transmutacji ok. pół funta złota. Wkrótce po kolejnych udanych operacjach, otrzymane złoto przeznaczył na czternaście szpitali, trzy kaplice i siedem kościołów w Paryżu. Podobne fundacje uczynił Flamel w Boulogne. Nicolas Flamel zmarł w 1419 roku, zaś poszukiwacze skarbów rozebrali jego dom w poszukiwaniu kamienia filozoficznego. Narastały pogłoski, że oprócz kamienia filozoficznego, Flamel odkrył eliksir życia pozwalający uzyskać nieśmiertelność bądź długowieczność, i dalej spokojnie gdzieś egzystuje. Za miejsce pobytu jego i

jego ukochanej żony Perenelle, podawano Szwajcarię, Niemcy, a nawet Indie.

Hermetyzm w dobie Odrodzenia

W dobie renesansu zainteresowanie alchemią i hermetyzmem nie słabło. Na fali zainteresowania antykiem, obok sztuki i literatury zaczęto powracać też do myśli filozoficznej. Znany mecenas sztuki, Kosma Medyceusz przekazał w 1463 roku Marsilio Ficiniemu grecki manuskrypt Corpus Hermeticum. Ficino przełożył go na łacinę i wydał w 1471 r. Ficino w 1459 roku założył we Florencji słynną Akademię Platońska, która pod przewodnictwem Georgiosa Gemistosa zwanego Plethonem zbierała, tłumaczyła, i rozpowszechniała dorobek Platona, prowadząc studia nad Platonem i neoplatonizmem. To ponowne odkrycie Platona, wywarło ogromny wpływ na ówczesną kulturę, postulowano nawet usunięcie z nauki Kościoła filozofii Arystotelesa i zastąpienie jej naukami Platona, Zoroastra, Plotyna i Hermesa Trismegistosa. W alchemii obok całkiem nedorzecznymi spekulacji nad otrzymaniem złota i srebra, coraz częściej pojawiały się rzetelne chemiczne badania i objaśnienia, bez rozbudowanych alegorii. Przedstawicielem tego nurtu był Georg Bauer zwany Agricolą. W 1530 roku wydał pracę dotyczącą zagadnień geologii i mineralogii.



Podręcznik „De re metallica” mogło z kolei być podręcznikiem górnictwa i metalurgii, zawierało wiele schematów, opisów, bez żadnych alegorycznych czy mistycznych dodatków. Agricola duży nacisk kładł na stronę praktyczną zagadnień, starając się je opisać jasno i konkretnie. Zakwestionował między innymi teorie siarkowo — rtęciowa Alberta Wielkiego. Barwną postacią był na pewno Henryk Korneliusz Agrippa von Nettesheim, doktor prawa i medycyny, alchemik, astrolog, filozof, teolog i mag. Jego najśłynniejszym dziełem był traktat poświęcony wiedzy tajemnej „De occulta philosophia”. Tak jak Agricola konkretnie i fachowo opisał niektóre zagadnienia metalurgii i górnictwa, tak Agrippa postanowił sporządzić kwintesencję nauk magicznych, przekształcając je z wiedzy tradycyjnej w wiedzę empiryczną, podbudowaną fizyką, matematyką i teologią. Według Agrippy, wszystkie rzeczy posiadały duszę świata, i w każdej z nich manifestował się „duch świata”. Ponieważ wyższe przenika niższe, wszystkie rzeczy oddziałują na siebie, przyciągając się wzajemnie. Jedna rzecz przyciąga inną i pobiera od niej moc. Tak człowiek może te siły tkwiące w rzeczach opanować i dokonywać za ich pomocą cudownych dzieł, podporządkowując sobie różne zjawiska natury. Podobnie widział te zagadnienia Francis Bacon (1561-1626), mąż stanu i filozof. Uważał siły przyrody za swego rodzaju magię, nie myślał jednak o duchach, lecz o magii naturalnej opartej na doświadczalnym przyrodoznawstwie. W alchemii widział klucz do znalezienia środka do przemiany metali, a także „eliksiru życia”. Jedną z ciekawszych postaci renesansu jest Theophrastus Paracelsus (1493-1541), lekarz, twórca systemu, który za podstawę medycyny zakładał astronomię, filozofię i alchemię oraz cnoty lekarza. Ta ostatnia odgrywała w jego systemie najważniejszą rolę. Materia i siła są jedne i te same we wszechświecie, Ziemia i ludzie pochodzą z tej pramaterii i siły, która zapełnia świat podobnie jak żywioły w filozofii starożytnej. Istoty żyjące z właściwymi im procesami odżywiania i odbudowy organów, choroba i zdrowiem, leczeniem i śmiercią stanowią część całości jaką stanowi świat, którego duch tkwi w nich i działa

jako energia i siła. To działanie jest dla Paracelsusa „alchemikiem natury” albo „alchemikiem świata” odpowiadającym tzw. archeuszowi. Archeusz to wg. Paracelsusa tzw. „duch świata” (*spiritus mundi*)

„Jest on podobny do człowieka, budowniczego architekta i jest siłą w czterech elementach, i czyni iż z nasienia powstaje drzewo” Paracelsus sięgnął do poglądów dawniejszych alchemików, wg których przez całkowity rozkład ciała można dojść do pramaterii, do tzw. trzech składników podstawowych, które jako pierwszy w alchemii określa mianem „tria prima”: merkuriusza, siarki i soli. Z pramaterii może być odbudowany szlachetny metal, za pomocą praskładników użytych substancji chory organizm może zostać zregenerowany odnowiony i uzdrowiony. Prastancja i praenergia powinny być osiągnięte za pomocą alchemii i zastosowane jako lekarstwa. Paracelsus jest uważany za twórcę tzw. Jatrochemii czyli kierunku w chemii i medycynie XVI i XVII w. uznającego, że głównym zadaniem chemii jest sporządzanie leków i objaśnianie procesów zachodzących w organizmie człowieka. Swoje główne idee, wiedzę o otrzymywaniu leków wyłożył Paracelsus w dziele „*Archidoxae*”. Tak jak wielu badaczy tego okresu, Paracelsus pragnął stworzyć nowe „ciało” o pewnych określonych właściwościach np.: mokre jak woda, zimne jak lód, gorące jak ogień. Według niego największym celem każdej wiedzy jest nie człowiek ale „*Mysterium naturae*” czyli tajemnica natury-pramateria, jako „tworzący pierwiastek” symbol twórczej i tworzącej natury uwewnętrzniający się we wszystkim co istnieje. Paracelsus nie pozostał obojętny na dążenia wielu ówczesnych uczonych zmierzające do przeniknięcia tajemnicy życia i wyhodowania sztucznego człowieka. Wskazówki co do tego znajdują się w przypisywanej mu „*De natura rerum*” lub „*De generatione rerum naturalium*”. Trudno znaleźć tutaj coś konkretnego, co mogłoby pomóc w wyhodowaniu takiego homunculusa. Jest to raczej zbiór legend i wyobrażeń jak mogłoby to wyglądać, zebranych wśród znachorów, studentów i Cyganów. Wśród składników tego procesu wymienić można min. koński nawóz-gnijący materiał, pożywienie z krwi ludzkiej-wodę życia. Nawóz koński był łatwo dostępny i który, ulegając butwieniu zapewniał odpowiednią temperaturę. Najważniejszym składnikiem jest tajemnicza pożywka z krwi ludzkiej, owa „woda życia”, która ma magicznie oddziaływać na organizm homunculusa. Całość opowieści jest mocno koloryzowana fragmentami o istotach leśnych, nimfach olbrzymach i karłach. Nie mniej barwny opis dotyczy prób związanych ze stworzeniem naprawdę sztucznego człowieka. Żyjący w latach 1525-1609 żydowski kabalista, mag i alchemik Juda ben Bezael zwany reb Lowe, który od 1573 roku mieszkał w Pradze miał zbudować dla cesarza Rudolfa II sztucznego człowieka z gliny, zwanego Golemem. Ten pierwotny robot, uruchamiany za pomocą skrawka pergaminu ze spisany zaklęciami, który wkładało się w usta, miał wyręczać mistrza w codziennych pracach dając czas na studiowanie świętych pism. W każdy piątek rabbi wyjmował pergamin z ust golema, lecz pewnego razu zapomniał to zrobić. Stało się to przed jednym z szabatów, gdy gmina zebrała się już w synagodze na nabożeństwo, okazało się że golem wpadł w szal i zaczął wszystko niszczyć. Rabbi Lowe wyrwał mu z ust zwitek z zaklęciami i zniszczył unieruchomionego w ten sposób golema. Jego głowa zachowana w całości ma być przechowywana gdzieś w Pradze. Praga odegrała w dziejach alchemii dość znaczącą rolę w XVI i XVII w. Tam właśnie mieścił się dwór cesarza Rudolfa II (1552-1612). Ten monarcha sam był praktykującym alchemikiem, poszukiwał kamienia filozoficznego, gromadził

i studiował stare księgi. Podczas jego trwającego 36 lat panowania, ściągali do Pragi alchemicy i uczeni z całej Europy. W ciągu jego panowania zatrudnionych było nieustannie na dworze ok. 200 alchemików. Cesarz wypłacał im pensje, nagradzał szlachectwem i tytułami. Obok prac związanych z alchemią, na dworze uprawiano także praktyki magiczne, wywoływano duchy. Tutaj ściągali uczeni i zwykli oszuści w poszukiwaniu wiedzy i sławy. Po śmierci cesarza w podziemiach zamku na Hradczanach znaleziono ponoć 80 cetnarów złota i 60 cetnarów srebra w sztabach, liczne leki i różne substancje, w tym ponoć cudowny sposób na odradzanie martwych istot.

Alchemicy w Polsce

O pierwszym polskim uczonym, dominikaninie- Mikołaju z Polski, który działał w XIII w. brak jest bliższych danych. Przebywał we Francji, w Montpellier, utrzymywał kontakty z Arnoldem de Villanową. W 1278 roku, przebywał na dworze Leszka Czarnego, pełniąc rolę nadwornego lekarza. Preparował leki, stosując metody magiczno-alchemiczne. Więcej wzmianek o alchemikach pojawia się dopiero w XV i XVI w. Ośrodkami takich praktyk były początkowo klasztory. Jan Długosz wspomina o jednym z pożarów jakie trawiły Kraków, że wybuchł w wyniku prac prowadzonych w klasztorze dominikanów. Reguła bernardynów wymienia: „destylację i sztukę ogniowa” i nakazuje by prace prowadzić z dala od zabudowań. W 1517 roku Zygmunt I Stary ustanowił tzw. Komorę Górniczą. Obok niej istniała Camera Separatoria- w której oddzielano złoto od srebra, oraz oba szlachetne metale z rud miedzi, cynku i ołowiu. Było to pierwsze państwowe laboratorium chemiczne, w którym produkowano również odczynniki takie jak np.: kwas siarkowy i azotowy, wodę królewską, oczyszczano siarkę, miedź i antymon. Hermetyzm upowszechnił się dzięki Filipowi Buonaccorsi zwanemu Kallimachem, którego mistrzami i przyjaciółmi byli Landino i Ficino — znani neoplatonicy. „*Corpus Hermeticum*” był dobrze znany w Polsce, mieli je w swoim księgozbiórze min. Maciej z Miechowa, biskup Piotr Tomicki i wielu innych. Z polskim dworem związany był uczony Włoch, bernardyn Hannibal Rosseli (1525-1593), autor sześciotomowego komentarza do pism Hermesa Trismegistosa, którego piąty tom zadedykował królowi Stefanowi Batoremu. Rosseli pomimo tego że był zakonikiem, pisma Hermesa Trismegistosa stawiał na równi z Pismem Świętym. Pragnął wręcz włączyć hermetyzm do chrześcijaństwa, wskazywał na liczne analogie, między nauką Hermesa a Pismem Świętym. Uważał Hermesa Trismegistosa za tego wybrańca Boga, któremu objawione zostały wszystkie boże tajemnice i którego nauka zawarta w „*Pimandrze*” (Poimandresie) i „*Asclepiusie*” pozostaje w zgodzie z nauką Kościoła Katolickiego. Z postaci uczonych-alchemików tego okresu bez wątpienia najważniejszą postacią był Michał Sędziwój (1566-1636). Odbił studia w Wiedniu, Lipsku i Altdorfe. Wiele podróżował, w tym na Wschód, docierając aż do Konstantynopola. Bywał na uniwersytetach w Cambridge i Ingolstadt, Frankfurtu i Wittemberdze. Zdobył gruntowne wykształcenie, nie tylko humanistyczne ale i matematyczno-przyrodnicze. Był zdolnym dyplomata: król Zygmunt III Waza mianował go swoim sekretarzem. Rudolf II, Maciej i Ferdynand I zatrudniali go jako radcę dworu cesarskiego. Dzięki innemu alchemikowi-Mikołajowi Wolskiemu poznał Rudolfa II, pozyskał również środki na badania i podróże. Jest autorem „*De lapide philosophorum*”

Tractatus Duodecim” -Dwanaście traktatów o kamieniu filozoficznym., „*Operativae Exiliris Philosophici* tak starydz, *iako y terazniejszych philosophow*”, „*Traktat o soli*”, „*Dialogus Mercurii, Alchymistae et Naturae*” -Rozmowa Merkurego, Alchemisty i Natury, „*Tractatus de Sulphure*” -Traktat o siarce. Jego największym osiągnięciem jest na pewno to, że przyczynił się do odkrycia tlenu. Dość szybko zauważył że do życia niezbędny jest „pokarm życia ukryty w powietrzu”. Ten „pokarm życia” nazywał Sędziwój „lotną niewidzialną saletrą filozofów”. Dzięki jej obecności w powietrzu miały istnieć rośliny i zwierzęta, w myśl poglądu że „Powietrze jest życiem ognia. Bez powietrza ogień gaśnie”. Wierzył że ten składnik tak niezbędny do życia, ta niewidzialna, lotna saletra, rodzi się w środku Słońca i Księżyca oraz w ich promieniach i następnie z deszczem lub rosą spływa na ziemię, gdzie ta niebieska saletra łączy się z ziemską, która ją przyciąga „siłą magnetyczną”. Za Sędziwojem myśl o lotnej saletrze powtarzali min.: Franciszek Bacon, Robert Hooke, czy duchowy ojciec Lavoisiera- John Mayow. Sędziwój był zwolennikiem Arystotelesa i Paracelsusa. Przejął naukę tego

Dlatego po śmierci został przez diabły uprowadzony. Na zakończenie warto wspomnieć też o postaci, o której wiemy trochę więcej niż przekazała legenda. Jest nim angielski alchemik mistrz John Dee, zwany też Janem Devusem (1527-1607). Był uczonym i filozofem, autorem wielu traktatów z zakresu astronomii, matematyki, filozofii, teorii kalendarza. Zasłynął jako krystalomanta, a to dzięki kryształowej tarczy podarowanej ponoć przez anioła Uriela. Za pomocą tego artefaktu mógł porozumiewać się ze światem duchów

Utrzymywał kontakty z wielu uczonymi tego okresu, w tym z Hannibalem Rosselim, był gościem na polskim dworze, tu wraz z innym Anglikiem-Edwardem Kelleyem, w obecności króla, przeprowadził 27 maja 1585 roku jeden ze swoich licznych seansów spirytystycznych.

Różokrzyżowcy

W XVII w. pojawił się ruch mistyczno-alchemiczny bez omówienia którego historia alchemii byłaby raczej nie pełna. W Niemczech, Anglii i Francji ukazało się wtedy wiele traktatów, których treść była bardzo luźno związana z tematyką chemiczno — alchemiczną. Ich autorzy, wcale nie mieli na uwadze transmutacji, czy też innych procesów chemicznych. Chodziło im raczej o zreformowanie świata w duchu nauk Hermesa Trismegistosa i tym samym uszlachetnienie natury ludzkiej. Pragnęli oni zbudować zwarty i harmonijny system teozoficznej wiedzy o człowieku i świecie wyprowadzony z prądawnych nauk tajemnych i wdroyć go w życie, przy czym za jedyną realną podstawę swych usiłowań przedstawiali arkana alchemiczne wyblagane u Boga. Na początku były trzy pisma wydane w Niemczech w 1614 roku: „*Fama fraternitatis albo odkrycie Stowarzyszenia Czcigodnego Zakonu Róży i Krzyża*”, pozostałe to: „*Confesio Fraternitatis albo wiadomość o wielbnyim Stowarzyszeniu Czcigodnego Zakonu Różanego Krzyża napisana dla uczonych Europy*”, „*Chemiczne wesele Christiana Rosenkreutza anno 1459*” Autorem tych pism był Johann Walentyń Andreae (1586-1654), lekarz i teolog protestancki. Cel pism różokrzyżowych



określa wyraźnie tytuł przekładu niemieckiego włoskiej satyry Trajana Boccaliniego dołączonej do „*Famy*”. Brzmi on: „*Ogólna i generalna reformacja całego świata*” Taki tytuł musiał wywołać poruszenie, wkrótce krążyło po Europie ponad 200 różnych publikacji. Ich autorzy wypowiadali się za tajemniczym zakonem, albo przeciw niemu, nie mając praktycznie możliwości kontaktu ani z żadnym z założycieli ani członków zakonu. A oto co przedstawiały owe pisma. Christian Rosenkreutz urodził się w 1378 roku, w rodzinie biednych chłopów, wstąpił do klasztoru i ze swoimi współbraćmi ruszył na pielgrzymkę na Wschód. Po śmierci jednego z braci na Cyprze, udał się dalej sam. W Damaszku podjął studia u uczonych lekarzy i astrologów. Zachęcony opowieściami o tajemniczym mieście Damcar w Arabii dotarł tam w 16 roku życia. Jak się okazało miejscowi mędrcy i uczeni oczekiwali go od dawna. Christian Rosenkreutz podjął

pozostawał król Zygmunt III Waza, który pomimo sukcesów w złotnictwie, malarstwie i snycerstwie nie osiągnął większych rezultatów. Stał się za to sprawcą pożaru na królewskim zamku na Wawelu w styczniu 1595 roku. Do legendy przeszła postać maga, nekro i krystalomanty a również alchemika, mistrza Jana Twardowskiego (1499-1570). Miał działać na terenie Krakowa i okolic, studiował na Uniwersytecie Krakowskim matematykę i nauki przyrodnicze, zaś wkrótce o jego sławie maga i czarnoksiężnika dowiedział się król Zygmunt August, który sam parł się magią i alchemią. Król chętnie otaczał się alchemikami, do ich grona zaliczał się przyjaciel Sędziwoja — Mikołaj Wolski, Stanisław Dewojna — lekarz króla, Baltazar Smosarski i inni. To jednak Twardowski miał dla króla zrozpaczonego po śmierci ukochanej żony Barbary Radziwiłłówny przywołać jej ducha. Tę i inne sztuki miał osiągnąć dzięki temu iż w młodości zawarł pakt z diabłem.

tam studia, uczył się arabskiego, i przełożył na łacinę słynną i tajemniczą księgę „M” (Liber Mundi)-Księgę Świata, objaśniającą wszystkie tajemnice bytu. Po opuszczeniu Damcaru udał się do Fezu, a stamtąd do Hiszpanii, przywoząc ze sobą osobliwe zwierzęta, rzadkie leki, i książki. Uczeń w Hiszpanii przyjęli go raczej niechętnie, nie chcieli przyjąć jego nauk, dlatego powrócił do Niemiec, gdzie oddawał się pracy naukowej w domu który sam postawił. Był głęboko przekonany o tym, że nauka i religia stanowią spójną całość, a prawdziwa religia, znajduje się głęboko pod przykrywką fałszywych przekonań i poglądów. Zrażony nieufnością swoich stowarzyszenia, na wzór arabskich i afrykańskich związków uczonych. Członkowie tej organizacji mieliby swoją wiedzę przekazywać książętom i panującym. Po pięciu latach życia w samotności, Christian Rosenkreutz wezwał do siebie trzech braci ze swego macierzystego klasztoru i zawiązał wraz z nimi załóżkę przyszłego bractwa. Stworzyli oni własny tajemniczy język, wybudowali nową siedzibę, spisali księgę zawierającą ich nauki, dobrali też czterech następnych braci -tak powstał Zakon Różokrzyżowców. Wkrótce przybyli do zakonu nowi bracia, a jej członkowie rozpoczęli podróże po Europie głosząc wiedzę tym, którzy chcieliby ją przyjąć. Pierwszy brat zakonu miał umrzeć w Anglii, po jego śmierci Christian Rosenkreutz przygotował sobie grobowiec, będący doskonałą miniaturą kopią wszechświata.

Reguły zakonu były proste:

1. Nie wolno było zajmować się pracą a tylko bezinteresownym leczeniem chorych.
2. Nie wolno było nosić żadnych specjalnych szat, które wyróżniałyby członków zgromadzenia.
3. Każdy brat miał obowiązek raz w roku w Wielki Piątek zjawić się w klasztorze Św. Ducha lub nadesłać usprawiedliwienie swej nieobecności.
4. Każdy brat winien wyznaczyć za życia swojego następcę.
5. Słowo „Różany Krzyż” ma być dla braci pieczęcią, hasłem i celem.
6. Bractwo ma przez 120 lat pozostawać w ukryciu.

Mistrz żył ponoć 106 lat, nie znano jego miejsca spoczynku. Zasadą pierwszych Różokrzyżowców było nie ujawnianie miejsca swego spoczynku nawet współbraciom. Po śmierci Rosenkreutza miejsce jego spoczynku pozostawało nieznaną, na grób natrafiono przypadkiem podczas prac związanych z przebudową klasztoru Św. Ducha, po upływie 120 lat od śmierci mistrza. Na wejściu do grobu miał być wyryty napis: „Post CXX annos patebo” —po 120 latach stanę się widoczny. Krypta grobu była siedmioboczna, jasno oświetlona wieczną lampą Różokrzyżowców-stanowiącą ponoć jedną z ich największych tajemnic. Po środku na okrągłym ołtarzu wyryte były litery: „A. C. R. Hoc universi compendium vivus mihi sepulchri feci”(ten wizerunek wszechświata ja Christian Rosenkreutz sporządziłem sobie jako nagrobek) Na boku ołtarza znajdował się napis: „Jesus mihi omnia”-(Jezus jest dla mnie wszystkim), a oprócz tego cztery postulatory:

1. Nequaquam vacuum (Nie ma próżni)
2. Legis Jugum (Jarzmo prawa)
3. Libertas Evangelia (Wolność Ewangelii)
4. Dei Gloria intacta (Nienaruszona wspaniałość Boga)

W grobowcu znaleziono książki min. Vocabularium Paracelsusa, opis podróży Christiana Rosenkreutza i jego życiorys. Przy zwłokach założyciela zakonu znaleziono testament zakończony mottem: „Ex Deo nascimur, in Jesu morimur, per Spiritum Sanctum reviviscimus”(Z Boga się

rodzimy, w Jezusie umieramy, z Ducha zmartwychwstajemy). Opis całej historii jako żywo odpowiada opisowi odkrycia grobu Hermesa Trismegistosa. Nie mniej dziwna jest przepowiednia: po 120 latach zostaną odkryty. Christian Rosenkreutz, miał umrzeć po 106 latach w 1484 roku, czyli urodził się w 1378 roku. Otwarcie grobu nastąpiło 120 lat po jego śmierci- w 1604 roku. Była to data wyjścia Różokrzyżowców z ukrycia, w tym też roku Michał Sędziwój ogłosił swój traktat „De lapide philosophorum”, który spotkał się w Europie z dużym odzewem. „Fama” głosiła, że nadszedł czas odrodzenia boskiego i ludzkiego i należy się do tej nowej epoki odpowiednio przygotować. Różokrzyżowcy są chrześcijanami i przyjmują dwa sakramenty, tak samo jak ci, którzy utwierdzili odnowiony Kościół ze wszystkimi formułami i rytami. Chcą uwolnić świat od fałszywych proroków, marzycieli i kacerzy. Wiedza, którą posiadają nie jest nowa, bowiem miał ją Adam, Mojżesz i Salomon. Zakon posiadał zdolność przemiany metali w złoto, ale traktował to jako działalność uboczną, posiadając dużo więcej innych pożytecznych umiejętności. Dużo ważniejsze było poznanie Boga i zbawienie duszy. W 1615 roku opublikowano „Confessio Fraternitatis R.C.” ujawniające 37 przyczyn opublikowania „Famy” i „Confessio” i kierowało do uczonych Europy apel o przyłączenie się do stowarzyszenia Różokrzyżowców. Jeszcze raz przypominało, że zakon czy jak kto woli stowarzyszenie, nie zajmuje się polityką czy sekciarstwem, natomiast prowadzi walkę z papieżem, Kościołem rzymskokatolickim, mahometanami, fałszywą alchemią, filozofią scholastyczną dla nieskażonej Ewangelii i wiary Chrystusowej. Ostatni dokument „Chemiczne zaślubiny Christiana Rosenkreutza”, jest historia starego pustelnika o tym samym imieniu, co i założyciel zakonu. Pustelnik otrzymuje przez heroldinę zaproszenie na ślub króla i wyrusza starannie przygotowany zaopatrzone w wodę i sól, ubrany w biały strój z czerwoną wstęgą w formie krzyża, i kapelusz umieszczonymi na nim czterema różami. Po wędrówce trwającej 7 dni i licznych przygodach zostaje wprowadzony na uroczystości weselne. Jest świadkiem śmierci i zmartwychwstania pary królewskiej, za szperanie po królewskim pałacu i oglądanie nagiej, śpiącej Wenus, oraz tajemniczej księgi króla, za karę ma w nim pozostać jako odźwierny. Wszyscy goście wcześniej zostają włączeni do Zakonu Rycerzy Złotego Kamienia (Filozoficznego) oraz zaprzysiężeni i zobowiązani do życia w czystości i bezinteresownego służenia ludziom. Wpisując, tak jak inni swoje imię do księgi w jakiejś kaplicy, bohater miał zanotować: *Suma scientia nihil scire. Dr. Christianus R(osenkreutz). Eques aurei lapidis. Anno 1459.* (Całej wiedzy nikt nie opanuje. Doktor Christian Rosenkreutz. Rycerz [Zakonu Złotego Kamienia Filozoficznego. Po tych słowach tekst się urywa, jeśli nie liczyć krótkiego objaśnienia, że w tym miejscu brakuje kilku kartek, bo jej autor miał udać się do domu.

Tyle mówią teksty. Przez długi czas wydawało się, że tak jak i one, tak również stowarzyszenie Różokrzyżowców, jest tylko wymysłem wyobraźni Johanna Valentina Andrea. Jednak grupa taka rzeczywiście istniała, choć w nieco skromniejszej skali. W jej skład wchodził oprócz Andreago: prof. Christoph Besold, Tobias Hess, Abraham Holz, Johann Stoffel, Wilhelm Bidembach. Dołączyli do nich wkrótce: Heinrich Welling, Dawid Magirus, Tobias Lansius. Zakon różokrzyżowców był stowarzyszeniem prawdziwych alchemików i pansofistów. Andreae starał się połączyć naukę Lutra z pansofią Paracelsusa. Luteriańskie chrześcijaństwo powiązane z pansofią miało stanowić ukoronowanie

reformacji, i ten mieli osiągnąć właśnie Różokrzyżowcy. Dwoma biegunami światopoglądu Andreae były Bóg i Natura. Pansofia to według Komenskigo wszechmądrość nazywana żywym poglądem na wszechświat. Taką wszechmądrość próbowali zastosować Różokrzyżowcy, tworząc system filozoficzny oparty na dwu księgach podarowanych ludziom przez Boga: Księdze Natury i Biblii. Prawdziwe chrześcijaństwo zostało objawione przez Boga w Naturze w ujęciu pansofii, tzn. filozofii przyrody, przyrodoznawstwa, alchemii. Andreae był przekonany że nauki tajemne, magia, astrologia, alchemia w ujęciu chrześcijańskim i uformowane według wzorów neoplatonickich i kabały, prowadzą do pełnego poznania zagadek wszechświata i tym samym Boga. Alchemię znał przy tym bardzo dobrze, bowiem parali się nią jego ojciec i brat.

Sam Andreae zetknął się wcześniej z dwoma środowiskami, które najsilniej wpłynęły na jego poglądy. Pierwszym było genewskie środowisko kalwinów. Ich idee i sposób życia i organizacji gminy, głęboko go poruszyły, postanowił zatem je wprowadzić do Kościoła luteranckiego w Niemczech. Drugim biegunem były liczne Akademie Platonskie, które w postaci stowarzyszeń i tajnych grup aktywnie działały w północnych Włoszech. Obok tego osobą, która miała chyba największy wpływ na Andreaego był Christoph Besold - profesor prawa na uniwersytecie w Tybindze. To on opowiadał Andreaemu o antyku, humanizmie, chrześcijaństwie, Arabach, reformacji itp. Te i inne elementy łączył ze sobą, oczekując nastania prawdziwego chrześcijaństwa, czyli zlania wszystkich religii w jedną, choć sam dokonał pod koniec życia konwersji z luteranizmu na katolicyzm. Poglądy Besolda mogły natchnąć Johanna Walentina Andreaego do napisania manifestu głoszącego naprawę świata.

Dodatkowy rozgłos nadały Różokrzyżowcom pisma Michaela Maiera. On też pragnął połączyć magów, alchemików, kabalistów w jedno stowarzyszenie. Idee Różokrzyżowców popierali też: Jan Amos Komenski, Issac Newton, Robert Boyle. Wkrótce znalazło się wielu naśladowców, jeszcze przez cały wiek XVIII powstawały różne grupy i stowarzyszenia Złoto- i Różokrzyżowców, niekiedy łączące się z lożami masonskimi, a najczęściej wręcz całkiem niezależne. Zainteresowanie alchemią początkowo nie malało, ale wobec odkryć Lavoisiera, Łomonosowa, Boyla, coraz mniej było alchemików próbujących sporządzić kamień filozoficzny. Idee hermetyzmu bynajmniej nie poszły w zapomnienie, ale praktyka alchemiczna musiała ustąpić miejsca rzetelnej wiedzy i naukowym metodom badawczym. Ostatnim ważnym odkryciem, produktem ubocznym alchemicznych poszukiwań pozostało odkrycie błękitu pruskiego w 1704 roku i porcelany 1709 roku. Koniec XVIII w. i pocz. XIX można przyjąć za ostateczny koniec alchemii i początek chemii takiej jaką znamy ją dziś choćby tylko ze szkoły.

Marcin Jan Waciński

Literatura:

- Roman Bugaj „Hermetyzm” Warszawa 1991
- Roland Edighofer „Różokrzyżowcy” Warszawa 1998
- Zdzisław Zwoźniak „Alchemia” Warszawa 1978
- Clive Staples Lewis „Odrzucony obraz” Kraków 1995
- Gershom Scholem „Kabała i jej symbolika” Kraków 1996
- Eliphas Levi „Historia magii” Warszawa 2000
- „Czary i magia” - „Fenomen” nr.3/1999
- David Day „Pierścień Tolkiena” Warszawa 1997

回天回天 回天回天



Pokaż co potrafisz!

Dziesiątki ciosów,

setki kombinacji, żadnej litości.

Gracz vs gracz!

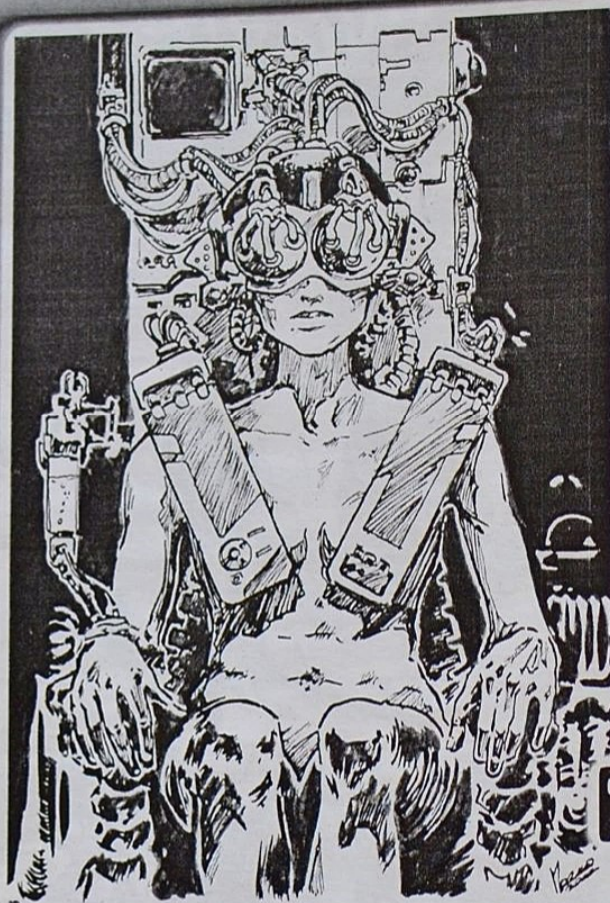
Bez taryfy ulgowej.



Wkrocz do Tsiengtao,

Miasta Tysiąca Wojowników.

**Zostań członkiem jednej z 10-ciu Rodzin,
adeptem jednej z 10-ciu szkół walki
i Mistrzem w jednej z 19-tu technik walki.
Czeka na Ciebie 200 rodzajów ciosów.**



Przemysław Wenio

Krawędź SNU, Krawędź rzeczywistości

*Strach, ból, rozpacz i nędza. Zawsze to samo. Ile-
kroć zamykam oczy, widzę setki wykrzywionych twa-
rzy. Słyszę setki szepczących głosów. Wołają mnie,
kuszą, chcą abym przekroczył Krawędź, za którą się
znaleźli. Czasami grożą, czasami proszą, czasami
rozkazują, ale ja się nie ugnę. Jeszcze nie teraz. Nie
dostaną mnie. Dlatego właśnie nie wolno mi zasnąć,
NIGDY!!! Bo kiedy to zrobię, dostaną mnie w swoje
szpony i łatwo nie wypuszczą. Sen jest bratem śmier-
ci, a mi się na tamten świat nie spieszy, o nie. Dlatego
ignoruję głosy i wyrzucam z pamięci twarze. Kawa,
papierosy, czekolada, amfa; wiem, że to mnie kiedyś
wykończą, ale jak na razie działa. Oni nie mają nade
mną władzy. Przychodzą tylko w snach a ja nigdy nie
sypiam. Twarze i głosy martwych ludzi. Słyszę ich
zew, czuję ich obecność i głód. Wiem, że tam są,
czekają na mnie w ciemności, są nieludzko cierpliwi,
bo wiedzą, że w końcu mnie dostaną, wszyscy, któ-
rych kiedyś zabiłem. Dlatego nie wolno mi zasnąć.
Nigdy.*

Spójrzmy prawdzie w oczy, *Cyberpunk 2020* nie
jest systemem odpowiednim do rozwijania te-
matyki snów i prowadzenia scenariuszy w takiej
konwencji. Mistrz Gry, który zapragnie wprowadzić
do swojej kampanii wątki oniryczne, stanie przed ko-
losalnym problemem: co też może się śnić zadrutowa-
nym drabom śpiącym w pancerzach i z bronią w gar-
ści, zrywających się na nogi przy najmniejszym nawet
hałasie. Cóż może im się śnić? Ano najprawdopodob-
niej nic (poza najnowszym modelem działka, pance-

rza lub szturmowej AV-ki). Spokojny i błogi sen jest w
2020 roku luksusem, na który stać jedynie najbogac-
szych. Przeciętny obywatel korzysta z nasennych me-
dykamentów lub specjalnych urządzeń (vide *Chro-
mebook 1*), które bardzo szybko zapewnią mu ka-
mienny, regenerujący sen, bo przecież rano trzeba
wstać do roboty, a kierownik niechętnym okiem spo-
gląda na niewyspanych, obniżających wydajność sek-
cji pracowników. Z kolei wszyscy, którzy są na bakier
z prawem lub podpadli jakiejś korporacji też starają
się spać jak najmniej, ponieważ wróg stale działa, każ-
da minuta przybliża go do ofiary i każda noc może
okazać się tą ostatnią. Generalnie rzecz ujmując w *Cy-
berze* śpi się, kiedy jest to absolutnie konieczne. A
należy pamiętać, iż miasto (podobnie jak wrogowie
BG) nie zasypia nigdy. Niechęć ludzi do snów bierze
się także z faktu, iż są one zdeformowanym odbiciem
rzeczywistości, która i tak jest wystarczająco porąba-
na, więc czystą głupotą byłoby oglądanie jej przez pry-
zmat marzeń sennych i narażenie się przez to na jesz-
cze większy stres i niewyspanie. W 2020 roku rzeczy-
wistość jest sama w sobie wystarczająco koszmarna,
dlatego ludzie szukają od niej ucieczki w spokojnym,
głębokim śnie, pozbawionym marzeń sennych. W *Cy-
berpunku* nie ma miejsca na sny, ponieważ jest on
systemem realnym aż do bólu, gdzie rzeczywistość
strzela do ludzi z działek, depcze ich policyjnymi buta-
mi, wbija im noże w brzuchy w ciemnych zaułkach,
faszeruje ich trefnymi prochami i wypala im mózgi
najbardziej morderczym LOD-em. Rzeczywistość jest
nie kończącym się koszmarem śnionym przez całą ludz-

kość, z którego jedyną pewną drogą ucieczki jest śmierć. Ale nie oznacza to, iż do Cybera nie da się wprowadzić żadnych "sennych" elementów, owszem, da się to zrobić, jednakże po małej modyfikacji problemu: zamieniając problem snów na problem rzeczywistości. Oznacza to metodyczne wpędzanie graczy i ich postaci w paranoję poprzez kwestionowanie prawdziwości doświadczeń zmysłowych BG. Czy ta okrutna rzeczywistość może być prawdziwa, czy jest to może tylko koszmarny sen lub dziwna rzeczywistość wirtualna. Skąd wiadomo że to co widzimy, słyszymy i czujemy adekwatnie oddaje wizerunek tego co realnie ISTNIEJE? Czy w ogóle coś istnieje realnie? Takie pytania można mnożyć w nieskończoność doprowadzając graczy do szału i wpędzając w solipsyzm ich postaci. Celem stawiania takich pytań jest podważenie wiary graczy, iż to, co widzą ich postaci jest rzeczywiście tym, co stara się opisać Mistrz. Gracze staną się wtedy bardzo czujni, będą zwracać uwagę na najdrobniejsze nawet szczegóły, a wtedy można ich bardzo łatwo "zakreślić" wprowadzając zjawisko *deja vu* oraz przeróżne halucynacje słuchowe i wzrokowe¹. Ukoronowaniem takiej akcji powinna być całkowita rezygnacja graczy i apatia ich postaci. Jeśli BG przestaną walczyć, są Twoi drogi MG, możesz z nimi robić co zechcesz. Jak to wykorzystać w praktyce? Są na to co najmniej trzy sposoby.

1. Korporacja Morfeusz.

Pomimo faktu, iż sen nie jest znaczącym elementem życia ludzi w 2020 roku wiele korporacji medycznych prowadzi rozmaite badania nad jego naturą i możliwymi praktycznymi zastosowaniami. Niektóre z tych projektów są ściśle tajne i skrzętnie ukrywane przed opinią publiczną, a dotyczą one możliwości wywoływania określonych snów i wpływania za ich pośrednictwem na osobowość człowieka. Chodzi tu o możliwość "zaprogramowania" człowieka poprzez przesyłanie mu odpowiednich sekwencji marzeń sennych. Korporacje testują przeróżne środki nasenne i urządzenia służące do wywoływania i monitorowania określonych snów, tworzą narkotyki zdolne wywoływać koszmary zaszczipając jednocześnie w podświadomości ofiary przeróżne lęki i fobie, produkują halucynogenne gazy i preparaty zdolne "wyczyścić" umysł ofiary przygotowując go na przyjęcie nowej osobowości, wspomnień itp. A wszystko to po to, aby zwiększyć wydajność pracy oraz kontrolę nad własnymi pracownikami i całym społeczeństwem. Kolejność jest mniej więcej taka: wyprodukować środek zdolny uczynić z ludzi bezwolne roboty nie zdające sobie sprawy ze swojego stanu, maksymalnie na tym zarobić sprzedając środek wszystkim zdolnym zapłacić za niego kupę forsy, jeśli coś nie wypali zarejestrować go jako np. lek i sprzedawać ludziom. Rezultatem takiego działania jest zalew rynku tanimi halucygenami i nie sprawdzonymi lekami, wśród których można jednak znaleźć czasem coś wartego uwagi. I cóż można począć z tak pięknie zarysowanym wątkiem? Można poprowadzić garść "klasycznych" scenariuszy typu: porwać naukowca, wykraść lek bądź jego plany, zniszczyć laboratorium, zabić prezesa itp. Ale można ten wątek rozwinąć. Na przykład pranie mózgu może spotkać

jednego z przyjaciół BG, który zaczyna zachowywać się dziwnie i nie zdaje sobie z tego sprawy. Na początku są to rzeczy drobne i nieistotne (np. zmiana sposobu mówienia, nawyków), ale stopniowo "przechodzi" on do wyskoków cięższego kalibru zakończonych np. zdradą BG podczas walki. To powinno dać PG do myślenia i spowodować ich zainteresowanie stanem przyjaciela. Jeśli zaczną dążyć sprawę okaże się, że jakaś korporacja medyczna prowadzi eksperymenty na kontrolę osobowości poprzez psychoanalitików posiadających prywatne praktyki, którzy zapisują pacjentom wyprodukowane przez ową korporację leki. Co robią BG w takiej sytuacji? Ujawnią cały proceder, czy zgodzą się na współpracę z korporacją i pomogą w zatuszowaniu całej sprawy? Ale to jeszcze nie koniec. Wyobraźmy sobie taką sytuację. Grupa potrzebuje forsy. Znajduje w gazecie ogłoszenie o dobrze płatnej robocie, są to finalne testy pewnego leku nasennego (całkowicie bezpieczne i bardzo dobrze płatne, jedynym warunkiem jest posiadanie złącza interface'u)². Tylko kompletny idiota nie skorzystałby z tak lukratywnej oferty. Bohaterowie zgłaszają się i zostają przyjęci. Najpierw trafiają do szpitala na badania ogólne, gdzie jeśli MG jest złośliwy, mogą im wykręcić jakieś wstrętne choróbko, a potem na oddział neurofizjologii, wydział badania marzeń sennych. No i zaczyna się nudne szpitalne życie, podle żarcie, żadnej telewizji (bo może wpłynąć na treść snów), buszowania w sieci i wypadów na miasto. Po kilku dniach bohaterowie zaczynają dostawać zwiększone dawki leków i zostają podłączeni na noc do różnych dziwnych urządzeń. Mają przeróżne dziwne sny, które muszą szczegółowo relacjonować i po kilku dniach zostają zwolnieni do domu. Gdzie tkwi haczyk? Pamiętajcie *Miasto zaginionych dzieci*, człowieka, który nie miał snów i jego urządzenie do wchodzenia w cudze sny? Otóż korporacja, która przeprowadza testy, skonstruowała podobną maszynę (dokładnie odwzorowującą stan mózgu śniącej osoby w mózgu innych), nazwaną roboczo Dream Divide System³, którą radośnie testuje na BG podając im jednocześnie zupełnie nieszkodliwe środki nasenne. Celem testów jest sprawdzenie czy można wyrzucić komuś fizyczną krzywdę poprzez wpływanie na marzenia sennie np. zabicie lub okaleczenie kogoś we śnie. Początkowo bohaterowie wędrują po zwyczajnych snach zwyczajnych ludzi (tu MG może zupełnie puścić wodze wyobraźni i zaserwować graczom pod postacią snu swoje najdziwsze wizje i pomysły), ale ukoronowaniem eksperymentu jest wrzucenie ich do snów jednego z pacjentów psychiatryka korporacji – psychopatycznego seryjnego mordercy o wydatnie skrzywionej psychice. Korporacja chce sprawdzić dlaczego pacjent stale krzyczy w nocy, panicznie boi się zasnąć oraz czemu wszyscy podłączeni do niego "ochotnicy" już nigdy nie odzyskali przytomności. W rzeczywistości BG wcale nie opuszczają szpitala, znajdują się w śnie psychopaty, rozpoczyna się najgorszy koszmar ich życia...

2. Władca snów.

Pomimo bezspornego faktu, iż społeczeństwo uniwersum *Cyberpunka* za wszelką cenę stara się wyeliminować lub chociaż zminimalizować wpływ marzeń



sennych na życie, ewidentną nieprawdą byłoby twierdzenie, że w 2020 ludzie w ogóle nie miewają snów. Wręcz przeciwnie, mają ich aż za dużo, z tym że większość z nich jest zbyt koszmarna aby o nich pamiętać, a tym bardziej opowiadać znajomym. Rzeczywistość generuje w ludziach przeróżne lęki i fobie nierzadko skuteczniej niż niejeden korporacyjny spec od prania mózgu. A sen te lęki wyolbrzymia i powiela. I właśnie dlatego na ulicach miast 2020 roku jest tylu szaleńców i psychopatów, to właśnie dlatego poziom samobójstw stale wzrasta i to właśnie dlatego na ulicach obowiązuje prawo pięści. Spirala nakręca się sama: rzeczywistość "pompuje" w ludzi agresję, ludzie nie mogą wytrzymać presji i odpowiadają agresją w stosunku do otoczenia tłocząc agresję w innych, ci także muszą się wyładować itd. Koło się zamyka, rzeczywistość czyni z ludzi szaleńców, ponieważ to właśnie ludzie ją do tego przystosowali. A gdyby tak znalazł się ktoś zdolny ukierunkować i wykorzystać te wszystkie negatywne emocje? A gdyby ten ktoś miał plan? Niewielu Mistrzów zdaje sobie sprawę, iż w świecie CP2020 istnieje ogromna, stale powiększająca się rzesza ludzi śniących i jednocześnie nie zdających sobie sprawy z faktu, iż śnią. Mowa oczywiście o więźniach skazanych na braindance i dostosowanie osobowości (oficjalnie więźniowie mogą śnić tylko zaakceptowane przez specjalne rządowe komisje zestawy marzeń sennych, ale tajemnicą poliszynela jest fakt, często przekupują oni strażników, aby ci załatwili im jakieś ciekawsze bądź przyjemniejsze, a zdarza się i tak, że np. niezadowolona z wyroku rodzina ofiary "załatwia" skazanemu odsiadkę w prawdziwym piekle, najgorszym z dostępnych na rynku koszmarów) oraz o nieuleczalnie chorych pacjentach, czekających w stanie hibernacji na gwałtowny skok techniki medycznej. Jak

można ich wykorzystać? Wystarczy podłączyć ich do sieci ... Plan tajemniczego ktosia (a może być nim dosłownie każdy, od zbuntowanej SI, poprzez podstarzałego, zmęczonego życiem netrunnera, po sfrustrowanego dojrzewającego dwunastolatka) jest bardzo prosty: oferuje on wszystkim śpiącym namiastkę wolności w zamian za całkowite podporządkowanie się jego woli. Jako bardzo zdolny sieciarz przekupuje, szantażuje lub zastrasza strażników więziennych i personel szpitalnych chłodni doprowadzając tym samym do podłączenia śpiących umysłów do globalnej sieci. Aby poprowadzić tego typu scenariusz należy założyć iż plan szaleńca powiódł się w 100%, a jego armia śniących stale się powiększa (więźniowie i nieuleczalnie chorzy z radością przystali na propozycję ktosia, zwłaszcza, iż niektórzy z nich, głównie więźniowie, nie zdają sobie sprawy z faktu, iż śnią; z kolei ci, którzy się stawiali, zostali "uwolnieni" i zmuszeni do współpracy groźbą wypalenia mózgu antypersonalnym programem). Z umysłów śpiących ludzi ktoś tworzy Konstrukt – biologiczny superkomputer zasilany energią wytwarzaną przez ludzkie układy nerwowe, który jest praktycznie niezniszczalny, bo każde uszkodzone ogniwo da się łatwo i szybko zastąpić. Konstrukt jest śmiertelnie niebezpieczną maszyną do zabijania zbudowaną ze skręcających się w wiecznej agonii, ludzkich umysłów. Z zewnątrz wygląda jak zwyczajna, korporacyjna forteca danych o odrobinę rozmażanych konturach, wewnątrz której znajduje się normalny świat; każdy, kto z ciekawości zajrzy do środka zostaje wessany do świata wykreowanego przez władcę Konstrukt, a po jego "martwe" ciało przybywają, w świecie rzeczywistym, uzbrojeni po zęby "pracownicy pogotowia" i wywożą je w bliżej nieznanym kierunku. Umysły "uczestniczące" w Konstrukcie nie zdają sobie sprawy z tego, że śnią, dla nich toczy się prawdziwe życie, jedzą, śpią, pracują i bawią się. Coś się przypomina? Oczywiście, to *Matrix*, tylko troszeczkę zmodyfikowany i przystosowany do realiów *Cyberpunka*. Siłę uderzeniową Konstruktu stanowią nieuleczalnie chorzy, bądź skazani netrunnerzy, którzy z ochotą przystali na propozycję ktosia, to właśnie oni bronią Konstruktu i atakują wyznaczone przez władcę cele, umysły ludzi nie posiadających żadnych przydatnych umiejętności zostają zredukowane do żywych baterii. Zadaniem Bohaterów Graczy będzie zniszczenie tego imperium zła, a zadaniem Mistrza Gry, sprawienie żeby PG z nim zadarli (a wtedy Konstrukt spróbuje wchłoniąć ich umysły lub, jeśli mu się to nie uda, raz na zawsze wyeliminować BG. Użyje w tym celu wszelkich dostępnych mu metod, poczynając na zablokowaniu kont, poprzez wynajęcie drużyny solo, aż do uszkodzenia windy, którą PG wjeżdżają właśnie na setne piętro.) . A wtedy będą mieli do czynienia z bardzo potężnym, doskonale znającym się przeciwnikiem, którego można zniszczyć jedynie od środka, wnikając do zawartej w Konstrukcie rzeczywistości wirtualnej. Jednakże, jeżeli BG wcześniej go nie osłabią odłączając od Sieci stanowiące jego części umysły, nie mają szans na wydostanie się z rzeczywistości wykreowanej przez ktosia, być może będą myśleli, że się go pozbyli i wrócili do świata rzeczywistego, ale to nieprawda...

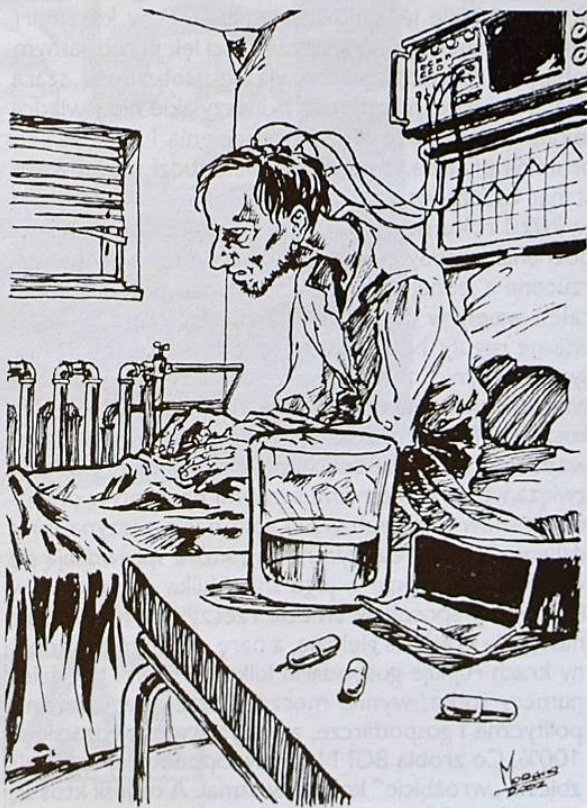
Może zdarzyć się też i tak, że jeden z przyjaciół postaci Graczy zniknie nagle bez wieści. Podczas poszukiwań okaże się, iż trafił właśnie do Konstrukt. Wydostanie go możliwe jest tylko po przeniknięciu do wnętrza systemu i przekonaniu porwanego, że generowana przez Konstrukt rzeczywistość jest tylko iluzją, marnym odwzorowaniem rzeczywistego świata, ale jak tego dokonać? Zwłaszcza, że iluzoryczna rzeczywistość stanowi dokładne odwzorowanie tej prawdziwej i nie sposób znaleźć w niej jakichkolwiek błędów. I co zrobią BG, kiedy dowiedzą się, że ów tajemniczy ktoś wie o ich misji i rozpoczął polowanie.

Inna sytuacja, firma zajmująca się przechowywaniem ciał nieuleczalnie chorych bogaczy w oczekiwaniu na lepsze czasy zwraca się do BG z prośbą o pomoc w bardzo delikatnej sprawie. Otóż jej pacjenci zaczęli nagle umierać. Ich organizmy po prostu przestają pracować. Jedynym śladem jest fakt, iż każdy pacjent tuż przed śmiercią wykazywał nadzwyczajną aktywność mózgu związaną z intensywnym przeżywaniem marzeń sennych. Firma podejrzewa, że do ich systemu przeniknął netrunner zabójca, który na zlecenie likwiduje zamrożonych klientów, którzy są podłączeni do systemu komputerowego symulującego przyjemne marzenie senne. Zadaniem bohaterów jest zlokalizowanie zabójcy i wyeliminowanie go. Jednakże sprawa nie jest taka prosta, w Sieci nie ma żadnego śladu po domniemanym asasynie, czas ucieka, a śpiący ciągle umierają. Bohaterom pozostaje jedynie podłączyć się do systemu w charakterze klientów firmy i odszukać zabójcę na jego własnym terenie. I cóż się okazuje? Pamiętacie *Ubika* Philipa K. Dicka? Otóż mordercą jest jeden z pacjentów posiadający dziwne zdolności psychiczne, umożliwiające mu "wysysanie" energii życiowej ze znajdujących się w pobliżu osób. Efektem ubocznym pozbawiania energii życiowej są koszmary senne i stąd ta aktywność mózgów na krótko przed śmiercią. PG czeka bardzo ciężka przeprawa, długa wędrówka po marzeniach sennych zdegenerowanych bogaczy i ostatecznie rozprawa z bardzo niebezpiecznym psychicznym wampirem, który, jeśli trzymać się konsekwentnie Dicka, może być dzieckiem i używać swoich zdolności zupełnie mimowolnie lub w charakterze zabawy. I co wtedy? Bohaterowie zlikwidują "zabójcę"? Darują mu życie i o wszystkim zapomną, czy też przekażą go pracodawcom?

3. Chińska szkatułka.

Trzecim sposobem na wprowadzenie do uniwersum *Cyberpunka 2020* tematyki snów jest metoda chińskiej szkatułki, czyli snu w śnie. Polega ona na maksymalnym rozmnożeniu możliwych światów i rzeczywistości, aż gracze i ich bohaterowie kompletnie się w tym galimatiasie pogubią. BG mogą zaczynać scenariusz przekonani, iż wiedzą, który ze światów jest prawdziwy, ale zadaniem Mistrza jest spowodowanie stopniowej utraty tejże pewności, prowadzącej do całkowitego zagubienia się postaci w wykreowanych przez szaloną wyobraźnię MG światach. Istnieją różne metody wplątywania bohaterów w tego typu przygody, od testowania nowej gry komputerowej (vide *Existenz*) albo sama gra, o dowolnych, wymyślonych przez Mistrza regułach (*Labirynt śmierci* Philipa K.

Dicka) poprzez narkotykowy haj (vide *Wurt* Jeffa Noona), podróże w czasie (*Dwanaście małp*), porwanie przez kosmitów, religijną ekstazę, aż po wyrafinowaną zemstę jednego z licznych wrogów. Nieważne, czy scenariusz rozgrywa się w sieci, w pamięci komputera, czy w umysłach BG, nieważne czy trwa kilka tygodni, czy też kilka sekund, ważne jest aby bohaterowie byli totalnie zagubieni wśród skrajnie różnych, dziwnych rzeczywistości i nie potrafili się z nich wydostać. Zmianom światów może towarzyszyć całkowita, bądź częściowa amnezja postaci graczy, dlatego kolejne scenariusze rozgrywane się w innych światach można zaczynać jako zupełnie odmienne przygody, w zupełnie innych systemach. Dopiero w trakcie trwania scenariusza BG odkrywają prawdę o tym, kim NAPRAWDĘ są i gdzie się znajdują. Sposobów na opuszczenie fałszywego świata może być wiele np. wykonanie superheroicznej misji, odnalezienie kogoś czy też walka z własną słabością oraz lękami i wszystko to, co przyjdzie do głowy Mistrzowi Gry. Szczytowym osiągnięciem prowadzącego kampanię metodą chińskiej szkatułki powinno być wpędzenie graczy w stan notorycznej podejrzliwości i narastającej paranoi, takiej, iż nawet podczas grania np. w *Warhammera* gracze powezmą poważne podejrzenia, iż cały scenariusz to tylko urojenia ich postaci z *Cybera*, a grając nowe scenariusze w *CP2020* już po wydostaniu się z pułapki wielu światów nie będą mieli nigdy absolutnej pewności, iż naprawdę się z niej wydostali, a otaczający ich świat jest tym prawdziwym. Podstawą budowania nastroju i atmosfery tego typu scenariuszy jest NIEPEWNOŚĆ (paradoksalnie wynikająca z uprzedniej, niepodważalnej pewności) i postępujące przekonanie o nieprawdziwości otaczającego postaci świata.



ta, co powinno prowadzić do rozpaczliwego poszukiwania dowodów potwierdzających tezę o prawdziwości bądź fałszywości rzeczywistości, co może z kolei doprowadzić postacie graczy do zamknięcia w realnym lub wyimaginowanym wariackowie. I w ten sposób prawdziwi, nie lękający się niczego Krawędziarze zamieniają się w bełkoczących zaślinionych szaleńców głoszących swoje poglądy w najciemniejszych zaułkach Miasta, toczących dookoła podejrzliwym wzrokiem i umykających w popłochu na najmniejszy sygnał zbliżania się tajemniczych prześladowców. Na szczęście nikt w 2020 roku nie słucha szaleńców wrzeszczących na rogu ulicy, że rzeczywistość nie jest prawdziwa, to oszustwo, kłamstwo, iluzja, spisek i zbiorowy sen, przecież trzeba spieszyć się do pracy, bo kierownik nie lubi spóźnialskich i można za to wylecieć z roboty. Na szczęście to tylko bredzenie wariatów, stek wyssanych z palca bzdur, wytwór ich chorej wyobraźni, wierutne kłamstwo. Prawda?

4. Zakończenie.

Pomimo iż w uniwersum *Cyberpunka 2020* nie ma miejsca na marzenia sennie, nie da się ukryć faktu, iż sny są obecne w życiu ludzi w 2020 roku. Sen został wyrzucony z rzeczywistości poprzez jej laicyzację, dehumanizację, rutynizację i mechanizację codziennych czynności oraz nowe, specyficzne dla tego świata stosunki społeczne, ale powrócił do niej w zmienionej postaci, jako stałe i niezmiennie przekonanie, iż to, co się dzieje nie może być prawdziwe, to jakiś koszmar z piekła rodem, który musi się prędzej czy później skończyć. Ludzie boją się śnić i unikają snów, ponieważ obnażają one brutalną prawdę o nich samych. Sny wstrząsają ludźmi świata *Cyberpunka* krzycząc im prosto w twarz: patrzcie, oto wasze nędzne życie, zmarnowaliście je, sami zamieniliście je w koszmar! Lęk przed snem to w rzeczywistości lęk przed samym sobą, przed mroczną stroną własnej osobowości, szarą strefą, w której manifestują się wszystkie nieuświadomione lub wyparte ludzkie pragnienia i lęki. Sen to brutalna prawda, z którą niewielu ludzi ma odwagę stanąć twarzą w twarz. I to właśnie doprowadza ludzi w 2020 roku do szaleństwa – rozpaczliwie unikają poznania prawdy o nich samych. Marzenia sennie wyrzucone z jednej sfery życia ludzkiego przeniknęły je całe i wzięły w posiadanie narzucając rzeczywistości własne reguły. Nie oznacza to jednak, że sen w klasycznej definicji tego słowa został z życia wyeliminowany, ludzie nadal miewają sny, chociaż są to z reguły koszmary. Poza tym ciekawym pomysłem byłoby wprowadzenie do kampanii kilku klasycznych wątków związanych z marzeniami sennymi np. motyw proroczych snów – zadrutowany solo nagle zaczyna mieć dziwne, bardzo realistyczne sny, które sprawdzają się w 100%. Ktoś ginie w jego śnie i kilka dni później w identyczny sposób w świecie rzeczywistym; we śnie następuje krach na giełdzie, a parę dni później podobny krach rujnuje gospodarkę kilku państw; i tak dalej, numery totka, wyniki meczów, ważne wydarzenia polityczne i gospodarcze, a wszystko sprawdza się w 100%. Co zrobią BG? Najprawdopodobniej spróbują zbić na „wroźbie” kolosalny szmal. A co jeśli ktoś się o tym dowie? Przecież każdy rząd i korporacja chciała-

by mieć tak zdolnego „analityka” tylko i wyłącznie dla siebie. Wtedy rozpocznie się polowanie. A jeżeli BG wyśni śmierć własną i kumpli z drużyny? Co wtedy zrobią bohaterowie, zmierzają się z przeznaczeniem, czy zaakceptują nieuchronność losu?

Nie należy również zapominać, że sny są jednym z zasadniczych elementów konstytuujących ludzki byt, ponieważ są niekontrolowanym wyrazem naszych wspomnień, tęsknot, pragnień oraz lęków. A czym byłby człowiek bez wspomnień i uczuć? Co zrobiłaby postać gracza, gdyby nagle zaczęła tracić sny oraz wspomnienia (początkowo te mało istotne i nieważne, aż do tych najważniejszych np. o rodzicach)? I co się stanie, gdy ów BG dowie się, że tak naprawdę nie jest człowiekiem, został „wyhodowany”, sklonowany przez jakąś korporację, stanowi szczytowe osiągnięcie genetyki i cybertechniki i właściwie niczym się od człowieka nie różni, z tym, że wszystkie jego wspomnienia są fałszywe, a on sam nie jest w stanie okazać żadnych ludzkich uczuć? Co się WTĘDY stanie? Pamiętajcie powieść Philipa K. Dicka *Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?* Pomyślcie o tym.

No cóż, to już chyba wszystko. Śpijcie dobrze Krawędziarze, słodkich snów.

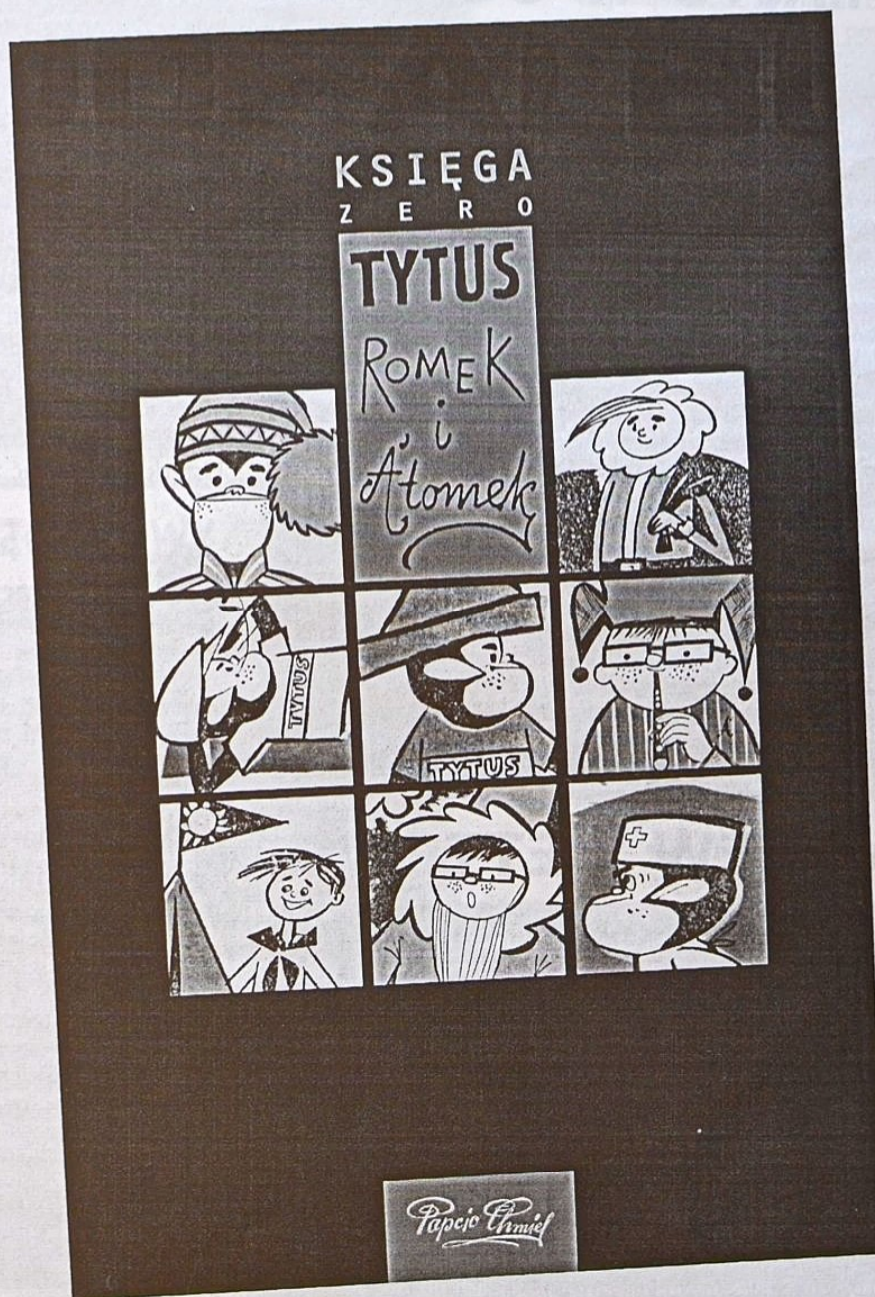
¹ Jako lekturę poszerzającą spektrum problemu polecam Paragraf 22 (szczególnie wizję kapelana).

² Pamiętajcie Królestwo von Triera i motyw testowania leków nasennych? O to właśnie chodzi, szpital, dziwne urządzenia, ludzie w białych fartuchach itp.



100. ALBUM

W KLUBIE ŚWIATA KOMIKSU



**ŚWIAT
KOMIKSU**

Informacje o naszych komiksach znajdziesz w dwumiesięczniku Świat Komiksu oraz na stronie: www.egmont.pl/ksk

Tomasz !Blob! Dzierżek
[autor jest członkiem KMP]

ncn.com - 19:02

HOT NEWS:

Wiadomość dnia MIASTO W OGNIU!

Night City nekane jest rozległymi i ciężkimi pożarami, które trawia południowe dzielnice ciasnych blokowisk, oraz wschodnie dzielnice doków. Pożar wybuchł dziś, w południe na granicy obydwu dzielnic. Ani policja, ani straż pożarna nie są w stanie określić powodu wybuchu, gdyż epicentrum znajdujące się na granicy doków wciąż stoi w płomieniach, jednakże ze wstępnych informacji policja nie wykluczyła celowego podpalenia, co więcej uznała je za dość prawdopodobną przyczynę powstania pożarów.

Pożar szybko się rozprzestrzenił przez składy materiałów łatwopalnych w dokach i ciasną zabudowę w dzielnicach południowych, jednakże straż przewiduje, iż do rana uda jej się opanować sytuację.

Wstępnie oszacowano straty na kilkanaście milionów dolarów, jednakże pożar wciąż rozprzestrzenia się, nie wiadomo także, czy w dzielnicach południowych nie znajdują się większe składowiska nielegalnej broni boostergangów, co spowoduje kolejne wybuchy i szybsze przemieszczanie się pożaru.

W dzielnicach objętych pożarem wybuchła panika, ludzie w popłochu opuszczają domy, a na ich miejsce przybywają złodzieje, oraz boostergangi szukające łupów wśród opuszczonych mieszkań...

Władze miejskie zapowiedziały przekazanie dużej sumy pieniędzy na pomoc poszkodowanym i pokrycie strat wynikłych z pożaru, nie podały jednak jakiej wielkości będzie to suma. Policja zajęła się poszukiwaniem sprawców pożarów.

ANDREW BETTER

Andrew Better, polityk, radny miasta związany ze społecznością boostergangów zapowiada iż dzisiejsza noc będzie tragiczna dla miasta. Od kilku miesięcy bezskutecznie próbował on przeformować ustawy dające większe prawa boostergangom na terenach Night city, jednakże zawsze spotykał się z miażdżącą krytyką innych polityków. Better używał gróźb i zapowiadał „masakrę wśród polityków”, zaznaczał jednakże iż nie posunie się do użycia siły, ani jakichkolwiek środków przemocy. Wspomniał o wyciągnięciu na światło dzienne wszelkich spraw, o których wielcy politycy NC woleliby zapomnieć. Nie podał jednakże żadnych szczegółów.

Dzisiaj po posiedzeniu rady stwierdził, iż „dzisiaj moja rola się skończyła, a boostergangi same zadbają o swoje interesy”. Nikt jednak nie wziął jego słów na poważnie, oprócz wymiaru sprawiedliwości, który skazał polityka na dwa tysiące eurodolarów grzywny za dzisiejszą obrazę dwóch innych polityków o zupełnie odmiennych poglądach niż on. W sądach znajdują się jeszcze 2 sprawy przeciw Betterowi, w tym jedna za przewożenie zorganizowanej grupy o charakterze przestępczym. Grupa ta, to jeden z mniej licznych się w mieście boostergangów politycznych. Niektórzy łączą słowa Bettera z jego domniemanym przywództwem boostergangów, jednakże wszelkie przesłanki każą odrzucić te pomówienia.

Eksplzja w fabryce chemikaliów!

Przed dwudziestoma minutami doszło do wybuchu w nielegalnej fabryce chemicznej, która była przystosowana do produkcji gazów bojowych, a także innych niebezpiecznych substancji. Fabryka znajdowała się w dzielnicy doków, a jej pożar został już ugaszony, jednakże wysoka temperatura, oraz obecność niebezpiecznych substancji chemicznych może spowodować kolejne wybuchy.

Awaria elektrowni podmiejskiej

dostarczającej prąd do dzielnicy centralnej spowodowała spadek napięcia w sieci i wyłączenie niektórych układów w firmach centrum. Wysłana została grupa techników, której zadaniem jest naprawienie awarii. Usterka ma zostać zlikwidowana do godziny 24.

Szturm Policji Korporacyjnej Centrum

na bazę boostergangów „Kamikadze” zakończył się pełnym sukcesem - pojmano 44 członków gangu, a 35 zostało unieszkodliwionych. Zabezpieczone zostało ponad 30 kilogramów mocnego materiału wybuchowego. Policja nie podała jaki jest to materiał, ani jakie były źródła jego pochodzenia.

Blokada obwodnicy Gibsona!

Piętnaście ciężkich ciężarówek zablokowało centralny punkt obwodnicy Gibsona, znajdujący się przy zjeździe do Night City. Kierowcy nie są uzbrojeni, lecz ich pojazdy wypełnione są materiałami wybuchowymi, bądź też łatwopalnymi. Nie przedstawili oni dotąd żadnych żądań, zapowiedzieli jednak, iż nie ruszą się z miejsca, najwyżej wysadzą się w powietrze. Kierowcy nie są znani policji, nie posiadają żadnych kartotek, nie byli karani.

Przegrana Night City Rangers

meczu footballowym z ostatnią drużyną w lidze - San Francisco Boosters wywołała oburzenie kibiców. Wybuchły niegroźne zamieszki w okolicach Stadionu McCartney'a, jednakże skierowano tam patrole Policji.

SoftWARE

Potrzebujesz programu?
Chcesz kogoś odstraszyć?
Potrzebujesz zabezpieczyć swoje dane?

Nasi programiści spełnią Twoje oczekiwania.

więcej informacji pod LDL'em:
6549.5478, lub 6549.software

POLICYJNE PATROLE

Dzisiaj rada miasta zadecydowała o utworzeniu dwustopniowego systemu patrolowania ulic centrum. W związku z ostatnim nasileniem przestępstw w tym obszarze, Policja Korporacyjna Centrum będzie patrolowała obszar Plazy i okolic z powietrza, przy pomocy opancerzonych pojazdów AV, które zakupiła w tym miesiącu (kilkanaście AV-ek z pełnym wyposażeniem znacznie uszczupliły budżet jednostki). Załoga każdego pojazdu liczyła będzie cztery, do sześciu osób, co wystarczy przy typowych przestępstwach popełnianych na tym terenie.

Drugim stopniem patrolowania ulic będzie patrol naziemny, który tworzyć będą policjanci w cywilu, oraz chętni i zaufani cywile, którzy mogą zgłaszać swe kandydatury w komendzie policji, bądź w wirtualnej rzeczywistości (LDL: 6248.police). Patrole naziemne będą miały za zadanie szybkie dotarcie na miejsce przestępstwa, oraz podjęcie ewentualnego pościgu.

Jak sprawdzi się nowy system dowiemy się za kilka tygodni, w comiesięcznym raporcie PKC na temat przestępczości. Dla przypomnienia - w ciągu ostatnich kilku miesięcy wskaźnik wykrywalności przestępstw systematycznie spadał, rosła natomiast liczba popełnianych przestępstw, rozbojów, itp. Czyżby dwustopniowy system patrolowania ulic miał być lekarstwem na słabą kondycję PKC? Przekonamy się o tym już wkrótce.

Cybertronic:

SneakSuit,

to najlepszy, najbardziej cichy, oraz niemożliwy do przejrzenia przez obecnie stosowane zabezpieczenia kombinezon ułatwiający niezauważone przemieszczanie się. Najprawdopodobniej zostanie on wykorzystany przez jednostki specjalne. Wojskowy prototyp nie będzie dostępny na rynku, jednakże laboratoria wojskowe Night City zapowiadają na jutro publiczny pokaz tego stroju, który z całą pewnością stanie się chlubą jednostki NC.

Ostatnia fabryka broni starego typu została zamknięta.

Colt, jako ostatni ze wszystkich producentów broni zamknął fabrykę broni starego typu - czyli starych, wysłużonych łuskowych 6mm (oraz innych rozmiarów łuskowej amunicji). Na rynku kolekcjonerskim ceny takich broni skoczyły o 200%, a Colt zapowiedział wypuszczenie całkiem nowego i podobno niezawodnego typu broni. Data ukazania się prototypów to pierwszy czerwca. Nie podano szczegółów, jednakże nieoficjalne źródła donoszą, iż nie będzie to broń energetyczna, ani laserowa. Najprawdopodobniej zostanie wykorzystana technologia fuzji subatomowej, co pozwoli stworzyć niezwykle silną broń.

Policja w Sieci.

Pod LDL'em: 6248.912; 6248.police otwarty został wirtualny komisariat policji. Można w nim zgłaszać przestępstwa dotyczące sieci i netrunningu, jednakże zwykłe zgłoszenia również będą przyjmowane, lecz będą one przesyłane do zwykłych oddziałów. Komisariat funkcjonuje jako Wirtualna Rzeczywistość i jest odzwierciedleniem komendy miejskiej policji nr.2 przy ulicy pierwszej. Tylko w dniu dzisiejszym wirtualny komisariat odwiedziło ponad dziesięć tysięcy osób. Policja liczy na większą popularność Wirtualnego Komisariatu w następnych dniach, kiedy wieść rozniesie się po Sieci.

(NIE)SZCZĘŚLIWY NUMEREK

Podczas ostatnich siedmiu losowań szesnastokrotnie padła główna wygrana, w tym - podczas ostatniego losowania aż czterokrotnie. Wygrani pomimo iż byli szczęśliwi, liczyli na więcej, niż 75.000 e\$. Aż dwa razy wygrała ta sama osoba, co jest niesłychanym i podejrzanym fenomenem w grach liczbowych.

Czyżby mieszkańcom Night City aż tak się powodziło i mieli aż takie szczęście? Czy może wielka popularność gier losowych zaowocowała tyloma wygranymi? Wszystko wskazuje na to, iż jest to prawda, co potwierdzają uczestnicy, którzy mówią, iż grają w gry losowe od wielu lat, nie korzystają z żadnych systemów, opierając się jedynie na własnym szczęściu.

Rada Gier Liczbowych Night City jest jednak odmiennego zdania - przeprowadza kontrolę maszyn losujących, sprawdza oprogramowanie i sprzęt, w wyniku czego w dniu jutrzejszym losowania nie odbędą się. A najprawdopodobniej pojutrze Rada Gier przedstawi raport, w krótkim umieści dane podsumowujące kontrolę.

Przypominamy także o Wirtualnym Centrum Gier Liczbowych LDL: 6248.numbers, gdzie na żywo obejrzycie losowania, a także przekonacie się o wygranej, bądź też porażce.

Hidden & Ready!

Nasza agencja detektywistyczna **najlepiej, najtaniej i najszybciej** rozwiąże zlecane nam zadania.

Nie ma lepszych. Przekonaj się sam:

0-800-112233

LOSOWANIA

(07.04):

"happy 3" - 17,18,44

"Traditional 6" - 2,4,10,21,31,36

"bodies" - 71/1745/154/54/14

Zyczymy wysokich wygranych

[GRY LOSOWE: Dla przypomnienia: Happy 3 - trzy cyferki, Traditional 6 - zwykły Duży Lotek, Bodies - ile osób gdzie zginęło.]



Night City News

Część dla MG



Tomasz !Blob! Dzierżek

Prezentowane pomysły rozwinięcia wiadomości w przygody są tylko przykładami, istnieje wiele innych sposobów na rozwinięcie informacji zawartych w gazecie, a każdy MG odnajdzie różne możliwości wykorzystania tych newsów. Znajdziecie tutaj projekty kilkunastu, kilkudziesięciu scenariuszy, które dadzą Mistrzowi Gry wiele pomysłów na ciekawe sesje. Gazetkę możecie uznać za screamsheet, bądź też jako witrynę wyświetlaną na rogach ulic, w autobusach, metrze, na stacjach, itp.

W każdym numerze istnieje jeden wątek przewodni i kilkanaście niezależnych. Możesz je rozegrać razem, bądź oddzielnie. Możesz wykorzystać podane zależności, bądź nie. Dowolnie modyfikuj prezentowane pomysły, aby były odpowiednie dla Twojej drużyny, chociaż starałem się by były one uniwersalne.

HOT NEWS & REKLAMY:

Eksplozja w fabryce chemikaliów.

Eksplozja jest jednoznacznie powiązana z pożarem w mieście, co do tego nie ma najmniejszych wątpliwości. Jednakże coś w tym wszystkim jest nie tak. Fabryka nie może ot tak sobie istnieć i nikt o niej nie wiedział... Co więcej – pomimo iż wszędzie szaleje pożar, to ta fabryka została bez problemu ugaszona. Czyżby ktoś ważny maczał w tym palce?

Pora na odkrycie kart – w tym wydaniu NCN.com jako wątek przewodni wybrałem pożar południowej części miasta, a także sprawa niemiłego polityka – Bettera. Po kolei więc – Better może rzeczywiście być nieźrównoważony i pragnie zniszczyć miasto, korzystając ze wszelkich możliwych dróg. Fabryka chemikaliów mogła więc istnieć z jego rozkazu, a podlegała któremuś z boostergangów (w celu



odwrócenia podejrzeń). Nie wykluczone także iż Better przygotowywał coś więcej poza zwykłym zamieszaniem. Mówił coś o politykach, więc ktoś musi dokładnie sprawdzić co to są za chemikalia i ew. do czego mogą zostać wykorzystane – oto zadanie dla BG, a może im to zlecić którykolwiek z polityków.

Nasi Bohaterowie mogą również spróbować zwędzić to i owo – dla siebie, lub na zlecenie dla kogoś, kto potrzebuje konkretnej substancji. Magazyn w którym istniała fabryka jest duży, w powietrzu unoszą się różne gazy, a na podłodze porozlewane są różne podejrzane ciecze. Wysoka temperatura powoduje iż w każdej chwili magazyn może eksplodować. Nie zapominaj o tym.

Inna sprawa, że BG mogą znaleźć się w fabryce PRZED wybuchem (z tych samych powodów co wyżej), jednakże wtedy zostaną posądzeni o podpalenie, bądź przeczytają o wybuchu już w szpitalu.

Awaria elektrowni podmiejskiej.

Mało kto wiedział o tej elektrowni. Utrzymywała ona centralne części miasta – Plażę i okolice. Mało kto wie, że jest to elektrownia jądrowa... Jednakże nie ma się czego obawiać, to tylko kolejny trop dla graczy zajmujących się sprawą Bettera.

Better nie jest głupi, wie dobrze co może spowodować paraliż miasta (a o to mu chodzi) – duża ilość energii i odpowiednie oprzyrządowanie, bliskość elektrowni... Tak, duże EMP i to właśnie może być przyczyną spadku napięcia w sieci – zamontowany układ EMP gdzieś w środku elektrowni.

Można z tej informacji uczynić także ślepy trop – czynnik klimatotwórczy, jak ciemniejsze światła, niedziałające wyświetlacze uliczne, puste biura, itp. To, w połączeniu z pożarem miasta na pewno wytworzy tajemniczą atmosferę.

Wyjątkowo wredny MG może wysłać BG do naprawy teje elektrowni, bądź też do ochrony ekipy naprawczej. Oczywiście, boostergangi będą chcieli wziąć sprawę w swoje ręce, co spowoduje strzelaninę w ciasnych podziemiach. Gdy ktoś uświadomi graczy o typie elektrowni na pewno zaczną być ostrożniejsi. Jednak ich przeciwnicy tego nie wiedzą, więc chcąc nie chcąc BG będą musieli uciekać...

Szturm PKC.

Taka ilość materiałów wybuchowych to nie lada gratka dla drużynowych piromanów, jak również dla innych gangów. Ktoś może poprosić drużynę o kradzież dowodów z magazynów policyjnych. Będzie ciężko, ale graczom lubiącym duże zadania, bądź też ciche przejścia powinno się podobać.

Osoby lubiące bardziej spektakularne wyczyny mogą spróbować podjąć się zlecenia wysadzenia magazynów policyjnych w powietrze. Może zleci im to sam A. Better. Dowody obciążające jego osobę znajdują się w tym magazynie. Wystarczy „tylko” wejść do strzeżonego budynku, zainstalować zapalnik czasowy (lub radiowy) na materiałach wybuchowych i bezpiecznie oddalić się poza zasięg eksplozji. Dodatkowo Better może zarządzać eksplozją o określonej godzinie. Czy BG noszą dobrze ustawione zegarki?

Powracając do wątku Bettera – materiały mogły zostać skonfiskowane jednemu z boostergangów podlegających politykowi. Może on zapragnąć odzyskania reszty bomb, które boss gangu ukrył gdzieś w mieście. BG mają do dyspozycji kilku boosterów przebywających na wolności, 44 aresztowanych, oraz nieznaną liczbę kontaktów porozrzucanych po mieście... Czy odnajdą „zagubione” bomby?

Blokada obwodnicy Gibsona.

Jeśli korzystasz często z pomysłów zamieszczanych w tym cyklu, to już wiesz o co chodzi w tym wątku – nic nie jest takim, jakie było wczoraj. Tędy gracze już nie pojadą, choćby ścigała ich cała armia, będą musieli stawiać im czoła. Nie da się ani przejechać, ani przejść. Poza tym – dookoła pełno jest ciężko uzbrojonej policji. MG, zarządź test reputacji, może akurat spostrzegawczy policjant rozpozna w BG znanych przestępców... Aha, szukaj ostrą muzykę, będzie zadyma.

Pamiętaj także, iż sprawa może być powiązana z naszym politykiem – Betterem. Andrew mógł wynająć kierowców, aby odpowiednio odciągnęli uwagę od rzeczywistego celu ataku. Przy blokadzie zgromadziły się niezłe siły policyjne.

Aha, jeśli masz bardzo odważnych graczy jeżdżących szybkimi samochodami, możesz powiedzieć im o wysokim zawieszeniu ciężarówek, które niestety może okazać się niezbyt wystarczające dla samochodów Twoich BG.

Przegrana NC Rangers.

Na razie w okolicach stadionu są jedynie niewielkie zamieszki, ale o godzinie 0 oczywiście przerodzą się w poważną strzelaninę. Możesz umieścić BG w

okolicach – będzie to całkiem niezła przeszkoda na drodze do ich aktualnych celów (jakiegokolwiek one by nie były). Kibice są o tyle groźni, iż dysponują ciężką bronią, karabinami, oraz sprzętem, który nie powinien znaleźć się na stadionie.

Jednakże przegrana NC Rangers to czysty przypadek. BG mogą zostać poproszeni o rozwiązanie „problemu”. Wszystkie drogi prowadzą do Bettera, który mógł opłacić przegraną, aby zamieszki nie były podejrzane, a które są mu bardzo na rękę. Jednakże tym razem wszystko jest w jak najlepszym porządku. Drogi są ślepe...

Stadion to kolejne miejsce, gdzie znajdują się ładunki Bettera i BG mogą przypadkiem się na nie natknąć. Co z nimi zrobią – to zależy od nich.

SoftWARe!

Jest to firma z gatunku nie-do-końca-legalnych. Co prawda ich programiści piszą programy i to całkiem niezłe, aczkolwiek za duże pieniądze, to istnieje specjalna komórka pisząca całkiem niezłe oprogramowanie bojowe, wirusy, itp.

Po pierwsze te programy zapewne zostaną użyte o godzinie 0 w celu „namieszania” także w rzeczywistości wirtualnej. Netrunnerzy grzebiący w tym czasie po bazach danych spotkają się z silnymi atakami ze strony programistów, jak również netrunnerów SoftWARe!

Po drugie – jest to idealne miejsce do zaopatrywania się w programy, także te nielegalne. To nic, że każdy program jest większy objętościowo, od rzeczywistej wielkości oryginału. Dzięki temu, w bazie SoftWARe znajdują się setki informacji o pozycjach zajmowanych przez netrunnerów, ich programach, a także lokalizacji w VR. Ten sprytny kod szpiegowski zaopatruje SoftWARe w cenne informacje, które jednak służą wyłącznie im samym. No chyba, że BG podejmą się włamania do baz (netrunnerzy), bądź do komputerów (reszta ekipy). Żadna z tych rzeczy nie będzie łatwa.

H&R.

Ta dość duża agencja detektywistyczna to jedno z miejsc, gdzie bezrobotni BG mogą znaleźć zatrudnienie. Robota nie jest jednak łatwa – łapanie i przesłuchiwanie typów z pod ciemnej gwiazdy, to nie jest robota dla naszych BG. Oni zapewne chcieliby zająć się czym innym. Z czasem dojdą wyżej w hierarchii firmy, gdzie toczą się śledztwa przeciwko znanym osobistościom. H&R dysponuje całkiem niezłymi materiałami, które szefostwo używa do szantażu. Czy jednak przesadzą i spróbują zaszantażować Bettera? Jeśli tak, to z całą pewnością polityk zapłaci BG o wiele więcej za zniszczenie materiałów.

Oczywiście w powyższym przypadku kolejna bomba znajduje się w biurach agencji, a także w ich magazynach. Szukuje się ciepła noc...

BG mogą znaleźć wiele ciekawych dokumentów na najważniejsze osobistości w mieście. Wykradzenie ich i próba szantażu z całą pewnością spowoduje akcję ze strony ramienia zbrojnego H&R (żaden szantażowany nie płacić dwa razy za to samo, ale za to chce mieć pewność o destrukcji dowodów).

CYBERTRONIC:

SneakSuit.

Jutro ma się odbyć wspaniały pokaz stroju. Czy na pewno się odbędzie? To zależy tylko od BG. Zarówno Militech jak i Arasaka są na pewno są zainteresowane taką osobliwością. Będą pragnąć wykraść ten strój przed pokazem, bądź w ostateczności zniszczyć go. Takie niełatwe zadanie może przypaść BG. Oczywiście łatwo jest wyjść ze strojem na sobie (tylko co z resztą drużyny? Czy strojów starczy dla wszystkich?), gorzej jest z wejściem i walką z żołnierzami korporacji.

Inna sprawa to oczywiście wątek Bettera – po wykradzeniu stroju przez BG może, nie zważając na istotę prototypu kupić go od nich, oferując dużą ilość pieniędzy. Jednakże jeśli drużyna nie współpracowała z nim wcześniej, to może mieć zamiar zapłacić ołowiem... W przeciwnym wypadku – po prostu go od nich kupi, a na głowy bohaterów spadną i żołnierze Arasaki, i Militechu.

A kto powiedział, że strój jest prawdziwy? Może w miejscu rzekomego 'ukrycia' znajduje się zwykła atrapa, a prawdziwy SneakSuit jest w innym, dobrze strzeżonym miejscu.

Ostatnia fabryka Colta.

Dobłą odskocznią od ciężkich trudów cyberpunkowego życia, może być załatwianie dla fanatycznego kolekcjonera poszczególnych typów broni tejże marki. Mimo iż robota wydaje się łatwa i przyjemna, to posiadacze niektórych modeli mogą być oporni, na co bohaterowie nie powinni jednak zważać, gdyż kolekcjoner płaci naprawdę dużo.

Innym pomysłem jest sprawa planów Colta – któraś z dużych korporacji może pragnąć dowiedzieć się co tak naprawdę Colt wymyślił. I całkiem prawdopodobnym jest, iż zapowiadana nowość to jedynie chwyt reklamowy na ostatnie partie broni, choć równie dobrze Colt mógł wymyślić jakąś całkiem potężną broń. Czy BG będą próbować kraść tajne informacje? Zapewne tak, tylko za ile i dla kogo? To już zależy od MG.

Policja w VR.

Wirtualny komisariat to nie tylko miejsce zgłaszania przestępstw, to przede wszystkim ośrodek łapania netrunnerów – gdy ktoś przyjdzie zgłosić przestępstwo, automatycznie jest skanowany przez policyjne programy. Nieuważny netrunner może łatwo wpaść w policyjną sieć.

Na posterunku znajdują się też zapewne ciekawe materiały na temat budynku komendy miejskiej nr 2. Wirtualna rzeczywistość jest dokładnym odwzorowaniem realnego budynku. Włącznie z różnymi mało istotnymi rzeczami jak magazyny, znajdujące się przy komendzie. Ta informacja może być przydatna BG planującym założenie zapalników, bądź też wykradzenie materiałów wybuchowych z policyjnych magazynów.

CZĘŚĆ GŁÓWNA:

Miasto w ogniu!

Po pierwsze niech to będzie Twoje motto na sesję, w których wykorzystasz ten motyw. Płonie południe i wschód, czyli BG udający się w tamte strony napotkają straż, a także i policję. Na ulicach rozboje, miasto staje się jeszcze niebezpieczniejsze (a wydawało się, że bardziej się nie da).

Nadeszła pora by wyjawiać plany Bettera - korzystając z ogólnie miejskiego zamieszania chce zlikwidować przeszkadzających mu członków rady miejskiej. W tym celu wynajął kilka grup najemników (to jest jedno z miejsc dla BG) aby po północy zlikwidowali niewygodnych polityków. O północy natomiast wszystkie ładunki, które nie zostały rozbrojone (elektrownia, blokada Gibsona, policja, a także wiele ukrytych) zostaną odpalone. Duża część sił policji znajduje się przy blokadzie, więc nie będzie z tym wielkiego problemu.

BG będą mieli około godziny, może dwie na likwidację celów, gdy sytuacja po godzinie 0 zostanie rozwiązana przez wszystkie posiłki policji, PKC, oraz straży. O zyskach TraumaTeam nie wspomnę. Wszędzie latające AV-ki, policja, oddziały specjalne, karetki to utworzy niezapomniany klimat tej nocy. Utwórz wrażenie, iż wszyscy podejrzewają BG, przewidują ich zamiary, a w rzeczywistości nikt się nimi nie zajmuje, bo są ważniejsze sprawy.

Gdy nadejdzie godzina 0 ponownie większa część miasta stanie w ogniu, bomby eksplodują, a wiele osób umrze z wyrazem zaskoczenia na twarzy. Miasto obudzi się z nocnej drzemki (przecież nigdy nie zasypia). Rozpoczną się zamieszki w okolicach płonącego stadionu, obwodnica Gibsona zostanie zniszczona, wysadzony będzie komisariat, być może ucierpi elektrownia (zabraknie prądu). Zasypuj BG informacjami o tragediach, niech czują że coś się dzieje, że to Night City.

Co więcej – politycy z nożami na gardle mogą proponować większe sumy za zlikwidowanie Bettera, aczkolwiek nie będzie to łatwe – jest on przecież strasznie dobrze kryty, posiada ochronę, być może ma SneakSuit. Na pewno będzie uciekał.

Andrew Better.

Nic nie jest tym, czym było wczoraj. Czemu nie uznać iż Andrew Better już nie żyje, a to, co wszyscy widzą to jedynie jego podróbka, człowiek-maszyna kierowana przez sztab Bettera. Wiedząc, iż nic im nie grozi wykorzystują marionetkę, do swoich celów. Tworzą zamieszanie tylko dlatego, iż nie będą za to odpowiadać. Better to jeden wielki bluff, a osoby kierujące jego poczynaniami to wariaci. Czy BG uda się przebić przez warstwę absurdu i dotrzeć do celu?

Spójrzmy na sprawę z innej strony – Better prowadzi do zniszczenia miasta (wychodzimy z założenia iż jest to człowiek). Jest szaleńcem, a pomimo to dąży do totalnej katastrofy. Przyjmijmy najbardziej absurdalną wersję – NC jest to eksperyment. Eksperyment, który się nie powiódł, miasto to miały

być jedynie sondażem, ośrodkiem badań na temat zachowań ludzkich, taki mały wielki brat. Niestety, miasteczko rozrosło się i wszystkie plany badawcze poszły w diabły. Teraz ktoś musi posprzątać. Przez osobę Bettera BG mogą dojść do całkiem nieprawdopodobnych działań rządu, a co zrobią dalej? Czy po rządzie jest jakieś „dalej”?

Policyjne patrole.

Czy wszystko co napisano w tym artykule jest prawdą? A być może to tylko część prawdy. Takie pogłoski mogą zastanowić BG. Jednak która połowa to prawda? Ta o rekrutacji osób do patroli, czy ta o nowym sprzęcie?

Jeśli przyjmujemy iż pogłoski o nowym sprzęcie są nieprawdziwe, to BG mogą się zatrudnić do patrolowania ulic. Całkiem niezła fucha, czasami tylko jest coś do roboty. Jednak nie zapominaj o godzinie 0, może BG dostaną nocny dyżur? Można również napuścić ich na dawnych kompanów, którzy właśnie obrabiali jakiś bank, bądź sklep. Czy wsadzą ich do paki, czy puszczą wolno? Taka decyzja nie będzie łatwa.

Natomiast, jeśli założymy iż policja dysponuje nowym sprzętem (aż strach pomyśleć), to informacje o patrolach będą fałszywe. Każdy pragnący patrolować będzie poddany długim i mozolnym badaniom osobowości, pamięci, itp. W ten sposób policja chce wyeliminować podejrzane jednostki.

A może wszystko to prawda? Może wreszcie BG staną się osobami prawa i będą patrolować prestiżowe ulice centrum korzystając z niezłego arsenału? Wtedy przekonają się jak to jest być „po drugiej stronie”, gdy ma się przeciw sobie setki gangów, pojedynczych osób i zorganizowanych grup.

(Nie)szczęśliwy numer.

Gracze, fani gier losowych za pewne będą zainteresowani wygraną. Skontaktują się z wygranymi (co nie będzie łatwe) i spróbują wydobyć od nich informacje na temat wygranych i losowań. Możesz spróbować zrobić BG w fałszerstwo komputerów losujących, poprzez wskazanie im odpowiedniego miejsca, gdzie komputery są podłączone.

Możesz również uznać iż wszystko to, to zwykły przypadek. Niemożliwy, ale jednak. Ktoś tu po prostu ma farta. Gracze na pewno będą zaskoczeni, gdy wszystkie ich śledztwa i badania spełzną na niczym.

Nie wykluczone jest także fałszerstwo losowań. Rada Gier na pewno będzie zadowolona, gdy winni zostaną ukarani. A zawinić mogło wiele rzeczy – programista, technicy, bądź też sam właściciel zakładów... Jeżeli gracze lubią śledztwa – to jest to scenariusz dla nich.

Zdarzyć się też może, że ktoś rzeczywiście sprzedaje wyniki – za 200.000 e\$ można kupić wygrywające liczby. Rozumiesz teraz złość 'wygranych', którzy stracili 125.000 e\$... Ktoś tutaj szuka sposobu na zemstę. Czy znajdzie go w BG? A może to sami gracze dali się nabrać? Kto wie...



**W chłostanej deszczem
zapadłej dziurze...**



**We wnętrzu
własnego umysłu...**



**W ciepłym zaciszu
pewnego baru...**



Skalny Wampir Oczami Tułacza

materiał do ŚM: Mroczne Wiek



Wampir cierpi. Jego egzystencja jest wieczną męką. To nieprawdopodobnie trudne, być zmuszonym zabijać, aby żyć. Akurat!

Ludzie na co dzień zabijają się z daleko bardziej błahych powodów. Nawet, gdy nie przepelnia ich poczucie niesamowitej wyższości nad ofiarą i gdy nie są przekonani o własnej stuprocentowej bezkarności. Jeżeli za niezwykle moce oraz swoistą nieśmiertelność — możliwość przetrwania większość fizycznych ataków i nieumieranie — ceną miałyby być tylko konieczność picia krwi - proszę bardzo. I jestem pewien, że wielu ludzi szybko przystosowałoby się do tej, jakże z wielu punktów widzenia korzystnej, sytuacji.

Dla licznych zwolenników wampirzego cierpienia kul towym przykładem jest „Wywiad z wampirem”. Przyznaję - Louis cierpiął i to bardzo przekonująco. Nie można jednak zapominać, że nawet w świecie wykreowanym przez Annę Rice, jest on jedynie wyjątkiem. Warto też pamiętać, że miał bardzo trudne „dzieciństwo dla nocy”. Nie było wokół niego całego tajnego, świetnie zorganizowanego i gotowego do indoktrynacji społeczeństwa krwiopijców, jak to ma miejsce w Świecie Mroku. Zamiast tego, Louis miał do czynienia tylko z Lestatem, który nie był dlań świetnym wzorem moralnym i nie rozumiał jego zahamowań. A w Świecie Mroku, na nowoprzeistoczonego czeka duża grupa doświadczonych wampirów, dla których manipulacja umysłami to chleb codzienny — potrafią zmienić w krwiopijcę nawet najbardziej opornego. Przecież Starszy, który ma stworzyć nową istotę mroku, nie wybiera na chybił trafił. Sam będąc dewiantem, wybiera takich na swoje „dzieci”. Kto więc ma cierpieć? Bogaty, ponad wszystko żądny władzy i wpływów arystokrata, który zyskał szansę niesamowitego wręcz ich zwiększenia? Artysta doskonały, widzący w sztuce jedyny sens swojego życia, który dzięki zwielowrotnionej wrażliwości potrafi teraz odbierać i przekształcać nieznane i nieosiągalne do tej pory doznania? A może ulicznik, walczący codziennie o chleb, który stał się twardzielem „nie do ruszenia” przez dawnych wrogów, i mogący im teraz „poka-

zać”?

Dajcie spokój.

Większość Tremier chciała być wampirami, zanim spotkała któregoś z nich, a Gangrele, już za życia nie wykazują specjalnego przywiązania do społeczeństwa, jego norm i tra-

dycji. Przeistoczenie daje im jedynie szansę spełnienia pragnień, zdobycia mocy, czy zbliżenia się do natury. Jeśli więc mam uwierzyć, że ktoś cierpi zaraz po „narodzinach dla nocy” to uwierz tylko Nosferatu.

A jednak egzystencja wampira może być bardzo nieprzyjemna. Jeżeli pogodził się już z faktem, że musi zabijać, młody krwiopijca zwykle zachłystuje się swą mocą - władzą, jaką we własnym mniemaniu posiadał nad ludźmi. I tu czeka go pierwszy zawód. Społeczeństwo wampirów, choć daje poczucie oparcia w wielkiej, niezniszczalnej potęgde, okazuje się bardziej hamować, niż umożliwiać działania młodego kainity. Kiedy popełni pierwszy błąd w tym zhierarchizowanym, sztywno podzielonym na strefy wpływów i przywiązującym wielkie znaczenie do konwenansów, [tytulatury i posłuszeństwa wyżej stojącym,] świecie — przekona się, iż tak naprawdę jest otoczony przez wrogów. Istoty, które już dawno zapomniały, czym jest bezinteresowność czy zaufanie i - co dla niego szczególnie przykre - potrzebują nowych tylko jako niewolników. Dlatego pierwsze przygody powinny być seria „sprawunków”. Bohaterowie będą robili rzeczy (załatwiali sprawy), którymi ich starsi nie chcą sobie brudzić rąk. Będą więc, na przykład, biegać i wydierać dziennikarzom z rąk niewygodne zdjęcia. Zabijać lub robić pranie mózgu świadkom zdarzeń dowodzących istnienia wampirów. Dla przekonanego o swej niebywałej potęgde młodego Leecha mogą być to zadania uwłaczające i wystawiające na próbę jego, bardzo od czasu przemiany napięte, nerwy. Pomyślmy, co się może stać, gdy będzie musiał przekupić zadufanego w sobie sędziego, który przekonany, iż ma do czynienia z pospolitym przestępcą będzie mu okazywał niesamowity wręcz brak szacunku. Będzie mu groził i poniżał go, pewny swej władzy. A młody wampir nie może zabić pomiatającego nim urzędnika — korupcja nowego byłaby bardzo trudna i narażałaby „Ojca” na straty związane z upływem czasu. Taka sytuacja potrafi być naprawdę męcząca.

Kolejnym szokiem jest dla bohatera uświadomienie sobie, że poza tym społeczeństwem, pełnym fałszu, obłudy i gier, nie istnieje nikt, kto zechciałby mieć z nimi cokolwiek wspólnego. Gdy pierwszy spotkany wilkołak rzuci mu w twarz - „wymspawń” - a potem, „bez powodu” spróbuje rozszarpać, wampir zrozumie, że został całkiem sam. Zmuszony by ukrywać się przed ludźmi, bo ze strachu gotowi go zlinczować. Znienawidzony przez wilkołaki, stawiające sobie za głów-

ny punkt honoru unicestwianie takich jak on. Darzony niechęcią przez magów, zainteresowanych głównie tym, co ma w środku, zaś przez wrożki oskarżany o szerzenie zabójczej dla nich banalności.

Na początku cała ta sytuacja i układy są od niego zupełnie niezależne. Dopiero, gdy będzie dość potężny by się zemścić za doznane krzywdy, gdy zacznie wrogo reagować na spotkanie z każdą inną supernaturalną istotą - zgodnie ze słuszną zasadą, że „najlepszą obroną jest atak” - można będzie powiedzieć, że sam jest sobie winien. Póki co, pada jednak ofiarą grzechów swoich starszych, którzy siedzą bezpiecznie w schronieniach, a na ulice wysyłają właśnie takich jak on. Wieczorna przechadzka w poszukiwaniu romantycznej kolacji, może zmienić się w prawdziwy horror. Nawet wampir, który już wiele się nauczył, gdy spotka na swej drodze wilkołacz stado jest w poważnych tarapatkach. W najlepszym wypadku, ta noc skończy się dla niego wielogodzinna ucieczka. A wilkołaki trudno zgubić. Wampir chowając się nad ranem, nie może być pewien czy przeżyje dzień. Przecież jeśli go znajdą, nie będzie nawet walki. Złośliwy, umiętnie tworzący napięcie i nastrój grozy MG, może tylko poinformować gracza, że mijające go istoty to prawdopodobnie wilkołaki. Potem do końca nocy nękać go przypuszczeniami, że być może nadal go śledzą chcąc znaleźć jego Heaven. Położy się mimo to tego dnia spać? Możesz go spokojnie zabić! Dla tak niefrasobliwych postaci, w świecie tak pełnym niebezpieczeństw jak Świat Mroku, nie ma miejsca.

Wampir powinien być opowieścią o samotności, poczuciu osaczenia i zewsząd otaczającej bohatera wrogości. Niejeden chciałby zostać wampirem, gdyż wampiry są wspaniałe i potężne, a oni też chcą tacy być. Tu czeka ich kolejny zawód — nie można się tym przed nikim pochwalić! Jeśli staniesz się zbyt popularny, twoja „rasa” sama podetnie ci skrzydła, święte prawo maskarady.

W czasach, gdy sława jest marzeniem wielu szarych ludzi, wampir jest jednym z tych nielicznych, którzy mogą ją osiągnąć. Przy jego nadnaturalnych zdolnościach to przecież łatwe. Ludzie zbijający fortunę na popularności Torreadora, pop-artysty w stylu lat 60-tych, mogą z wyrozumiałością przykryć oko na jego ekstrawaganckie zachowanie — pokazywanie się tylko w nocy, fakt, że jest niezłomnym wrogiem papierosów, nie pozwala się do siebie zbliżyć z otwartym ogniem itd. Kiedy jednak zostanie naprawdę sławny przyjdzie mu się zmierzyć z tłumem wszechobecnych, nieustrudzonych paparazzi. W końcu któryś z nich zauważy coś, czego nie powinien. Należy wtedy pozwolić gwiazdzie zatopić tę sprawę. Dziennikarza można zabić, próbować przekupić, czy zastraszyć. Pierwsze rozwiązanie, jeśli zacznie się je niebezpiecznie często powtarzać — zwróci uwagę policji. Pozostałe zamykają usta na krótko i są bardzo kosztowne, a jeśli przeciwnikiem okaże się prawdziwy łowca sensacji — wtedy tylko bardziej go zaciekawia. To wszystko może sprawić, że zaniepokojone społeczeństwo krwio pijców zmusi delikwenta do wycofania się z życia publicznego — co na ogół będzie podążać za sobą potrzebę sfingowania jego śmierci, a zatem zerwania stosunków ze wszystkimi śmiertelnymi, których dotąd znał. Wraca więc do zakłamanego, znudzonego i okrutnego świata wampirów. A jeśli się na to nie zgodzi — krwawe łowy dostarczają wszystkim tylu wrażeń!

Tak ... wampir cierpi na samotność, na najgorszą z możliwych, bo samotność wśród swoich. To wpływa destruktywnie na psychikę wszystkich dewiantów, jakimi są Wampiry. Sprawia, iż pogrążają się one coraz bardziej w swych własnych, małych fiksacjach, a przede wszystkim w tej wspólnej dla nich wszystkich — żądzy krwi. Tremer zakopują się w bibliotekach, odkrywają zapomniane rytuały i tworzą nowe taumatyczne ścieżki, a to wszystko po to tylko, by zdobyć

jeszcze więcej mocy. Im większa potęga, tym łatwiejszy dostęp do krwi. Brujah dążą do tego samego, ale w inny sposób — starając się by krew była równo dostępna dla wszystkich, co porównać by można do bardziej brutalnej walki o zalegalizowanie marihuany.

Wszystko, co robią wampiry jest związane z krwią - a od pewnego momentu staje się ona celem samym w sobie. Wszystko to, do czego dążą — władza, sława, bogactwo, siła — to po prostu różne drogi do jej zdobycia. Personal horror? To w „Wampirze” jak najbardziej możliwe. I nie chodzi tu bynajmniej o odgrywanie cierpiących i umęczonych romantyków, płaczących nad każdym wysanym istnieniem ludzkim. Pokaż graczom jak wygląda życie narkomanów, którzy wciąż chcą więcej i, co najgorsze, mają możliwości zadośćuczynienia swoim zachciankom.

Opisując świat, zmieniaj go w zależności od tego, jak pełny jest układ krwionośny twoich graczy. Są na głodzie, albo na haju — „nie ma innej opcji”. Mogą być w euforii, zadowoleni ze swego istnienia, czerpiący pełnymi garściami z życia. To momenty, gdy Gangrel czuje się najbliższy naturze, gotów nocami wyc w lasach do księżycy lub upajać się opętańczym lotem między drzewami pod postacią nietoperza. To właśnie wtedy Nosferatu zapomina o swym wyglądzie i buduje niezwykle wymyślne podziemne schronienia i pułapki, lub wręcz przeciwnie — straszy przechodniów, bo ma ochotę na żarty. Ventrú dokonują najśmielszych operacji giełdowych rzucając na szalę wszystko, co mają, Torreadorzy tworzą swe najpiękniejsze i najbardziej porażające dzieła, Brujah rzucają się w wir „krwawej nocej przygody”.

To także chwile, kiedy wampira nic nie może zatrzymać — jeśli będzie musiał, zabije każdego, kto stanie mu na drodze. [Prawa Camarilli nie powstrzymują — zmuszają tylko do zwiększenia wysiłku]. Przekonuj graczy do szalonych akcji, oszukuj, mówiąc, że na pewno im się uda. Opisu wszystko w kolorowych barwach, ostre i bardzo wyraźne. Niech życie będzie głośnie, szybkie, bez czasu na zastanowienie, bez potrzeby odpoczynku.

Gdy krew się kończy, bestia zmienia skórę. Chce krwi, pragnie krwi i zaczyna się denerwować, że jeszcze jej nie ma. Dla MG to dużo wygodniejsza sytuacja — większość wampirów zachowuje się w tej sytuacji podobnie. Robią się mroczne w pełnym tego słowa znaczeniu — podenerwowane, złośliwe i mściwe. Czekać by zamordować pierwszą ofiarę i zatopić w niej kły — im mniej krwi krąży w ich żyłach, tym mniej przejmują się doborem łupu. To nie dotyczy jedynie Ventrú. Inni bawią się w wybieranie i podchody właśnie wtedy, gdy są jak najbardziej syci — opici krwią mają ochotę na więcej przyjemności, a raczej na przyjemność w ładniejszej oprawie, lepszym stylu. Wampir na głodzie zmienia się, z dość wyrafinowanego wariata w coraz bardziej wściekłe zwierzę. Macą mu się myśli, coraz trudniej o skupienie na czymś innym, niż krew. (*Spróbujcie na sesji puścić swoim graczom w tle odgłos bijącego ludzkiego serca. Zaczniiecie, gdy punkty krwi dojdą do połowy. Gdy ilość punktów będzie maleć, niech dźwięk staje się głośniejszy, by pod koniec zagłuszać twoje słowa. Gracze szybko postarają się, by dźwięk ustał. Niestety z oczywistych względów pomyśl ten daje się wykorzystać głównie na solówkach*). Opisu świat coraz mniej skupiając się na szczegółach. Urywaj opisy by opowiedzieć o mijającym graczy człowieku — nie o mężczyźnie czy kobiecie, nie mów czy jest piękny czy brzydki — po prostu człowieku pełnym krwi.

Wampir jest personal horrorem bardziej dla graczy, niż dla ich postaci. Jest opowieścią o tym, do czego mogą być zdolne istoty obdarzone potęgą, ale kontrolowane przez swoje najniższe potrzeby. Potrzeby bestii.

To właśnie Lestat był prawdziwym wampirem - korzystał z danej mu szansy istnienia pełnią „życia”.

REPORTER

Ignacy Trzewiczek

Rzecz, jak przystało na historyjkę ze świata Dziwnego Zachodu ma miejsce w miasteczku małym, zatęchłym i cokolwiek podejrzany. Pogoda panuje tu paskudna, paskudna chciałoby się rzecz obowiązkowo, a to dlatego brachu, że dzisiejsza opowiadka jest po trosze mroczna, po trosze wilgotna. Cokolwiek miałyby to znaczyć.

Zbliża się więc nasza posse do miasteczka, wiatr rzuca w nich pyłem drogi, liśćmi, czasem smrodem pochodzącym z leżącej we wschodniej części miasta garbarni. Jest dość chłodno i zanoszą się na to, że wieczorem lunie. Do dupy z taką robotą. Nic tylko zamknąć się w czterech ścianach saloonu, z kobitką na kolanach, szkocką w lapsku i suchym dachem nad głową.

Miasto wygląda na opustoszałe. Nie żeby od razu puste, czy wymarłe, nie sil się na nadinterpretację, ot, po prostu ruch jakiś taki mały. No ale, cóż się dziwić, przy takiej pogodzie nawet pies z kulawą nogą... Już ty wiesz co, prawda?

Szszu...

Wiele pomiędzy uliczkami.

Szszu...

Zacina to z lewej, to z prawej...

Szszszu...

Szaro i smutno. I jeszcze jakieś śmieciory, papiery walają się po ulicy. Szszszu...

Szszszuu... Jeden z nich wiatr rzuca w kierunku jednego z chłopców, papier owija się wokół nogi. Gazeta. Baily Dayily. Niezły tytuł, co? Wokół lata jakieś sto egzemplarzy, jakby paczka z gazetami została rozerwana i wiatr rozrzucił zawartość po ulicy.

Szszszuuu...

Na pierwszej stronie wołami stoi "Strzelanina w barze. Jedna osoba zabita, czterech rannych!". Na ostatniej stronie nekrolog.

Ś.p. Imię i nazwisko jednego z graczy

Zginął data przygody

Podczas strzelaniny w barze.

Żal, że nie poznaliśmy go lepiej.

Pokój jego duszy.

Tak, chłopcy właśnie wdepnęli w gówno. Śmierdzi. Śmierdzi.

Tak zaczyna się jedna z moich ulubionych przygód do DL — jedna z tych, które wykorzystuje podczas prezentacji gry, kiedy pokazuje graczom specyfikę Dziwnego Zachodu. Na własne oczy mogą zobaczyć, że na Dziwnym Zachodzie możliwe jest wszystko.

Scenariusz opiera się na prostym założeniu — w redakcji miejscowej gazety nie pracuje zbyt wielu dziennikarzy. W zasadzie pracuje tylko jeden — Hide Bridge, czterdziestoletni facet, który wydaje swoje piśmko od ładnych paru lat, facet, któremu pieprzy się czas. Nie za bardzo kuma, co już

miało miejsce, a co dopiero się wydarzy. Tak, ma nieco nasrane we łbie. Nie widzi różnicy pomiędzy tym co miało miejsce tydzień temu, a tym, co wydarzy się za dwa miesiące. Facet wszystko już widział; to co za nami i to co przed nami. Taki gość.

Jak rozwinie się przygoda? Diabli wiedzą, trudno rozpisywać tu poszczególne możliwości rozwoju fabuły — pewne jest to, że grabarz czeka już na Bohatera Gracza w knajpie i gdy tylko posse stanie w drzwiach facet podbiegnie do nich i zacznie mierzyć bohatera artykułu. Pewne jest to, że wieczorkiem do knajpy zejdą się wszystkie mety z miasta — chłopcy są głodni rozrywki, a przecież w gazecie wyraźnie napisano, że zginie tylko przyjezdny! Więc są zadowoleni z siebie i ze szczerą niecierpliwością czekają strzelaniny.

Coś jeszcze?

Ano to, że chłopcy z posse podwiną ogony i zwiną się z miasta.

Albo zaciekawieni postanowią zajrzeć wieczorem do knajpy i sprawdzić, czy pismak miał rację. Wtedy chłopcy masz pełne pole do popisu — pokaż jak buduje się napięcie. Masz do dyspozycji dwudziestu napalonych, spragnionych strzelaniny facetów, kilku chłopców z posse cholernie ciekawych tego co się wydarzy, no i ofiarę. Bohatera z pierwszych stron gazet.

Podgrzewaj atmosferę. Niech chłopcy poczuć emocje. A potem w drzwiach stanie niski, zupełnie niepozorny facecik — wyglądający jak księgowy, czy inna niedorajda. Palant podejdzie do lady i powie:

"Dzień dobry, nazywam się *Imię i nazwisko gracza*, szukam noclegu. Są wolne pokoje?"

Uff. Gracze uśmiechną się — zbieżność nazwisk! W artykule pewnie chodzi o tego ówoka!!!

"Nie ma wolnych pokoi. Spróbuj pan w hotelu po drugiej stronie miasta" — odpowiada barman. Ówok wychodzi.

Co?!

A więc jednak chodzi o jednego z twoich chłopców...?

Ha! No pewnie!

A jak to się dalej potoczy?

Diabli raczą wiedzieć.

Baw się dobrze...

Lobotomia

Michał Oracz

PUNKT W CZASIE

Finałowa scena jakiejś przygody. Płonie kamienica, deszcz zalewa szczątki, spływa po twarzach poranionych, ledwo żywych Badaczy. Światła i syreny policyjne. Karetka zabiera rannych i martwych. Bohaterowie są w szoku. Sprawdź jak z ich psychiką — w tabelkach. Teraz to ty decydujesz, jak popieprzone rzeczy opowiadają policji, jakich durniów z siebie robią. Nie panują nad tym, nie to im w głowie. Właśnie

przeżyli coś, co robi wrak z człowieka, rozpieprza mózg na długie lata. Nie panują nad sobą — nie daj sobie wmówić, jeśli gracze będą ci wciskali, że po ostrych przeżyciach na chłodno uważają na to, co mówią innym, jak dobierają słowa.

Jadą do szpitala. Szpital. No właśnie, szpital...

Pamiętaj: szpital...

No i powoli dochodzą do siebie. Rany się zasklepiają, mijają tygodnie, może miesiące, psychika odpoczywa, życie wraca do normy. OK., jeszcze raz nam się udało. Nie było aż tak źle, co nie?

Co nie? Nie wiedzą. Nawet nie przypuszczają.

Któż by pomyślał, że przyjdzie im powrócić do koszmaru.

Że wcale z niego nie umknęli.

Że tylko im się wydaje.

Że tak naprawdę wciąż tam są.

Że właśnie umierają.

I że te wszystkie miesiące rekonwalescencji po koszmarach wydarzeniach trwają na razie dwanaście i pół minuty...

Ale — po kolei.

MOTYW

Nie będzie opisu przygód, postaci, miejsc. Chcę ci przekazać tylko pewien pomysł.

Badacze przeszli przez koszmar. W finale poprzedniego scenariusza rozpięta się piekło. Krew, ogień, krzyki. Ciężko powiedzieć, jak w ogóle uszli z tego z życiem.

Potem szpital.

I co dalej?

Masz do dyspozycji całą jedną sesję, w której możesz zmieścić kilka dni dla świata gry, może miesięcy, może nawet lat...

...które tak naprawdę upłyną tylko w głowach Badaczy. A wszystko to zajmie dwanaście i pół minuty, gdy leżą, umierając, pośród szalejącego ognia, dymu, krwi, syren, krzyków, w sercu koszmaru, w końcówce poprzedniego scenariusza.

Jednak do końca sesji nie mogą tego wiedzieć.

Niech wrócą do zdrowia po długiej kuracji. Rany powoli się zasklepią. A może jednemu z nich bardzo szybko? Nienaturalnie?

Niech wrócą do swoich domów. A może dom jednego z nich zniknie? Nigdy go nie było? Jego też nikt nie pamięta oprócz Badaczy?

Koszmar z poprzedniej sesji się zakończył. A może wróci? Nocami, zjawiając się za plecami? Może będzie się to przytrafiać tylko jednemu?

Wszystko jest jak dawniej, po staremu. A może jednak nie? Może co rusz pojawiają się jakieś dziwne niezgodności?

Psychika się uspokaja. A może jednak wręcz przeciwnie? Może zaczynają się materializować stare, zepchnięte w podświadomość wyrzuty sumienia, dawne lęki, może nawet marzenia?

Łapiesz, o co chodzi?

Cienie z przeszłości ożywają. Pojawiają się upiory i postaci z poprzednich scenariuszy.

Brak snów. Każda noc to czarna otchłań, pustka, która zdaje się, że trwa tylko ułamek sekundy.

Dla zamydlenia graczom oczu rozpocznij na tej sesji nową intrygę, jakąś nową tajemnicę do zbadania. Niech zajmie ich uwagę. Niech wszystkie te dziwne wydarzenia pojawiają się w tle, a nie na pierwszym planie. A może się w końcu okaże, że ta nowa intryga wcale nie jest taka nowa? Że wracają do początku? Że wąż zaczyna zjadać własny ogon?

Niech gracze na razie uchwycą się tego, zaczną zgadywać, łamać sobie głowę. Nie ma nic lepszego na sesji, niż burza mózgów, masa podejrzeń i zaangażowanie graczy.

W żadnym wypadku nie możesz przesadzić z tymi dziwnymi zjawiskami, bo od razu skierujesz ich na właściwe tory, i po krótkiej dyskusji odgadną, że to się nie dzieje naprawdę. A ten moment musisz odwlec w czasie. To nie może być banalna sesyjka.

Co pewien czas dorzucaj tylko jakiś cień, szczegół — z poprzednich scenariuszy. Daj graczom do myślenia. Naprowadzaj na fałszywe tory. Niech mają wrażenie, że coś im zaczyna świtać, że zaczynają rozumieć.

A potem możesz powoli zacząć lawinę.

Możesz rozpętać piekło w mieście. Może w całym kraju. Na taką skalę, że nie zdecydowałbyś się na to nigdy w normalnym scenariuszu. Martwi wstają z grobów? Gwiazdy są w porządku? Sam decyduj.

A lata płyną. Pod koniec scenariusza możesz zacząć przyspieszać. Ile prowadziłeś przygód, w których musiałeś streścić np. dziesięć lat? Albo pięćdziesiąt? Co czują gracze, gdy widzą, że ich Bohaterowie starzeją się w oczach, i to nie w jakiś nienaturalny sposób (czyli w domyśle: hokus pokus i tak czy siak wszystko wróci do normy), tylko jak najbardziej naturalnie, bo oto MG dostał szajby i zrobił scenariusz rozciągnięty na okres pięćdziesięciu lat! Ech, szkoda postaci...

KIEDY DŁUŻEJ JUŻ SIĘ NIE DA

Ile ma trwać ta sytuacja? Jedną sesję czy więcej? Całą czy tylko pół?

Otóż niech trwa tak długo, jak wychodzi to jej na dobre.

Zakończ ją, gdy zauważysz, że zaczyna się rozlać w szwach, albo, że gracze snują już najbardziej kolorowe domysły co do tego, co się z nimi dzieje. Inaczej miniesz ten moment, w którym zakończenie fantasmagorycznej sesji przyniesie pożądany, szokujący efekt. Gdy przedobrzysz, i zrobisz to zbyt późno — gracze tylko kiwną głowami i podsumują: no, tak myśleliśmy.

Wybierz naprawdę odpowiedni moment, może jakąś szczególnie szczęśliwą chwilę tego iluzorycznego nowego życia, aby...

...nagle poczuli jakby swąd dymu.

...jakieś gorąco, które powoli się napiera, jakby się zbliżało, napierało.

...stare rany z dawnego koszmaru się otwierają, krew zaczyna znów płynąć, mimo, że minęły już miesiące czy lata.

Duszący dym, ogień, krzyki, tumult, światła karetek, zawodzenie syren. Jakież ręce dźwigają. Ból. Zgliszcza płonącego domu.

Drzwi karetki zatraskują się. Ach! Witamy z powrotem w prawdziwym świecie.

A KTO UMARŁ TEN NIE ŻYJE

Tak naprawdę Badacze leżą w sercu piekła. Syreny radio-wozów, światła karetek. A oni umierają.

Kto przeżyje a kto nie?

Na to pytanie gracze odpowiedzieli sobie sami — w tym właśnie scenariuszu, opisanym powyżej. Jeśli ktoś, z jakichś powodów go nie przeżył — znaczy to, że umarł również w prawdziwym świecie gry, w tych feralnych dwunastu minutach, pośród ognia i dymu.

Stuknijmy się kieliszkami, pamięć o nich nie zgaśnie, ale życie toczy się dalej.

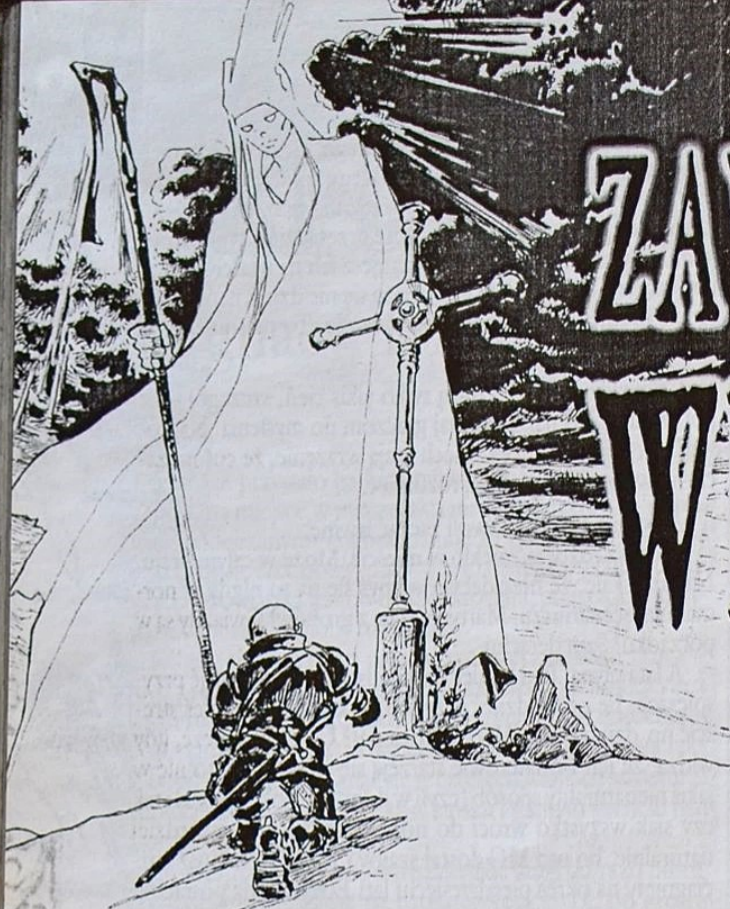
Jednak dla tych, co odeszli, lecą już tylko końcowe napisy.

ZAWÓD



WIESZCZEK

Michał Sołtysiak



Jak grać kimś dotkniętym przez Boga? Gadać bzdury i bajki bez składu i ładu, czy może jednak coś więcej? Wieszczyk nie jest tylko łotrzykiem, który pod pozorem uniesień religijnych wyciąga pieniądze od gawiedzi, a wobec straży miejskiej udaje szaleńca. Wieszczyk to nie Stygma Poraniony, który na jarmarkach pokazuje stygmaty, nie, o wiele bliżej mu do Joanny d'Arc... To nie jest profesja losowana z tabelki klasy łotrów, lecz osoba z klasy uczonych. To już na wstępie powinno nam powiedzieć o tym jak grać.

Postać wieszczka to nie wojak, o którym można powiedzieć, że był młody, poszedł na wojnę i tak został żołnierzem, następnie... (można tak ciągnąć bez końca). Wieszczykiem się zostaje w szczególnych okolicznościach. Widzenie, sny, nagłe olśnienie. Ma miejsce jakieś wydarzenie, które powoduje że postać, staje się orędownikiem boga. Postać była chłopem, który podczas prac w polu zobaczył boską twarz, eremita lub wędrowcem, który gdzieś na pustkowiach doznał objawienia. Może mieszczaninem, który podczas mszy dojrzał kłamstwo w kazaniu i poczuł się wolny od jarzma duchowieństwa.

Kilka zdań do pokazania Mistrzowi Gry

1. Nie od razu zamyka się wieszczków. Średnio inteligentny władca wie, że to tylko uwiarygodni słowa nauk wieszczka.
2. Straż miejska ma do czynienia z masą szaleńców. Czasem nie zwraca uwagi na kolejnego.
3. W świecie gdzie bogowie są prawie namacalni nawet inkwizytor się zawaha, gdy usłyszy wiarygodną tezę dotyczącą religii. To nie nasz świat gdzie traktuje się głosy jak objaw schizofrenii.
4. Powyższa uwaga dotyczy również normalnych ludzi.
5. Wieszczyk otacza aura charyzmy, która zjednuje mu popleczników. Nie ma wieszczków bez tego nimbu niesamowitości.

Oto on poznał prawdę, nie ci przy ołtarzach. Moment oświecenia musi być dobrze opisany w historii postaci. Słowem kluczem jest **objawienie**. To początek.

Począwszy od tej chwili bohater widzi ślady działania boga. Wieszczyk zdaje się postrzegać świat w dodatkowym, niedostępnym dla zwykłych wymiarze. Jak gdyby ktoś dał mu okulary, przez które swą moc manifestuje bóg. Tylko wyjątkowo dramatyczne wydarzenia mogą zmusić wieszczka do zwątpienia. **Wiara** w to co się robi, to kolejne słowo klucz.

Co bohater będzie głosić? Dlaczego chce przemawiać w imieniu boga? Wieszczyk musi czuć potrzebę nauczania i głoszenia Prawdy. Nie trzeba pisać od razu dziewięćdziesięciu tomów, wystarczy kilka. Niech oddają sens nauk wieszczka, niech traktują o zasadach i prawach, niech piętnują zło. Niech mówią „Pamiętajcie, że Nauka jest dana ludziom wszelkim, nie tylko tym opasłym bogaczom. Verena dała alfabet wszystkim i każdy powinien się go nauczyć” lub „Franz Josef to mutant i pomiot Chaosu, spalmy go w jego leżu” (to przykład tezy radykalnej). Słowo klucz to **nauki**. Muszą być, bez nich jest się tylko zwykłym szaleńcem.

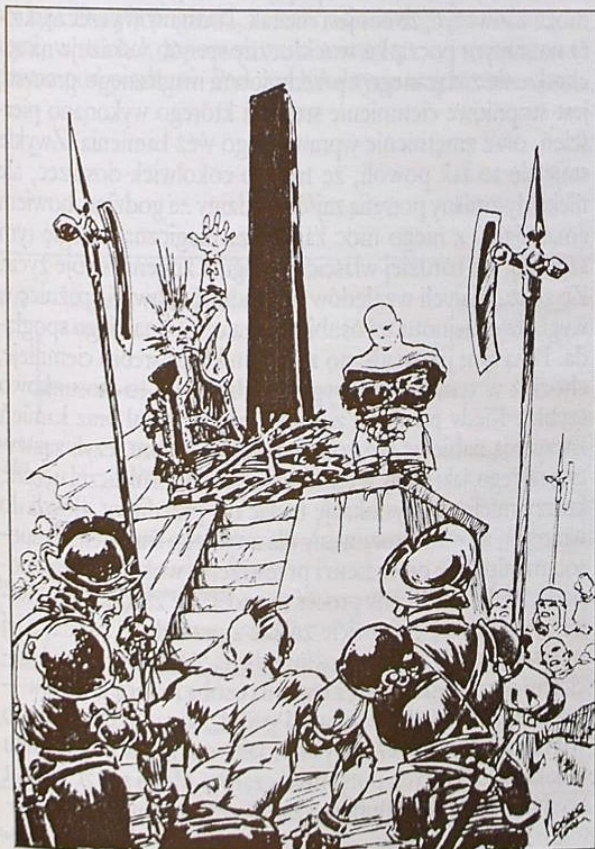
W opisie profesji znajdują się szczególne umiejętności. Krasomówstwo, dzięki czemu wieszczek może przekazać swoje nauki innym. Wtrącanie słów z tajemnego języka magii, używanie wróżb podkreślą niesamowitość wypowiedzi. Ludzi porusza coś co jest odrobinę tajemnicze i nieokreślone. Nawet Posłuch u zwierząt jesteśmy w stanie wykorzystać, by dodać bohaterowi wiarygodności, obłaskawianie dzikich psów to dowód, iż całe dzikie stworzenie widzi w wieszczku wysłannika boga i oddaje mu pokłony.

Rodzi się jeszcze pytanie jak grać wieszczkiem dłużej, niż do pierwszego napotkania straży miejskiej. Tu też możemy wykorzystywać umiejętności profesji. Gadaniną przekonamy straż, że jesteśmy tylko ekscentrykiem i gadamy bez ładu. Najwyżej nas przegonią. Nie trzeba od razu iść na całość i zostać męczennikiem. To dopiero jak zbudujemy cały kult według głoszonych nauk. Wcześniej możemy się ukrywać z poglądami. Trzeba sobie odpowiedzieć na pytanie czy wieszczek to kompletny szaleniec, szukający śmierci. Nie, to po-

stać z gry, którą można normalnie grać. Głosimy swoje poglądy ale też przeżywamy przygody. Drużynie może się przydać umiejętność wykrywania magii (to dar magiczny, samorodny, na pewno dany przez boga opiekującego się wieszczkiem), zdolności oratorskie itd. Sporządzanie i wygłaszanie wróżb może być zaś intratnym zajęciem. Powtarzam jednak, wieszczek to nie łotr, to uczony z głową pełną wizji. Wieszczek ma wizję, przez nią jak przez pryzmat patrzy na świat. To postać z bardzo rozbudowaną warstwą psychologiczną. Dobry Mistrz Gry doceni to.

No fajnie, ale i tak drużyna będzie traktować wieszczka jak clowna. To, że ta postać ma bezpośredni kontakt z bogiem to nic, jest pajacem i koniec. By temu zaradzić trzeba przy tworzeniu postaci twardo wymóc na Mistrzu Gry poparcie dla wieszczka. Jeśli się zgodził na prowadzenie takiej postaci to musi wspomagać ją i poskramiać innych graczy. Wszystkie znane z literatury i filmów przykłady wieszczków miały jakąś wrodzoną charyzmę i aurę, która zjednywała im sojuszników. MG musi więc zawrzeć to w swoich opisach i nie traktować wieszczka tylko jako „rąbniętej postaci”. Wieszczkiem nie jest się dla śmiechu. To bardzo poważna postać i nic w niej nie ma humorystycznego. Żeby jednak cała charyzma postaci nie zależała tylko od MG, gracz musi ją dobrze odgrywać. Nie wolno mu się popisować i wygłupiać. Cała aura musi być zbudowana na niesamowitej powadze. Jedna wpadka i zostaje się tylko śmiesznym szaleńcem. Znów przypomnę wam słowo **wiara**. Wieszczek wierzy w to co głosi i robi. W sprawach swoich poglądów wieszczek jest śmiertelnie poważny. MG powinien pomagać, ale to powagą gry we wcielaniu się w tę postać zyskuje się szacunek pozostałych graczy.

Podsumowując. Nie jest łatwo ale warto. Wojowników, magów, złodziei i kapłanów jest wielu, wieszczek jest zawsze jedyny w swoim rodzaju. Objawienia są jednostkowe i co się



Wieszczek a główni bogowie

Mannan — przykładowa teza „Morze to prawdziwa świątynia Mannana. Budowle na lądzie urągają mu”, typowy przedmiot do wróżba: muszla, której szum zdradza przyszłość.

Morr — przykładowa teza „Morr i Khaine to dwie twarze tego samego boga. Obie odbierają życie”, typowy przedmiot do wróżenia: czaszka, pokryta runami kości.

Myrmidia — przykładowa teza „Nazywać się boginią sprawiedliwej wojny to hipokryzja”, typowy przedmiot do wróżenia: wypolerowane lustro w kształcie tarczy lub klingi.

Ranald — przykładowa teza „Ranald to jedyny dobry bóg, bo głos równość w posiadaniu i każe bogatych” typowy przedmiot do wróżenia: karty do gry.

Shallaya — przykładowa teza „Wyznawców Nurgla można leczyć, a nie zabijać. Shallaya jest wszechpotężna”, typowy przedmiot do wróżenia: misa z czystą wodą lub okadzanie się ziołami.

Tall — przykładowa teza „Tall jest najwyższym bogiem. Bo czyż Natura nie jest najpotężniejszą siłą”, typowy przedmiot do wróżenia: pędy krwawnika lub inne patyczki.

Ulryk — typowa teza „Ulryk żąda wojny i tronu Najwyższego Boga” typowy przedmiot do wróżenia: czara z płonącym ogniem.

Verena — typowa teza „Verena jest boginią mądrości, jej wyznawcy zaś nadludźmi, którym władza nad tłuszczą jest przynależna”, typowy przedmiot do wróżb: staroświatowy odpowiednik I Cing lub bibliomancja.

Nie ma wieszczków bogów chaosu bo tacy wybrani od razu zostają kapłanami i kultystami. (choć pomysł jest godny rozważenia).

Ciekawym pomysłem jest też objawienie od nieznanego boga. Może wieszczek jest prorokiem nowej siły.

z tym zrobi to już sprawa gracza. Wieszczek ma określoną misję w Starym Świecie. A to, że rzadko umiera ze starości to inna sprawa. Jest ryzyko, jest zabawa.

Na koniec jeszcze dwa ważne zdania:

„Bądźcie gorący albo lodowaci. Nigdy letni bo letnie znaczy mdłe, słabe i niezdeterminowane”

„Joanna d’Arc mogła być nikim, mogła...”

NAPISZ DO NAS:

O którym zawodzie / profesji chcesz przeczytać w kolejnych numerach?

- Paladyn
- Żebrak
- Skryba
- Fotograf
- Reporter
- Zielarz
- Twoja propozycja

MIDDENHEIM

MROCZNE ZAULKI MIASTA

Łukasz Fiema

PIERŚCIEŃ OSTATECZNEJ PRZEMIANY

Witajcie obywatele miasta-państwa, wierni poddani naszego najukochańszego grafa!

Ostatnio modne są magiczne pierścienie — zwłaszcza takie, które mają dziwną, zawiłą historię sięgającą tysięcy lat wstecz, a właściwości ich silnie wpływają na swego posiadacza, nieodwracalnie zmieniając jego życie. Dzisiaj będziecie mieli okazję dowiedzieć się czegoś o jednym z takich właśnie przedmiotów. Zamiast zaprezentować Wam jak zwykle kolejną porcję pomysłów na krótkie przygody, ujawnię kilka pilnie strzeżonych sekretów dotyczących niezwyklego artefaktu. Znajdziecie tutaj także ogólny zarys niewielkiej kampanii, która dotyczy całego splotu wydarzeń z nim związanych, a mających miejsce w Grodzie Ulryka. Jeśli zdecydujesz się na jej rozegranie, Twój gracz będzie miał okazję poznać jedną z największych tajemnic rodziny de Castilla oraz zarobić przy tym niemałą fortunę. Zanim jednak przystąpisz do projektowania kampanii powinieneś wiedzieć, że pierścień ostatecznej przemiany jest ze względu na swoją naturę szczególnie niebezpieczny dla równowagi gry, a jego nierozważne wprowadzenie najprawdopodobniej wywoła niemałe zamieszanie, które w efekcie może zniweczyć większość Twoich misternych planów. Dość ostrzeżeń, czas przejść do rzeczy i wyjaśnić o co tu chodzi. (Wcześniej jednak warto, byś zapoznał się z artykułem „Cień rodu de Castilla”, zamieszczonym w czwartym numerze Portalu, gdyż poniższy tekst w znacznej mierze do niego nawiązuje).

1. Właściwości przedmiotu

Przedmiot, o którym mowa powstał dawno, dawno temu, w czasach tak zamierzchłych, że najstarsze ludzkie kroniki tylko mgliście o nich wspominają. Na dobrą sprawę nie wiadomo kto go wykonał i w jakim celu. Znamienne jest jednak to, że krasnoludscy mędrcy zapytani o niego milczą, choć jako wprawni twórcy magicznych artefaktów wiele mogliby na ten temat powiedzieć, zaś uczeni elfowie zaprzeczają jakoby pierścień taki w ogóle istniał. Wśród ludzi niewielu jest badaczy zajmujących się poz. waniem tajników starożytnej magii, a z tej wąskiej grupy bardzo niewielu słyszało o tym zadziwiającym przedmiocie. Mówi się, że powstał on przy bezpośrednim udziale Tzeentcha, przewartego boga Chaosu, nazywanego także Panem Przemian. Wskazują na to dobitnie jego właściwości. Niektórzy jednak są innego zdania — dzięki magii połączonej z potężną technologią Dawnych Slannów. Bez względu na to, czy któraś z tych wersji jest

prawdziwa, nie wydaje się aby było nam dane dowiedzieć się czegoś więcej. Wiadomo tylko o niezwyklej mocy jaką posiada pierścień, lecz moc ta chociaż wyjątkowo potężna, jest odczuwalna jedynie przez właściciela.

Wygląd zewnętrzny nie wyróżnia go właściwie niczym spośród zwykłych przedmiotów tego rodzaju. Jest to po prostu masywny, starannie wykonany pierścień z lśniącego srebra, w którego gładkiej obrączce osadzono niezbyt duży, pięknie oszlifowany szmaragd. Jedną z niewytłumaczalnych jego cech jest to, że bardzo trudno stwierdzić magiczne właściwości które posiada. Możliwe jest to tylko i wyłącznie przy zastosowaniu odpowiednich, rzadkich zaklęć nie będących powszechnie znanymi. Swą moc ujawnia tylko wówczas, gdy znajduje się na czymś palcu. Jednak nie dzieje się to tak od razu. Kiedy zostanie założony nie wydarzy się absolutnie nic godnego uwagi. Biorąc to pod uwagę niezwykle trudno zdać sobie sprawę z faktu posiadania przy sobie tak potężnego artefaktu. Dopiero w miarę upływu kolejnych dni właściciel może zauważyć, że coś jest nie tak. Podstawową rzeczą, która na samym początku w widoczny sposób wskazuje na zachodzenie związanego z przedmiotem magicznego procesu, jest stopniowe ciemnienie srebra z którego wykonano pierścień, oraz zmętnienie wprawionego węż kamienia. Zwykle staje się to tak powoli, że trudno cokolwiek dostrzec, ale niekiedy zmiany potrafią zająć z godziny na godzinę, bowiem emanująca z niego moc zagęszcza magiczną energię tym szybciej, im bardziej właściciel pragnie zmienić swoje życie. Ze zrozumiałych względów najtrudniej uchwycić różnicę w wyglądzie klejnotu tej osobie, która często na niego spogląda. Poza tym jak wiadomo z czasem każde srebro ciemnieje, chociaż w tym jednak wypadku dzieje się to stosunkowo szybko. Kiedy pierścień zostanie zdjęty, metal oraz kamień zaczynają nabierać swego normalnego koloru, czyli zazwyczaj takiego, jaki miały w chwili znalezienia. Ci nieliczni uczeni, którzy mieli niegdyś okazję badać ów przedmiot, doszli do wniosku, że w niezrozumiały dla zwykłego śmiertelnika sposób manipuluje on czasem i przestrzenią wokół swojego posiadacza. W chwili gdy proces ten zostanie zakończony, osoba ta wydaje się całkowicie zniknąć z przeszłości świata, a jej miejsce zajmuje zwykle ktoś inny, będący poprzednim właścicielem pierścienia, lub też ostatnią osobą mającą go palcu — jeśli tenże opuścił już ziemski padół. Nie, nie chodzi tu o wymianę ciał czy też umysłów, jaka ma miejsce w wyniku działania niektórych potężnych czarów. Mówi się, że klejnot wysysa COŚ z tego punktu czasoprzestrzeni w pobliżu któ-

rego się znajduje. Jakiś nieokreślony, subtelny element dzięki któremu każdy byt może stanowić część wspólnej rzeczywistości.

Jeżeli ktoś nosi ten artefakt wystarczająco długo, nagle zda sobie sprawę z tego, że nikt go nie zna, nie pamięta. Jest wszędzie obcym przybyszem, kimś zupełnie nieznanym — tak jakby nigdy nie istniał. Mógł być wcześniej sławnym rycerzem, czy też możnowładcą panującym nad rozległymi ziemiami, ale gdy pierścień zakończy rzucanie zaklęcia, będzie nikim. Pewnego ranka dowie się, że to nie on pokonał kiedyś lodowego giganta na północnych rubieżach Norski, że to nie jemu ludność okolicznych wiosek płaci coroczną daninę i że to nie jego żoną jest ta piękna niewiasta, przywieziona z dalekiego Kitaju.

2. Trochę historii

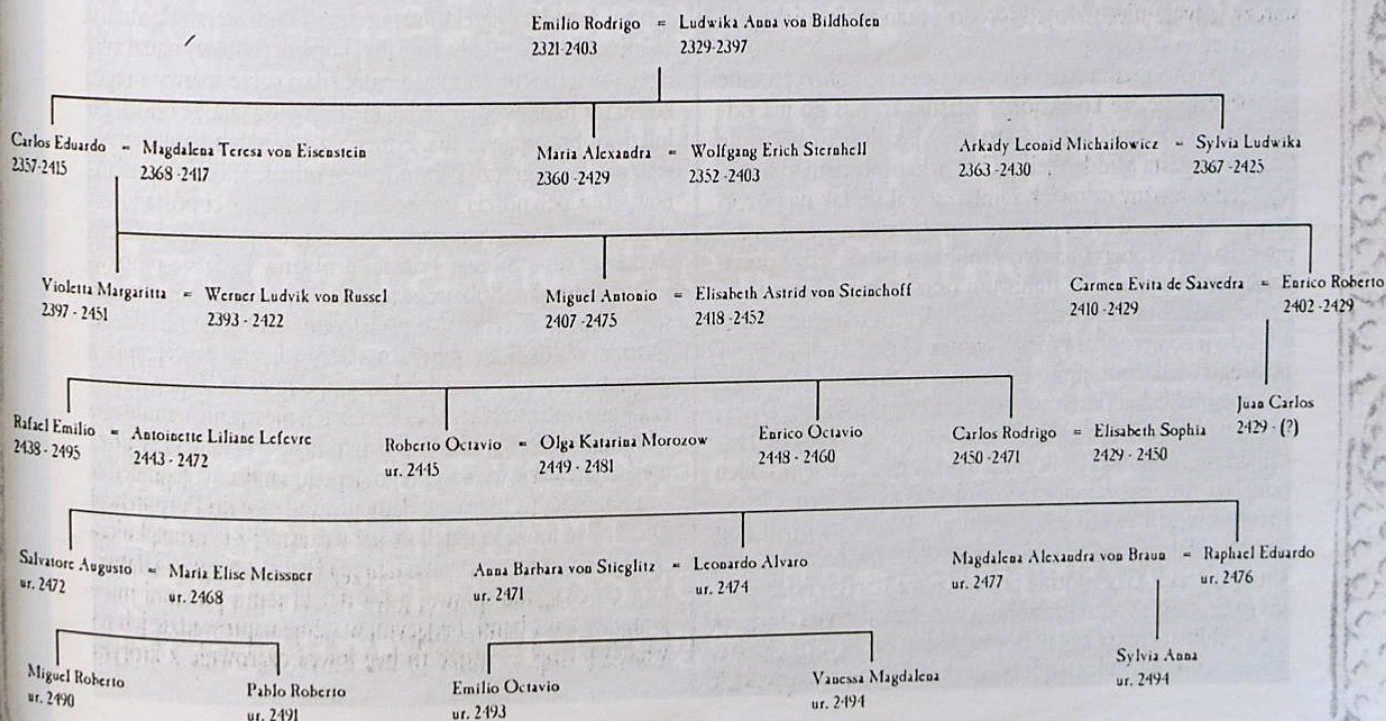
Najdawniejsze ludzkie zapiski dotyczące losów pierścienia pełne są niejasności i przypuszczeń. Można z nich wywnioskować, że przez dłuższy czas przechowywano go w mieście Lothorn na Ulthuanie, zamorskim królestwie Wysokich Elfów. Ponoć podczas wielkiej wojny domowej, przez siedem wieków pustoszącej ziemie należące do tej rasy, pierścień znajdował się w rękach jednego z renegatów, będącego przywódcą tych, którzy zwrócili się ku Slaaneshowi, Władcy Przyjemności. Po klęsce jaką w końcu ponieśli buntownicy w bitwie morskiej u Mielizny Deloth, razem z nim znalazł się w mroźnej, surowej krainie Naggaroth, gdzie później powstało krwawe imperium Mrocznych Elfów. Pojawiał się jeszcze kilka razy w najważniejszych momentach historii tego okrutnego plemienia. Prawdopodobnie przejęły go bezlitosne kapłanki Khaine'a. Nie da się jednak na ten temat powiedzieć nic więcej, gdyż było to tysiące lat temu a elfy niechętnie opowiadają o tamtych czasach.

Pierwsze wiarygodne wzmianki wspominają arabskiego kalifa Dżabrila Al-Hakimia, w którego skarbcu, za sprawą nieznanego kolei losu, miał się on znaleźć przed około ośmiuset laty. Krążyły pogłoski, że kalif odnalazł go gdzieś na pustyni, w ruinach zapomnianego miasta spoczywającego od dawna pod piaskami. Podczas lokalnych wojen, wstrząsają-

cych północną Arabią, pierścień kilka razy zmieniał właściciela, by w końcu stać się własnością jednego z dygnitarzy na dworze Padyszacha. Tam też, od jednej ze swych kochanek — kobiety należącej do haremu owego dostojnika — otrzymać go miał niejaki Emilio Rodrigo de Castilla, estalijski arystokrata, który po ucieczce ze swojej ojczyzny przez jakiś czas służył w szeregach osobistej gwardii arabskiego władcy. Nie wiadomo, jak długo klejnot znajdował się w jego posiadaniu, gdyż estalijszyk długo jeszcze podróżował po świecie, by w końcu ostatecznie osiąść w Middenheim, w kraju Sigmara. Wydaje się, iż był on jedną z ostatnich udokumentowanych przez badaczy osób, mających przy sobie ten artefakt. Najprawdopodobniej jednak pierścień nie wyruszył z nim w podróż na północne krańce Kislevu, gdzie ów awanturnik zasłużył się w walce ze sługami Chaosu. Niektóre źródła mówią o pewnym człowieku nieznanego pochodzenia, którego za potajemne wtargnięcie do strzeżonych ogrodów i rzekomą próbę dokonania zuchwałej kradzieży skazano na śmierć. Pierścień należący do Emilia wcześniej miał zostać znaleziony przy nim, co dodatkowo obciążało tegoż nieszczęśnika. Nie ma natomiast słowa o tym, w jaki sposób go zdobył. Tyle można dowiedzieć się wertując zapiski zgromadzone w archiwach Collegium Theologica oraz Gildii Czarodziejów i Alchemików miasta Middenheim.

3. Garść pomysłów

To jednak jeszcze nie koniec niezwyklej historii tego pierścienia. Jakiś czas temu na pierwsze informacje o nim natrafił Masuda ibn Sauda, duchowy przywódca sekty Oko Światłości. Ta fanatyczna organizacja postawiła sobie za główny cel zwalczanie wszelkich przejawów magii, uznając ją za czyste zło pochodzące wprost od Chaosu. Wpływy owej sekty objęły już znaczną część Arabii oraz Księstw Granicznych, a teraz jej „prorocy” próbują rzucić swe nauki na podatny grunt południowych ziem Imperium. Tak potężny magiczny artefakt, jakim jest pierścień ostatecznej przemiany, zdaniem ibn Saudy musi zostać jak najszybciej unicestwiony. W przekonaniu tym utwierdziło go dalsze badanie dawnych zapisów dotyczących przedmiotu. Uważa on, iż wiele strasznych rzeczy





wydarzyło się na świecie z jego powodu. Szpiegom pracującym dla Oka Światłości po długich poszukiwaniach udało się ustalić, że pierścień znajduje się w posiadaniu pewnego zamożnego kolekcjonera antyków z Bretonii. Człowiek ów, nie mając najmniejszego pojęcia o prawdziwej naturze artefaktu, uważał go po prostu za zwykły, stary przedmiot o niezbyt wielkiej wartości materialnej. Z tego powodu kierownictwo sekty uznało, że zdobycie go nie będzie zbyt trudne — wystarczy jedynie nieco złota którego organizacja miała pod dostatkiem.

Plany ich jednak zostały niespodziewanie pokrzyżowane gdy okazało się, że kolekcjoner właśnie komuś go już odsprzedał. Tym kimś był nie kto inny jak don Roberto de Castilla z miasta Middenheim. Cóż było powodem, dla którego ten zamożny człowiek zainteresował się tak niepozornym przedmiotem? Otóż początkowo pierścień zapewne mógł mieć dla don Roberta bardzo osobistą wartość, gdyż posiadając obszerne rodowe archiwum oraz szerokie kontakty z Arabią musiał on dowiedzieć się, iż klejnot ten należał niegdyś do jego przodka. Później jednak Ojciec Rodu, słysząc ze swego wielkiego zamiłowania do starożytnych dzieł sztuki, zaczął dokładniej interesować się historią pierścienia. Dzięki swym wpływom uzyskał bez trudu dostęp do wszystkich zakamarków biblioteki Collegium Theologica, gdzie w końcu odnalazł nadzwyczaj ciekawe zapiski dotyczące magicznej natury obiektu swych zainteresowań. Wówczas myśli don Roberta stały się pełne wątpliwości. Kim tak naprawdę był jego pradziad? Czy istotnie pochodził ze starego estalijskiego rodu, czy też raczej za sprawą magii zajął czyjeś miejsce? Jak wytłumaczyć to, że tak bezwzględny, egoistycznie nastawiony człowiek, który trudniąc się plądrowaniem kupieckich

statków oraz przelewający bez skrupułów niewinną krew, zdecydował się nagle podążyć drogą honoru i poświęcenia, walcząc ze sługami Chaosu, by w końcu przybyć do Middenheim jako zasłużony bohater?

Wysłannicy don Roberta bez przeszkód powrócili do Grodu Ulryka, lecz zrządzeniem losu klejnot nie znalazł się nigdy w jego rękach. Tuż po dotarciu do miasta ludzie ci zostali przekupieni przez kultystów Purpurowej Dłoni, sekty zrzeszającej wyznawców Tzeentcha, która już jakiś czas temu na dobre zapuściła korzenie w Middenheim. Okazało się wkrótce, że kultysty od dawna z sobie tylko znanych powodów uważnie obserwowali poczynania rodziny de Castilla. Ostatnie zainteresowania don Roberta, przeszukującego starannie miejskie archiwum, nie uszły uwadze ich czujnych szpiegów. Kiedy tylko bliżej zainteresowano się tą sprawą, bardzo szybko ustalono, z jakich powodów gromadzi on zakurzone księgi, rozsypujące się zwoje pergaminu oraz stare manuskrypty. Było tylko kwestią czasu, by członkowie Ordo Terribilis, wydziału Purpurowej Dłoni zajmujący się badaniami, dowiedzieli się wszystkiego o pierścieniu ostatecznej przemiany. Za sprawę nadzwyczajnej wagi uznano konieczność zdobycia tego artefaktu, do którego organizacja rościła sobie wszelkie prawa. Przejęcie pierścienia miałoby otworzyć przed nią nowe możliwości, pozwalające szybko osiągnąć ambitne cele jakie przed sobą postawili kultysty. Takie jak przejęcie pełnej władzy w mieście...

To może być kolejne zlecenie od don Roberta — zakładając, że gracze wykonali już wcześniej kilka podobnych zadań. Cóż, wydaje się to być stosunkowo łatwe. Trzeba tylko ustalić kto przywłaszczył sobie przesyłkę z Bretonii, a następnie udać się do niego i wydostać ją prośbą, groźbą lub siłą. Zleceniodawca przedstawi bohaterom poszukiwany przedmiot jako cenną pamiątkę rodową, o niezbyt wysokiej wartości materialnej. Zaznaczy jednak, że ma ona dla niego na tyle duże znaczenie osobiste, by szczodrze zapłacić za jej odnalezienie. Pierwsza trudność to fakt, iż sprytni przedstawiciele Purpurowej Dłoni starannie zatarli za sobą wszystkie ślady. Nie, przekupieni posłańcy nadal żyją i mają się całkiem dobrze, ale nie zdają sobie sprawy z tego, komu tak naprawdę sprzedali klejnot. Uważają, że oddali go ludziom pracującym dla jednego z miejskich paserów. Na wstępie Twoi gracze powinni więc odnaleźć owych posłańców, co z pewnością nie będzie łatwe, gdyż ci postanowili przeczekać w ukryciu najbliższe dni, by później chyłkiem wydostać się z miasta. Później problemy będą się mnożyć jeden po drugim. Bohaterowie idąc dalej wyznaczonym wcześniej tropem skierują swe podejrzenia na osobę niejakiego Ottona Waldheima, pasera mającego liczne powiązania z grupami przestępczymi działającymi w mieście. Zapewne początkowo nie uwierzą, że człowiek ten nie ma nic wspólnego z kradzieżą pierścienia. W każdym razie wcześniej czy później bohaterowie wybrną z tego ślepego zaułka swojego śledztwa i natrafią na pierwsze ślady prowadzące do Purpurowej Dłoni. Być może zetknęli się już wcześniej z tą grupą kultystów podczas prowadzonych przez Ciebie przygód. Ułatwiłoby to znacznie sprawę, gdyż dzięki temu powinni mieć kontakty z osobami, będącymi w stanie naprowadzić ich na właściwy trop — może to być łowca czarownic z którym

kiedyś współpracowali, kapłan w świątyni Sigmara czy też nawet ktoś na dworze grafa.

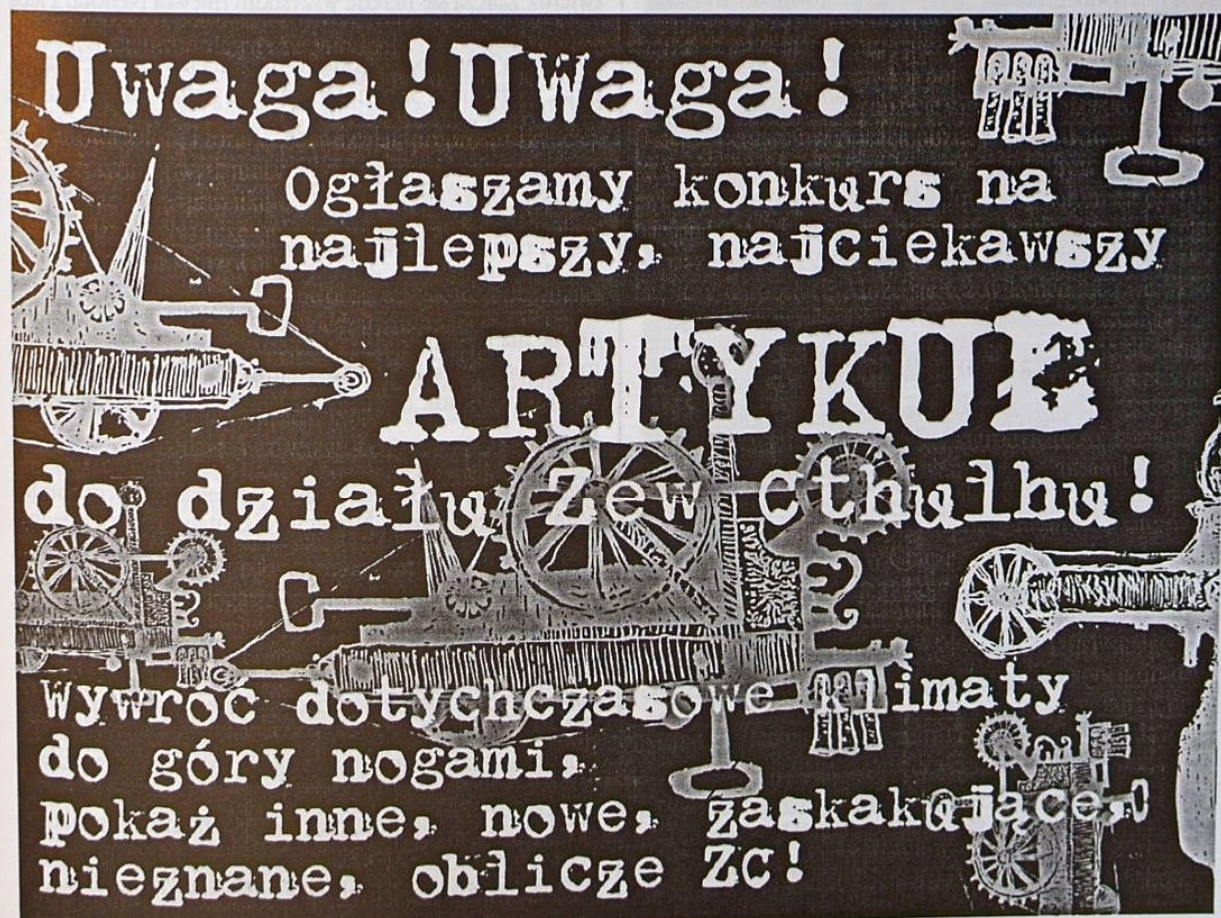
Kiedy sprawcy kradzieży zostaną ostatecznie zidentyfikowani, wówczas zupełnie niespodziewanie ujawnią się słudzy Oka Światłości. Emisariusze tej organizacji od dłuższego czasu wzmacniali swe siły w Grodzie Ulyka. Teraz postanowili wreszcie zacząć działać. Już wcześniej ustalone zostało, że poszukiwany przez sektę klejnot zmierza w kierunku tego miasta. Nie udało się jednak przejąć go po drodze, gdyż wiadomość o tym została potwierdzona zbyt późno. Skrytobójcy zaczajeni od dawna w Middenheim otrzymali więc polecenie by odszukać posłańców gdy tylko przekroczą bramę, zabić ich i odebrać przesyłkę. Tu jednak szyki popsuła im Purpurowa Dłoń, której agenci działali po prostu szybciej. W takiej sytuacji wysłannicy Oka Światłości postanowili nie angażować się w poszukiwania otwarcie, a jedynie śledzić bieg wydarzeń. Na rękę było im to, że don Roberto zlecił swoim ludziom śledztwo w sprawie kradzieży pierścienia. Wystarczyło teraz by dyskretnie obserwować ich poczynania i włączyć się do tej gry w odpowiednim momencie. Od samego początku, gdy tylko bohaterowie rozpoczęli wykonywanie powierzonego im zadania, byli oni bezustannie pilnowani przez wysłanników organizacji, którzy na bieżąco informowali swoich mocodawców o wszystkich postępach w tej sprawie. Niech graczom czasem dostrzegą, że ktoś ich uważnie im się przygląda lub usiłuje podsłuchać ich rozmowę. Całkiem możliwe, że zwrócą uwagę na dziwne spojrzenie ciemnoskórego karczmarza podającego kufle z piwem, lub ostrożne pytania żebraka wyciągający po miedziaki gładką dłoń o starannie przyciętych paznokciach. Już wtedy mogą zacząć coś podejrzewać. Jednak dopiero wówczas gdy nie ulega najmniejszej wątpliwości, że owej kradzieży dokonano na zlecenie wyznawców Tzeentcha, Oko Światłości otwarcie przy-

stępuje do zaplanowanych wcześniej działań przeciwko sekcji, ignorując całkowicie dalsze postępowanie bohaterów.

Co się dalej wydarzy? Gracze zapewne zdadzą sobie wtedy sprawę z faktu, iż nie tylko don Roberto pragnie zdobyć klejnot. To z pewnością skłoni ich do tego, by odszukać jakieś dokładniejsze informacje na temat poszukiwanego pierścienia. Ta droga może doprowadzić ich w końcu do dawnych kronik oraz zapisków, spoczywających w kurzu przepastnego archiwum Collegium Theologica. Tam będą mogli przekonać się, iż ojciec rodu de Castilla mówił prawdę, wspominając im o pierścieniu należącym do jego pradziada. Czy jednak gracze poprzestaną na potwierdzeniu prawdziwości jego słów, czy też będą dalej uparcie wertować pożółkłe ze starości księgi i pergaminy? A jeżeli poznają już właściwości artefaktu, to czy tym bardziej zechcą go zdobyć, aby wykorzystać do własnych niezbyt uczciwych celów? Jeśli natomiast dostanie się on w ręce któregoś z bohaterów zanim ten będzie wiedział z czym naprawdę ma do czynienia, to jak dalej potoczą się losy tej postaci? Może się też w końcu zdarzyć, że do Middenheim przybędzie pewnego dnia tajemniczy, nie znany przez nikogo człowiek, który również interesuje się klejnotem. Kim jest i dlaczego tak usilnie poszukuje pierścienia? Czy to nie on został kiedyś pozbawiony swej przeszłości za jego sprawą, a teraz pragnie wynagrodzić to sobie zajmując czyjeś miejsce? Wszystkie te pytania pozostawiam bez odpowiedzi — Ty zadecydujesz.

UWAGA!

Opiszcie w skrócie wydarzenia na Waszej sesji. Najciekawsze historie wpleciemy w cykl na naszych łamach.



Uwaga! Uwaga!

Ogłaszamy konkurs na
najlepszy, najciekawszy

ARTYKUL

do działu **Zew Cthulhu!**

Wywróć dotychczasowe klimaty
do góry nogami,
pokaż inne, nowe, zaskakujące,
nieznane, oblicze ZC!

GŁĘBSZY ODCIEŃ BIELI

czyli kilka refleksji
nad kultem Shallyi

Marek Noga



W powszechnej opinii graczy nie wszystkie religie nadają się do wykorzystania jako wyznacznik atrakcyjne dla postaci czy też jako podstawa scenariusza. W sumie to prawda — bohaterowie graczy we wrogim świecie Warhammera potrzebują wszelkiego możliwego wsparcia, a Mistrzowie Gry znacznie chętniej wykorzystują jednoznacznie złych i przerażających przeciwników. Dlatego szlaki Imperium przemierzają szeregi wojowników wyznających Sigmara lub Ulryka, pośród przeciwników drużyny prym wiodą wyznawcy bogów Chaosu. W rzeczywistości jednak religie Starego Świata dają podstawy do dużo bardziej złożonych i oryginalnych postaci i intryg, choć trzeba wcześniej wyjść poza krótki, ogólnikowy opis jaki znajdujemy w podręczniku podstawowym. Warto postarać się by rubryka „Religia” na karcie postaci przestała być pustym sloganem i stała się ważną wskazówką co do światopoglądu postaci i podstawą pod dobre jej odgrywanie. Warto też włączyć religijne konflikty do scenariuszy by dodać im nowy wymiar.

Bogini w oczach maluczkich

„Idźcie między lud nie bacząc na chwałę, majątność i mamotę. Wspomagajcie potrzebujących, leczcie cierpiących i litujcie się nad błądzącymi, a moja moc będzie przemawiała przez was.”

Księgi Objawienia XIV, 4

Shallya jest boginią leczenia i miłosierdzia, patronuje chorym, cierpiącym i pozbawionym nadziei, szczególną opieką otacza kobiety brzemiennie. Nie ogląda się na podziały społeczne, kierując swą łaską ku najbardziej potrzebującym. Jakkolwiek jej kult nie należy do najpopularniejszych to w czasach głodu, zarazy czy wojny jego popularność rośnie lawinowo. Stając w obliczu rychłej śmierci, choroby czy też znalazłszy się w sytuacji bez wyjścia staroświatowcy najczęściej zwracają się właśnie do Shallyi. W gorliwych modlitwach za wyratowanie często obiecują jej hojne ofiary, poprawę postępowania. Jednakże nawet gdy cud rzeczywiście nastąpi, po

ustaniu zagrożenia Pani Miłosierdzia znów odchodzi na dalszy plan. Ukulo się nawet ironiczne powiedzenie: „Strwożony człek w ramiona Shallyi się garnie. Wyratowan skromny kopczyk usypie i bieży dalej”.

Do stałych wyznawców Pani Miłosierdzia, oprócz mieszkańców zdarzających się w niektórych wizjach WERP wiossek co roku nekanych zarazami czy wiecznie oblężonych twierdz zalicza się przede wszystkim miejska biedota. Plebs wielkich miast starego świata częstokroć pozostaje bez żadnych praw czy choćby środków do życia jedyną opiekę znajdując w świątyniach Shallyi. Drugą dużą grupę stanowią ludzie wspierający w różny sposób sprawę bogini. Zalicza się tu głównie bogatych mieszczan i szlachtę (a raczej mieszczy i szlachcianki), wspierający świątynie głównie dlatego, bo wypada, no i jakoś trzeba udowodnić sobie przy tych szwindlach, oszustwach i wyzysku, że jest się w ogólnym rozrachunku człowiekiem dobrym. No i trzeba zaskarbić sobie zawczasu łaskę bogini „na wszelki wypadek”. Niemalże znaczenie ma tu konkurencja pomiędzy poszczególnymi rodami, w końcu ilość i bogactwo darów świadczą o zamożności i prestiżu rodziny. Nie jest to więc zbyt silna i altruistyczna wiara.

Zdecydowanie mniej liczna jest grupka zapaleńców poświęcających się w całości sprawie pomagania innym i budowania lepszego świata. Nawet w tej brutalnej i bezwzględnej rzeczywistości zdarzają się osoby wierzące, że czynieniem dobra i niesieniem bezinteresownej pomocy wszystkim potrzebującym można zmienić świat na lepsze. Pamiętajmy, że z punktu widzenia jego mieszkańców Stary Świat nie jest bynajmniej przegrany i skazany na zagładę. Gdyby nie było nadziei, nie rodziłyby się dzieci a ludzie nie snuli by daleko sięgających planów. Jest to jednak trudna rzeczywistość, często zmuszająca ludzi do posuwania się do wszelkich niegodziwości sprzyjającym planom Chaosu. Kapłani i lekarze, idealści przekonani o ciągłej potrzebie niesienia pomocy innym tworzą rdzeń kościoła Shallyi, wierzą że jest to sposób na zatrzymanie tej zacieśniającej się spirali. Dodajmy jednak, że hierarchia kultu Pani Miłosierdzia zawiera też całkiem liczne

jednostki, którzy traktują go jako narzędzie do realizacji innych celów, ale o tym za chwilę.

Główny zadaniem kapłanów Shallyi jest sprawowanie ciągłej opieki nad potrzebującymi, bez względu na ich urodzenie, wiarę czy status majątkowy. Nie trudno jest się domyślić, że w Starym Świecie potrzebujących wsparcia zawsze będzie więcej niż niosących pomocną dłoń. Nie dziwi więc, że utrzymujący się głównie z datków i ofiar kult Pani Miłosierdzia nigdy nie dysponował większymi sumami pieniędzy. Kapłani nigdy nie mieli dość czasu i środków by budować rozbudowanej hierarchii, która przy ciągłym niedoborze niemal wszystkiego byłaby wielkim obciążeniem. Dlatego kościół Shallyi nie jest ani organizacją jednorodną ani formalnie zorganizowaną. Poszczególne świątynie w zasadzie samodzielnie zdobywają środki na własne utrzymanie i praktycznie nie zdarza się, by któryś ośrodek kultu mógł jeszcze wspomagać inne. Zwierzchnictwo głównych świątyń nad resztą jest więc raczej symboliczne, zwłaszcza że same mają dużo większe potrzeby.

Duża niezależność poszczególnych świątyń powoduje też pewną swobodę w interpretacji świętych ksiąg. W różnych częściach Starego Świata obrzędy i praktyki, a nawet niektóre nakazy i zakazy kultu wyglądają inaczej. Poważnie komplikuje to większość wspólne działania całego kultu i skutecznie pozbawia go resztek politycznej siły. Czasem jednak może zdarzyć się, że rozproszona i zajęta własnymi sprawami hierarchia kultu zjednoczy się przy jakiejś idei. Wobec tak silnego nacisku władcy Starego Świata zwykle nie mogą pozostać obojętni.

Tak było na przykład z reformą więziennictwa w Imperium za panowania Magnusa Pobożnego, która dokonała się za sprawą kapłanów Shallyi. Dokonana wtedy zamiana kar cielesnych na więzienie i obozy pracy miała dać przestępcy szansę na normalne życie po odpracowaniu własnych win. Jednakże jak to się często w Starym Świecie zdarza skutki były nieco inne od zamierzeń. Projekt od razu spodobał się sporej części możnowładców poszukujących taniej siły roboczej do pracy w kopalniach i kamieniołomach. Szybko powstały obozy niewolniczej pracy a kapłani Shallyi zaczęli powoli przekonywać się o fiasku swego projektu i rozpoczęli starania o poprawę warunków bytu więźniów. Bezskutecznie, bo komu się to opłaca? (Więcej informacji w *Apocrypha 2: Chart of Darkness*, str.: 12-20)

Zdecydowana większość świątyń Shallyi zlokalizowana jest w miastach i miasteczkach. Na terenach wiejskich rozproszone są niewielkie kapliczki a opiekę nad wyznawcami sprawuje położona w najbliższym miasteczku świątynia, z której co jakiś czas wyruszają kapłani wędrujący pomiędzy wioskami. Znaczna część świątyń zbudowano są poblizu leczniczych źródeł i innych miejsc znanych z cudownych właściwości jak na przykład źródła w okolicach Corounne w Bretonni (zarazem centrum kultu Shallyi w Starym Świecie) czy w Bersburgu w Hochlandzie we wschodnim Imperium. Takie miejsca często stają się celami licznych pielgrzymek. Pozostałe centra kultu z to zamknięte dla ewentualnych odwiedzających klasztory, choć użycie tej nazwy jest drobnym nadużyciem. Siedziby takie jak Wielkie Hospicjum Friedriheim (...o którym dowiedzieć się można z *Księgi Wiedzy Tajemnej*) są nie tyle miejscem modlitw i kontemplacji co wyspecjalizowanymi szpitalami otaczającymi swą opieką ciężko chorych i obłąkanych. Złośliwi powiadają, że istnieją tylko po to by trzymać chorych z dala od normalnych ludzi.

Skromne fundusze świątyń pochodzą głównie z datków składanych przez bogatych wiernych. Często zdarza się też,

Jak wygląda świątynia?

Niemal każda ze świątyń Shallyi zbudowana jest według ustalonego schematu. Cztery ściany prostokątnego dziedzińca zamykają kolejno: kaplica, szpital, budynki mieszkalne i administracyjne oraz zabudowania gospodarcze i magazyny. Ten prosty układ może być nawet poważnie zmieniony w większych i bardziej wyspecjalizowanych świątyniach. W dużych miastach często w skład kompleksu świątynnego wchodzi także sierociniec i szkoła, a zabudowania szpitalne są dużo obszerniejsze. Świątynie znajdujące się przy różnorodnych leczniczych źródłach są także przygotowane na przyjmowanie dużej ilości pielgrzymów, często zapewniając im dach nad głową w bocznych nawach świątyni i na krążgankach dziedzińca.

Typowa świątynia ma pojedynczą, podłużną nawę z jednej strony zakończoną wejściem a z przeciwnej ołtarzem. W większych świątyniach pojawiają się dodatkowo nawy boczne, a czasem także nawa poprzeczna znajdująca się tuż przy ołtarzu stanowiąca za razem dwa dodatkowe wyjścia. Mury świątynne nie należą do przesadnie grubych, jak w gotowych wytrzymać obciążenie kaplicach Ulryka i Sigmara. Okna mają możliwie dużą powierzchnię by zapewnić dobre oświetlenie wnętrza i uniknąć przytłaczającego nastroju, co podkreślają dodatkowo starannie bielone mury. Rozwiązania architektoniczne jednak nie zawsze na to pozwalają. Wystrój wnętrza świątyni jest zazwyczaj skromny, malowidła ściennie i freski pojawiają się naprawdę rzadko i tylko w najważniejszych świątyniach, a ozdoby ołtarza zwykle ograniczają się do posągu płaczącej bogini i malowidła lub rzeźby przedstawiającej gołębicę w locie nad ołtarzem. Jednym z głównych problemów świątyń jest szpecąca białe mury sadza pochodząca ze świec i lamp oświetlających wnętrza, co jest jednym z powodów ograniczania się kapłanów do nabożeństw w dzień. Dochodzą do tego jeszcze argumenty wprost teologiczne: światło i słońce są symbolami czystości i nadziei.

W największych ośrodkach kultu znajdują się akademie zajmujące się kształceniem przyszłych kapłanów. Nauki obejmują głównie teologię, opiekę nad chorymi, leczenie chorób i ran. Najzdolniejsi uczniowie mogą poznawać także ziołarstwo, chirurgię a niekiedy też tajniki niekonwencjonalnych metod leczenia jak na przykład hipnoza. Nowicjusze większą część czasu spędzają na zajęciach praktycznych opiekując się chorymi z miejscowego szpitala.

że rada miasta, a czasem też lokalna gildia medyków regularnie wspomaga finansowo kult Shallyi. Klasztory utrzymują się także z nielicznych nadań ziemskich. Niemalże znaczenie mają dobrowolne datki składane w podzięcie za usługi kapłanów. Skromne fundusze rzadko wystarczają na pełną działalność kultu i naczelnicy poszczególnych świątyń praktycznie ciągle poszukują nowych ofiarodawców, co często wymaga od nich aktywnego włączenia się w życie wyższych sfer. Wiadomo przecież nie od dziś, że rywalizacja pomiędzy poszczególnymi rodami jest ostra i przy pewnej dozie praktyki można ją wykorzystać dla dobra bogini. Pośród szlachty Bretoni i zachodniego Imperium już dawno przyjął się zwyczaj urządzania dorocznych balów na których zbierane są datki na lokalne świątynie bogini. Pamiętajcie przy tym, że kapłani

Jak radzić sobie z politeizmem?

Wielobóstwo to poważny problem dla każdego Gracza i Mistrza Gry. Tak naprawdę to idea zarzucona w rozwoju cywilizacyjnym dość dawno i dla ludzi naszych czasów dość egzotyczna. By dobrze poruszać się w tym terenie — tworząc postacie, pisząc przygody i kampanie — potrzeba sobie to wszystko poukładać i uporządkować, co nie jest bynajmniej łatwe. Tak naprawdę potrzebujemy zastosować klasyczną orwelowską dwójmyśl — udawać, że w Starym Świecie mamy politeizm jednocześnie posługując się umysłem wykształconym przez naszą monoteistyczną kulturę. Brzmi strasznie, nie?

Najważniejszą sprawą związaną z politeizmem jest fakt, że bogowie mają własne osobowości, pragnienia a także wady. Dobrze znamy z mitologii greckiej wszystkie spory i niesnaski pomiędzy nieśmiertelnymi, którzy sprawiają wrażenie obdarzonych potężnymi mocami ludzi. Tylko czy aby bogowie świata warhammera są tacy sami? Choć mają wiele wspólnego z greckimi kolegami istnieje kilka zasadniczych różnic. Po pierwsze, bogowie Starego Świata nie są tacy beztroscy, uwikłani w nieprzerwaną walkę z ciągle rosnącym w siłę, nieprzejednanym wrogiem — potęgami Chaosu, z którymi toczą boje nie tylko o duszę wyznawców lecz także o integralność świata. Do tego zdecydowanie rzadziej bezpośrednio mieszają się w sprawy śmiertelników, pozostając w cieniu, tocząc niewidoczną walkę o ich świat. Nie są bogami, którzy ateistą wybijają szyby w oknach, mają wiele ważniejszych spraw na głowie. Pomagają tylko swym najwierniejszym wyznawcom, a i w tych przypadkach zdarza się to niezmiernie rzadko. Są bardziej obcy, enigmatyczni, trudni w percepcji, można w nich wierzyć, lecz równie łatwo zwątpić w ich istnienie. Swoje ziemskie sprawy powierzają głównie kapłanom, którzy jako słabi ludzie mają swoje, nie zawsze zgodne z boskimi plany.

Tak więc można stąd wywieść pierwszy sposób na okiełznanie staroświatowego politeizmu — potraktujmy każdy kult za podobną chrześcijaństwu religię monoteistyczną. Są to religie oparte na nie zawsze ścisłych i jednoznacznych przekazach, w których interpretacji niemalże znaczenia ma tradycja i widzi mi się interpretującego. Skoro boskie interwencje zdarzają się rzadko a dodatkowo zdarza się, że jakiś poczuwający się do wielkich ambicji politycznych kapłan sprokuruje jedną czy dwie, los boskich idei pozostawiony zostaje ludziom. W Europie od czasów reformacji mniej lub bardziej pokojowo współistniało wiele odrębnych, lecz pokrewnych religii. Oczywiście w Starym Świecie mamy znacznie większe zróżnicowanie doktryn, choć poszczególne odłamy chrześcijaństwa też dość znacznie się od siebie różnią. Pelen obraz uzyskamy gdy dodatkowo założymy, że wobec tak silnego czynnika jednoczącego jakim jest Chaos wszelkie „religie oficjalne” darzą się bardzo dużą dozą tolerancji dopuszczając swobodną migrację pomiędzy poszczególnymi wyznaniem. Dodatkowo uzasadniają to więzi rodzinne pomiędzy bogami — w końcu jak oddajesz cześć Shallyi to co ci szkodzi schylić głowę w świątyni jej siostry, Myrmidii?

Bogom Warhammera brakuje jednak „nieco” do chrześcijańskiego Boga, szczególnie w kwestii wszech-

zawsze znajdują sposób wydania dowolnej sumy na działalność miłą Białej Pani.

Trudna sytuacja świątyni powoduje, że jakkolwiek kapłani Shallyi zobowiązani są nieść pomoc potrzebującym nie oglądając się na pieniądze to ich usługi często potrafią kosztować słone pieniądze. Wyznawana jest tu zasada, że jeśli pacjenta stać na datek winien ofiarować kapłanowi kilka szylingów lub koron z przeznaczeniem na leczenie mniej zasobnych od siebie. Kapłani nie są też skorzy do rzucania zaklęć leczniczych. Ten bardzo wygodny i szybki sposób na wyleczenie wszelkich dolegliwości jest jednakże bardzo wymagający i wyczerpujący dla kapłana. Słudzy bogów to nie czarodzieje, a ich zaklęcia wynikają z wiary i poświęcenia. Użycie choćby najprostszej magii wymaga od nich wielu godzin modlitw i medytacji by mogli stać się godnymi do przekazania łaski bogini. Do tego, zwykle czary pozwalają osiągnąć w zasadzie to samo co tradycyjnymi metodami trwało by kilka tygodni a czasem miesięcy. Nie bez powodu więc kapłani w zamian za użycie magii oczekują szczodrych datków. Ich wysokość jest różna, często zależy od zamożności świątyni, lecz zwykle zamyka się w granicach 10 zk za punkt magii zaklęcia. Jednakże w sytuacji gdy tylko natychmiastowe użycie magii jest w stanie uratować chorego każdy kapłan zrobi to bez wahania. Podobnie gdy wszystkie inne metody zawodzą w zasadzie nikt nie ogląda się na pieniądze. Jednakże jak zwykle — zdarzają się patologiczne przypadki i nic nie stoi na przeszkodzie by drużyna właśnie na nie trafiła.

Spośród sług Shallyi zdecydowaną większość stanowią kobiety, jednakże kapłaństwo nie jest zamknięte dla mężczyzn, stanowiących istotną część kultu. Co ciekawe przy kapłaństwie obu płci stosunek do celibatu w całym kościele nie jest jednolity. W zasadzie ani kapłani ani kapłanki nie składają ślubów czystości. Zwyczajowo uważa się jednak, że dobrowolna rezygnacja z własnej rodziny pozwala skupić się na służbie kultowi, czyli większej i niewspółmiernie ważniejszej rodzinie. Często w jednej świątyni jedna z kapłanek jest zamężną, inna ślubowała czystość a jeszcze inna powstrzymuje się od małżeństwa nie myśląc jednak o celibacie. Dość popularne są małżeństwa pomiędzy kapłanami, będący pewnym kompromisem pomiędzy lojalnością względem bogini i własnej rodziny. By zakończyć temat trzeba też dodać, że kult Shallyi toleruje nieślubne dzieci kapłanów (jak zresztą każde inne), lecz niepełnych rodzin nie pochwała.

Nie znaczy to, że nie znajdują się wewnątrz kultu zakony o zdecydowanie surowszej regule. Na przykład zakon Sióstr św. Greta zajmujący się opieką nad sierotami składa się wyłącznie z kobiet pielęgnujących cnotę. Reguła ustanowiona przez żyjącą w opętanej wojną domową Imperium końca drugiego tysiąclecia K.I. założycielkę zgromadzenia, wymaga od wstępujących kapłanek wyrzeczenia się macierzyństwa by mogły przyjąć osierocone dzieci jak własne.

Czystość, równość, miłosierdzie

„Jak ja ich opuszczę, któż pozostanie?”

Księga Najwyższego Prawa XIX, 1

Uporawszy się z zewnętrznym obrazem kultu Shallyi spróbujmy przeniknąć do środka, poznać teologiczne doktryny i wszelkie miejsca śliskie — rzeczy, które sprawiają, że stanie się on czymś więcej niż kolejnym bezbarwnym elementem dekoracji. Przedzierając się przez kurtynę rzeczywistości spróbujmy odnaleźć sprężyny napędzające cały mechanizm. Nadrzędną wartością wyznawców Shallyi jest miłosierdzie. Ta umiejętność wybaczenia i wspierania innych bez względu

na ich grzechy i występki jest w Starym Świecie czymś wyjątkowym. To tu swoją genezę ma słynne przykazanie zakazujące odbierania życia, które przez swą stanowczość wiele kłopotów. W świecie, którego głównym wyznacznikiem jest konflikt z nieprzejeźdanymi, nigdy nie cofającymi się siłami Chaosu litość i miłosierdzie nawet wobec największego wroga jest rzeczą niespotykaną, by nie rzec głupią. Co gorsza, powoduje to, że Shallya jako jedyna z bogów warhammerowego panteonu wyłamuje się z bezpośredniej, zbrojnej walki przeciw siłom Chaosu. Jakby stojąc z boku, z tyłu pozostawiała obojętna wobec najważniejszego starcia rzeczywistości.

Jednak czy aby? Czy za tą pozorną obojętnością nie kryje się inna, bardziej subtelna droga? Tam gdzie Ulryk i Sigmar żądają od niego siły zdolnej do przeciwstawienia się przeciwności losu, Shallya ma świadomość ludzkiej słabości. Może wierzy, że każdy człowiek jest w głębi duszy dobry, jednak większości trzeba dać szansę i dobry przykład. Być może społeczność oparta na prawdziwych i szczerych więziach międzyludzkich stała by się odporna na zakusy mrocznych potęg. Czy gdyby ludzie sami nie byli bezdennym źródłem negatywnych emocji — niechęci, zawiści, nienawiści czy pragnienia zemsty, nie podsycali by mocy bogów Chaosu pozwalając im emisariuszom znaleźć uszy łowiące ich podszepty? Otwartym pozostaje pytanie czy ziszczenie tego marzenia w spaczonym i brutalnym świecie Warhammera jest możliwe? Czy taki idealny świat mógłby oprzeć się nie tylko nieustępliwym potęgom Chaosu, lecz skoremu do waśni i zdrad człowiekowi? Wielce wątpliwe.

Tak więc czy aby Shallya nie jest idealistką próbującą wprowadzić w życie niewykonalny plan? Czy jej wiara w człowieka nie jest zbyt wielka? Czyżby to marzenie przesłoniło jej trzeźwe myślenie, z którego zresztą nie jest znana? Według legend to Shallya ofiarowała nieśmiertelność Ranaldowi, przysięmu patronowi złodziei, który wspólnie ze swymi wyznawcami cały czas mąci spokój Starego Świata. Czy aby Shallya nie była osobą nie tyle idealistyczną co łatwowierną, nie tylko wynosząc oszusta do statusu boga, lecz naiwnie wierząc, że w Starym Świecie czyniąc dobro można więcej zdziałać więcej niż upartą walką? A może jest osobą kierującą się bardziej intuicją, tym czasem naiwnym pragnieniem czynienia dobra niż chłodną kalkulacją. Tego samego oczekuje od swoich wyznawców — by na świat patrzyli sercem, litując się nad biednymi i błędzącymi. Główną wadą tego podejścia jest fakt, że rzeczywistość Warhammera jest zwykle złośliwa, przewrotna i wyrachowana.

Ten główny nakaz w praktyce nabiera bardzo różny obraz tak jak różni ludzie rozumieją dobro. Niektóre interpretacje są bardziej popularne od innych, inne są wręcz zwalczane. Jedną z takich kontrowersyjnych idei jest łamiący stanowy podział społeczeństwa postulat równości wszystkich ludzi względem bogów. Skoro wszyscy ludzie bez względu na pochodzenie tak samo chorują, tak samo umierają to najwiedoczniej stwórcy nie podzieli ich na lepszych i gorszych a wszystkie podziały stanowe są wymysłem ludzi. Ta dość niebezpieczna z punktu widzenia arystokracji oraz kościoła Sigmaru doktryna już kilkadziesiąt lat temu znalazła wiernych zwolenników pośród coraz bardziej bogacącego się i rządne go przywilejów szlachty mieszczaństwa. Ma także radykal-

mocy. Żaden też nie ma na tyle szerokiego pola działania by zapewnić swym wyznawcom wsparcie we wszystkich ziemskich sprawach. Ten drobny szczegół, który niszczy nam pierwszy sposób podejścia do politeizmu podsuwa też drugie rozwiązanie. Tak się bowiem składa, że Katolicyzm nie przez wszystkich uważany jest za prawdziwą religię monoteistyczną. Powód? Kult świętych — patronów konkretnych aspektów życia. Tak więc możemy założyć, że bogowie Starego Świata do pewnego rodzaju święci, na tyle potężni, że doczekali się własnych świątyń, kapłanów i obrządków. Jest tylko jeden drobny zgrzyt — brakuje nam Najwyższego Boga. Z jednej strony to wiele tłumaczy — brak świątyń i obrzędów mu poświęconych uzasadnia tak wielką autonomię poszczególnych „podkultów”. Z drugiej strony brak Najwyższego pozbawia całą konstrukcję najmniej sensu, choć można próbować całkiem zgrabnie z tego koziego rogu wybrnąć. Może najwyższy Bóg jest tylko demiurgiem, który stworzył świat, wprawił go w ruch i sobie poszedł pozostawiając jedynie swych wierznych pomocników? Zrobił to celowo, czy po prostu uznał, że przyszłość świata wiedzie ku zagładzie i nie warto się nim dłużej zajmować? Może po prostu ukrywa się w cieniu, by objawić się w odpowiednim momencie ratując świat przed nawałą sił Chaosu? A pozostali święci-bogowie? Czy trwają przy wypełnianiu zadań postawionych im przez nieobecnego Najwyższego Boga? Czy może rywalizują o zajęcie miejsca po nim posługując się swymi wyznawcami? Czy nasilające się co jakiś czas walki o supremację nad pozostałymi religiami wsz-



Pomysły:

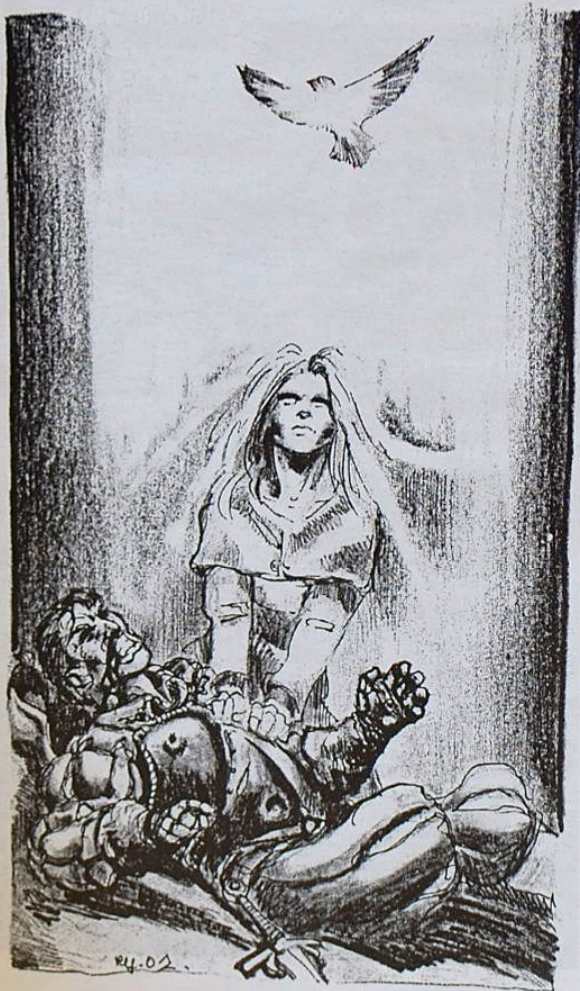
kampania świątynna — wiązania końca z końcem. Drużyna to albo kapłani albo ludzie związani ze świątynią.

czynane przez niektóre ze staroświatowych religii nie są wyrazem tej wojny?

Jak widać oba sposoby na przyswojenie politeizmu są tyle dobre co złe. Na niektóre pytania odpowiadają, resztę spychają na margines. Może któraś z nich pomoże wam w budowaniu własnej wizji Staroświatowego politeizmu, którego ostateczny obraz tak naprawdę zależy od was samych. Pamiętajcie jednak, że to wszystko to tylko pewna sztuczka, oszustwo na które dobrowolnie zgadzamy się by spróbować opisać coś zupełnie obcego naszej kulturze. Nie bardzo przekłada się to na prostą wiarę i przekonania ludzi Starego Świata, którzy ruszając na wojnę złożą ofiarę Ulrykowi lub Sigmarowi, w czasie zarazy będą żarliwie modlić się do Shallyi, a wobec śmierci bliskiej osoby zwrócić się do Pana Zmarłych. Dla nich bogowie są wszechpotężni i wszechwładni, są panami losu, którzy łaskawym okiem spoglądają jedynie na najwinniejszych wyznawców.

nich wyznawców pośród wywodzących się z miejskiej biedoty podlegaczy. Oficjalnie świątynie Shallyi, finansowane głównie przez szlachtę, dystansują się od tych „wywrotowych idei”, choć spora część kapłanów w głębi serca jest przekonana o ich słuszności. Bardzo praktycznie podchodzący do swej misji kapłani zdają sobie jednak sprawę, że realizacja tych pomysłów mogła by przynieść wręcz odwrotny skutek — nieprzewidywalną i krwawą rewoltę.

Praktycznie nigdy nie wspomina się o jeszcze dalej posuniętym rozumieniu słowa równość. Zdarzają się bowiem pośród sług Shallyi ludzie twierdzący, że osoby dotknięte muta-



cjami mają prawo do życia w społeczeństwie ludzi na równych prawach. Z jednej strony mają wiele racji, twierdząc że częstokroć zmiany dotyczą ludzi, którzy niczym sobie na nie nie zasłużyli, pogarda okazywana im przez ludzi wypycha ich w ręce sił chaosu, zmusza do życia z rabunku i mordu. Z drugiej strony czy nie jest faktem, że mutacje dotyczą także i duszę, niszcząc w niej resztki dobra, które w niej kiedyś tkwiły? Spoglądając na żyjących w Starym Świecie ludzi wydaje się, że ta choroba duszy trawi wielu, którzy szumnie nazywają się normalnymi.

Nie wykluczone, że właśnie ten nurt kultu Shallyi jest odpowiedzialny po części za niesławny, wedle niektórych sfat-szowany edykt Karla Frantza o tolerancji mutantów (patrz: kampania „Wewnętrzny Wróg” i „Historia Imperium za panowania Karla Frantza”, P#10). Ponoć rzeczywiście istnieją w niektórych częściach Starego Świata enklawy, w których normalni ludzie, żyją w zgodzie z mutantami tolerancji mutantów. Co ciekawe, nurt ten spowodował także, że pewien niewielki odłam kultu Solkana uznał Shallayę za inkarnację bogów Chaosu, a konkretnie Tzeentha chcąc osłabić ludzkość przed ostateczną inwazją. Co bardziej przerażające, okazuje się, że oba kultury mają ze sobą nadspodziewanie dużo wspólnego. Ślepa i czasem naiwna wiara w lepsze jutro, która jest nieobca większości wyznawców Shallyi to praktycznie to samo co wiara w odmianę losu charakterystyczną dla kultystów Tego, Który Zmienia Drogi. Ponoć rzeczywiście istnieje kult czcący Shallayę jako manifestację Tzeentha, choć informacji tych nikt nie jest w stanie potwierdzić. Nie muszę chyba dodawać, że oficjalnie hierarchia kultu Shallyi wszystkim zaprzecza. Jest to miejsce w którym okazuje się, że wartości zdawało by się dobre i nieskazitelne, jak miłosierdzie, tolerancja czy obowiązek opieki nad biednymi i odrzuconymi w tym spaczonym świecie mogą zaprowadzić człowieka na rozdroża poważnego dylematu moralnego.

Drugim podstawowym filarem całej teologii Shallyi jest kult czystości i podobnie jak w przypadku miłosierdzia niejednokrotnie prowadzi w niebezpieczne okolice. Właściwie we wszystkich staroświatowych religiach panuje przekonanie, iż moc i łaska bogów może przemawiać jedynie przez człowieka o czystej duszy. Jak łatwo się domyślić poszczególni bogowie różnią się o definicję słowa „czysty”. Coś co dla gorliwego wyznawcy Shallyi jest ciężkim grzechem dla wyznawcy Ulryka może być na przykład szczytną zasługą. Pośród wyznawców Shallyi często uważa się też, że wszystkie dobre uczynki biorą się z łaski bogini. Dlatego często ludzie „bezinteresownie” wspomagają innych by pokazać, że przez ich czyny przemawia Biała Dziewica, a więc ich dusze są czyste.

Sama idea czystości nie kończy się na duszy. Niektórzy posuwają się do twierdzenia, że czystość fizyczna jest dla bogini więcej warta niż zwykłe „czyste sumienie”. Z jednej strony jest to jeden z argumentów za celibatem, z drugiej strony idea to niebezpiecznie ociera się o się pojęcie „czystości rasy”. Od razu widać, że nieliczne frakcje wyznające tego typu ideę są poważnie skonfliktowane z równie nielicznymi zwolennikami szerokiej tolerancji, a dwa główne filary kultu Shallyi w pewnym momencie stają się sprzeczne. Co ciekawe czystość rasy bynajmniej nie oznacza tylko zwalczania mutantów. Tak się bowiem składa, że prawo bogini rozróżnia „istoty inteligentne” od ludzi w głównym, zakazującym zabijania przykazaniu. O ile w przypadku nieludzi bogini dopuszcza czasem szeroko rozumianą samoobronę, to w przypadku człowieka zakaz jest bezwzględny. Niektórzy na tej podstawie dochodzą do wniosku, że Shallya po prostu nie lubi nieludzi, co bardzo ją zbliża do gniewnego Solkana,

uwzględniające starsze rasy za umierające i zdegenerowane, zbyt słabe by mogły w przyszłości przeciwstawić się siłom Chaosu. Być może coś w tym jest, bowiem Shallya w przeciwieństwie do innych bogów nie ma odpowiedników w panteonach innych ras. Może więc uważa, że tylko ludzie nadają się do realizacji planu budowy idealnego świata.

W każdym razie poza nielicznymi patologicznymi przypadkami ten drobny zgrzyt w literze prawa pozostaje martwym przepisem. Po prostu traktuje się przyjazne rasy jak halflingi i krasnoludy, czasem gnomy a nawet elfy jak ludzi. Istnieją jednak odłamy, które nie tylko traktują nie-ludzi gorzej, lecz wprowadzają podziały wewnątrz samej ludzkości. Pomimo, że hierarchia kultu wyraźnie sprzeciwia tego typu pomysłom to niejednokrotnie rasistowskie odłamy pokazały swą siłę. Na przykład w XIV wieku K.I. działające we wschodnim Imperium świątynie Shallyi zainicjowały akcję półoków. Jeszcze przez kilkadziesiąt lat oskarżenia o domieszkę orczej krwi było uzasadnieniem najazdów i represji.

Rasistowskie odłamy kultu Shallyi, choć nigdy nie stanowiły znacznego odsetku wyznawców istnieją po dziś dzień, żerując na ludzkiej niechęci i ksenofobii. Często znajdują bliskich sojuszników wśród wyznawców Solkana, szczególnie odłamów twierdzących, że starsze rasy są zdegenerowane i nie są w stanie przeciwstawić się Chaosowi. Czasem zdarza się też, że działający poza prawem wyznawcy Solkana znajdują schronienie w świątyniach Shallyi wśród sympatyzujących kapłanów. Nurty te najsilniejsze są w Marienburgu, gdzie zwalczają uprzywilejowaną elfią enklawę i w większych miastach Imperium gdzie działają przeciw bogatym krasnoludzkim rzemieślnikom i bankierom. Oficjalnie kult zaprzecza jakoby takie doktryny kiedykolwiek istniały i zwalcza ich wyznawców ze wszystkich sił.

Styczność Shallyi z bogami Prawa nie kończy się na stosunku do nie-ludzi. Tak się bowiem składa, że w idei budowy społeczeństwa idealnego pośród bogów starego świata nie jest odosobniona. Na przykład Alluminas, bóg światła, pragnie zbudowania doskonałego, odpornego na zmiany i korupcję społeczeństwa, w którym jednak ludzie bynajmniej nie będą równi, lecz każdy będzie znał swe miejsce. Z drugiej strony konsekwencja w działaniu, bezkompromisowość w realizowaniu własnych planów oraz kult czystości zbliża ją zaś do gniewnego Solkana. Jednakże Shallya w żadnym wypadku nie jest tak radykalna, uzbrojona w obce bogom prawa miłosierdzie. Biała Dziewica jest więc pewnym pomostem pomiędzy bogami Prawa, którzy ze swymi doktrynami stają się dla przeciętnego mieszkańca Starego Świata mało atrakcyjni a bardzo popularnymi bogami ludzkich panteonów. Może też siła Shallyi wynika po części z poparcia jakim się cieszy pośród bogów Prawa, dla których jest ona jedną szansą na poszerzenie grona własnych wyznawców. *(Odzwierciedla to nawet mechanika gry — autorzy systemu nadali Shallyi jako jedynej spośród bóstw ludzi dobry charakter, w hierarchii znajdującym się pomiędzy praworządnym a typowym dla większości bogów ludzi neutralnym.)*

Cienie wewnątrz bieli

Intensywne światło zamazuje kontury obrazu. Niejednokrotnie okazuje się, że wewnątrz bieli znajduje się wiele niepokojących cieni. Shallya jakby stała jedną nogą po stronie Prawa a drugą — Chaosu. Obie zwalczające się siły, których konflikt definiuje świat Warhammera są w gruncie rzeczy złe. Chaos oznacza ciągłą zmianę, destrukcję wszystkich zaś i wartości łącznie z prawami natury. Prawo to wiecznie trwają-

Zakon Jednorożdźca

Jedną z oczywistych konsekwencji pacyfistycznej postawy kultu Shallyi jest brak zakonu rycerskiego poświęconego bogini. Jednakże istnieje zakon roszczący sobie prawa do statusu rycerzy Shallyi. Skromny dziś Zakon Jednorożca sformowano we wschodnim Stirlandzie w początku XVII stulecia K.I. Organizacja ta miała wspomagać biednych oraz zapewniać opiekę ludność zagrożonej przez schodzące z Gór Krańca Świata goblinoidy. Natenczas w Imperium trwała zacięta wojna domowa, a wojska elektora Stirlandu toczyły niekończące się kampanie przeciw sąsiedniemu Talabecklandowi. Zakon, w którego szeregi rekrutowała się głównie uboga szlachta, lecz także, co na owe czasy było ewenementem, ludzie niższych stanów, od początku za swoją patronkę obierał Shallye. W prowadzeniu swej szczytnej misji, zresztą bardzo bogini milej wprowadził jedną istotną poprawkę do typowej interpretacji prawd wiary. Jak łatwo się domyślić chodziło o wyjątek w przykazaniu o nie zabijaniu dopuszczający pozbawienie życia w obronie własnej. Normalnie zasada ta obowiązuje tylko w przypadku zagrożenia życia i najwyższej konieczności, a pozwala wyłącznie na zabijanie istot inteligentnych wyłączając ludzi. Rycerze Jednorożca rozszerzyli zakres owej „obrony własnej” na obronę potrzebujących gdy inne środki zawodzą. Dopóki zakon zwalczał bandy orków we wschodnim Imperium cieszył się pełnym poparciem kultu Shallyi.

Zakon szybko stał się znaczącą siłą i elektor Stirlandu, postanowił tę siłę wykorzystać przeciw zniemawidzonemu Talabecklandczykom. Rycerze w krótkim czasie zyskali potężne nadania ziemskie i rozpoczęli działalność Talabecklandzie „wyzwalając uciskanych chłopów spod tyranii barbarzyńskich wyznawców Ulryka”. Rozpaleni hasłami o równości wszystkich ludzie rycerze, często zbyt entuzjastycznie pochodzący do swej misji nie do końca świadomie rozpętali bunt chłopski, który szybko rozprzestrzenił się na sąsiedni Stirland. Władający zwaśnionymi prowincjami elektorzy wyjątkowo zgodnie zabrali się za jego tłumienie. Polało się dużo krwi po obu stronach, co w przypadku Zakonu Jednorożca było już nie drobnym nagięciem, lecz jawnym złamaniem zasad wiary. Kult Shallyi niemal natychmiast się obłożył zakon ekskomuniką. Entuzjazm wśród rycerzy szybko osłabł a organizacja rozpadła się na liczne odłamy. Elektorzy cofnęli wszystkie nadania ziemskie i zakon praktycznie przestał istnieć.

Jednakże po latach część organizacji zdołała się odtworzyć i Zakon Jednorożca istnieje po dziś dzień. Stara się być wiernym pierwotnym ideałom wyznawanym przez swych przodków, choć do dziś nie udało mu się odzyskać kredytu zaufania pośród kapłanów Shallyi. Kult pani miłosierdzia począwszy od tych tragicznych wypadków nie tylko dystansował się od Zakonu co wręcz przeciwstawiał się jego odtworzeniu. W Stirlandzie i Talabecklandzie nazwa ta została dobrze zapamiętana przez szlachtę, choć we wschodnich częściach prowincji wśród chłopstwa nadal krążą legendy o „Dobrych Rycerzach”.

Aktualnie zakon jest nieliczny i słaby. Posiada zaledwie kilka wsi ofiarowanych swego czasu przez wstępu-

jących w szeregi zakonu szlachciców. Poszczególni rycerze działają samotnie wędrując przez Imperium starając się pomagać potrzebującym unikając przy tym jak ognia rozlewu krwi. Większość z nich to idealisci budzący ironiczne uśmiechy rycerzy innych zgromadzeń. Zakon Jednorożca z roku na rok liczy coraz mniej rycerzy, prawdopodobnie za kilka, kilkanaście lat prawdopodobnie ostatecznie przestanie istnieć. Nieliczni aktywni zakonnicy działają głównie w mniej zagospodarowanych częściach Imperium — na wschodnich i północnych rubieżach, w okolicach Lasu Cieni i lasu Drak Wald.

ca tyrania jednostajności, w której zamiera wszelki ruch i wszelkie życie. Shallya próbuje pogodzić te dwa przeciwstawne pierwiastki, wybrać z nich elementy najbardziej ludzkie. Ten wybór czyni ją postacią tragiczną, gdyż w szarym świecie Warhammera taki kompromis nie istnieje. Ludzie, o których dobro troszczy się bogini są jedynie drobnym pyłem wobec fundamentalnego starcia wielkich potęg.

Zasady którymi kieruje się kult Shallyi wydają się być optymalnym rozwiązaniem na zbudowanie lepszego świata na ziemi. Jest jednak wątpliwe by ten świat można było stworzyć nawet w naszej rzeczywistości, a tym bardziej w spaczonym i skazanym na degenerację uniwersum Warhammera. Szczytne idee prowadzą na niebezpieczne manowce, częstokroć dając efekty przeciwne do zamierzonych, a pragnienie bycia dobrym prędzej czy później źle się kończy. Pozostaje jedynie spokój sumienia, lecz czy tylko oto należy walczyć?



AG.04

WARHAMMER

BATTLE

Mistrzostwa Śląska

24-26 maj

Zabrze

organizator:

KF Portal

patronat:

wydawnictwo Portal

wszelkie informacje: yoshi_black@poczta.onet.pl (0502-641-333)

Marcin Mortka

Kurz, słońce i zakute łby.



czyli o duchu **krucjat** Starego Świata historia prawdziwa

Ten artykuł nigdy by pewnie nie ujrzał światła dziennego, gdyby nie fachowa pomoc jednego z najwybitniejszych warhammerologów RP, Piotra Narlocha, któremu składam serdeczne podziękowania.

Jednym z najczęstszych i najtrudniejszych do wyleczenia schorzeń, trapiących drużyny większości *neverlandów*, jest to, że bez przerwy lewicują. Mimo usilnych starań Mistrzów Gry, którzy próbują wciągnąć je na drogę prawości, drużyny uparcie wybierają drogę lewości i robią wszystko, by jak najbardziej oddalić się od propagowanego przez *chansons de geste* wzorca osobowego. Innymi słowy, rabują, hulają, rąbią, aż wióry lecą, palą (i to zabudowania, a nie lulki), hasają, w mordy walą, a co zarobią, to przeputają. Żadnego odkładania na przyszłość, żadnych funduszy emerytalnych, żadnych bohaterskich czynów! Żadnej drogi prawości. Lewica, że aż strach.

Najdziwniejsze jest jednak to, że przypuszczalnie mają rację. To Mistrz Gry się myli, za dużo książek się naczytał. Nawet pobieżna sonda uliczna w zaułkach Nuln jasno wykazuje, że człek prawy a szlachetny to zjawisko równie rzadkie jak nudysta w pokrzywach. Stary Świat to rzeczywistość zbyt mroczna i zbyt cyniczna na lśniące zbroje i wypucowane zęby. Żeby przeżyć trzeba kombinować, i to porządnie. Co zaś oznacza słowo „kombinować”? Zapytajcie jakiegokolwiek drużyny, która w niezmiennym składzie i dobrym zdrowiu przetrwała pierwsze dziesięć sesji. Będą wiedzieć — są w końcu lewicowcami.

A „prawica”? Nieprzekupny, kochający swój lud hrabia, dumny rycerz zakonny, wojownik z Karaz a Karak, kapłan podążający szlakiem swego boga? Oto osoby kierujące się ideałami, zasadami czy kodeksem honorowym — a zatem

osoby rzadkie, wyróżniające się z tłumu. O nich mówi się, że kształtuje ich prawość oraz święte, niewzruszone zasady, zawsze podpowiadające, co w danym momencie uczynić. To jednostki wybitne, gdyż to właśnie do nich porównuje się całą resztę. Tych kombinujących.

Paradoksem zatem wydaje się to, że historia Starego Świata obfitowała w chwile, kiedy to honor i prawość, towary mocno deficytowe, stały się ogólnodostępne, a paplanina o bezinteresowności i szlachetności opętała całą Bretonię i połowę Imperium. Kto żyw, porzucał „kombinowanie”, przypinał sobie jakiś kawałek ideologii do zrabowanego pancerza i potrząsając szabelką gnał wyzwalac uciskane ludy od złego najeźdźcy i mieszków ze złotem.

Historycy, z właściwą dla siebie przekorą, nazwali to potem krucjatami.

O tym, co po drugiej stronie

W rzeczywistości tak ruchliwej i pełnej życia jak Stary Świat wspomnienie słowa Arabia z pewnością zdziwienia nie budziło. Charakterystyczne żaglowce arabskich kupców docierały nie tylko do portów tileańskich i estalijskich, ale również do położonych dalej na północy miast nadbrzeżnych Bretonii i do Marienburga. Jakość i kunszt wykonania przywożonych przez nie towarów wabiły na szlaki wiodące na południe nie tylko zaciekawionych, żądnych zysku kupców Starego Świata, ale i najemników, rzemieślników i, rzecz jasna, poszukiwaczy przygód¹.

Niebawem jednak okazało się, że Arabia nie jest jedynie krainą egzotycznych cudów i osobliwych budowli, a zręczne ręce owych surowych mężczyzn o śniadych skórach, wycarowujące dotąd cuda w warsztatach tkackich lub złotniczych, potrafiły równie sprawnie wyrwać szablę z pochwy. Milcząca, tajemnicza Arabia naraz okazała się być drzemiącym olbrzy-



mem, który zdecydowanie sięgnął po ziemię Starego Świata. Królowie estalijscy starli się z drapieżnymi arabskimi emirami o władzę nad półwyspem już na długo przed narodzeniem Sigmara, a w okresie 1342-1344 Arabowie zajęli południowe baronie Bretonii, oblegając nawet Brionne. Najeźdźców wypędził do Estalii Rollo d'Chinon i od tej pory konflikty toczyły się ze zmiennym szczęściem, lecz bez większych konsekwencji. Zmianę przyniósł dopiero feralny rok 1448, kiedy to szaleństwo kilku koronowanych głów rozpętało wojnę obu światów.

Sępy zaczęły kołować nad Arabią już znacznie wcześniej — w roku 1435 Jaffar, ambitny przywódca jednego z pustynnych plemion arabskich, a przy tym mag o potężnej mocy, dał się zwieść wizji stworzenia wielkiego imperium arabskiego. Charyzmatyczny, bezwzględny władca najpierw podporządkował sobie plemiona nomadów i przy ich pomocy rozciągnął swą władzę na samodzielnie rządzące się do tej pory emiraty i kalifaty. Jaffar stał się niekwestionowanym władcą arabskiego świata — do niego należały legendarne arabskie miasta Al-Haikk, Martek, Copher i Lashiek jak i estalijskie posiadłości, ustawicznie pogrążone w walce przeciwko tamtejszym książętom.

Legendy mówią zazwyczaj, iż w podboju wspierały go zawezwane mocą jego magii demony, lecz na temat innych jego sprzymierzeńców milczą. Zaślepiiony żądzą władzy Jaffar zawarł bowiem również potajemny pakt ze skavenami, w swej naiwności uważając, że w zamian za spacen ci będą dlań szpiegować i skrytobójczo eliminować jego przeciwników. Skaveni chętnie podjęli się tych zadań, by w trakcie ich wykonywania szybko i niespostrzeżenie wytrącić mu inicjatywę z rąk. Rada Trzynastu postanowiła bowiem skierować uwagę sułtana na Estalię i jego rękami odzyskać dawno utraczone leża w tych krainach.

Manipulacja powiodła się. Spreparowane i umiętnie podrzucone przez nich teksty demonologiczne po tileańsku i estalijsku wystarczyły, by sułtan uwierzył, iż te dwa kraje chcą najechać jego ziemie. Już w 1448 na ziemi estalijskie uderzyła kolejna inwazja arabska, zakończona spaleniem² i doszczętnym złupieniem Magnitty. W odpowiedzi król Castilli Alfonso X, wspierany przez księcia Aragonii Fernanda XII i Rodrigę II księcia Portui połączyli swe siły, wypchnęli armię sułtana z Estalii i z ogromnymi stratami własnymi roznieśli go pod Al-Haikk w 1451 roku. W bitwie padł sam Alfonso.

Długo jednak Estalijczycy musieli czekać na ostateczny ryumf. Przejąwszy dowództwo, Fernando XII z najwyższym trudem przewiózł przez morze niedobitki armii estalijskiej po czym z przerażeniem skonstatował fakt, że z ziem zajętych uprzednio przez Arabów ruszyło kontruderzenie. Ramię w ramię z Arabami nacierają armie ożywieńców...

Mimo obalenia Jaffara, niebezpieczeństwo arabskie wcale się nie zmniejszyło. Niepowodzenia bohaterko broniących się Estalijczyków wywołały niepokoje w Bretonnii, który to kraj jako pierwszy wysłał z odsieczą do-

borowe chorągwie rycerstwa. Męstwo

Fernanda i pomoc Bretonczyków na nic się jednak zdały — Magritta ponownie wpadła w ręce Arabów, a wojska emirów zatrzymano dopiero pod bramami Bilbao i Cordoby. Niebezpieczeństwo zostało zażegnane dopiero w 1457 roku, a pokonane niedobitki Arabów schroniły się w ostatnim księstwie na półwyspie, Alhabrze.

Wojna wywołała wrzenie w Bretonii i w Imperium. Nad Starym Światem zawisło nowe niebezpieczeństwo — na południu czyhała bezwzględna, mroczna armia, prąca naprzód pod wezwaniem boga wszystkich Arabów, Ormazda, jawiącego się obrońcom Estalii jako okrutny i krwiożerczy. Cesarze Imperium i król Bretonii poruszyli się nerwowo na swoich tronach, a Wielki Teogonista Sigmara i Ar-Ulryk nabrali mocno tchu w płucach... Święta wojna przeciwko Arabom wisiała w powietrzu.

Arabowie w Estalii zostali pokonani, ale nie zniszczeni, a dzięki regularnym dostawom z Arabii, których nie posiadające odpowiedniej floty państwa Starego Świata nie potrafiły w żaden sposób niszczyć, mogły zawsze ruszyć do kontruderzenia. W umysłach wielkich wodzów tej epoki narodził się wówczas concept odizolowania posiadłości wroga w Estalii przez pokonanie go u źródła — złamanie karku potężde samej Arabii.

Już w 1452 z terenów Bretonii wyruszyła krucjata³, druga po odsieczy dla Estalijczyków. Po drodze dołączyły do niej posiłki Imperialne i tak oto żywioł Zachodu runął z chręstem oręża, by pogrzebać starożytną cywilizację pod stosem ruin. Pod przykrywką świętej wojny królowie książęta i baronowie ruszyli, by realizować swe drapieżne ambicje, wytracać swe wojska w szaleńczych marszach i beznadziejnych bojach, zakładać jedno Księstwo Graniczne po drugim, a w międzyczasie przypominać całemu światu o swym posłannictwie...

O tym właśnie traktować będzie moja opowieść. Zostawmy Estalijczyków i ich domowe perypetie na boku, drogi Mistrzu, a skupmy się na owej gigantycznej, feudalnej eksplozji na południe. Witam na szlaku wypraw do Arabii.

O chwili ciszy przed burzą

Drogi Mistrzu. Sprowadzenie twej drużyny na drogę prawości przez splecenie jej losów z dziejami wyprawy krzyżowej to eksperyment dość karkołomny, bo skutek odniesie zapewne wręcz przeciwny. Cóż, nie mnie to oceniać, tylko sanitariu-

szom, którzy wywleką Cię z sesji... W każdym razie, skoro czytasz te słowa, znaczy się, że podejmujesz się poprowadzić kampanię w realiach krucjat Starego Świata. Oczekuje Cię zatem projekt naprawdę długofalowy.

Krucjaty to nie zwykła wojna. To nie rutynowe wyprawy na pohańca czy survivalowe wycieczki *last minute* do Egiptu, ale przedsięwzięcia awanturnicze i szalone, a przy tym wzniosłe, tryumfalne i przerażająco wprost niszczycielskie. Ich wpływ na rzeczywistość Starego Świata był ogromny i przez to żadna z wypraw nie mogła zatem rozpocząć się tak po prostu, któregoś dnia o określonej godzinie. Nie w Starym Świecie. Decyzję o wpleceniu wyprawy krzyżowej w wątki swej kampanii musisz podjąć na długo przed jej rozpoczęciem i odpowiednio wcześniej zaimprovizować jakieś „skrzenie”.

Nim nad krucjatą zebrały się chmury, musiał pojawić się jakiś osobliwy niepokój, wywołujący ciarki na grzbietach astrologów i pełne strachu spojrzenia zwykłych zjadaczy chleba. Komety o dwóch ogonach? Niecodzienny układ gwiazd na niebie? Krwawe plamy na księżycach czy śnieg w środku lata? Może być. Niecodzienne zjawiska pogodowe pasują najlepiej jako zwiastun czegoś niezwykłego - narodziny cielaka z dwiema głowami w świecie mutantów i zwierzołaków nikim specjalnie nie poruszy.

Wraz z anomaliami atmosferycznymi uruchom moduł „wiesć gminna”. W tak ruchliwym i energicznym *neverlandzie* jak Stary Świat wieści biegną szybciej niż strus z podpalonym ogonem i podróżujący po Bretonii czy nawet Imperium „kombinatorzy” nie jeden raz słyszeli nazwę Miragliano czy Magritta. Ba, może nawet wiedzą, że pół Estalii mówi już po arabsku. Cały dowcip w tym, drogi Mistrzu, by ktoś im to odpowiednio przypomniał — może kupiec, zrozpaczony po odcięciu szlaków handlowych Cordobą czy norški najemnik, wracający do ojczyzny po rozbiciu jego oddziału? Daj drużynie do zrozumienia, że na zachodzie coś się święci... Coś, co jeszcze ich nie dotyczy, ale... Budzi niepokój?

A kiedy wieści o „kłopotach na zachodzie” wyjdą spod okopconych okapów karczm i zawibrują w powietrzu, wykrzywane na środku ryneczku miejskiego? Nie zapomnij o największej mocy propagandowej Starego Świata — o tłumach kaznodziejów, proroków i szarlatanów, niestrudzenie próbujących wystraszyć przygodnych słuchaczy rychłym końcem świata, uświadomić im własną marność i zganić za skąpość datków. Nowa pozycja w ich repertuarze („Ciemność zalewa miasta estalijskie! Płoną domy i świątynie, giną kobiety i dzieci, a mężowie gardła dają w walce beznadziejnej...”) może zostanie zignorowana raz czy drugi, ale za którymś razem drużyna pochwyci więcej niż jedno zdanie i, daj Sigmarze, zapamięta. Wtedy pojawi się kolejny powód do zastanowienia... Kto płaci tym darmozjadom, by gadali o jakiejś cholernej Estalii? Co to jest Ormazd?

Tak, ktoś płaci. Na dworach trwają już gorączkowe negocjacje, ktoś składa przysięgę, ktoś przypina miecz, ktoś wybiega, trzaskając drzwiami, a kaznodzieje przemierzają kraj, prześcigając się w wizjach niedoli ludzi, uciskanych przez Arabów. Zapadają już decyzje - Mistrz Gry wie o nich. Uliczni prorocy pijący piwo za królewskie złoto pewnie się ich domyślają, a gracze poznają prawdę już niebawem. Coś dużego się kroi. Coś trzeszczy w posadach. W Karlsdorfie znowu spadł deszcz żab, jak prawia kaznodzieje.

A taki kaznodzieja to nie byle kto! Za niektórymi z nich krążyły przecież legendy - przypisywano im umiejętność uzdrawiania i czynienia cudów, przedmioty, z których korzystali, nikły w tłumie jako relikwie, a prawdziwości ich kazań nikt nie ośmielał się podważyć. Tym większą uwagę mogą zatem

przyciągnąć teraz, skoro z mównicy nie pada ani słowo o infernalnych płomieniach czy upadku obywateli wśród studentów Uniwersytetu Altdorfskiego... Dramatyczny opis padających estalijskich miast, ginących w beznadziejnej walce rycerzy i pracujących naprzód fanatycznych hord ciemności powinien budzić wyobraźnię nawet pod takimi czaszkami, które zwykły parować ciosy korbacza.

Starannie przymykając najrozmaitsze wątki, a nie zakłócając przy tym ustalonego ciągu scenariuszy, przygotujesz swych graczy na coś wielkiego. Na Zachodzie dojrzeje już coraz pełniej święta wojna Bretończyków⁴, a wojna i pożoga wzbierają, by rozlać się po krainach Południa⁵...

O tym, w imię czego i za ile

Można śmiało założyć, że kiedy gruchnęła wieść o ogłoszeniu krucjat, porządek (?) Starego Świata zatrzęsł się niczym piorunem rażony. Na szlaki śmignęli posłańcy i oddziały wojska, hrabiowie zagryźli wargi nad szkatułami złota, kowale i płatnerze popluli w dłonie, a w karczmach, gospodach i tawernach aż zakipiało od plotek i przechwałek. Nawet Geralt miałby problemy, by w takim ulu zachować neutralność. Kilka dni w mieście, w którym ogłoszono nabór do wyprawy, starczy, by wyprać mózgi nawet tym najbardziej zawziętym. W świątyni wierni zanoszą modły do Sigmara, kaznodzieje, kupcy i oficerowie werbunkowi przekrzykują się na ulicach, niespokojna, wzniosła atmosfera wywołuje mrowienie na skórze, a każdy, dosłownie każdy napotkany człowiek mówi tylko o jednym...

No właśnie? Co mówi statystyczny pożeracz chleba z otrębami? Zastanówmy się nad tym wspólnie, drogi Mistrzu, bo to ich słowa pewnie zachęcą twą drużynę do wzięcia udziału w wojnie. Ty zaś znasz swą drużynę najlepiej i wiesz, jak ich „podejść”.

Co powie napotkany kapitan najemników, kapłan panującej religii czy wędrowny rycerz? Powie prawdę. Myślenie perspektywiczne nie jest w końcu najsilniejszą stroną *homo warhammerus*, ale w tym przypadku wielu ludzi epoki rozumiało konieczność utarcia Arabom nosa. Krucjaty miały być wyprawami prewencyjnymi, odganającymi niebezpieczeństwo inwazji arabskiej od granic bretońskich i każda kolejna miała raz na zawsze powstrzymać groźbę arabskiej inwazji. Wierzę, że są tacy gracze, którzy uwierzą w sens tych wywodów. *Please*, pozwólcie mi w to uwierzyć...

Co wykrzyczy błady z przejęcia kaznodzieja uliczny? Wykrzyczy strach i nienawiść. Propaganda z ambony jest czarno-biała, nie ma w niej miejsca na okoliczności łagodzące dla Arabów. Są obcy. Wyznają Ormazda. Kumają się z Chaosem. Palą miasta i wsie. Są obcy, a jak wiadomo, wszystko co obce to złe. Taka mowa starczy, by wzburzyć każdego, kto postrzega świat w dwóch kolorach lub dzieli go na rzeczy jadalne i niejadalne.

Co opowie świeżo zwerbowany najemnik z dalekich stron, zawodowy żołnierz czy młody rzemieślnik, który właśnie porzucił podupadający warsztat? Otrze pianę piwa z wąsów i opowie o nadziei. Wojna to łupy, bogactwo, sława... Niech błędni rycerze opowiadają o świętych misjach, niech błyszczą ich relikwie. Złote monety w blasku arabskiego słońca lśnią przecież stukrotnie mocniej. Wiara się człowiek nie naje, a zresztą sami kanodzieje mówią o nieprzebranych skarbach w arabskich pałacach i krainie wiecznej szczęśliwości, ciągnącej się na południowych brzegach Morza Środkowego. Tak, kościół doskonale zna słabości swych maluczkich i wie, jak

wprowadzać do płomiennych przemówień czynnik motywujący...

Co powie napotkany chłop na roli, pacholek miejski, czeladnik, zarabiający grosze w cechu, żebrak spod świątyni czy inny lokator najniższych szczebli drabiny społecznej? „Wolność” powie. Oni wiedzą, co mają TUTAJ. Nie wiedzą, co prawda, co mają TAM, ale pewni są, że gorzej być nie może. TAM czeka ich wolność. Walka. Bogactwo. Sława. To wszystko czeka TAM.

Co przeklinać będzie szlachcic, wysupłujący resztki pensów na cienkie wino? Pewnie ród swój przeklnie. Opowie wtedy o swych trzynastu braciach, z których spuścizną po ojcu podzieliło się czterech najstarszych, pozostawiając reszcie wybór między stanem duchownym, służbą najemniczą lub rabunkiem na gościńcach. Być może też pana swego przeklnie. Od roku 1360 toczyła się w Imperium wojna domowa, której jedynym efektem, prócz coraz głębszej destabilizacji, były popalone wsie i zrujnowane majątki. Krucjata to furta, wyprowadzająca z ciasnych ram brutalnej, mrocznej rzeczywistości ku nowym szansom. Sława? Ziemia? Złoto? Własny sztandar?

O czym wzdychać będzie przedwcześnie postarzały rycerz z z blizną na policzku? Może opowie o ukochanej, którą ubili mu orki na szlaku, który przez wojnę domową dawno już nie jest strzeżony? Może opowie o swym znużeniu układami i zdradami wśród szlachty Imperialnej i postanowi wziąć udział w czymś „uczciwym”, pozostawiając cały ów brud za sobą? Może zdradzi się z tym, że gryzie go sumienie i przez to idea wielkiej pomsty na Arabach szybko i mocno wrosła w jego serce? Ha, świat rycerzy, ciasno skrupowany zasadami honorowymi, działał miejscami klaustrofobicznie na szczególnie „ciężko doświadczonych” jednostki i dla wielu z nich krucjata wydawała się urzeczywistnieniem marzeń o zemście, pokucie czy wyzwoleniu ze sztywnych ram społeczeństwa feudalnego. Dla tych zaś, którzy polityką państwa sterowali, krucjata jawiła się jako sposób na pozbycie się nadwyżek pretendentów do tronu czy niewygodnych krewnych. A to, że na krucjacie można było nieźle sobie kabzę nabić, działało jako dodatkowy bodziec...

Co wybelkocze pijany w sztok człowiek, w którego oczach kryje się coś niejasnego? O przewinach swoich opowie. Może kiedyś śpiewał hymny ku czci Slaanesh, może domy bezbronnych wieśniaków z dymem puszczał, może żonę i syna w szale podusił? Teraz unosi wysoko głowę - starczy w szeregi krucjaty wstąpić, by oczyszczenie z grzechów śmiertelnych otrzymać, powtarza słowa kapłanów Ulryka. Jest teraz wojownikiem krucjaty. Jedzie walczyć o ojczyznę i grzechy spłacać.

A co oznajmi sołtys Edgar? „Chopy! Chooooopy! Za mną! Laaaaa!”

Wstąpienie w szeregi krucjat oznaczało dla nowego krzyżowca nagły awans społeczny. Nie dość, że z miejsca otrzymywał całkowity odpust i szansę na odmianę swego losu, przeżycie przygód i znalezienie sobie nowego miejsca w życiu, to jeszcze mógł się nieźle obłowić. Drogi Mistrzu, sesja, na której ma to miejsce, powinna opierać się na scenariuszu „niepokoju moralnego”. Przeprowadź kilka spotkań i rozmów podobnych do zarysowanych powyżej, odwołaj się do sumienia swych graczy (patrz przy tym uważnie, czy aby nie szukają tego sumienia na liście ekwipunku), roztocz wizję zwycięstw, łupów i łaski bogów... Opowiedz o korzyściach, czekających na drodze prawości, przypomnij delikatnie o pustych mieszkach, wspomnij niekończące się przepierki z

goblinami, po których tylko miecz rdzewieje, a złotych monet mniej i mniej... W ostateczności pokaż jakieś stare listy gończe, lub postrasz rychłym przyjazdem Inkwizycji. Co, że niby Twoja drużyna nigdy nie miała zatargów z Inkwizycją? Poważnie tak myślą?

Mów, czaruj, używaj pięknych słów, stawaj na głowie, gdyż na razie to tylko zabawa. Prawdziwe problemy zaczną się, kiedy Twoi gracze pochwyć klimat - staną się bowiem wtedy prawdziwymi, ideowo czystymi krzyżowcami i aż wręcz będą, by zacząć realizować swe święte cele. Cel święty miało dziewięciu krzyżowców na dziesięciu, a był on zasadniczo tylko jeden. Nachapać się.

Co, mało święty?

O złotej wolności i miejscu w szeregu

Wieści o krucjacie przewaliły się po Bretonii i Imperium z siłą walcu drogowego. Zbrojne drużyny, pojedynczy rycerze, najemnicy i poszukiwacze przygód ścigali tam, gdzie zatykali swe znaki najwięksi z feudałów, mający niebawem poprowadzić główne siły krucjaty. W ślad za nimi w kierunku punktów zbiórki z pieśnią na ustach wędrowały masy zbrojnego (lub udającego zbrojnego) ludu. Wyludniły się zamki i karczmy, chłopci porzucili pola, a rzemieślnicy warsztaty, opustoszały slumsy i krzaki przydrożne - młodzi i starzy, pasowani i ciury, biedni i bogaci, zdrowi i kalecy, wojacy i ci, którzy do tej pory trzymali w dłoniach tylko hebel lub motykę, kto żyw, śpieszył tłuc Arabów po ich pogańskich łbach...

Do wyprawy garnęła się zatem niezwykle mozaika przedstawicieli wszelakich nizin społecznych, istna ławica mętów, oszołomów i zakapiorów, której zapewne najbardziej barwnym elementem jest Twoja drużyna, drogi Mistrzu. Znasz ich, pomóż zatem zatroskanym wielkim feudałom próbującym z tego tałatajstwa skleić jako takie oddziały - kwestia formalnego wcielenia drużyny do krucjaty jest bowiem sprawą największej wagi. Błąd poczyniony w tym momencie spisuje całą kampanię na straty ze względu na dwa podstawowe przywileje każdej drużyny rpg — równouprawnienie i złotej wolności. Sam najlepiej wiesz, który z nich uchylić i do jakiego stopnia. Obaj wiemy przecież, że wiele drużyn najeży się srodze, kiedy któryś z jej członków wybije się na przywódcę, a zupełnie źle zacznie się dziać, gdy surowe rozkazy padną z zewnątrz. Prawda?

Wpakowanie drużyny do szeregu oddziału zaciężnego jest zatem pomysłem z góry skazanym na niepowodzenie, a krucjata przecież składała się z oddziałów i ich przywódców... I co tu począć? Zasadniczo rysują się trzy rozwiązania:

1. Trzon wyprawy przeciw Arabom stanowiła szlachta - ci, którzy mieli największe wpływy, najwięcej ludzi i najlepszą broń. Ci najbogatsi z wysoko urodzonych wystawiali własne orszaki, a reszta garnęła się pod znak któregoś z wielkich feudałów, najlepiej swego seniora, jednakże nawet ci najbiedniejsi wyprawiali się na wojnę z garścią giermków i wiernych towarzyszy podróży.

Jeśli wśród Twoich graczy znajduje się jakiś szlachciura, wykorzystaj jego osobę. Podsuń mu delikatnie pomysł zaciągnięcia się pod znak któregoś z wielkich wodzów, a reszcie drużyny przedstaw propozycję towarzyszenia mu w podróży i w boju. Masz w perspektywie kilka miłych momentów, takich jak wzruszająca ceremonia ślubowania walki z wrogami Starego Świata czy pełne wrażeń poznanie nowego środowiska, ale pojawia się również ryzyko. Oba święte, niewzruszone przywileje rpg, równouprawnienie i złota wolność zostają złamane i drużyna o tym wie. Ni z tego, ni z owego, któryś z

bandy stał się ważniejszy, a co za tym idzie, inni spadli w hierarchii. Ktoś jest Robinsonem, a ktoś Piętaszkiem, ktoś Don Kichotem, a ktoś Sancho Pansą, co więcej, nie można już iść gdzie oczy poniosą, a ten palant z koślawym herbem ciągle czegoś chce!

2. Złamanie tak ważnych dla drużyny przywilejów może pociągnąć za sobą albo napływ wody sodowej do głowy szlachcica, albo adrenaliny do żył całej reszty, a wtedy sytuacja znajdzie ujście w całkiem nierycerskiej dyskusji przy udziale palików od namiotu. Z drugiej strony, żal rezygnować z uniesień, jakie towarzyszą pochodowi rycerstwa. Sam potrafisz zmierzyć konfliktowość Twojej drużyny, drogi Mistrzu, i jeśli przekracza ona pewne ramy, daj sobie spokój z promocją drużynowego szlachcica. Są bowiem sposoby na włączenie drużyny w krucjatę bez łamania przynajmniej przywileju „złotej wolności”.

W ramach przygotowań do kampanii zaimprovizuj odrobinę wcześniej spotkanie na przykład na przykład z... Sir Argylem. Albo panem de Treville. Albo Herr Mortenstockem. A może nawet dobrym rycerzem Zawiszą z Garbowa. Och, imię doprawdy nie gra roli — istotna jest delikatna aura legend wokół osoby nieznanego i bijąca od niego godność. Pod owym dumnym imieniem skryjesz bowiem rzadkiego, lecz stałego bywalca *neverlandów* — „rycerza sprawiedliwego”, doświadczanego wojownika o niezwruszonym kodeksie, którego przenikliwy wzrok topi buńczuczność, a blizny na twarzy kryją niejedną tajemnicę. Kiedy spleciesz nitki przeznaczenia drużyny z kimś takim, czy to zsyłając „rycerza sprawiedliwego” na ratunek w opresji czy pozwalając drużynie na wyciągnięcie go z tarapatów, tradycyjne pożegnanie na szlaku może być brzemienne w skutkach. Słowa „Do rychłego obaczenia! I pomniście panowie, jestem waszym dłużnikiem!” przypomną się graczom, kiedy natrafiają na starego znajomego tam, gdzie formują się pierwsze oddziały powstającej krucjaty. A co, miałoby tam naszego „sprawiedliwego” zabraknąć?

„Czeladź w lasach zbójcy mi wygubili, a reszta, huncwoty, za łatwiejszym chlebem pobieżyła” pada niespodziewane wyzwanie przy kuflu piwa w przydrożnej gospodzie. „Przyląćcie się do mnie, skoróście serc chrobrych!”. Czy starczy Twym graczom przenikliwości, by wyczytać, że serce starego rycerza kryje w sobie tyle tajemnic, co pcheł na plecach Shreka? Czy rozumieją, że służba u jego boku to fascynująca wędrówka po rycerskim szlaku, że czeka ich chwała i nauka, że czekają na nich zaciekle bitwy szalone wyprawy i niezgłębione sekrety? Czy dowiedzą się kiedyś, skąd pochodzi jego osobliwy herb? Czy odkryją, z jakiego zwierzęcia pochodzi skóra, kryjąca jego barki? Czy zrozumieją, dlaczego graf von Dekkheim wita go wstając?

3. Służba u boku tajemniczego, starego rycerza to niekończące się pasmo mrocznych, dramatycznych przygód. Jako zaufany przyboczny któregoś z przywódców wyprawy, będzie on nie tylko stał w bitwie pod jego znakiem, ale i z jego ramienia wy-

konywać będzie „misje specjalne” — ryzykowny zwiad w nieznane, pertraktacje między skłóconymi wodzami, eskorta żony któregoś z wodzów w bezpieczne miejsce... Specyfika takich scenariuszy pozwoli graczom na wykazanie się inicjatywą i skorzystanie z niebyle jakiej protekcji, a być może doprowadzi do wykształcenia się rzadko spotykanej, pełnej szacunku i oddania więzi między graczami a NPC-em.

Problem w tym, że być może Twoja drużyna nie ma ochoty bawić się w orszak rycerski, obu swoich przywilejów będzie zazdrośnie bronić, a pozwoli sobą dowodzić jedynie człowiekowi podobnego stanu. Witamy zatem w kompanii najemników — bandzie czarnych charakterów, chcących wykorzystać falę krucjat do napchania sobie mieszkań. Gdzie ich miejsce w szeregach wojowników świętej wojny? Cóż, skoro wielcy wodzowie krucjaty budowali nie tylko hufce lenników i rycerskich ochotników, zdolnych wyżywić siebie rumaka i orszak, ale również tworzyli oddziały zaciężnych łuczników, lekkiej jazdy, mieczników i procarzy, wydaje się logiczne, że któryś z nich znajdzie zastosowanie dla kompanii wojowników, których serca diabeł już dawno na czarno przemalował.

Ha, ich zadaniem nie było bynajmniej pacyfikowanie bezbronných wsi i miast — tym zajmowali się szlachetni rycerze, których skuteczność w tym temacie nie podlegała żadnej dyskusji. Tm niemniej niektórzy bardziej ambitni książęta musieli mieć na swe usługi grupę specjalną do zadań, na które rycerze byli albo zbyt głupi, albo zbyt nieruchawi. A ktoś może przewidzieć, co tam się na szlaku wydarzy? A może trzeba będzie wysłać umysłnych, żeby wodopój zająć przed innymi hufcami? Do miasta obleganego się wkraść, bramy otworzyć? Karawanę doścignąć i sprzątnąć bez śladu? Za Arabów się przebrać i sabotażu dokonać? Przekłety Las przetrząsnąć i szlak dla taboru otworzyć?

I co, widzisz swoich zakapiorów w takiej bandzie, pod dowództwem ponurego pułkownika i jego okrutnych, twardych sierżantów? Widzisz ich, jak z dumą salutują poszarpanemu sztandarowi kompanii, jak drapieżnym spojrzeniem omiatają horyzont i z ochrypłymi okrzykami spinają konie i mkną na kolejną szaloną misję? Widzisz ich szarżujących w zgiełku bitwy, skradających się pod osłoną nocy czy pijących w milczeniu wino z bukłaka wokół pustynnego ogniska? Widzisz?

Tylko już nie marudź o drodze prawości



O pociąganiu za sznurki

Stary Świat to rzeczywistość wielce nieprzewidywalna, ale istnieją w niej pewne prawidłowości. Choćby to, że dwie osoby to para, trzy to tłum, a cztery to chaos. Jeszcze nie Chaos, ale już chaos. Opowieść o krucjatach jest tego doskonałym przykładem. Pod sztandarami najznaczących feudalów-krzyżowców gromadziły się bowiem tłumy rycerstwa wraz z czeladzią i innych zdolnych do noszenia broni, a ci, nie chcąc się rozstawać z luksusem poświadczającym ich status, zabierali ze sobą małżonkę wraz z fraucymerem, zgraję lokajów najróżniejszej maści, zwartą grupę mnichów i kapłanów, bandę pochlebców, psy myśliwskie, sokoły, barda, blazna i jeszcze kilku innych drobiazgów potrzebnych w podróży. Trudno ten tłum ogarnąć, ale i tak wszystko byłoby dobrze, gdyby choć część z nich postanowiła zostawić w domu swe ambicje.

Ba, żeby tylko ambicje! Baronowie brali też ze sobą swe nawyki. Uprzedzenia. Urazy. Słabostki. Unosili się dumą. Kłęli na honor. Kopali pod sobą dolki. Zwalali odpowiedzialność na innych. Zazdrościli jeden drugiemu sławy i zwycięstw. Nadymali się. Pograżali rywali zamiast wspólnie gonić Arabów. Walili po łbach nie tych, co trzeba. Niszczili wszystko, czego nie mogli zabrać. Ignorowali dobre rady. Nie sprząтали po sobie, siorbali przy posiłkach i nie prali skarpetek.

W trakcie swej krucjaty nie zapominaj, drogi Mistrzu, że Arabowie nie przysporzyliby krzyżowcom nawet połowy tych kłopotów, co oni sami sobie. Te scenariusze mają pokazać, że unoszenie się dumą, zaciekle upór, potajemne knowania czy tupanie nóżką nigdy nie zastąpi zdrowego rozsądku ani perspektywicznego myślenia, a konsekwencje takich zachowań są oczywiste — wędrujący w danym hufcu gracze humory wodza odczuwać będą na własnej skórze. Ty zaś, drogi Mistrzu, wybierając wodza i jego zestaw pretensji do świata, zadecydujesz o specyfice i nastoju kampanii. Oto propozycje:

1. **„Obłądny rycerz”** — blask płomienia bożego, płonącego w oczach tego hrabiego, jest w stanie rozświetlić salę balową pod Karak Azgul. Poderwał się z gotowością do wyruszenia natychmiast, gdy dotarły doń wieści o organizowanej wyprawie, pieniądze na wyszykowanie hufca zdobył zastawiając własne zamki i niemilosiernie opodatkowując nie-ludzkie kolonie i społeczności innowierców. Jest bowiem fanatycznym Sigmarytą lub Ulrykaninem, rycerzem o nieskazitelną sławie i surowym honorze (czyt. zakutym łbem, który wszędzie wietrzył spisek Chaosu), a jego hobby to modlitwa, bitwa z „niewiernymi” (kimkolwiek by nie byli), egzekucje „słabych duchem” i polowanie na czarownice. Dba o potrzeby swych ludzi, lecz bardziej te duchowe, aniżeli materialne, ale nigdy nie zapomina o łasce dla wianuszka otaczających go wiernych kapłanów, delikatnie kierujących jego zapalem tak, by ich kościół odniósł przy tym jak najwięcej korzyści.

2. **„Siódmy syn”** — po takim od razu znać, że z jednego pieca chleb jadł, gdyż choć twarz młoda, to cera ogorzała i pobrużdżona, a oczy lśnią ponurą nieustępliwością. Jako któryś z młodszych synów pozbawiony został praw do ojcowizny i zmuszony przez to do parania się różnymi rzeczami, od służby u boku pomniejszego z baronów, aż po zbrojownictwo. To ambitny, kipiący od tłumionej wściekłości awanturnik, upatrujący w krucjacie szans na zdobycie czegoś swojego. Pod sobą ma hufiec nieliczny, ale energiczny i silny, złożony z podobnych jemu samemu przedstawicieli ubogiej szlachty i nielicznych oddziałów zaciężnych, darowanych mu „na odczepne” przez ojca i braci. Stanowi zdecydowanie

najbardziej nieprzewidywalny element układanki. Targa nim chęć odegrania się na całym świecie, roznosi go ambicja, szaleje z frustracji — być może zatem jego przykład dodatnie podziała na tkwiącą w impasie wyprawę, ale z drugiej strony, takim jak on bacznie przypatrują się agenci Chaosu...

3. **„Niebieska krew”** — cytowanie genealogii tego barona zajmuje dobrych kilka dni i kończy się niebezpiecznie blisko Sigmara. Spokrewniony z nieokreśloną liczbą władców tego padołu, będący ponadto jednym z najznaczących (i najbogatszych) rycerzy królestwa, uznał on uczestnictwo w krucjacie za swój obowiązek. Po wystawieniu pysznego hufca spotykała go jednak niemiła niespodzianka — nikt z pozostałych wodzów nie pokwapił się, by zaproponować mu objęcie naczelnego dowództwa. Baron postanowił zatem ów błąd naprawić, ze wszelkich sił starając się zdobyć poparcie innych wodzów, bądź to wyróżniając się w bitwie, bądź dyskredytując swych konkurentów, kierując się przy tym zasadą „wszelkie chwytty dozwolone”. Choć generalnie jest mężnym wojownikiem i dobrym wodzem, właściwa dlań porywczność, duma i zawiść wobec innych wodzów skutecznie kasują jego niewątpliwe talenty strategiczne.

4. **„Matacz”** — inteligentne, lekko cyniczne spojrzenie tego hrabiego zdradza wytrawnego gracza. Jego przewaga nad resztą wodzów polega na tym, iż doskonale wie, że krucjata jest takim interesem, jak każda inna wojna, a jedyną różnicę stanowi to, że tym razem popyt jest nie na broń czy najemników, ale na ziemię i wpływy. Cóż, należy zatem tak „zakombinować”, by jak najwięcej zyskać jak najmniejszym nakładem środków i metod. Jego atuty to dobrze wyszkolony, odpowiednio wyekwipowany hufiec, worek z chytrymi pomysłami i umiejętność grania na uczuciach. Na naradach umiejętnie przedkłada swe racje, w spotkaniach sam na sam jest ujmujący, w kłótni nieprzejednany, w milczeniu niebezpieczny, podczas oblężeń i pochodów nieustraszony w poszukiwaniu forteli. Nigdy nie spocznie w tym, by wyrzucić jak największy wpływ na resztę i by ostatecznie zabezpieczyć to, do czego dąży — władzę.

Dorzuć do tego jeszcze kilka mniej wyrazistych charakterów — hrabiego, którego do wyruszenia na krucjatę zmusiła presja społeczna, gardzącego układami szlacheckiego księcia, barona-mściciela, który szuka pomsty za spalenie mu ziem przez niewiernych, rycerza romantyka, rozczytanego w sagach rycerskich... Ich obecność doda wyprawie kolorytu no i stworzy potrzebny tłum, który można przekupywać i namawiać do tworzenia frakcji. Wyobrażasz sobie armię, na czele której stoją tak sprzeczne charaktery? Tak, nie jest to Chaos, ale chaos na pewno tak...

Krucjata nigdy nie poruszała się pod jednym dowódcą, a kiedy taki się pojawił, inny sprzysięgał się, by władzę mu odebrać. Nawet autorytet króla, formalnie dowodzącego wyprawą sprawę nie ułatwiał. Król tak długo bowiem pozostawał królem, jak długo popierali go jego wasalowie, z których każdy miał niegorszy hufiec pod sobą i rozbuchane ambicje. Wojna osobowości była zatem równie gwałtowna co walka z Arabami, ale obrębem naczalstwa istniały jeszcze inne mechanizmy, pogłębiające mrok konfliktów. Krucjaty były w końcu wojnami religijnymi — ich oficjalnym celem miało być przecież odepchnięcie zalewu wyznawców Ormazda od granic Bretonii i Imperium. Z najważniejszych kościołów, sprawujących patronat nad wyprawą, wyłaniają się Sigmaryci i Ulrykanie, dla których była to doskonała okazja, by po raz kolejny poprobować swych sił w walce o wpływy i władzę. Wielu z wielkich feudalów było zatem rzecznikiem któregoś

z walczących kościołów, a religijny konflikt między nimi pogłębił się z chwilą wkroczenia „z bratnią pomocą” na tereny południa, gdzie rządziła Myrmidia — też bóstwo wojny.

Cóż. Szkoda nie dorzucić garści antagonizmów regionalnych, choćby między północnymi i południowymi prowincjami Bretonii, szkoda pominąć też fakt, iż armie pochodzące z Imperium i Bretonii niekoniecznie musiały się rozumieć... Wiele napięcia wywoła też kontakt nabuzowanej ideologią krucjaty z pragmatycznymi tileańskimi państwami miastami. Po upadku znaczenia Magritty to właśnie Miragliano kontrolowało handel z Arabami, i wątpliwe, czy zrezygnuje z monopolu na okoliczność krucjat. Co wywoła kontakt między obiema siłami? Ufine w swą siłę pancerne hufce Bretończyków zażądać mogą niższych cen na fracht, wydania wszystkich dóbr arabskich w mieście lub zgłębiać poszukiwać pretekstu do złupienia miasta, zaś śmiali i bezwzględni kupcy, od wieków opierający swą politykę na zręcznym słowie i zatrutym ostrzu, mogą chcieć nagiąć wyprawę do własnych celów...

Dodaj wieczne polowanie na zdrajców, „heretyków” i agentów Chaosu i naraz, po zebraniu wszystkich faktów do kupy trudno oprzeć się wrażeniu, że marsz krucjaty przypomina garść różnobarwnych kostek do gry rzuconych na dywan. Niektóre potoczą się dalej, inne bliżej, wszystkie pokażą różne wyniki, któraś pewnie zniknie pod szafą, inna znieruchomieje kantem ku górze...

I w takim środowisku znajdują się Twoi gracze, podróżując w orszaku któregoś z rycerzy. Pamiętaj, drogi Mistrzu, że podróże kształcą — nie zapomnij zatem o zafundowaniu im pokaznej lekcji historii ludzkich podbojów, historii w znacznej mierze opartej na fanatyzmie, uprzedzeniach, knowaniach, okrucieństwie i zwykłej głupocie...

O tym, jak to na wojence ładnie

Teraz zaczynam żałować, drogi Mistrzu, że wciągnąłem Cię w ten klimat. Oto bowiem staję przed Tobą zadanie najtrudniejsze i najokrutniejsze. Musisz przedstawić krucjatę taką, jaka była naprawdę. A nie jest to banalna wycieczka na smoka Diplodoka - to szalony marsz dziesiątek tysięcy zbrojnego ludu w pościgu za pieniądzem, sławą i władzą. O to, by o nagrodę czy wyróżnienie było cholernie trudno, a większość wysiłku poszła na marne, zatroszczy się bowiem dwóch niezwykle skutecznych wrogów — walczących na własnym terenie, szybkich i przebiegłych Arabów oraz pracowicie kopiących pod sobą dołki wodzów Bretończyków.

Prowadząc poszczególne scenariusze w ramach kampanii krucjatowej, pamiętaj, drogi Mistrzu, o konsekwencji w zachowaniu „scenografii”. Stałym elementem zachowania krzyżowców powinno być zmęczenie i wyrachowanie - wędrujący od bitwy do bitwy wojownicy w pewnym momencie stawali się obojętni na wartości, które nimi powodowały na początku. Znika gdzieś poczucie obowiązku, umiłowanie dla władcy, zemsta, wezwanie od bogów, a zastępuje je gęstniejąca wściekłość na nieudolnych dowódców, żal za utraconymi towarzyszami, gorycz z powodu straconych szans czy w końcu rosnąca pazerność...

Szeregowy wojownik krucjaty przeżył ze zmęczenia napróżd dzień i noc, gdyż jego pan chce zająć arabskie miasto przed swoim konkurentem na czele innego hufca. Wysysa żdzbla trawy o świcie, gdyż jego wódz nie przewidział braku studni na pustynnym szlaku. Patrzy na swych towarzyszy, spadających ze skalnej ścieżki, bo głównodowodzący nie ufa „heretykiem” lokalnym przewodnikom. Umiera, broniąc ja-

kiejs anonimowej przełęczy, gdyż wódz jest zbyt dumny, by prosić innych o pomoc. Odpoczywa przy ognisku, podczas gdy kilkanaście mil dalej w desperackiej walce giną rycerze rywala jego wodza, któremu on nie uznał za stosowne pomóc. Czuje chwile uniesienia, kiedy rusza do szturm, by po chwili znaleźć się pośród chmury przesadzających mury pasowanych i niepasowanych bestii, jednako tnących co im się pod miecz nawinie.

Jeśli Twoi gracze liczą na tryumfalne pochody i świetne zwycięstwa nad wrażliwymi hordami, wybij im to z głowy. Zabarw każdą wiktorę cieniem goryczy, podrzucaj dylematy moralne, każ im ciężko pracować na sukces. Ich misje będą trudne i pozbawione blasku przygód, o których smęca wędrowni bardowie nad kuflem piwa.

Czy Twoja *kamanda* będzie stanowić orszak „rycerza sprawiedliwego” czy pododdział kompanii najemników, ich najczęstszym zadaniem (by nie brakowało im przywileju „złotej wolności”) będą samodzielne wyprawy. Początkowo ich celem może być poszukiwanie dogodnego miejsca na rozbicie obozowiska dla całego hufca, później, w głębi terytorium podbitego przez Arabów, będzie to „klasyczny” zwiad albo poszukiwanie źródeł wody pitnej, wierzchowców lub żywności. Każda z takich wypraw dla czujnych, sprytnych drużyn może zakończyć się niezwykłym przeżyciem — możesz choćby naprowadzić ich na wieś, w której bezlitośni żołnierze sułtana mordują tileańskich wieśniaków, podnieconych wieściami o zbliżającej się armii. Oto pomysł na scenariusz „niepokoju moralnego” — co uczynią gracze? Zainterveniują czy zignorują masakrę? A co zrobią po znalezieniu śladów po karawanie, unoszącej bogactwa któregoś z emirów, gdy rozkaz każe przepatrzyć linię zaopatrzenia wroga? Okażą się lojalni wobec okrutnego wodza, czy może wobec rzadko łaskawego pieniądza?

Istnieje wiele innych wątków, na których można oprzeć sesję „w terenie”. Naprowadź choćby swą drużynę na urządzoną przez Arabów wielką zasadzkę na awangardę wyprawy i niespodziewanie wpakuj ich w kabałę, z której niespostrzeżona ucieczka jest prawie niemożliwa. Wyobrażasz sobie szaloną gonitwę po górskich ścieżkach, podczas której strach walczy o lepsze ze świadomością, że jeśli wszyscy zginą, cała armia zostanie unicestwiona? Przeżyli, donieśli wieść? To co teraz, urządzisz nocny pochód i kontruderzenie na czyhających w ukryciu Arabów? Czy może sprawisz, że siły sułtańskie niespostrzeżenie się wycofają i drużyna zostanie ośmieszona? A może graf Volkmar zignoruje ostrzeżenie i poprowadzi swą chorągiew prosto na rzeź?

A co uczynią wtedy Arabowie, którzy w przeciwieństwie do Bretończyków wnioski wyciągali szybko i uczyli się na błędach? Zasadzki były przecież ich żywiołem! Co sprytniejsi emirowie wiedzieli, że ich szybkie, lecz lekkobrojne oddziały jazdy nie podołają ciężkiej, rozprędkowanej do szarży konnicy Bretończyków we frontalnym starciu. Imali się zatem różnych forteli, by osłabić impetu jazdy, z którym najczęstszym był sabotaż. W wielu bitwach znacznie zwrotniejszym oddziałom arabskim udawało się wyjść na tyły armii krzyżowej i zniszczyć tabory, a z nimi zapasy wody.

Podstawowym towarem deficytowym stał się zatem nie olej pod sufitem, a woda, żywność i rumaki. Ich uzupełnianie nieraz okazywało się niemożliwe — zdesperowani Arabowie stosowali bowiem również taktykę spalanej ziemi. Usuwając się przed miażdżącym naporem krzyżowców, wyginali ludność, niszczyli zapasy żywności, a studnie czopowali lub truli. Przy łatwo dostępnych wodopojach Arabowie ustawiali zaś zasadzki łuczników, zasypujących biegnących ku wodzie

rycerzy chmarą strzał i następnie znikających na ukrytych nieopodal, chryzących konikach. W piekącym słońcu pustyni ludzie czekały istne męki, lecz największe cierpienia przeżywały konie. Ciężkie rumaki rycerstwa, potrzebujące w końcu znacznie więcej wody od ludzi, padały na pustynnych szlakach jak muchy.

Do codzienności szarego żołnierza krucjaty, czyli i drużyny, należało zatem poszukiwanie nowych studni, przesłuchiwanie złapanych wieśniaków, plądrowanie wsi i karawan i wykrywanie zasadzek. Misje te nie przynosiły wiele chwały, a co gorsza, podstawowym przeciwnikiem był w nich żołnierz zdesperowany lub fanatyczny, a czasem i czarodziej... Choć Arabowie budzą niesmaczne skojarzenia z magią nekromancką i demonologiczną, na iluzjach zapewne znali się również. Wyobrażasz sobie oddział jazdy, wjeżdżający na iluzoryczny most? Skale, która znika, by ukazać oddział konnych łuczników?

Klasyczne starcia w polu nie były częste — nie dość, że Arabowie czuli respekt przez krzyżowcami, to siły poszczególnych emirów były zbyt słabe, by mierzyć się z pancernymi hufcami Bretończyków. Ponadto, na szczęście dla samych krzyżowców, skłócenie między arabskimi przywódcami równe było temu, które szalało w dowództwach wyprawy i chwile, kiedy kilku chwilowo pogodzonych autorytetem sułtana emirów zbierało wspólną armię, były rzadkie. Na szczęście, gdyż krzyżowcy przeżywali wówczas ciężkie chwile — wojska arabskie były szybsze, zdeterminowane i lepiej znały teren. W swej najczarniejszej godzinie awanturnicze rycerstwo ze Starego Świata potrafiło jednak się odnaleźć i zapomniawszy o uprzedzeniach i niesnaskach, stanąć w szyku pod jednym wodzem. Stalowy, najeżony lasem kopii i mieczy, niezwruszony front ścierał się bez końca z ruchliwymi, wściekle kłującymi oddziałami sułtana, miecz walił o tarczę, a pył i wrzaski rannych były aż pod nieubłagane słońce pustyni...

A gdzie tu miejsce dla graczy? Ha! Szybko powiadomcie grafa Vilfreda, że my tu umieramy! Tym wąwozem, chyżo! Jak to szczeroludzie w Chichoczącym Jarze? Sprawdzić! Graf de Birgoun trafiony, ledwie dycha! Do kapłanów Shallyi go, natychmiast! Bój, bój! Śmiganie na spienionych rumakach wśród postępujących szeregów, ogłuszający łomot mieczy o pancerze, świst strzał tnących powietrze! Meldunek za meldunkiem, sztandar pada! Kolejne pododdziały arabskie dopadają flankę, chmara strzał w powietrzu, graf Rodryk poległ! Chorągiew steinburska bez wodza! Kto sprowadzi odwody? Dlaczego baron Vincent nie poruszył jeszcze swych sił? Co tam płonie? Czy droga na Al-Rabash jest przejezdna? Skąd wiadomo, że emir Gorkh-ada chwyci się i od bitwy chce odstąpić?

Znacznie więcej szans dla „uruchomienia” drużyny pojawi się jednak, gdy na drodze wyprawy pojawi się otoczone wysokimi murami arabskie miasto. Miasto oznaczało łupy i wpływy, zatem proces dzielenia skóry na niedźwiedziu rozpoczął się jeszcze przed tym, nim wojska krucjat rozłożyły się obozem pod jego murami. Wielcy feudałowie bezzwłocznie zaczęli wyklócać się o to, kto się rozłoży przy której bramie, kto wdrze się do której dzielnicy i kto przejmie miasto po jego zdobyciu i skakali sobie do oczu przez cały czas oblężenia, przerywając sobie jedynie na kolejny, bezsensowny szturm, odparcie wycieczki wroga czy rozbicie odsieczy. Oblężenie przeciągało się zatem w nieskończoność, a w jego trakcie okolica zostawała kompletnie ogołocona z żywności. Jeśli Arabom udało się zniszczyć źródła wody, a w pobliżu nie było lasów, oznaczało to, że dzielni rycerze krucjaty nie mieli ani co pić, ani co jeść, ani z czego zbudować machin oblężni-

czych. Cóż za wspaniała okazja, by wysłać drużynę na kolejną misję „aprowizacyjną”, którą z pewnością urozmaicić można lokalną „partyzantką”, lub regularnymi oddziałami odsieczy, zawazanymi z obleganej twierdzy magią bądź przez gołębie pocztowe.

Oblegani Arabowie, skryci za wysokimi murami, dobrze zaopatrzeni w żywność i mający własne, podziemne źródła wody, mogli drwić z oblegających i uprzykrzać im życie na wiele sposobów. Dobrze „ustawiona” drużyna może przechwycić assasyna, wysłanego by zgładzić przywódcę większości sił, natknąć się na maga próbującego rozpuścić zarazę wśród krzyżowców, czy odkryć sposób na to, jak Arabowie zaopatrują swe miasto. Podczas jednego z krwawych, bezsensownych szturmów ześlił im jeńca, Araba skłóconego na śmierć i życie z dowódcą twierdzy lub Bretończyka, przed wieloma laty siłą przechrzczonego na wiarę Ormazda. Może za ich pomocą uda się wślizgnąć potajemnie do miasta i otworzyć jego bramy? Wyobrażasz sobie klimat takiej nocnej wyprawy, wspinaczki po murach do okna baszty, tajnych hasel, pochrupających strażników...

W efekcie któryś z feudałów zatknął swój sztandar nad twierdzą i dopiero w tym momencie konflikty eksplodują ze zdwojoną siłą! Mało który z feudałów pogodził się z tym, że jeden z nich ubiegł ich wszystkich i niespodziewanie, na ich oczach, wykołował dla siebie księstwo. Ktoś przypomniał sobie jakieś zadawnione przestępstwo tryumfatora, ktoś szepnie słowo, ktoś potrząśnie sakiewką i nowe stronnictwa gotowe! Masz już wystarczająco dramaturgii, czy pora wezwać posiłki? Zgadza się, dramaturgii nigdy dość. Niech zatem pojawi się argument najsurowszy — zdrada i konszachty z niewiernymi, poparty garścią sfabrykowanych dowodów a w tym momencie wkracza Inkwizycja.

Któryś z kultów zdobywa przewagę — na to burza się inne, stronnictwa się przetasowują... Ktoś zostaje aresztowany, ktoś bluźni, padają słowa klątwy kościelnej, któryś z feudałów, doprowadzony do czarnej rozpacz, opuszcza krucjatę i w dalszą drogę rusza sam ze swym wojskiem. Ktoś naznacza sąd boży, któryś z dzielnych rycerzy pada, przeszyty mieczem w pojedynku, inny w białej jace przechodzi nietknięty przez płomień i ginie, trafiony strzałą znikąd. Sygmaryci na nowo wywlekają swoje pretensje wobec Ulykanów, garście twardej na rękojeściach mieczy, proporce łopoczą, trąby wzywają do stanięcia w szeregu... Nikt nie zauważa, że wokół zbierają się Arabowie...

A gdzie tu miejsce drużyny? Cóż, należą do jednego z hufców i być może (?) bezpośrednio przyczynili się do zdobycia miasta na rzecz swego pana. Siłą rzeczy znajdują się w oku cyklonu i na ich barki spadną setki nowych zadań. Jak zdobyć dowody na to, że ich pan nie kumał się z Chaosem i nigdy nie wręczał pieniędzy arabskim szpiegom? Jeden z rycerzy przybocznych może poświadczyć, że pan spotkał się z arabskim wezyrem przez przypadek — został jednak ranny w bitwie i zginął. Jak go odnaleźć? Kto podrzucił listy po arabsku? Kto naprawdę zapłacił arabskiemu asasynowi, który zakradł się do namiotu królewskiego?

Przykład zdobytego księstwa uruchomi natomiast inną inicjatywę — naraz drobniejsi, lecz ambitniejsi feudałowie odstąpią od szczytnych idei krucjat i ruszą wyrąbywać dla siebie własne udzielne państewka. Niejedna obietnica zostanie złamana, niejedno gorzkie słowo poleci w ślad za odjeżdżającymi, a pogranicze Starego Świata i Arabii zapłonie ogniem. Niewielkie oddziały krzyżowców, nierzadko nie znające drogi i zbrojne bardziej w swą pychę, aniżeli w konkretny plan, ruszą w ślad za legendami i pogłoskami. Ponoć na

Placzących Wzgórzach znajduje się kraina, zamieszkała przez osadników z Imperium, którzy szykują się do buntu przeciwko Arabom! Ponoć władcy arabskiego lenna Tamrich wysłali tajne poselstwo do Vilfreda de Connte! Ponoć Rodryk von Augdicht już jedzie w stronę Al-bubur!

Podjęcie tego wątku dostarcza nieskończonych możliwości intryg polityczno-wojskowych! Dla skomplikowania fabuły warto akcję tego typu scenariuszy rozgrywać na niewielkich lennach arabskich, zamieszkałych przed ludność pochodzenia imperialnego lub tileańskiego. Wykorzystaj ambicje lokalnych władców, chcących zrzucić jarzmo arabskie i odegrać się na sąsiadach — będą potrzebować pomocy zbrojnej, a zdeterminowane oddziały krzyżowców nadają się znakomicie. Tych zaś poprzedza ponura sława niezrównanych, ale okrutnych wojowników i nawet nieliczny hufiec jest w stanie pokonać liczniejszego wroga, zwłaszcza jeśli dowodzi nim ambitna, chytra osoba. Oto pole do popisu dla drużyny — jak niespostrzeżenie wślizgnąć się do strzegącego drogę fortu? Jak zakoczyć oddziały graniczne? Jak z tak nielicznymi siłami oblec zamek i pokonać zdesperowany garnizon? Może dla niepoznaki przebrać się za Arabów? A którędy jadać w tych okolicach karawany?

Starcia i fortele to nie jedyne okazje do wyróżnienia się. Trzeba się zatroszczyć o potrzeby hufca — rabować, nie dbając o jutro, czy dogadać się z lokalnymi kupcami? Trzeba dowiedzieć się wszystkiego o lokalnych układach — tortury? Zakładnicy? Obietnice? Handel? A co począć z miejscowymi urzędnikami? Zostawić ich czy zastąpić innymi? Kto jest arabską wtyką, kto szpieguje dla sąsiadów, kto jest agentem Chaosu? Trzeba przeprowadzić zwiad, zaciągnąć nowych żołnierzy, wywiedzieć się o drogę...

A największym wyzwaniem dla wszystkich będzie konflikt interesów na koniec kampanii. Krzyżowcy przecież pracują dla siebie, a lokalni władcy są przekonani, że kontynuują świętą wojnę lub ewentualnie służą jako najemnicy. Nastąpi seria uczt, spotkań i negocjacji, kulminacja napięcia, nóż, trucizna, alkowa... Romans i zdrada... Kto okaże się sprytniejszy? Czy władcy lenna odzyskają swą niezależność kosztem krucjaty? Czy krzyżowcy zdobędą ziemię dla siebie, porzuciwszy ideę, za którą walczyli?

Tak właśnie powstały Księstwa Graniczne. A ile z nich przetrwało?

A co się wydarzy, kiedy nagle wyraźny dotąd podział na dobre (my) i złe (oni) zniknie w jednej chwili? Równowagą kampanii zachwiać może choćby pojawienie się piratów, czy to tileańskich, czy arabskich z Sartosy, którzy mogą mieć ochotę prowadzić własną politykę. Lekceważyć ich jednak nie wolno, gdyż od wojsk lądowych są znacznie mobilniejsi, groźni dla tyłów wojsk czy taborów, a na dodatek pomocni podczas oblężeń portów lub kampanii na nadbrzeżu. Wejść z nimi w układy? Obiecać prawo do części łupów? Im, ludziom wyjętym spod prawa? Arabom?

A co się stanie, kiedy któryś z emirów poprosi przywódców Bretończyków o pomoc przeciwko szalonemu nekromancie? Co będzie, gdy Arabowie celnie wskażą wyznawcę Chaosu w dowództwie krucjaty? Jaka będzie reakcja drużyny, gdy ich własny pan rozpocznie wspólne działania z Arabami? Fortuna kołem się toczy, ale...

O tym, co w krypcie piszczy

Wiem, co Ci przyszło do głowy, drogi Mistrzu. Zbyt mocno podkreślam niezdrowe klimaty w dowództwie krucjaty, co?



Przecież krzyżowcy odnosili w końcu zwycięstwa, co oznacza, że to emirowie i generałowie wojsk sultana Jaffara zwalczali siebie nawzajem znacznie namiętniej niż najeźdźców ze Starego Świata. I całe szczęście, gdyż ich potencjał, raz właściwie wykorzystany, mógł doprowadzić do przemianowania Imperium i Bretonii na najchłodniejsze prowincje arabskie.

Asów w rękawie sultan ma wiele i nie mam tu wcale na myśli arabskich oddziałów jazdy, zdolnych błyskawicznymi atakami doskoczyć do boku bretońskich hufców pancernych, związać je bojem i odskoczyć, prowokując do pościgu i złamania szyku. Nie mam na myśli nieustraszonej jazdy na wielbłądach czy łuczników, trafiających z grzbietu rozpędzonego konia w środek tarczy. Liczba arabskich *wunderwaffe*, których zbyt częste używanie może doprowadzić do zachwiania równowagi kampanii, jest bowiem aż nazbyt duża.

Numero uno to assasyni, odurzeni narkotykami fanatyczni zabójcy, którzy w swej pogardzie wobec śmierci kasowali nawet Zabójców Trolli. Poddani odpowiedniemu praniu mózgu, wierzyli tylko w to, że prawdziwy raj oczekiwał ich dopiero po śmierci. Wobec tak myślącego wojownika jakiegokolwiek oddziaływania psychologiczne były jedynie stratą czasu, a kiedy doda się umiejętność bezszelestnego poruszania się w ciemnościach, mogącą każdego kota wpędzić w kompleksy i opanowaną lepiej od oddychania sztukę posługiwania się bronią, zarówno „konwencjonalną” jak i skrytobójczą, powstaje obraz zabójcy idealnego. Śmiertelny cios nożem w plecy i zniknięcie w tłumie czy przedostanie się do wnętrza warownego obozu i zaproszenia ognia nie były dla pojedynczego assasyna żadnym wyzwaniem. Jak myślisz, jak zareaguje Twój hufiec, widząc ciała zabitych wartowników lub nawet słysząc o ostrzeżeniach przed następną akcją assasynów? Czy na szlaku, czy pod murami miasta czy w obozie w spokojnej oazie — wszędzie nagły atak assasynów wywoła wielką psychozę i pozostawi szczyrby na dyscyplinie.

Co więcej, legendarna zwinność, wyszkolenie w walce wręcz i skrajna bezwzględność budzi nieprzyjemne, ale jak najbardziej prawidłowe skojarzenia z mrocznymi elfami. Okręty mrocznych elfów często gościły na wodach arabskich i według niektórych podań to właśnie z nich zesłali nauczyciele pierwszych assasynów. Być może elfy wykorzystają zatem działalność swoich dawnych uczniów jako przykrywkę dla własnych, trudnych do odgadnięcia celów?

Nie trzeba się jednak odwoływać do pomocy assasynów, by wywołać w szeregach krzyżowców rozprężenie lub panikę. Wystarczy szpieg, kryjący się wśród ściągających do zwycięskiej krucjaty uwolnionych jeńców saraceńskich, pochodzących z terenów Imperium czy Bretonii. Rycerze witając ich będą z otwartymi ramionami, ciesząc się na widok rodaków, mogących wesprzeć ich topniejące siły. Wątpliwie, czy skojarzą później ich osoby z szerzącym się w obozie defetyzmem lub rozprzestrzeniającymi się plotkami. Polowanie na takich szpiegów, przeplatane zbieraniem poszlak i nocnymi pościgami samo w sobie również stanowi temat na sesję.

Równie wielki strach zawsze wywoływała magia, zwłaszcza jej najmroczniejsze aspekty. Rycerze ze Starego Świata przynieśli zaś swą świętą wojnę prosto do krain, gdzie kwitła ona w najlepsze. Sam Jaffar był przecież niezwykle potężnym magiem, a ilu spośród jego emirów, ilu innych sług potrafiło sprawić, by umarli dosłownie przewracali się w grobach?

Arabia to przecież kraina krypt, sarkofagów i miast, pożartych przez pustynię. Nie lękający się setek wrogów krzyżowcy w jednym z takich miejsc napotkać mogą jednego, kto sam zatrzyma ich pochód. I tu uwaga! Popularność kampanii „Liczmistrz” wskazuje, że taki ktoś, nieważne czy będzie to

licz, wampir, mumia czy czarodziej-nekromanta, może zostać potraktowany jako hurtownie punktów doświadczenia. Warto zatem przeprowadzić pewną stylizację regionalną i do umiejętności zmuszenia do marszu dzielnych saraceńskich wojowników, poprzedniego dnia posłanych do piachu mieczami krzyżowców, dorzucić kilka niespodzianek. Co powiesz na moc wzywania burzy piaskowej, umiejętność rozkazywania hienom, sępom i skorpionom oraz skromny latający dywan na dodatek?

Arabscy magowie to jednak nic w porównaniu z czarnym koniem igrzysk - skavenami, którzy przecież przypisują sobie prawa autorskie do podszeptania sultanowi pomysłu z inwazją na Stary Świat! Wedle tego, co mądrzy kronikarze zapisali, szczuroludzie osobiście w starciach udziału nie wzięli, natomiast gdzie pociągali za sznurki i jak to czynili, zależy od Ciebie, drogi Mistrzu. Bo robili to na pewno...

Nie musisz jednak wypędzać hord szczuuroogów na wydmy, by zbudować napięcie. Po co? Nie lepiej podszeptać graczom, że wśród dymiących zgłiszczy wioski unosi się ostry zapach szczrznego piżma? Naprowadzić na pustą świątynkę Rogatego Szczura, zagubioną w ruinach starego miasta? Wskazać jakieś rytualne malowidła lub osobliwy tatuaż, pokazać martwego skavena wśród zwałów trupów po bitwie lub zwęglone zwłoki w zdobytym mieście, może pozwolić graczom uwolnić ludzi, których skaveni przeznaczili na handel... Innymi słowy, cały czas sugerować ich obecność, ale broń Sigmarze, nie podawać nic na tacy.

Niech myślą. Kombinują. Szukają. Pytają. Błądzą. W co grają skaveni? Jaką rolę mają w tej kampanii? Jak do nich dotrzeć i jak uświadomić reszcie ich obecność? Nic nie podpowiadaj. Niech sami skojarzą zatrute studnie z Klanem Pestilence i akcje assasynów z zabawami Klanu Eshin. I ciągnij opowieść dalej — może krucjata ma swego „Wroga Wewnętrznego”?

Aby fabuła scenariusza była fabułą dobrą, warto gdzieś graczy poprowadzić na manowce. Jedną z najgroźniejszych, ofensywnych broni skavenów były miotacze spaczni, które w użyciu przypominają nieco legendarny ogień grecki, którego sekret Arabowie znali. Czy graczom uda się rozpoznać naturę płomieni, buchających na nich z wysokości murów obleganego miasta? Czy po jego zdobyciu skoncentrują się na właściwym wątku, czy zajmą się przetrząsaniem podziemi w poszukiwaniu szczuroludzi?

Pozostawmy na chwilę na uboczu tych, którzy bardziej lub mniej świadomie służyli celom sultana i zajmijmy się menażerią, zamieszkującą najmroczniejsze zakątki arabskiej pustyni. Powoli, powoli, ostrożnie z jabbersmokami! Pustynie i oazy zamieszkują wystarczająco dużo paskudztw, których wygląd czy zachowanie może wywołać przerażenie drużyny, przyzwyczajonej do tej pory do swojskich niedźwiedzi. Ślady cokolwiek przerośniętego skorpiona? Obląkańczy chichot hieny w środku nocy? Rodzina oblizujących się lwów? Gepardy, antylopy, małpy? Jeśli cierpisz na gigantomanie, drogi Mistrzu, podpytaj się fana „Diuny”, jak on by urozmaicił pustynną menażerię...

A teraz magia. Dżiny, demony powstające z pary lub ognia, tradycyjnie zamieszkujące porządnie zalakowane flachy i zarabiające na sobie spełnianiem życzeń to ciekawy wątek, przy pomocy którego można poigrać z konwencją. Byleby któryś z wodzów nie pękł przy tym... Spróbuj jednak wziąć na siebie animację prrrrrawdziwego dżina, potężnej i całkowicie nieprzewidywalnej istoty o kształcie dzikiego zwierzęcia lub kobiety uwodzicielki. Wyobrażasz sobie demona, zabawiają-

cego się z nudów losami krucjaty? Jak go odpędzić? Jaki układ z nim zawrzeć?

Eee... Zawrzeć układ? Układ z dżinem? Pomysł z pewnością wart uwagi, problem jedynie leży w tym, że są na świecie trzy rzeczy, które nigdy nie śpią — Nowy Jork, Wielki Brat i Inkwizycja. Jak myślisz, z którą z nich „paktujący” gracze zetkną się najpierw? O dżina martwić się nie ma co. To nie człowiek, on ich do wiatru nie wystawi.

Znacznie potężniejszymi istotami od dżinów były ifryty, rodzące się z krwi pomordowanych, którzy nie otrzymali pochówku. Biorąc pod uwagę ilość i rozmiar masakr, których dopuścili się krzyżowcy, pojawienie się takiego gościa to jedynie kwestia czasu, a jego motywacja to zemsta. Zemsta i jeszcze raz zemsta. Jakkolwiek z dżinem można się dogadać albo go „na chłopski rozum” oszukać, z ifrytem sprawa jest trudniejsza. By go unicestwić, należy wbić nóż w ziemię w miejscu, gdzie padł zamordowany człowiek, z którego „wyszedł” ifryt. Jak drużyna dojdzie do tego? Gdzie leżą zwłoki owego człowieka? Kto (lub co) teraz tam czeka? Na myślisz się ghule, bądź co bądź wynalazek rdzennie arabski, ale tu nie chcę Ci wchodzić w parady, drogi Mistrzu. Ma być strasznie i koniec.

Są jeszcze inne duchy i demony, których manifestacja może wstrząsnąć całą krucjatą. Co się stanie, gdy sen jednego z wodzów nawiedzać zacznie sukkub, demon pod postacią kobiety, który dostarcza wyniszczających doznań erotycznych? Czy uda się poznać przyczynę rozkojarzenia i rozdrażnienia wodza przed kolejną bitwą? Jak odpędzić to cholerstwo? I pytanie najważniejsze — kto go nasłał?

O zakutych łbach i gorących sercach

Jeśli, drogi Mistrzu, czytałeś moje wynurzenia wnikliwie i odniosłeś wrażenie, że zabrakło w nich czegoś niezwykle istotnego, zgodzę się z Tobą całkowicie. Wątek najistotniejszy został do tej pory zaledwie wspomniany. Zabrakło spoiwa świętej wojny — zabrakło wiary.

Ruszący na krucjatę wojownicy głośno deklarowali się sługami swych bogów, lecz w trakcie trwania wyprawy umysł większości zaczął opanować wątek ekonomiczny. Mimo nieudolnych oblężeń, przeciągających się postojów, zatargów wśród przywódców i niepotrzebnych ofiar żar religijny w ich sercach raz na jakiś czas ożywał, umiejętnie podsycany przez kaznodziejów, kapłanów i wodzów-demagogów. W kluczowych momentach dramatyczne przemowy przed bitwą i tryumfalne zwycięstwa uzbrajały wojowników w niezwruszoną pewność siebie. Poza tym, trudno by w tak szalonym przedsięwzięciu sami bogowie również nie wzięli udziału.

Ba, problem polegał na tym, że w szeregach krucjaty maszerowało również wielu szaleńców i oszołomów, doskonale wiedzących, że interwencje boskie to towar chodliwy. Nie wahaj się zatem, drogi Mistrzu, nasycić pochodu krzyżowców wydarzeniami mistyczno-szalbiernymi — można przecież rozpiąć na nich niesamowity klimat, ale i oprzeć ciekawą przygodę. Co ma na celu szalony mnich Sigmarty, nawołujący do ominięcia twierdy Marlii-bur (a może raczej — kto ukradł mu się do umysłu)? Czy graf Markus, którego z konia zwałił dziurę, rzeczywiście cudownie ozdrowiał? Czy wierzyć młodemu akolicie, który rozpowiada, że objawił mu się Ulryk? Czy książę de Goedfrey, ślubujący wczoraj przed całą armią, że nie obetnie włosów, póki nie spojrzy w oczy sułtanowi Jaffarowi, w istocie odznał wizji Myrmidii? Kto rozpowiada, że miał wizję hrabiego von Kirschnerra, podpisującego pakt z Nurglem?

Szalone przysięgi, wizje religijne, opowieści o cudach i manifestacjach boskich to codzienność wyprawy, ale też pożywka dla szalbierników i wyzyskiwaczy. Pod przykrywką wizji mogą działać tchórze, ludzie złej woli, agenci Chaosu, sułtana lub którejś z frakcji w obrębie przywódców. Rozpracowywanie takiego spisku to również dobry temat na sesję, ale jeśli będziesz miał, drogi Mistrzu, dość babrania w ciemnych sprawkach, pamiętaj, że wizje mogą osiągnąć pozytywny efekt. Niektórzy wodzowie lub wysoko postawieni kapłani, świadomi wielkiej siły wiary, nie zawahają się sięgnąć do kwestii przekonania, gdy morale armii sięgną dna. Oto drużyna otrzymuje misję potajmego zakopania kawałka włóczni, który później ma zostać „cudownie odnaleziony”, „rozpoznany jako należący do Sigmara” i wykorzystany jako „znak zwycięstwa” w dalszym pochodzie... Oto na sekretnej naradzie graf de Merre wyjawia graczom okoliczności utracenia w bitwie Sztandaru Zielonego Smoka i zleca jak najszybsze odnalezienie go na ziemiach wroga... Ktoś potwierdza plotkę, że w obozie arabskim trzyma się pod strażą słynnego, przynoszącego szczęście walecha emira Val-borghi, którego utrata mogłaby wywołać złe nastroje we wrogiej armii!

Fajnie jest od czasu do czasu pobawić się w bogów, nieprawdaż? A jeśli bogowie zainteresują się krucjatami osobiście? Cóż, kwestia ich zaangażowania jest dyskusyjna, bo przecież prawdziwość wizji roztrząsać można w nieskończoność, a bezpośrednie interwencje to sprawy niezwykle rzadkie. Pozostałe zjawiska są również kwestią interpretacji, na szczęście na posterunku zawsze są kapłani... Niezwykła zorza na niebie, ukazująca się gotowej do boju armii, może zostać odczytana jako wyraz łaski boga i polepszyć morale walczących, a przemierzająca nocne niebo kometa zwiastować będzie bliską klęskę. Nagła choroba któregoś z feudalów to niechybny znak kary za popełnione zbrodnie — wszystkiego można użyć jako broni psychologicznej w walce o wpływy i przywództwo. Tak długo, póki prosty lud będzie podatny na zbiorowe iluzje, bogów będzie się mieszało do utarczek między ludźmi.

W takich klimatach prawdziwe manifestacje mogą przejść bez echa. Najśłynniejszą z tych, które przeszły do historii był chyba epizod podczas walk o Magrittę w 1457 roku, kiedy to rycerze Starego Świata zostali otoczeni wokół świątyni Myrmidii przez przeważającą liczebnie osławioną Czarną Gwardię pod wodzą emira Wasra Okrutnego. Ich opór miał lada chwila zostać złamany przez Arabów, kiedy niespodziewanie ziemia się zatrzęsała i ogromny, brązowy posąg bogini spadł z cokółu, zabijając emira wraz z wieloma żołnierzami oraz wywołując przerażenie u reszty jego ludzi. Dzień zakończył się zwycięstwem rycerstwa Starego Świata, a wdzięczni bogini za interwencję niedobitkowie założyli strzegący jej czi Zakon Płonącego Słońca.

Cud ten potwierdzić mogło jednak wielu świadków o nieposzkalowanej opinii, natomiast interwencje boskie, przypadające w udział drużynie, nierzadko mogą zostać zupełnie zignorowane. Nagle pojawienie się sfery ciszy pośród burzy piaskowej czy pojawiająca się znikąd szczelina w ziemi, zatrzymująca wielokrotnie liczniejszy oddział ścigających Arabów to z pewnością wyraz łaski boskiej. Ale jeśli wszyscy rozprawiać akurat będą o tym, czy nagle ustanie ataku podagry u grafa Halldorfa oznacza, że armia przkeroczy rzekę Ar-Rallah przed końcem miesiąca, nikt na to nie zwróci uwagi, a odpowiednie osoby nazwą graczy oszustami lub nawet herezykami.

Takie jest życie. Zawsze istnieje jeszcze możliwość, że się wkurzysz i zesłesz znowu deszcz żab.

O tysiącu i jednej nocy

Piszę ten artykuł, piszę, a zmarszczka na czole mi rośnie. Chciałbym wierzyć w to, że wycieczka w świat tragicznych, krwawych wojen, do których, drogi Mistrzu, prowadzi Cię mój artykuł, zakończy się odnalezieniem czegoś wartościowego. Być może pomożesz swej drużynie zrozumieć, co to jest szlachetność, bezinteresowność, prawdziwe bohaterstwo i bezgraniczne oddanie. Bo nie chcę, by ten artykuł stanowił uzupełnienie *dżihadu*, świętej wojny, o której namiennie opowiadają dzienniki telewizyjne.

Arabowie są trudnym przeciwnikiem, niebezpiecznym nawet gdy ich szable wciąż spoczywają w pochwach. Sama ich obecność sprawia bowiem, że wyłazą z nas potwory. Szast prast i przed oczami stają nam dowody szaleństwa innego Jaffara, tym razem cholernie rzeczywistego. Łączymy się wtedy w wielkiej nienawiści do narodu, który spłodził jego i garść mu podobnych, zaciskamy gniewnie pięści i szykujemy się do zemsty. Kontr-*dżihad* gotowy.

Wszyscy wiemy, że autorzy systemu Warhammer przenieśli do swej fikcyjnej rzeczywistości mnóstwo elementów naszego świata, wiemy też, że proces ten trwa nadal. Nie zawsze wiemy jednak, kiedy go zakończyć. Drogi Mistrzu, ty musisz to wiedzieć. Nie wolno, powtarzam, nie wolno Ci pozwolić, by niechęć do świata arabskiego, jaką nieświadomie kreują media, pogłębiona została kampanią krucjatową. Arab to nie goblin. To przedstawiciel obcej, lecz imponującej, przebogatej kultury i jako takiego przedstawić go należy.

Wzbogać swe scenariusze o wątki arabskiej normalności. Zaprosz swych graczy na wystawną, trwającą całą ucztę o wezyra, spaceruj z nimi po urzekających swymi zapachami ogrodach sultanskich, podziwiał wraz z nimi zachód słońca w zagubionej wśród pustyni oazie. Opowiedz im legendę ustami Beduina, obudź okrzykami derwiszów pogrążonych w ekstazy tańcu, oślepi promieniami słońca, spływającymi po złotej blasze minaretów. Zaprosz na suk złotników czy targ hodowców koni, skrzyżuj ich ścieżki ze słynnym lekarzem lub poetą, wskaż drogę do ogromnej biblioteki.

Niech zapamiętają, że Arabia w obydwu światach, tak naszym jak i fabularnym, były krainami, gdzie medycyna, astronomia, matematyka, sztuka i architektura były znacznie bardziej cenione od mordobicia. Niech wiedzą, że odwiedzają krainy, gdzie prawo jest surowe i życie niełatwe, ale niech nie stanowi to powodu do fanatycznej nienawiści. Odmienność to nie zło.

Baw się zatem. Baw się w poznanie dusz ludzkich. Pokaż im Arabów — surowych sędziów, wrażliwych artystów, niedoścignionych jeźdźców, męnych wojowników. Pokaż kochające kobiety, mądrych starców, roześmiane dzieci. Pokaż im życie — niech nie wszystkie promienie arabskiego słońca przynioszą śmierć i wysuszenie.

Podróże ponoć kształcą. Nie dopuść do tego, by miast kształcić odkształcały i to jedynie tylki od końskich siodeł.

Tysiąca i jednej sesji Ci życzę.

Marcin Mortka

P.S. Artykuł ten pragnę zedytować zedytować Dawidowi, Lutkowi, Pierre'owi, Tyce, Brywczemu, Filipowi i oczywiście Hani, oraz wszystkim tym, którzy wzięli udział w naszym LARP-ie pt. „Deus le volt!” na Zahconie 2001 - autor.

Zalecana bibliografia:

Steven Runciman, *Dzieje wypraw krzyżowych*

Zofia Kossak-Szczucka, *Krzyżowcy i Król Trędowaty*

Amin Maalouf, *Wyprawy krzyżowe w oczach Arabów*

Basnie z tysiąca i jednej nocy

Waldemar Łysiak, *Milczące psy i Wyspy bezludne (niektóre rozdziały)*

Przypisy:

¹ Może w tym właśnie upatrywać powodów, dla których Arabowie z taką mściwością najeżdżali Estalię?

²

³³ W rzeczywistości, w której symbol krzyża nie odgrywa żadnej roli, używanie terminów „krucjata” jak i „wyprawa krzyżowa” może wydać się nieporozumieniem. Oba budzą jednak jasno określone skojarzenia i dlatego świadomie postanowiłem ich używać, miast na siłę poszukiwać neologizmów.

⁴ Mimo iż w krucjacie brali udział nie tylko Bretończycy, postanowiłem wszystkich krzyżowców określać tym mianem na podobieństwo tego, jak w czasach historycznych krzyżowców zwano Frankami, mimo iż byli Lotaryńczykami, Normanami, Flandryjczykami, Burgundami, Anglikami, Skandynawami...

⁵ Przed chwilą mówiłem o zachodzie, wiem. Wszystko przez to, że pierwsza krucjata ruszyła na zachód, w kierunku walczącej Estalii, natomiast każda kolejna, których zresztą dotyczy ten artykuł, wiodła na południe.

⁶ Tak, tak. Wzoruję się na postaciach historycznych wiem. „Siódmy syn” to Tabkred z Tarentu, a „Matacz” to jego wuj Boemund. No ale cóż za pocznę na to, że to postacie tak barwne, że żal ich nie przemycić do kampanii?

⁷ Assasyni ostrzegali wielkich tego świata we śnie, zakradając się do ich komnat i pozostawiając na leżących obok poduszkach sztylety. Było to wystarczające ostrzeżenie, by ci spełnili każdą prośbę.



Oni no Mikael

Sen o Szmaragdowym Cesarstwie

Spisane
przez Mistrza Miko
w Roku Konia

Podziękowania dla
Koumori Konishiko
za pomoc



Miałem sen, sen o cudownej, ogromnej łące. Jaśniała zielonkawym blaskiem, była kwintesencją spokoju a jednocześnie energii. Tylko Natura potrafi to łączyć. Usiadłem na niej, wsłuchałem się w szept wiatru, odczynałem aromatem kwitnącej wiśni. Taki powinien być Rokugan o jakim marzę. Powinien być jak ten szmaragd, który obmywa krystaliczna woda, a Słońce rozświetla nieziemskim blaskiem. Powinien być jak owa łąka, o której śniłem. Powinien być ziszczeniem marzeń. Powinien... Amaterasu dzięki snom przywróciła mi znów nadzieję. W ciemną noc zapaliła dla mnie jasne światło. Jestem gotów walczyć o to na jawie... Póki sił, póki krwi w żyłach, póki będę mógł śnić...

Poranne Nauki Mistrza Miko

Noc i przesady

Zanim przejdziemy do snów przyjrzyjmy się samej nocy. Przyjęło się na Rokuganie uważać ją za porę Zła. Na niebie świeci wtedy Pan Onontangu, zły mąż Amaterasu. Noc to czas kiedy na żer wychodzą potwory i duchy. Noc to czas kiedy na niebie nie widać opiekuńczego, dodającego otuchy blasku Słońca. Nic więc dziwnego, że każdy chce ją przespać, by jak najszybciej ujrzeć znów światło jutrzeńki.

Magia

W nocy pewne czary są silniejsze, rytuały i maho zyskują na sile. Maho ma siłę w nocy, w dzień jest bardzo słabe, słońce osłabia jego moc. Zastanawialiście się dlaczego kraina Fu Lengu, nazywa się Krainą Cieni? Tam nie widać słońca, maho może rozwinąć pełnię potęgi. Dlatego maho-tsukai zbierają się w nocy, dlatego na Murze Kaiu noc jest porą najgorszych ataków.

Gdy zwrócimy graczom uwagę na dualizm dnia i nocy, dostrzegą podział wszelkiego stworzenia na stwory światła i ciemności. Może zacząć się bać nocy jako pory niebezpiecznej bo znika opiekuńcza tarcza Słońca. Gdyby zaś sam opis nie wystarczył, proponuję kilka mechanicznych metod na ukazanie tego podziału.

- Niech potwory Fu Lengu w dzień mają minusowe modyfikatory do kostek. Im jaśniej świeci słońce tym trudniej im podróżować i walczyć. Nie podam wam wysokości, gdyż trzeba to samemu dobrać do klimatu prowadzonych sesji. No i nie wszystkie potwory są tak samo „oddane cieniowi” by mrok był podstawą ich siły.

- W nocy zaś, niech te potwory mają podobne plusy jak minusy w dzień. A fakt że w dzień ukrywają się może ciekawie wpłynąć na klimat sesji. Bo gdy zwykły bakemono zrobi się naprawdę groźny, gracze zrozumieją czemu w dzień się walczy a w nocy siedzi w zamkniętych domach.

- Osoby ze Skazą Cienia powinny mieć również bonusy w nocy. Tyle dodatkowych kostek ile pełnych poziomów Skazy. W nocy nie do końca są sobą. Zaczynają słyszeć głosy, trudniej im opanować gniew i zaczynają się problemy z jasnym myśleniem. Może dzięki temu gracze uwierzą, że potwory Fu Lengu to nic wobec jadu jakie wlewa on w ludzkie serca pod postacią Skazy.

Przesady

Noc jest porą mrocznych sił, Samuraje są dziećmi słońca, w dzień funkcjonują normalnie, w nocy zaczynają przypominać sobie o tych wszystkich przesadach jakie słyszeli w dzieciństwie i od kapłanów. Poniżej opisałem wam kilka przesądów jakie być może przeniesiecie do waszych przygód:

- Czerwona nitka chroni przed demonami - można ją mieć np. koło łóżka albo przy ubraniu. Demony nie lubią również hałasu, stąd bicie w bębny przy byle okazji. Wy-

obrażcie sobie bohaterów, którzy zostają obudzeni w nocy dźwiękiem bębna. Nie jest to żaden alarm, po prostu ukończona córka dajmio właśnie miała koszmary i opiekuni je przepędzają. Być może, któryś z graczy ma własny mały bębenek, w który uderza przed każdym spoczynkiem;

Obrócenie przed snem kimona na lewa stronę zabezpiecza przed złymi snami. Czy spanie w rodowym kimonie na lewą stronę jest zgodne z etykietą i honorem. Czy strach przed koszmarami jest słabością czy zwykłym przesądem, który udzieli się nawet największym. W Rokuganie magia i nieludzkie zło są namacalne. Jak mówi Shinsei: „Nie chwalać jest nie czuć strachu, chwalać jest go pokonywać”. I na podstawie tego tylko przesądu możemy dodać tzw. elementy pogłębiające fabułę. Niech oprócz walk i intryg pojawi się pytanie, co jest honorowe a co nie. Czytając historie o samurajach zauważyć można ciągłą dyskusję nad zasadnością praw i kwestiami honorowości pewnych czynów. To można przenieść do Rokuganu (oczywiście nie może nam to gadanie o etykietce przysłonić fabuły, ale elementy etnologiczne urealnijają świat przedstawiony i pozwalają lepiej się wczuć w postacie).

Jeśli dziecko narysuje swoje koszmary sennie, przyjdzie baku (odmiana głodnego ducha), żeby je zjeść, w tym przypadku jest to dobry omen, a nie zły i takiego baku nie należy się bać. Baku jest słaby i pokonanie go będzie pierwszym chwalebny czynem przyszłego samuraja. Najpierw narysować a potem się nie bać. Prawdziwi bohaterowie już w dzieciństwie dokonywali niesamowitych czynów. Może warto nakłonić graczy by wymyślili własne bohaterskie czyny, jak odegnanie wściekłego psa lub nie okazanie strachu na widok truchła ogra. (przesąd ten pochodzi z ziem Żurawia)

Zapalenie kadzidelka odstrasza gaki. Zamiast krać oddech śpiącemu, wciągają dym i się duszą. Potem z takiego gaki pozostaje wielka czarna perła, która chroni przed złem. Jednak Gaki też są sprytne i zazwyczaj najpierw wciągają tylko odrobinę dymu i gdy zauważą, że zostały oszukane uciekają. Tylko wspaniały bogaty zapach kadzidelka potrafi zabić gaki. A jak wiadomo dobre kadzidła są drogie i z egzotycznych składników. Poszukiwanie ingrediencji potrzebnych do złapania gaki, może być ciekawym pomysłem na całą kampanię.

Każdy dom ma wysoki próg, by duchy potykały się o niego lub nawet nie mogły wejść do środka. To nic, że człowiek się potyka, bez wysokiego progu dom nie jest dobrze chroniony. Szaty uroczyste są sztywne, a koturny sandałów wysokie...

Wiedza ze snów (zaleta 4 lub 7 pkt)

Nie wszyscy przodkowie kontaktują się z tym światem na jawie. Wiele duchów woli snu jako sposób doradzania i uczenia swoich podopiecznych. I we śnie ukazują śniącym sceny które mają coś im wytłumaczyć, odpowiadają na niby nie zadane pytania, dają wskazówki co do rozwiązania problemu itd.

W mechanice rozlicza się to tak, że postać posiadająca tą zaletę może do każdego testu wiedzy dodać jedną nie zatrzymywaną kostkę, bo co noc duchy uczą go niby bezsensownych rzeczy ale gdy pojawi się pytanie, sama podświadomość daje rozwiązanie (4pkt). Zaś gdy przy kreacji na tą zaletę zostanie wydane 7 pkt, gracz ma prawo przed każdym spoczynkiem zadać MG jedno pytanie (zawierające do 7 słów) i gdy jego postać wstanie otrzymać odpowiedź (również licząc do 7 słów). Pytanie powinno dotyczyć porad jak postąpić lub co zrobić. Odpowiedź nie musi być zrozumiała od razu. Z pytaniami do duchów snów jest tak jak z wyroczniami.

Rokugańczycy w to wierzą, postacie graczy też powinny. Siłą Legendy jest jej niesamowity świat, gdzie wszystko jest szczegółowo opisane, poczynając od polityki, kończąc na życiu rodzinnym. W to wchodzi też przesady. My jako ludzie XXI wieku mamy ich bardzo mało, ale w świecie Legendy, gdzie magia naprawdę istnieje muszą być. Bez nich duchowość i mentalność Rokugańczyków mało się będzie różnić od naszej i ta gra straci wiele ze swej siły.

Opis Nocy

Noc powinna być porą duchów, porą straszną, w której opisie sięgniemy po duchy, tajemnicze dźwięki i uczynimy z niej porę, w której nawet bohaterowie czują obawy. Noc w całej historii ludzkości stanowiła porę niesamowitości i strachu. A odwoływanie się do uwarunkowań kulturowych jest świetnym sposobem na klimat grozy. Przyjrzyjcie się poniższemu opisowi. Dotyczy on jednego z bohaterów Klanu Kraba, członka najbardziej elitarniej formacji czyli Yojimbo samego Dajmio klanu. Nie był on osobą strachliwą, ale wiedział czym jest noc.

„Nocą w Otosan Uchi czułem się tak samo jak na murze Kaiu. Ciemność zalegała ziemię jak całun, słabe światła lampionów były pożerane przez mrok. Stojąc przed drzwiami sypialni mego pana nie czułem strachu, że umrę, nie bałem się śmierci. Bałem się za to, głodnych duchów które opanują mą duszę i ciało i dokonają strasznych czynów. Bo z każdego kąta mógł wyłonić się duch, który niczym dym wślizgnie się w me usta i opęta. Poprawiałem czerwoną nitkę wszytą w kimono, w myślach modliłem się do Amaterasu, by wspomogła mnie w walce z samym sobą, by nie pozwoliła na splugawienie świątyni mego ciała i duszy. Nie widziałem słońca, tylko zimny wiatr jak dotyk złego owiewał mi twarz. Chodziłem tam i z powrotem, nerwowo ścisnąłem drzewce broni. Lampiony zaś ożywiały mój cień, na kształt smoka. Niebezpieczeństwo mogła przyjść zewsząd. W obliczu nocy byłem sam.(...)”

„Nocna Straż Hidy Barukiego” opowieść Doji Norida z okresu panowania Hanteia XXVI

Rokugan to bardzo „sztywna pod względem obyczajów i uczuć kraina”, tutaj wszelkie odczucia kryje się pod postacią patosu. Gdy od początku zaczniemy przyzywać graczy, że każde zdanie ma ukryty sens, zaczną zauważać tą dwulicowość świata. Przyjrzyjcie się filmom Kurosawy, ile tam jest patosu, jak bardzo wyniosłe są postacie i sceny. Dlatego polecam do opisów nocy styl wysoki, ponieważ stworzy niezwykle klimat, a gracze po pierwszej chwili wesołości, gdy zauważą, że MG opisuje noc całkiem na poważnie, zaczną najpewniej zauważać, że taki patos kryje zagrożenie. A jak zapewne wam wiadomo, najstraszniejsze jest to co niewidzialne lub ukryte.

Sny ludzkie

Przejdźmy do głównego tematu tego artykułu, do snów i tego jak są traktowane w Rokuganie. Sen jest tu czymś podobnym do śmierci. Pozwala wejść w świat duchów i przebywać z przodkami i Fortunami, rozmawiać z nimi i otrzymywać od nich rady. Sny mogą zawierać przepowiednie i omeny. Ale to spotyka się w każdej grze RPG. Ja chciałbym opisać te niespotykane indziej aspekty snów.

Sen może być chwilą prawdy dla postaci, chwilą kiedy bohater obejrzy swoje uczynki jeszcze raz z dystansu lub

objawione mu zostaną następstwa dokonanych już uczynków, o których nie wiedział lub nie mógł wiedzieć. Postać może zobaczyć siebie taką jaką jest naprawdę. Jeszcze raz przeżyć pewne wydarzenie. MG opisami może mu ukazać prawdziwą naturę jego czynów. Pomyślcie o wrodzonym fatalizmie samurajów, o ich oczekiwaniu na śmierć, która może przyjść w każdej chwili i której trzeba stawieć czoła z honorem. Gdy więc we śnie pokażemy graczowi jego śmierć i karę jaką za to otrzyma w Jigoku, gdzie nieopisane demony będą rozrywać jego duszę na tysiące kawałków aż całkowicie zniknie z obrazu Stworzenia. Krótki fragment w formie kilkuminutowej opowieści na osobności może bardzo dobrze wpłynąć na atmosferę.

Sen może być poczuciem winy. Ten motyw proponuję wykorzystywać tylko w wyjątkowych sytuacjach. To nie ma być mroczna introspekcja ani rozpamiętywanie win. Sen będący poczuciem winy, musi być tylko elementem do „prostowania postawy gracza” i zwrócenia mu uwagi na jego czyny. Wprawdzie kultura samurajska jest bardzo krwawa, ale nocami przecież człowiek zostaje sam ze sobą. A wtedy zabici i skrzywdzeni wracają. Proponuję to tylko w wyjątkowych przypadkach, gdyż wykorzystując ten motyw ocieramy się o tragizm, element bardzo trudny do wykorzystania w grach RPG.

Sen może też być sposobem na pokazanie graczowi jego przeszłych wcieleń. Niech w snach przeżywa zdarzenia z życia swoich przodków, te chwalebne i ten mniej honorowe. Właśnie takie ukazanie przeszłości może zaowocować większym zrozumieniem i szacunkiem dla swego klanu. W Rokuganie bez rodziny jesteś nikim. Klan jest wszystkim co człowiek ma. Gdy więc gracz choć na krótki czas wcieli się w postać swego przodka, zrozumie co znaczy być dowódcą przegranej armii, dyplomata, który został pokonany w dworskich intrygach, samuraj-ko, która udowadnia swoją wartość lub shugenja, który o jeden krok za daleko posunął się w poszukiwaniu mocy. Istnieje przesąd w Rokuganie, że przyjaciele i wrogowie odnajdują się zawsze i w każdym wcieleniu. Na pewnych ludzi jesteśmy skazani i tylko bogowie mogą to zmienić (choć pamiętajcie, że nawet bogowie mają swoją Karmę).

Sny mogą też być kłamstwem, jadłem jaki mroczne siły wsączają w umysły ludzi. Maho-tsukai potrafią wnikać w sen samuraja i przyjąć postać fortun lub przodków. Dają wtedy rady, które nie zawsze od razu są widoczne. Nakazują na przykład radykalne obchodzenie się z przeciwnikiem a jak wiadomo nie nie woła tak o zemstę jak przelana krew. Pokazują sceny w których przodek bohatera obszedł się w niehonorowy sposób z przeciwnikiem. A Fu Lengu, który zsyła sny o potędze, sny o zbrodniach jakie nigdy nie zostały wykryte a pomimo to wzywają pomsty, sny o cudownych miejscach gdzie można odłożyć miecz i oddać się medytacjom wie to bardzo dobrze. Gdybyście wiedzieli ilu wojowników odeszło bo poczuło się zmęczeni, ilu zwątpiło w słuszność sprawy, ilu poczuło się niegodnymi, ilu przodkowie nakazali złożenie miecza. Wszystko przez sny, które okłamały ich. Dlatego wpaja się samurajom tak wielkie posłuszeństwo. Czasem tylko to trzyma ludzi na ich pozycjach, choć ich serca dawno umarły dla świata.

Sny sprowadzają też szaleństwo. Legendy mówią o Onich, którzy nie mają ciał i atakują we śnie. Wkradają się do snów lub je zsyłają. Sny te są pełne scen przyprowadzających do szaleństwa, ukazując piekła i koszmary. Zaś ofiara broni się aż opadnie z sił, a potem dotyka ją szaleństwo. Owe przesady nie biorą się znikąd. Wprawdzie o owych Onich przeczytać można tylko w starych zwojach i nikt od dawien dawna nie spotkał takiego demona. Jednak znaki na niebie i ziemi jakie

widać na Rokuganie Hanteia XXXVII, są sygnałem że zdarzy się coś strasznego a to może na nowo obudzić prastare zło.

To są sny ludzi, sny samurajów. A gdy jeszcze wspomnimy o snach jako bramach do Jigoku, do różnorodnych piekieł i magicznych krain. W wielu zwojach spotyka się wspomnienia o tych którzy najpierw śnili duchem tylko wędrując po obcych krainach. A potem pewnej nocy, ich posłania znajdowano puste i ani ciała ani śladów. W określonym czasie, w określonych warunkach można cielesnie odejść do krain cienia. Nikt nie wraca, tylko czasem górnicy odnajdują zatopione w skałach szkielety ofiar ze znakami rodowymi i rodziny rozpoznają w szczątkach swoich przodków. Bo z Jigoku nie ma ucieczki innej niż śmierć ostateczna, śmierć duszy. Jeśli twój gracz będzie chciał coś takiego zrobić, to wiedz, że to dla nich pewna śmierć. Niczym innym nie może się skończyć taka wycieczka jak śmiercią w cierpieniu i pohańbieniu. Domena śmierci jest domeną nieczystą, przebywanie w niej bardziej kłopotliwe niż dotykanie zmarłych lub pomiotów cienia. (Tylko shugenja Lwów wiedzą jak wejść do krain zmarłych. Jednak żaden gracz nie byłby skłonny zapłacić ceny jaką płać Kitsu za przejście do Jigoku. Dlatego nie opowiem wam jak tam wchodzi. To będzie w innym zwoju zwanym „Drogą Lwa”, wypatrujcie go jeśli chcecie poznać prawdziwą cenę ciekawości).

Sen Dajmio

Być dajmio to niełatwa sprawa. Być dajmio to być doskonałym od tych, którymi dowodzisz, mądrzejszym od wszystkich poddanych. Być dajmio to być kimś więcej niż człowiekiem bo honor jaki się dźwiga jest honorem wielu ludzi, którzy go zawierzili swojemu władcy. Dajmio jest zrenicą, w której powinny się ogniskować wszystkie zalety i przymioty ducha i ciała. Szczególnie na Rokuganie, gdzie im wyższe stanowisko piastujesz tym błędy są surowiej karane. Zawsze jest ktoś wyżej, ktoś kto cię ocenia. Być dajmio to być więzieniem własnej pozycji i przeżywać katusze spowodowane niedoskonałością człowieczeństwa. Więc o czym może śnić dajmio?

Śni marzenia o dobrych doradcach, znowu przeżywa swą młodość gdy był stosunkowo wolny i nie ciążyła mu władza.

Zły sen (wiedza zakazana i zapomniana)

Typ: Czar Maho

Tr. rzucania : 5+ Siła Woli celu X 5

Czas rzucania : 30 min

Czas trwania: jedna noc

Poziom Mistrzostwa: 8

Koncentracja: żadna

Podbicia: siła czaru (+5 do tr. Rzutów na SW lub Ziemię za każde podbicie. Maksymalnie można podbić obie trudności do 35 (trzy podbicia na SW i Ziemię))

Opis: Maho-tsukai przeklina czyjś sen i staje się on najgorszym koszmarem. Ofiara we śnie widzi jak wszystko co ceni, zostaje zniszczone a ona sama staje się zgubą dla rodziny. Wszystkie zaś dotychczasowe uczynki okazują się niehonorowe i świętokradcze. Sen ten jest bardzo realistyczny i ofiara może go uznać za rzeczywistość. Gdy cel chce z tym walczyć, rzuca na Siłę woli na tr. 20, by nie uwierzyć w koszmar a potem na Ziemię na tr. 20 czy sen nie pozostawi śladów w postaci siwych włosów czy skazy Cienia (1 pełen poziom). Gdy nie uda się test siły woli ofiara rzuca SW na tr. 15 czy szaleństwo będzie permanentne czy tylko czasowe (1k10 tygodni).

Śni o wolności i o przeszłych błędach. Czasem śni o władzy, czasem nocami pożąda jej. Śni też koszmary o wojnach, które były i które nadejdą. Śni o krwi, którą przelał i którą jeszcze będzie musiał przelać. Nawet sny dajmio nie potrafią uciec od spraw, którymi zajmuje się na jawie.

Wykorzystać można te sny w przygodzie w następujący sposób: dajmio graczy od dłuższego czasu gnębią sny o utraconej młodości i radościach życia. Czuje się zmęczony przelewem krwi, czuje się wycieńczony sztywnymi regułami jakie narzuca pozycja dajmio. Prosi więc graczy, by pomogli mu przypomnieć sobie młodość. W przebraniu maja go zaprowadzić tam gdzie bawią się zwyczajni samuraje. Chce jeszcze raz w życiu zakosztować ziemskich uciech, sake, gejsz, które nie mają prestiżu faworyt. Być przewodnikiem to nie wszystko, dajmio każe graczom przysięgać, że będą chronić jego honor i nikt się nie dowie, że w przebraniu delectował się przyziemnymi radościami. A to będzie tylko początek, bo dajmio odwykł od sake, nie potrafi już odgrywać zwykłego samuraja. Ta przygoda może być śmieszna ale może też być ciekawą lekcją dla graczy o tym, że dajmio to też ludzie choć stoją wyżej w Niebiańskim Porządku. Dodatkowo jeszcze pozostanie kwestia honoru, niech w graczach pojawi się nie wątplenia w nieomyślność dajmio. Dajmio na tronie i pijany dajmio w domu gejsz, gdzieś na tej linii może się zrodzić zdrada a Skorpiony tylko czekają, na tych którzy wątpia w swoich dowódców.

Sen wojownika

Samuraj na jawie czuje się jak jeden z trybików wielkiej maszyny, zwanej Cesarstwem. Jest tylko zbrojna dłoń swojego dajmio. Co ten mu rozkaże, musi wykonać najszybciej jak się da, nawet za cenę swojego życia. A z drugiej strony jest przedstawicielem kultury dworskiej, częścią arystokracji. Na linii tych dwóch światów funkcjonuje jakby w paradoksie. Jest „w pewnym stopniu ślepy” wykonawcą poleceń a z drugiej strony artystą, dworzaninem i wszechstronnie wykształconą osobą. (w różnych klanach jest różnie z tym ale przyjęłem

sytuację typową) Dodajmy jeszcze bardzo popularne w życiu samurajów poematy, opowieści i sztuki teatralne sławiące bohaterów i herosów.

Samuraj śni więc o bohaterskich czynach, o tym aby czymś się wślawić i zostać wyniesionym wyżej, by z narzędzi dajmio stał się jego przybocznym, jego prawą ręką a w końcu dowódca wojsk i następcą. Rokugan kocha bohaterów, czci ich jako przodków, czasem nawet żarliwiej niż Fortuny i pomniejszych bogów. Tworzy o nich sztuki, unieśmiertelnia ich w opowieściach. A jaka jest większa nagroda niż za życia być władcą a po śmierci nieśmiertelnym w pamięci potomnych. Przeznaczeniem samuraja jest więc być herosem i o tym śni

Mechanicznie wykorzystać to można do pokazywania graczom klimatu świata. Gdy stwierdzisz, że twoi gracze zbyt asekuracyjnie grają jak na odważnych samurajów nie znających strachu, zaserwuj im kilka snów o ich przodkach i bohaterach Rokuganu. Przypomnisz im być może dzięki temu, że samuraje nie boją się śmierci a tylko utraty honoru oraz, że ta gra ma w tytule słowo „legenda” i takie też powinny być postacie występujące w niej. Bo asekurancją można grać wszędzie TYLKO NIE W TYM SYSTEMIE. Dodatkowo jeszcze możesz w rolach bohaterów ze snu obsadzać postacie graczy, punktuując tym samym ich wady i zalety.

Sen shugenja

Teoretycznie shugenja jako ludzie nauki nie powinni zwracać uwagi na tak efemeryczne i nielogiczne sprawy jak sny. Omeny, wyrocznie i znaki na niebie i ziemi, mogą być. Ale sny są zbyt bezkształtne, zbyt niepewne i zawsze po obudzeniu się połowę zapominamy. W świecie twardych praw magii nie ma na to miejsca w rozumowaniu. Ale shugenja też musi spać, pomimo wszystko są ludźmi i obowiązują ich ludzkie prawa. Mają więc też sny.

Nie śnią w nich o władzy, o wojnie i bohaterstwie. Ich sny głównie traktują o mocy, o potrzebie, żądzy i głodzie potęgi. Dlaczego w większości przypadków to shugenja byli zdrajcami i przechodzili na stronę Fu Leng. Kim był według was Iuchiban. Shugenja nigdy nie mają dość mocy. Zawsze jest czar, przedmiot, umiejętność, która pozwoli im osiąść większą potęgę, i jeszcze większą...

W rozgrywce można to wykorzystać w następujący sposób. Co kilka nocy w trakcie gry, opowiadamy, że postaci gracza śnią się nowe moce, czary i nemurai, które tylko czekają na odkrycie. Podpowiadamy mu, że w czasie nauki w szkole shugenja czytał o zaginionych zwojach jakiegoś wielkiego maga. Opisujemy mu sennie marzenia, które prowadzą go do zaginionych pracowni czarodziejów. Skąd wziąć wiedzę, czym kusić zapewne zapytacie. We wszystkich podręcznikach, w artykułach na sieci znajdziecie opisy czarów i magicznych przedmiotów do L5K. Jeśli zaś, macie ochotę włożyć w przygotowanie ich trochę pracy, to nic nie stoi na przeszkodzie abyście dostosowali przedmioty i czary z innych systemów lub sami je wymyślili. Nie muszą też być dopracowane we wszystkich szczegółach. I tak nie dacie ich graczom, to są przedmioty do kuszenia a nie do dostania. Cały sens polega na robieniu graczom smaku. Shugenja to nie jest jakiś dziki mag, posługujący się intuicją. W jego profesję wpisana jest jakby ciągła nauka i poznawanie nowych mocy oraz tęsknota za potęgą, która wyniesie ich po-

Schody do Jigoku — pomysł na przygodę

Wyzwanie: Gracze zapadają w sen. Czy to magiczny czy po prostu znaleźli się w złym czasie, w złym miejscu (w pełni Księżyca, w miejscu dawnej bitwy z Piewcami Krwi) We śnie, widzą ową bitwę, widzą jak demony przychodzą po dusze pomordowanych. I zostają uwięzieni i na łańcuchach utkanych z krwi duchów i blasku nowiu demony wciągają ich do Jigoku.

Koncentracja: Tam spotykają różne duchy i pokutujące dusze. Słyszą o ich przewinach i grzechach. Umęczone dusze czekają na swoją kolej gdy demony wezmą ich dusze i rozerwą na strzępy, wymazując ich z Niebiańskiego Porządku. Czekanie też może być torturą. Aż dochodzą do rzeki z żywej rtęci, rozgrzanej do białości. W niej jak w jaśniejącym lustrze widzą siebie. Nie mają twarzy...

Uderzenie: Jedyny sposób na odzyskanie twarzy to odnaleźć swoją przeszłość (przodków i dawne dzieje rodu), teraźniejszość (ofiary swoich bojów, które w Jigoku czekają na ostateczną śmierć) i przyszłość (gdzieś tu jest kopia Księgi Przemian, zwanej też Wielką Księgą Życia, gdzie zapisane jest przeznaczenie każdej żywej istoty). Ma to być krótka przygoda wspomnieniowa, pozwalająca graczom poznać dzieje swych klanów, przypomnieć najlepsze sceny z poprzednich sesji i wysłuchać przepowiedni. Powinni się zbudzić zlanymi potem ale obudzą się jako ludzie z twarzą.

nad innych. Iuchiban najpierw chciał być tylko trochę lepszy od innych...

Sen ronina

Ronin jest na Rokuganie sam, może liczyć tylko na siebie. Nie ma klanu, nie ma rodziny, nie ma wsparcia. Jest „człowiekiem fali”, a fale mają to do siebie, że szybko przemijają i w ich trwaniu nie ma nic stałego. Oczywiście czasem ronin jest na czyjejs służbie, wtedy teoretycznie ktoś o niego dba i pozwala mu poczuć się prawdziwym samurajem, takim, który ma pana. Jednak nawet wtedy bierze za to pieniądze jak heinin. Nie ma szacunku w oczach innych, jego zaś honor wiecznie cierpi. Bo jest czymś mniej nawet pozostając w służbie. Nawet wtedy.

Gdy zaś jest sam i sam kieruje swoimi krokami to jest kimś jeszcze gorszym, bo nie ma go w Porządku, jest elementem, który wypadł z maszyny zwanej Cesarstwem, jest kamieniem odrzuconym przez budowniczego, jest skazą na szmaragdzie.

Więc sny ronina nie są spokojne i miłe. Nie są wspaniałymi wizjami cudownych światów, nie są wcielonym pięknem. Śnią tylko tęsknie o utraconym honorze, o obowiązkach, których nie dopełnili, o zaufaniu które zawiedli. Jedyne marzenie, jakich doznają to te o odkupieniu, o swoistym społecznym odrodzeniu, gdy dajmio lub Cesarz przywrócą ich do łask. Śnią w poczuciu winy, bo zawsze, chociaż podświadomie czują się ukarani przez los. W Rokuganie gdzie każdy ma swoje miejsce „człowiek fali” jest niczym.

Ronin to postać, która na początku, otrzymuje duże bonusy do tworzenia postaci. Czasem też grający tą postacią nie do końca rozumie swoje miejsce w Szmaragdowym Cesarstwie. Sny pełne poczucia winy i wstydu, jeszcze raz przypominają mu chwile gdy stawał się roninem. Nie należy tego nadużywać, wielu roninów nie ze swojej winy zostało „samurajami bez pana” ale nie mogą o tym zapomnieć. Nie ma ich w Niebiańskim Porządku. To tak jakby w ogóle ich nie było. Sny ronina mogą być przez to, z jednej strony przypomnieniem o pozycji a z drugiej motywacją do walki o dobre imię. Gracz, wcielający się w ronina nie może usiąść i zaprzestać walki. Przewodnią zasadą świata Legendy jest walka o własny honor i godność. Roniństwo, nie powinno być pozytywną pozycją społeczną. Może i daje wolność ale czyni również wyrzutkiem z systemu. Gracze muszą mieć tą świadomość.

Poniżej chciałbym wam jeszcze opisać w skróconej formie kilka motywów wykorzystania snów:

Sny można jeszcze wykorzystać jako wskazówki dla niezbyt lotnych graczy. Wiadomo nie zawsze, że nie zawsze wszyscy są w najlepszej formie i trzeba jakoś pomóc. Tutaj niestety muszę wspomnieć o pewnej wstydlivej sprawie, Mistrzom Gry też zdarza się być nie w formie i czasem wskazówka we śnie jest świetnym narzędziem, by uratować scenariusz. Nie chodzi tu oczywiście o „prowadzenie za rękę”, ale jakieś zdanie, które kołatało się we śnie gracza, obrazek, który zapadła mu w umysł. Ufać w rozum graczy trzeba (choć niestety nie do końca).

Sen spokojny — jest takie powiedzenie o śnie sprawiedliwego. To jest element nagrody dla graczy. Gdy zrobią coś dobrego, uda im się dokonać jakiś walecznych czynów dajmy im nagrodę w postaci zdania: „zasnęliście snem sprawiedliwego, nie macie sobie nic do zarzucenia”. Graczy trzeba

Koszmary — jak prowadzić

Gdy opowiadamy graczom jak straszne rzeczy im się śnią, to często wygląda to komicznie. Bo Mistrz Gry opowiada horror a gracz uśmiecha się, zjadając chipsy. Pokiwa głową ale nie odczuje on czym jest koszmar. Dlatego proponuje inną metodę. Gdy jeden gracz ma koszmary to nie opowiadamy mu ich treści ale włączamy w tok przygody nie mówiąc nikomu. Jest to element scenariusza więc wpuszczamy wszystkich graczy w koszmar i pozwalamy im odgrywać normalnie swoje postacie, jakby to było na jawie. Nikt z odgrywających nie wie, że to tylko koszmar śniący się jednej postaci. Gdy w koszmarze trafi on do nieziemskiej krainy lub piekła, stwierdzamy twardo „Widać magia cię przeniosła” i prowadzimy dalej. W Legendzie koszmary powinny być krwawe. Dopiero gdy np. wszyscy zginą lub gracze spojrzą na MG z niemym pytaniem o stan jego psychiki, mówimy że to był koszmar przeznaczony dla jednego z nich a inni nic o nim nie wiedzą. Chcieliśmy tylko nadać mu pozory realności i dlatego pozwoliliśmy odgrywać wszystkie postacie.

Taki chwyt ma dwa plusy: koszmar jest równie realistyczny jak życie postaci na jawie i może wzbudzić o wiele większy strach niż opowieść zaczynająca się od „Miałeś koszmar...”. Po drugie zaś, inni gracze zrozumieją że są śmiertelni i MG może ich w każdej chwili zabić. Nie ma nic gorszego niż gracz przekonany o swojej „twardości”. Straszając więc realistycznie jednego gracza, przywołujemy wszystkich do porządku.

nagradzać czymś więcej niż „pedekami”, a takie roleplayowe zagrywki zawsze wywołują u nich radość.

O marzeniach

Jak zapewne zauważyliście ten artykuł nie do końca jest o snach. Wprowadzić staram się opisać tutaj jak wykorzystywać sny w Legendzie ale przyświeca mi jeszcze jeden cel. Chcę wam pokazać, że postacie stworzone w tym systemie mają swoje marzenia (jak ronin o powrocie do Niebiańskiego Porządku) oraz obawy (jak samuraj o tym że nie jest bohaterem). To wszystko objawia się w snach i powinno się także znaleźć w grze. Marzenia i obawy, każdy prawdziwy człowiek je ma, dlatego więc nie mają mieć ich nasze postacie. To element tak samo ważny jak statysy i czary a być może nawet ważniejszy bo opisuje osobowość postaci a nie tylko jego potencjał roleplayowy. Nakłońcie więc graczy do zastanowienia się nad tym.

Zaproponuję wam jeszcze jeden sposób wykorzystanie ich. Pytaliście się kiedyś graczy „o czym marzą ich postacie, o czym śnią?”. To nie chodzi tylko o cel w życiu, marzenia to coś więcej. To nie tylko „chcę zostać największym pogromcą pomiotu Cienia”. To także „Nigdy nie zbrukać honoru, pisać najpiękniejsze haiku dla ukochanej lub zobaczyć morze”. Postacie muszą mieć marzenia. Odpowiedź na to pytanie może wam pomóc konstruować scenariusze. Będziecie wiedzieć czego chcą wasi gracze, gdzie chcą dojść i co zrobić. Będziecie mogli ich nagradzać spełnianiem marzeń. Nie radzę wykorzystywać tego jako kary dla nich. Odbieranie marzeń bardziej rani niż najostrzejsza stal. Gry RPG to forma zabawy, gdy odbieramy w nich marzenia postaciom graczy to uderza to także w nich a tego nie powinno być. Pozwólmy im śnić na jawie.

Na koniec pozostaje mi tylko życzyć wam Kolorowych Snów w Szmaragdowym Cesarstwie, gdzie Legendy naprawdę żyją i nie ma marzeń niemożliwych do spełnienia. Do zobaczenia gdzieś w przyszłości...

Oni no Mikael Dlaczego samuraj powinien mieć żonę...

- spisane przez Mistrza Miko w Roku Smoka „Z małżeństwem jest jak z budowaniem mostu nad przepaścią. Musi mieć mocną konstrukcję, solidne podpory po obu stronach otchłani i być zbudowane z najlepszego materiału, tak aby mogło przetrwać wszelkie katalizmy przez długie lata. Dlatego każdy samuraj potrzebuje żony, by gdy jedno z nich osłabnie, drugie mogło wesprzeć je swym duchem. Inaczej cała konstrukcja ruinie w nicość. Pytanie tylko, dokąd ten most może prowadzić...”

- Mistrz Miko-



Witajcie Spragnieni Wiedzy. Widzieliście zapewne wiele cudów Rokuganu. O wielu z nich moglibyście dyskutować latami. Dziś jednak proszę was o cierpliwość bym mógł opowiedzieć wam o sprawie, wydawało by się tak zwykłej, jak tylko zwykle może być życie. Jednak problem ten nie jest błahy, rzekłbym jest fundamentalny. Chciałbym byśmy mogli dzisiaj odpowiedzieć na pytanie: Dlaczego samuraj powinien mieć żonę?

Wielu z was odpowiedziałoby najchętniej — “Bo tak! Żona to wspaniała inwestycja, wesele to wspaniała okazja do zabawy i zaprezentowania potęgi swego klanu. Będę miał potomków i to podniesie moją pozycję, bo żona będzie moim klejnotem, którym będę mógł się chwalić. Uczucia? Miłość? Dla mnie istnieje tylko honor i lojalność wobec mego dajmio i Cesarza. Nie jest to też mój problem, gdyż to inni zmartwiają się o to, aby moja przyszła małżonka była godna mego honoru i nie splamiła imienia mego rodu swym pochodzeniem.”

Ja jednak spytam się co dalej, było wesele, potomek w drodze ale CO DALEJ? Wiele już słyszałem takich historii. Przybywa samotny samuraj do siedziby swego klanu, rodzice znajdują mu dobrze urodzoną dziewczynę, jest ślub, ona mieszka w swych komnatach, on w swych. Spotykają się tylko po to by przedłużyć ród. Przyjemności łoża i stołu znajdują oboje pośród gejsz i uciech dworskich. Jedyni którzy się cieszą z takiej sytuacji, to przodkowie i rodziny. W końcu skolidają no zapewne dwa wspaniałe rody. Sami zainteresowani nie znajdują w takim układzie szczęścia. I mamy kolejną łzawą historię dla artystów.

Poszukiwania

A może być zupełnie inaczej. Po pierwsze po ceremonii gempukku, dana osoba jest uznawana za dojrzałą. Samemu może decydować o sobie (oczywiście, w granicach narzuconych przez dajmio. Dalej nie rozumiem tych dziwnych układów, jakie panują pośród was, śmiertelnicy.) Może więc samemu poszukać sobie żony, takiej jaka mu odpowiada a nie jak małe dziecko oddawać ten ważny wybór w ręce innych. To jest prawdziwy dowód dojrzałości, znaleźć sobie dobrą żonę. Bo żona to swego rodzaju doradca i poplecznik a przecież mówią nauki mędrców: “Prawdziwa mądrość to nie wszechwiedza ale umiejętność znajdowania sobie mądrych sprzymierzeńców i wiernych przyjaciół”. Trzeba samemu podjąć ten wybór, by później nie żałować. Wprawdzie głowa twego rodu może nie wyrazić zgody, ale czy, odmawia się bohaterom?

Motyw poszukiwania żony bardzo łatwo wykorzystać w grze. Rzadko kiedy postać gracza, od razu na starcie, posiada małżonkę. A klan wymaga by postać z odpowiednią pozycją społeczną posiadała rodzinę. Udowodnienie własnej pozycji poprzez spłodzenie potomka jest czasem równie ważne jak zwycięstwo w bitwie. Klan musi się rozwijać, muszą się rodzić dzieci które przejmą kiedyś władzę. Ród musi trwać. Więc pewnego dnia dajmio graczy może im rozkazać znaleźć sobie partnerkę i przedłużyć linię rodową. Da im na przykład pół roku. Tu wchodzi wszelkie zasady dotyczące koligacji rodzinnych, prestiżu i interesów poszczególnych klanów. Małżeństwo między klanami cementuje przyjaźnię, małżeń-

stwo w klanie wzmacnia czystość rodowej krwi. Dla graczy może być to niezłe wyzwanie, znaleźć sobie żonę. Ofert będzie bardzo dużo, tylko którą wybrać. Można dzięki temu wpełznąć graczy w wiele intryg i gier dworskich. Jakies turnieje o rękę, próby, czy dany gracz nadaje się na zięcia. Można z tego stworzyć całą kampanię. No chyba, że gracze chcą żeby za nich wybrał ich dajmio. Wygrają wtedy interesy klanu i nasz bohater może dostać rękę kobiety o charakterze bakemono i wyglądzie ogra. A honor nie pozwala odmówić dajmio. Wtedy pozostaje tylko iść do Krainy Cieni. Jako "instruktażowe" polecam opowiadanie ze strony wydawcy Legendy: Ree Soesbee "Wife" (www.alderac.com).

Związek

No to samuraj odnalazł swą lubą, sam czy ktoś to zrobił za niego, jest już za późno. Związek został zawarty i skonsumowany. Dni się zmieniają w miesiące, miesiące w lata i życie się toczy. Mąż ma swoje rozrywki, wojny, pojedynki i politykę. Żona swoje, czasem te same, czasem nie i wtedy jest gorzej. Mało mają wspólnego. Mało kto zastanawia się głębiej nad sensem tego wszystkiego. Tu nie chodzi tylko o potomka. Żona może być najlepszym co człowiekowi się zdarzyło. O ile dobrze sobie wybrał i miał szczęście.

Trzeba wam bowiem wiedzieć, że żona to zazwyczaj najlepszy doradca. Nikt wam nie powie tyle prawdy ile jest w stanie powiedzieć żona. To ona napomknie, że honor męża jest zagrożony. Upomni go delikatnie, że zbyt daleko posuwa się w swoich słowach i czynach. Może mu zwrócić uwagę w sprawach w których inny "doradczający" wzbudziłby tylko gniew Dowie się też, od żon innych samurajów o ważnych informacjach. Żona to najlepszy szpieg, bądź tylko pewny dla "kogo" zbiera informacje. Powtarzam wam więc po raz kolejny, wybór żony na pewno przesądzi o całym waszym życiu.

Do dziś dziwię się dlaczego wasz "Zielony Wódz" za żonę bierze kobietę z Żurawi a nie Skorpionicę. Choć ostatnio chyba chce to naprawić. Piękna ta wasza Kachiko... Jak wygramy, zażądam jej jako łupu.

Z żoną może łączyć się masa przygód. Po pierwsze jest to dodatkowy BN, który pomaga Mistrzowi Gry wprowadzać nastrój. Przez usta tego BN można zwracać graczom uwagę na pewne kwestie dotyczące etykiety i zachowania na dworach i podczas innych oficjalnych spotkań. To ona może wprowadzać graczy w kolejne arkana ceremoniału, tłumaczyć tajniki polityki i intryg dworskich. Może być powiernikiem i przewodnikiem graczy. Jako postać dość autonomiczna świetnie nadaje się do wprowadzania graczy w intrygi. Po prostu żona jednego z graczy usłyszy podczas jednego ze spotkań z żonami jakiś notabli "że ktoś usłyszał, że ktoś coś powiedział na temat któregoś z graczy i planów jakie wiążą z nim inni". Żona sama też może wpadać w tarapaty, wciągając za sobą męża w ten konflikt jak w bagno.

Dodatkowo jeszcze gdy gracze "podpadną" to będą mieli dodatkową osobę, która będzie się za nimi wstawiać i starać się ich oczyścić. A jak wszyscy wiemy, każdy prawdziwy przyjaciel na Rokuganie jest wart więcej niż wszelkie bogactwa. Należy pamiętać o jeszcze jednym, małżeństwo w Szmaragdowym Cesarstwie wiąże nie tylko dwoje ludzi ale również ich rody. To jest coś w rodzaju paktu dwóch rodzin. To, że zazwyczaj żona przyjmuje nazwisko męża, nie oznacza od razu, że traci wszelki kontakt ze swym rodem. Gdy więc gracze będą potrzebowali pomocy mają już dwa rody, które mogą o nią prosić.

Może być też odwrotnie. Jeśli Mistrz Gry prowadzi bardzo mroczną i tragiczną wersję Rokuganu i chce wprowadzić prawdziwe zło do swego świata, niech uczyni z żony gracza zdrajczynię, która spiskuje przeciw bohaterom graczy. Być może jakaś rodowa wendeta spowodowała, że ród chcąc się zemścić pohańbił swą córkę by mogła dostać się w pobliże postaci gracza i przywiodła go do zguby. Czasem zemsta jest ważniejsza od honoru. Wtedy wszystkie tajemnice gracza wychodzą na jaw, jego plany są torpedowane a jego imię wciąż oczerniane przez plotki "niewiedomego pochodzenia". Jeśli jakiś gracz podpadnie Mistrzowi Gry, niech się nie zdziwi gdy zaatakuje go "żmija hodowana na własnym łonie". Żona może też być szpiegiem innego klanu wprowadzonym w ród postaci gracza w ramach "Gry Domów". Ma zbierać informacje, wyszukiwać słabe punkty i "wstydlive tajemnice". Co zrobi gracz, który to odkryje? Żona jest bardzo dobra, kochająca. Co wybierze dobre imię klanu czy swą małżonkę? W każdym wypadku jego imię zostanie zbrukane, ma tylko wybór czy uczyni z tego tajemnicę, czy też w imię dobra rodu zgubi siebie i swoich najbliższych. Co to za życie z piętnem męża zdrajcy, lub dla jego potomków życie z piętnem wiarołomnej matki.

Żona i wojna

Czasem trzeba iść na bitwę. Stanowi ona dla was jedyny sposób na udowodnienie sobie, że jeszcze żyjecie. Jakoś musicie walczyć wciąż między sobą albo zakłócać spokój mojej ojczyzny. Niby robicie to w imię szczytnych ideałów lecz ja wciąż nie mogę tego zrozumieć. Dość już jednak moich pytań. Czas wytłumaczyć co wspólnego ma wojna z małżeństwem. Nie chodzi mi tu o to, że większość małżeństw to "zimna wojna". Chodzi mi o inną sprawę, jaka charakteryzuje was śmiertelnych. Mianowicie, jesteście cikliwi choć staracie się to ukryć jak najgłębiej. Gdy darzycie kogoś uczuciem jesteście w stanie walczyć jak demony. Daleko wam oczywiście do mnie ale i tak jestem pod wrażeniem waszej desperacji.



Znałem kiedyś jednego z was. Zwał się jak pamiętam Kuni Moronari, jeden z tych których zwiecie Krabami. Nie był wojownikiem, sensem jego życia była magia. Gdy spotkałem go w Krainach Cienia pałał gniewem. Był świeżo po ślubie z jakąś śmiertelną a jak wyczytałem w jego umyśle, spodziewał się wkrótce potomka. Jego wódz kazał mu wyruszyć i zakłócić spokój mej krainy. Poszedł więc wraz ze swoimi kompanami i niszczył niewinnych mych braci mniejszych. Gdy go spotkałem jego gniew osłabł ale dalej każdą wolną chwilę poświęcał myślom o swej żonie. Walczył on i jego towarzysze tak walecznie, że zdobył nawet uznanie innych Onich. Zginęli w sprawiedliwej walce. My też mamy honor. Lecz gdy przyszło do ostatniego pojedynku, gdy był już śmiertelnie poraniony, ostatni swój cios wzniosł w imieniu swej żony i dziecka którego nigdy miał nie ujrzeć. Po raz pierwszy wtedy się zawałałem, w jego oczach płonęło uczucie. Nie walczył dla siebie ale dla swej rodziny. Taka potęga uczucia wymaga uznania. Ale cóż, jestem demonem...

Nie chcę też już nigdy stawać przed podobnym przeciwnikiem. Zbyt trudno zabić kogoś z takim uczuciem. Życzyłbym więc sobie aby śmiertelni wybierali sobie dobre żony.

Dla dramatyzmu sytuacji i opisów świetnie nadaje się opisana powyżej sytuacja. Gdy gracze mają rodziny trudniej im ryzykować (jesli oczywiście potrafią dobrze odgrywać swoją postać). Gdy gracze muszą być odpowiedzialni nie tylko za siebie ale też za innych sprawa odgrywania bohatera wygląda inaczej. Nie są już papierowymi postaciami. Ich bohaterowie walczą o dobro rzeczywiste a nie tylko komiksowe dobro ogólne. Mają rodziny o które muszą się martwić. Wyprawa do Krain Cieni nie jest tylko dowodem bohaterstwa ale też walką o bezpieczeństwo bliskich. Gracz ma dokąd wracać i musi wracać, głupia śmierć nie jest już dla niego. Musi uważać i zachowywać się rozsądniej. Koniec z ryzykiem, początek prawdziwego bohaterstwa. Dla prowadzenia natomiast jest to wspaniały powód do pogłębienia warstwy emocjonalnej gry. Wyobraźcie sobie sceny pożegnań, powitań, uczty temu towarzyszącym. W mojej grze była piękna scena gdy Gracz wrócił i zobaczył swojego nowonarodzonego syna. Postać gracza nie jest już samotnym herosem. Jest "uziemiony" przez dodatkowe zobowiązania ale czego się nie robi aby postać była "z krwi i kości". A im lepsze bardziej "żywe" postacie tym zabawa lepsza. Bo przecież jest wielka różnica pomiędzy papierowym herosem bez przeszłości, więzi itd. a samurajem walczącym o spokój swej ziemi, bezpieczeństwo rodziny i przyszłość swych potomków. To jest prawdziwa Legenda...

Inny koniec

Tak jak wszystko na świecie, tak i małżeństwo ma początek i koniec. Początek już opisałem, czas opisać zakończenie. Bohater może zginąć a żona może go opłakiwać i słać we wspomnieniach. To piękny sposób aby unieśmiertelnić swoje imię, zapisać je w pamięci i historii ludzkości. Jednak czasem, dzięki szczęściu, rozsądkowi lub innym splotom wypadków bohater dożywa późnego wieku. Pewnego dnia bohater budzi się i stwierdza, że jest jednak stary i czas przychodzi na niego by dokonać rachunku życia i odszedł do zakonu. W owej chwili gdy wspomina swe czyny, każdą chwilę ze swego życia najważniejsze jest to co go unieśmiertelni. Historycy przeinaczają historię, plotki i zawiść ludzka pomniejszają zasługi. Nie jednak nie zmieni tego, że ród trwa i się rozwija. Gdy stary wojownik zmęczony bitwami i polityką spojrzy na swe dzieci i wnuki. Gdy ujrzy, że pozostawia swoją rodzinę w rękach swego mądrego syna lub córki. Może spać spokojnie,

bez ciężaru na sercu odejść w medytację i świat modlitw. A zakon to nie więzienie. Mogą go odwiedzać jego wnuki i prawnuki, dzieci mogą się go pytać o radę okazując szacunek. Nie ma większej nagrody niż szacunek. Stary samuraj też przecież może odwiedzać swój ród dbając o ich imię, przekazując im swą mądrość i wzbogacając ich radą. A wszystko to płynie z dobrej decyzji dotyczącej wyboru żony. To ona rodzi potomków, zajmuje się wychowywaniem dzieci i opieką nad nimi w pierwszych latach ich życia. Jest podporą męża, dba o dom by rozrastał się i bogacił. Dbą o cały majątek pomnażając go. Dbą o wizerunek męża gdy ten wyrusza na wezwanie Cesarza i dajmio. Jest tym kimś komu można zawierzyć wszelkie sprawy i rzeczy. Jest kimś niezastąpionym. Dobry wybór po latach procentuje spokojną starością i wielką chwałą oraz szacunkiem dla męża.

Starość, rzecz która się zazwyczaj nie zdarza postaciom graczy, jednak czasem, przy dużej dozie szczęścia i wredności Mistrza Gry, bohater osiągnie wiek emerytalny. Nie musi wtedy od razu iść za Mur Cieśli i ginąć w walce z demonami gdyż jest za stary by nim grać. Może odejść do zakonu i czasem MG będzie wspominał o wspaniałym mnichu który dzielił się swoimi wspomnieniami po latach zawieruch i walk. Nowe postacie graczy mogą spotkać swe stare wcielenia i zobaczyć jak zostały one nagrodzone za wszystkie te swoje przygody i waleczne czyny. Nic tak ich nie cieszy jak możliwość wypowiedzenia słów "To jest Takeshi, wielki generał Lwów, jeden z największych strategów Rokuganu. To była kiedyś moja postać".

Dodatkową sprawą jest jeszcze jedno. Postacie w Legendzie szybko się starzeją, osiągają wysokie rangi i powoli zaczyna brakować dla nich wyzwania. Gra zmienia się w strategię polityczną. Nie wszystkich to cieszy. Czasem tęskni się do świeżych żółtodziobów, z którymi znowu można by przemierzać równiny i dwory Rokuganu. I wtedy można dać graczowi zmęczonemu swoją postacią nowego bohatera a dla jego starej poprowadzić epizod jak od samego cesarza otrzymuje tytuł pomniejszego dajmio i ziemie dla swej rodziny. Jego zaś imię zostaje wyrzeźbione w kamieniu pośród imion największych bohaterów w eksponowanym miejscu pałacu cesarza. Czasem można wrócić do takiej postaci, uczynić z niej wysoko postawionego przyjaciela graczy. Za darmo. Taki "emerytowany" bohater może być dumny bo uczynił ze swego losu prawdziwą Legendę.

Poprawność polityczna

Wydawać by się mogło, że ten tekst przeznaczony jest tylko dla męskiej części bohaterów i graczy w Legendę. Kobiety zostały tu niby potraktowane przedmiotowo jako bezosobowe BN. To nieprawda. Wyzwaniem dla płci pięknej może być pomysł na zagranie postacią żony. To może być wielka frajda stworzyć postaci na miarę Legendarnych heroin, takich jak Pani Doji, Kachiko (bądź co bądź żona Dajmio Klanu Skorpion) lub inna waleczną postać kobietą która nie złożyła przysięgi czystości i będzie umiała żyć w małżeństwie. Kto powiedział, że samurajko nie mogą znaleźć sobie dobrego męża i wszystkie powyżej opisane pomysły nie zostaną przekształcone na cechy męża BN. On też może udzielać dobrych rad, dbać o honor żony lub być wiarołomcą. Wszystko zależy tylko od Graczy i Mistrza Gry.

Rozumiecie więc teraz jak fundamentalną sprawą jest małżeństwo. Jestem demonem, poplecznikiem Fu Leng. Lecz nawet On wie że istnieje porządek wyższy niżli dobro i zło, światło i cień. Jest to porządek Natury a małżeństwo jest jego elementem. Skończyłem, czekam na pytania.

Gracz i postać

Piotr „Nurglitch”
Smolański



Zapytajcie Mistrzów Gry o to, czego oczekują od graczy. Jaki jest ich typ gracza doskonałego. Co usłyszycie? Najczęściej będzie się chyba powtarzało wymaganie angażowania się przez gracza w sesję i dobrego odgrywania postaci. To pierwsze jest (a przynajmniej być powinno) dość oczywiste. Mówić będę o tym drugim. O dobrym odgrywaniu postaci. Uwaga — nie jest to żaden poradnik dla graczy, nie będę „zdradzał” żadnych „sekreów” i sztuczek. Dlaczego? Między innymi dlatego, że w moim modelu grania w RPG sztuczki i triki aktorskie w wykonaniu graczy są czymś niewłaściwym, niepożądanym. Niesmacznym nawet. O co chodzi?

Zdarzyło się kilka razy, że pytało mnie, jak najlepiej opisać RPG laikom, nie wzbudzając przy tym negatywnych skojarzeń i nie narażając się na śmieszność. Odpowiadałem zawsze w jeden sposób: „porównaj je z teatrem. Teatr wzbudza pozytywne skojarzenia”. A porównanie jest bardzo bliskie. To faktycznie teatr — teatr, w którym publicznością są inni aktorzy i Mistrz Gry, zaś z góry ustalone są tylko postaci i — ukryte przed nimi — pewne ramy scenariusza. W czym jednak tkwi najważniejsza — według mnie przynajmniej — różnica? Otóż w teatrze aktorzy grają dla publiczności. W RPG gracze grają dla siebie. Przynajmniej dla siebie grać powinni. Pozwólcie tu na małą definicję — tylko na potrzeby tego tekstu. „Graniem” nazywał będę wchodzenie w skórę postaci, stawanie się nią, myślenie jak ona — przynajmniej w czasie sesji. „Odgrywaniem” nazywał będę prezentowanie postaci innym, myślenie nad tym, jak w danej sytuacji zareagowałaby i pokazywanie tego, bez wchodzenia w jej skórę, bez myślenia, jak ona. „Granie” skierowane jest głównie do wewnątrz, „odgrywanie” niemal całkowicie na zewnątrz. Co ciekawe — gracz RPG, który gra, może dla obserwatora zewnętrznego — innego gracza, Mistrza Gry — zupełnie nie różnić się od gracza odgrywającego. Po co więc w ogóle ich rozróżniać? Otóż dla mnie jest to kwestia etyki.

W trakcie trwania Gładionu 2000 (dzięki wam za niego Michale i Adamie) pełniłem funkcję koordynatora — drugim był Meyer. Siedzieliśmy razem po zakończeniu gry głównej i

rozmawialiśmy o pewnym człowieku, który na niektórych uczestnikach konwentu zrobił niemałe wrażenie. Na nas nie. W pewnym momencie padły dość ważne dla mnie słowa — nie pomnę, kto je wypowiedział: „on oszukuje. Gra jak aktor. To się podoba, ale on ich oszukuje”. Bo dla nas było to właśnie oszustwo. Kiedy gramy, kiedy jesteśmy w trakcie sesji, kiedy wychodzimy na teren gry na Gładionie (czy — po zmianie nazwy — Flambergu), przestajemy myśleć o grze, staje się ona do pewnego stopnia światem rzeczywistym. Staramy się nie odgrywać postaci, lecz... stać się nimi. Nie zastanawiam się, co by postać pomyślała — lecz myśleć jak ona. Być nią. Osobiście odgrywanie, z pełnym arsenałem sztuczek aktorskich, mam za płaskie, za nieciekawe — przede wszystkim jest to dla mnie popisywanie się. Jeżeli grupa zebrała się, żeby stworzyć dobrą opowieść, lub pokazać, jaki każdy w niej jest dobry — proszę bardzo, czemu nie. Lecz jeżeli grupa zebrała się, aby przenieść się na te kilka godzin w inny świat, poczuć jego zapach, a także jego smród... to jest oszustwo. Po prostu oszustwo. Ktoś, kto gra, nie oszukuje — jak nie oszukuje w kościele ktoś autentycznie rozmawiający z Bogiem, choćby nie znał słów modlitw. Ktoś, kto odgrywa — oszukuje, tak, jak oszukuje ktoś, kto w kościele klepie z pamięci paciorki, myśląc o czymś całkowicie innym. Jest to jak udawany orgazm. Jak udawanie miłości. Jak pobożność na pokaz. To zwykłe oszustwo. Dlatego między innymi nie lubię wszelkich poradników z cyklu „jak być świetnym graczem”, czerpiących z arsenału sztuczek aktorskich, dostarczających setki trików, które mają za zadanie wyrobienie komuś marki dobrego gracza. Tymczasem można dzięki nim stać się dobrym aktorem, a to nie to samo, co dobry gracz. Moja rada dla każdego jest bardzo prosta, choć może wymagać czasu i wysiłku — nie stosujcie żadnych sztuczek, nie ćwiczcie emisji głosu, nie trenujcie min przed lustrem — to jest wszystko część arsenału Mistrza Gry (bo ten musi być zarówno dobrym graczem jak i dobrym aktorem) — po prostu stwórzcie sobie postać, lub pozwólcie jej samej się stworzyć i... bądźcie nią. Na te parę godzin zapomnijcie o sobie. Nie odgrywajcie — grajcie. Nie udawajcie, że jesteście w

innym świecie — bądźcie w nim. Ale tylko w czasie sesji. W jej trakcie angażujcie się tak bardzo, jak to możliwe. Ale nie wynoscie z niej postaci, nie pozwólcie jej ingerować w wasze życie. Niech światy pozostaną podzielone.

W naszych rozmowach często używamy określenia „profesjonalista”. Znaczy to dla nas tyle, co „dobry gracz”, ale też znacznie więcej. Jest wielu dobrych graczy, którzy nie są profesjonalistami. Co więc wyznacza profesjonalistę?

Przede wszystkim zdolność do całkowitego rozdzielenia siebie od odgrywanej postaci. Profesjonalista, to ktoś, komu można poprowadzić potężną, niszczącą sesję i mieć pewność, że nie zacznie mu po niej odbijać, że nie weźmie się na przykład za cięcie sobie żył i nie będzie miał problemów z samoidentyfikacją. Boję się prowadzić dla ludzi, którzy mieszają światy, którzy w naszym zachowują się tak, jakby wciąż byli w swoim ulubionym. Boję się i nie robię tego.

Profesjonalista to także ktoś, kto nie weźmie na sesję swoich urazów i niechęci i kto nie wyniesie ich z sesji. Ktoś, kto nie zniechce swojego kolegi dlatego, iż zniechęcił się ich postaci, bądź też jedna druga zabiła. To ktoś, kto nigdy nie wykorzysta w sesji informacji spoza sesji, kto zawsze gra postacią — to znaczy, że na przykład nie robi czegoś sprzecznego z charakterem postaci w celu utrzymania integralności drużyny, zrobienia prezentu Mistrzowi Gry etc. Jest to też ktoś, dla kogo pobyt w innym świecie kończy się z chwilą zakończenia sesji i wszelkie wrażenia z niej zachowuje już jako osoba, jako on, a nie postać. Ktoś, kto ściśle rozróżnia światy i posiada — naprawdę dość rzadką umiejętność pojmowania, iż to, co robi w czasie sesji postać kogoś innego, nie oznacza, że zrobiłby to on sam. Jest to ktoś, z kim — w pewnych warunkach — można naruszyć zasady bezpiecznego RPG. A cóż to za zwierzę to bezpieczne RPG? Ano posłuchajcie:

Gładion 2000. Grałem — jako NPC - niezwykle potężnego wampira (uwaga — wampira, nie malowaną japę). Kiedy myślałem o tej postaci przed grą, stwierdziłem, że dobrym prezentem dla graczy będzie scena wampirycznego pocałunku. Ale w trakcie samej gry, gdy nadszedł już na to czas... puknąłem się w głowę. Widzicie — taka scena, jeżeli podejść do niej bez płaszczonej rutyny (nigdy w życiu nie odegrałbym jej z „mrocznym młodym”) jest niesamowicie potężna i... trzeba wiedzieć, na co można a na co nie można sobie pozwolić. W tamtej konkretnej chwili — z dostępnego mi kręgu ofiar - na całym terenie gry była dokładnie jedna osoba, o której wiedziałem, że do której miałem niezachwianą pewność, że nie spanikuje, ale też nie podejdzie do tego rutyniarsko. Jedna jedyna. Dlaczego? Dlatego, że taka scena to już niebezpieczne RPG. Że naruszona jest zasada „no contact”. Więc cóż to jest to „bezpieczne RPG”?

Było to bodaj zdefiniowane w jednym z pierwszych Mi-Mów. Nie pomnę autora artykułu, ani konkretnego numeru — nie mam dostępu do archiwaliów. Były to niezwykle czasy, kiedy tendencje drużyn do zachowywania się w stylu oddziałów SS, do grania bandy bestialskich morderców, wzbudzały poważne zaniepokojenie, kiedy ukazywały się artykuły o etyce RPG (pamiętam jeszcze doskonały tekst Sylwii „Kiro” Żabińskiej), kiedy kogokolwiek to obchodziło. Nie istniał wówczas zdegenerowany system gradacji, według którego jakość gracza poznaje się po tym, jak bardzo odrażającym potworem jest jego postać - i nie mówię w tej chwili tylko o WoD. W każdym bądź razie gdzieś tam przewinęły się zasady bezpiecznego RPG. Co wolno robić, a czego robić nie wol-

no. Nie pamiętam dokładnie tego tekstu, podam tu po prostu własne zasady:

- Nie wolno dopuścić do „mocnego kontaktu”. Znaczy to tyle, że nie wolno Ci na przykład przyłożyć komuś (drugiemu graczowi) w zęby, czy też zacząć obcałowywać grającą w tej samej sesji dziewczynę. „Mocny kontakt” to kontakt brutalny, lub zbyt osobisty. Nie jest nim podanie komuś ręki. Jest nim natomiast dotknięcie ustami czyjejś szyi.

- Nie wolno Ci grać na znanych Ci słabych punktach innego gracza (nie postaci!!!) w celu wywołania skrajnej reakcji emocjonalnej. Przykład — jeżeli ktoś stracił ukochanego psa w wypadku samochodowym, nie możesz w czasie sesji z sadystryczną dokładnością opisywać takiej sceny.

- Nie wolno Ci przekładać na sesję życia codziennego, wraz z informacjami zbyt intymnymi. Przykład: jeżeli wiesz, że ktoś zdradził swoją dziewczynę, a ona o tym nie wie, nie wolno Ci poprowadzić im scenariusza, którym sugerowałbyś jej zdradę jej ukochanego. Chodzi o rozdział światów — nie wolno przenosić naszych sporów i zdrażnień w inny świat, bo mogą doprowadzić do sytuacji ekstremalnych. W RPG znika ogromna ilość hamulców emocjonalnych, może dojść do sytuacji, do których nigdy nie doszłoby w życiu codziennym.

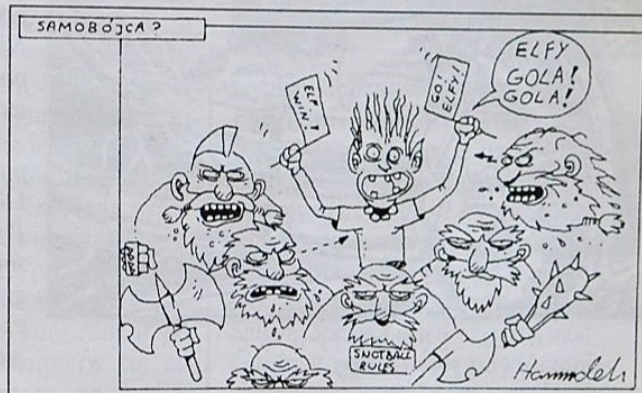
Po co te zasady? Ano widzicie, to jest tak: RPG to bardzo silne narzędzie wpływania na psychikę człowieka — często- kroć silniejsze od teatru, bo dotyczące go osobiście, w wąskim kręgu znajomych/przyjaciół. W rękach zręcznego a nieodpowiedzialnego psychologa-samouka może być narzędziem szkodliwym, nawet — w ekstremalnych wypadkach - niszczącym. Od każdej osoby, zajmującej się zawodowo penetracją duszy ludzkiej (psychologów, psychoanalityków) wymaga się ogromnej wiedzy, lat nauki, posiadania odpowiednich uprawnień. Od MG nie wymaga się niczego. A posiadają narzędzia czasami potężniejsze, niż kozetka i psychoterapia. Czy nieodpowiedzialny MG może doprowadzić kogoś do destabilizacji psychicznej? A pewnie, że może. Szczególnie niszczące może to być w przypadku osób bardzo podatnych na wpływy i uzależnienia. Może doprowadzić do rozmycia się granicy między światem realnym a wyobrażonym, lub — co niestety częste — do sprowadzenia świata realnego do roli podrzędnej wobec wyobrażonego. Po to właśnie są te zasady bezpiecznego RPG. Można je streścić bardzo krótko: rób co zechcesz, jak długo nie pociąga to ryzyka manipulacji samym graczem, nie zaś postacią. Czy ja zawsze przestrzegam zasad bezpiecznego RPG? Nie. W rzeczywistości bardzo często zarówno mnie, jak i moim partnerom w RPG zdarza się je łamać. Ale robimy to tylko i wyłącznie w gronie ludzi, których jesteśmy absolutnie pewni, którzy z całą pewnością nie pomieszą świata rzeczywistego z wyobrażonym, z którymi można sobie pozwolić naprawdę na wiele... Tak jak wiedziałem, że mogę na Gładionie grać wampiryczny pocałunek z Niką, jak wiedziałem, że mogę grać śmierć wampira z Meyerem autentycznie się z nim bijąc, jak wiedziałem, że mogę zamiast walczyć na paski (taki system walki na terenówkach) z Gniewkiem, po prostu zacząć się z nim łąć na miecze... tak wiem, że nie mógłbym, że nie wolno mi zrobić czegoś takiego z kimś, kogo nie jestem pewny. Mamy w rękach naprawdę potężne narzędzie. Sami często nie zdajemy sobie sprawy, że dając nam wspaniałą zabawę, wspaniałe przeżycia, może być ono diabelnie niebezpieczne. Uważajmy z tym narzędziem. Bardzo uważajmy, bo szkód możemy narobić ogromnych. Ot — taki mój apel...

~~Zew Kultury~~
~~Zlew Kultury~~
~~Żartowisko~~
~~Kraina Koszmarów~~
~~To nie jest kraina goblinów~~

[z przykrością zawiadamiamy, że nowy dział Portalu, który w zamierzeniu ma być śmieszny, nie ma śmiesznego tytułu. Smutne w dodatku jest to, iż tytułu nie ma nawet smutnego. Przepraszamy.
smutas Trzewiczek i reszta smutasów]

W imieniu Adama Hammudeha prosimy o pomoc przy nazwaniu działu żartów czasopisma Portal. Adam nie chce rysować do działu bez nazwy. Któż zresztą by chciał...
Prosimy o nadsyłanie pomysłów na tytuł działu na kartkach pocztowych na adres: Wydawnictwo Portal, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice. Z nadesłanych propozycji wybierzemy zwycięzcę, który oprócz niekwestionowanej chwały otrzyma ORYGINALNĄ pracę Adama Hammudeha wraz z autografem autora. W tym celu warto podać swój adres na kartce pocztowej.

W imieniu redakcji ogłaszamy także drugi konkurs — na scenariusz paska komiksowego, o objętości trzy do pięciu klatek treści oczywiście nawiązującego do gier RPG. Scenariusz zostanie zrealizowany piórem Adama lub innym piórem, które się tego podejmie. Scenarzyści zaś nie ominie nagroda. Vivat konkurs, vivat redakcja, vivat scenarzyści i nagrody!





Marcin Dobisz,
Filip Marković

SPOTKANIE W MUNARI

Mogliśmy przygotować dokładną recenzję Warhammera 40K. Mogliśmy napisać artykuły o strategii armii Eldarów i zakonu Blood Angels. Nie zrobiliśmy tego. Połączyliśmy te dwa tematy i powstało to, co lubicie najbardziej - battle report, raport z bitwy. Nie wiecie jak się gra w „czterdziestkę”? Chcecie zobaczyć jak powinno się (lub nie powinno) składać armie? Dziś nie będzie teorii. Nasze pomysły przejdą bezwzględny egzamin praktyczny...

Ta bitwa będzie całkiem zwyczajna. Standard Mission, 1500 punktów. W końcu to pierwsze spotkanie z „czterdziestką”. Obrońcami Imperium zagra Dobi, tajemniczą rasą z kosmosu - Phil. Po wstępnym losowaniu scenariusza okazało się, że trafiliśmy na Recon Mission. Wygra ten, kto zbiera więcej punktów zwycięstwa. Punkty dostaje się za niszczenie sił wroga, ale także za przedostanie się do strefy rozstawiania przeciwnika. A więc, niech wygra lepszy!

Blood Angelsto mój ulubiony zakon Space Marines. Wszystkim Krwawym Aniołom wzrasta siła i inicjatywa podczas natarcia (co czyni z nich prawdziwe maszyny do zabijania), podczas każdej tury istnieje 17-sto procentowa szansa, że Marines ruszą do przeciwnika bez rozkazu. Oczywiście Black Rage zbiera swoje żniwo — przed grą sprawdza się każdy oddział, czy któryś z jego członków nie zasili

szeregów Death Company. Tyle tytułem wstępu, a teraz przejdźmy do konkretów.

W misjach podstawowych wymagany jest jeden wybór HQ i dwa Troops, dlatego od nich zacząłem składanie armii przeciwko Eldarom. Chaplain, któremu towarzyszy od 4 do 6 Marines naznaczonych przez Black Rage - nie licząc tych, którzy do niego dołączą przed bitwą - jest moim najczęstszym wyborem. Wszyscy dostają Jump Packi, a Kapelan zostaje wyposażony w dwa Lightning Claws. Ten oddział jest szczególnie skuteczny przeciwko Eldarom, ponieważ zasada Ignore Injury (anulowanie rany na 4+) pomaga zmniejszyć straty w wyniku nieprzyjacielskiego ostrzału, który w znacznej większości wypadków ma AP 3 lub mniej. Strzał z kilku Starcannonów lub salwa oddziału Dark Reaper'ów powoduje wybite całego oddziału Marines. Dodatkowymi zaletami Kompanii Śmierci są duża mobilność, automatyczne zdawanie testów Ld i, co tu dużo mówić, dość znaczna siła w walce wręcz. Ponadto z moich doświadczeń wynika, że ten oddział ściąga na siebie większość ognia przeciwnika, co prowadzi do prostego wniosku — ktoś musi zginąć, aby żyć

mógł ktoś. Czyli dłużej pożyją Skauci oraz oddziały taktyczne Blood Angels. Ze Skautów korzystam bardzo często pomimo mniejszego save'a (4+ to i tak dość dużo), gdyż są tańsi i mogą mieć broń do walki wręcz, co znacznie zwiększa ich zdolności bojowe. Co do jednostek taktycznych, to postanowiłem wziąć 3 oddziały po około 8 Marines, każdy z ciężką bronią (przeciwko wrogim pojazdom) i bronią szturmową, zarówno przeciwpiechotną (miotacz płomieni), jak i przeciwko lekkim pojazdom lub szczególnie twardym postaciom (Plasma Gun). Jednostki taktyczne Space Marines muszą być przygotowane na wszystko i zdolne do działania w każdej sytuacji. Dlatego zawsze wyposażam je w oba typy broni, bo nigdy nie wiem, w jakich warunkach przyjdzie im działać. Nie chcę później pluć sobie w brodę, że poskapiłem im kilku punktów. Dodatkowo jeden z tych oddziałów pojedzie w Rhino APC, dzięki czemu uzyskam oddział o zwiększonej mobilności. Teraz pora na specjalistów, czyli Whirlwind i Land Speeder Typhoon przeciwko piechocie oraz Land Speeder z Multi Meltą i Dreadnought z Twin Lascannon i Missile Launcher przeciwko ciężko



opancerzonym celom, tudzież przeciwko *Wraithlordom*. Ścigacze swoje słabe opancerzenie nadrabiają mobilnością i całkiem pokazną siłą ognia, co czyni z nich bardzo kłopotliwe cele dla przeciwnika. Nie stosuję już *Predatora*, gdyż często zdarzało mi się, iż czołg ruszył do przeciwnika (1 na początku mojej tury) i mógł strzelać tylko z jednej broni. *Dreadnought* nawet, gdy się rusza może strzelać z dwóch broni, a poza tym żeby go łatwo zniszczyć nie wystarczy strzelić w boczny pancerz (przód i boki mają 12 pancerza). Natomiast samobieżna wyrzutnia *Whirlwind* ma bardzo duży zasięg, nie musi widzieć wroga, trafia zawsze i jest postrachem dla większości dobrych i drogich oddziałów piechoty, takich jak np. *Howling Banshees*, *Fire Dragons* czy *Swooping Hawks*. Chociaż warunkiem jego strzału jest nie ruszenie się z miejsca, a może się zdarzyć, że załódze coś strzeli do głowy i pognają w kierunku Eldarów, to nie jest to jednostka na tyle ważna (i droga) by mogło mi to pokrzyżować plany. Jako, że pozostało mi jeszcze sporo punktów postanowiłem utworzyć jednostkę o sporej sile zarówno podczas strzelania jak i w walce wręcz. Tutaj dobrym rozwiązaniem wydał mi się dowódca (*Leader*) z *Lightning Clawem*, *Storm Shieldem*, któremu towarzyszy pięciu Gwardzystów Honorowych. Jednego z nich wyposażylem w *Power Weapon*, dwóch w pistolety plazmowe. Cała szóstka pojedzie w *Razorback APC* z *Lascannonem* i *twin Plasma Guns*, dzięki temu zyskałem mobilność i siłę ognia (nigdy jej za wiele biorąc pod uwagę moje rzuty).

I tym oto sposobem powstała VIII Kompania Krwawych Aniołów, która powinna sprostać każdej sytuacji i

każdej zasadzce zastawionej przez Eldarów. Jestem przygotowany na dużo ciężkiego sprzętu, który należy fachowo zamienić w kupę złomu, jak i na ogromne ilości piechoty, którą trzeba wdeptać w ziemię. Nie straszna mi obrona ważnego celu, ani szybki rajd na pozycję wroga. Jedyne, czego się obawiam to moje pechowe kostki, ale na to już nic nie poradzę.

Moi Eldarzy kontra Krwawe Anioły Marcina... Wiedziałem, co mnie czeka. Intensywne myślenie, zacięta bitwa i emocje do ostatniej tury. A do tego raport z tej rozgrywki miał się pokazać w Portalu... Dzień zapowiadał się ciekawie.

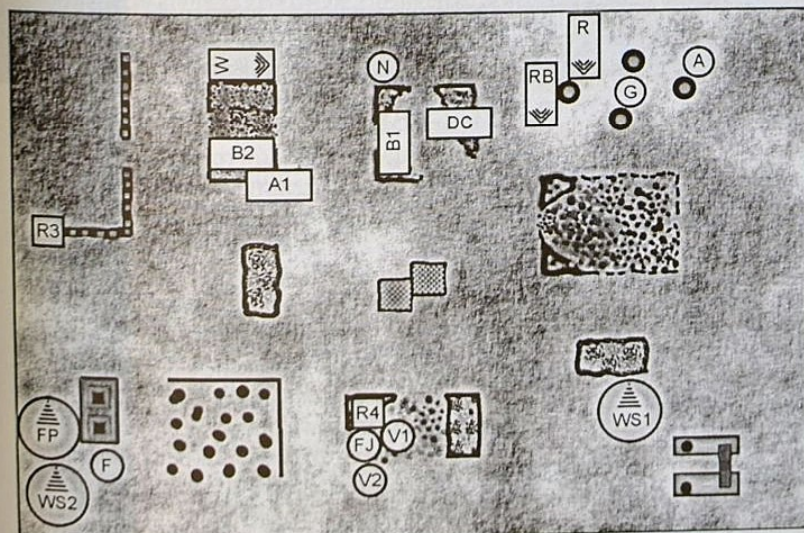
Umówiliśmy się na rozegranie którejs z standardowych misji. Są to proste, ale ciekawe scenariusze. Aby osiągnąć wyznaczony w nich cel, nie są najważniejsze siła ognia armii czy jej umiejętności w walce wręcz. To, co się liczy to szybkość, możliwość sprawnego manewrowania i przegrucania swych oddziałów w odpowiednie miejsce. Mając to na uwadze, przystąpiłem do przygotowywania rozpiski.

Armie zacząłem konstruować od tyłu, wybierając najpierw to, co chciałem, a dopiero na końcu skoncentrowałem się na obowiązkowych oddziałach. Na pierwszy ogień poszły dwa duże, elitarne regimenty: 10 *Howling Banshees* i 10 *Fire Dragons*. Obydwoma dowodzili odpowiednio wyposażeni *Exarchowie*, obydwa otrzymały niezwykle szybkie i trudne do zniszczenia środki transportu, czyli *Wave Serpenty*. Jedna z tych latających maszyn otrzymała broń do niszczenia opancerzonych celów, druga - do eliminacji piechoty. Kolejny mój wybór to 9 *Swooping Hawks* -



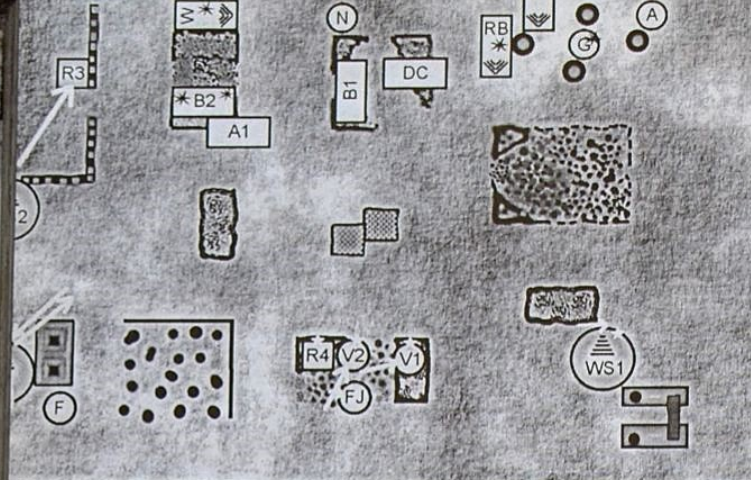
szybkie, dobrze strzelające, a dzięki *Exarchowi* i jego mocy groźne także w walce wręcz. Wsparcie ogniowe na długim zasięgu miały zapewnić kolejne pojazdy - *Fire Prism* i 2 *Vypery*. Resztę punktów przeznaczyłem na 7 *Rangerów* (w dwóch oddziałach) i dwóch proroków. Ci ostatni mieli wyposażeni w *Singing Spears*, mieli też tą samą moc - *Guide*, umożliwiającą powtórzenie niecelnego rzutu przy strzelaniu. Pierwszy *Farseer* (jeżdżący na *jetbiku*) miał wspomagać *Vypery*, drugi został oddelegowany do opieki nad *Fire Prismem*. Tak wyglądało moje 1500 punktów.

A jak wyglądał mój plan? Kiedy okazało się, że gramy *Recon Mission*, postanowiłem jak najszybciej znaleźć się na połowie stołu przeciwnika. W ten sposób chciałem utrudnić Marcinowi przerzucenie jego oddziałów pod moją krawędź stołu (a to jest celem tego scenariusza). Miałem nadzieję, że w walce wręcz wyjdziemy „na równo”. Wygraną miały mi zapewnić szybkie maszyny, które w ostatnich rundach gry przedostaną się do strefy rozstawiania Marcina, dostarczając mi jakże ważnych punktów zwycięstwa.



POLE BITWY

Bój toczy się na zgłiszczach miasta tak, więc większość terenów to domy i ruiny dające *cover save* 5+. Te drugie wraz z gruzem na północny wschód od centrum pola bitwy są traktowane jako trudny teren.



wroga próbującego ich zatrzymać. Na ich toporne maszyny, na prymitywną technikę. Pojazdy Eldarów cicho, z gracją ustawiły się w sytuacji dogodnej do strzału. Tylko transportujący oddział Smoków *Wave Serpent* poleciał daleko, chowając się za kamiennym murem. Pierwsi zaczęli strzelać zwiadowcy. Pociski z ich snajperskich karabinów przyniosły cichą śmierć dwóm członkom oddziału ukrywającego się w ruinach na lewej flance, tam gdzie leciały już Smoki. Po nich za spust pociągnęły załogi pojazdów. Jeden z *Vyperów* zniszczył potężne działo laserowe na *Razorbacku*, *Wave Serpent* na prawej stronie pola bitwy i *Fire Prism* na lewej uniemożliwiły strzał odpowiednio ścigaczowi z *multi-melta* i wyrzutni *Whirlwind*.

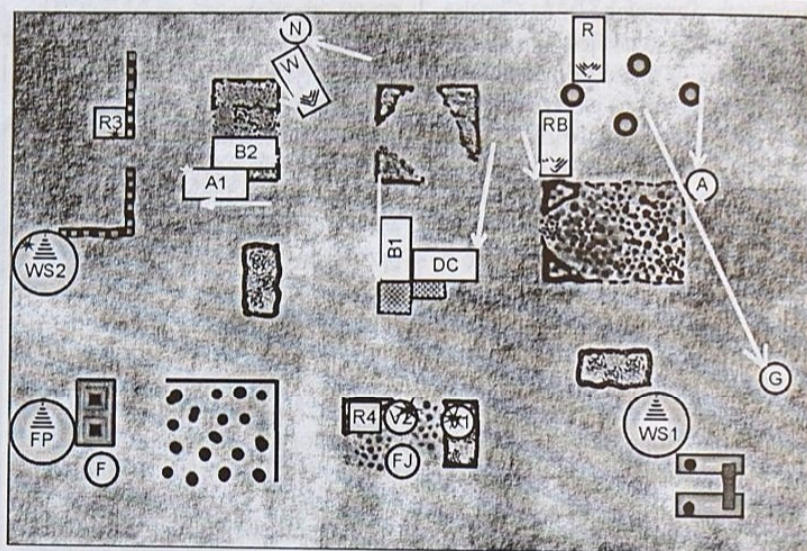
TURA 1 - ELDAR

Dowodzący armią prorocy An'dalin i Rhyndia nie musieli wydawać rozkazów. Ich żołnierze wiedzieli, co mają robić. Cel znajdował się przed nimi. Patrzyli się z politowaniem na

Fire Prism wyposażony jest w *Crystal Targeting Matrix*. To urządzenie pozwala mu na strzał w trakcie wykonywania ruchu. Przez całą bitwę pojazd ten wychylał się zza budynku, strzelał i wracał na swoje miejsce, gdzie sam nie mógł być trafiony.

TURA 1 - BLOOD ANGELS

Rozkaz był jasny - przebić się w głąb sił przeciwnika. Nikt nie pytał dlaczego, rozkaz to rozkaz. Zresztą, wojska Krwawych Aniołów nie mogły doczekać się walki. Obydwa ścigacze i stary Nihmrod ruszyły nie czekając na hasło dowództwa. Środek linii zakonu też nie wytrzymał. Oddział taktyczny zbliżył się szybko do kolejnego budynku dającego mu schronienie. Jeden członek tej jednostki dołączył przed bitwą do Kompanii Śmierci wzmocnionej już przez trzech ochroniarzy Dominika. Reszta armii ustawiła się tak, by móc wyrządzić jak największe szkody zdradliwym Eldarom. Tylko skauci widzieli piechurów, strzałami ze swej broni zabili jednego z Rangerów. *Dreadnought* Nihmrod trafił wyrzutnią ukrytą za murem maszynę wroga, jej pilot jakimś cudem zdołał opanować swój pojazd. Mniej szczęścia miały słabiej opancerzone *Vypery*. Pocisk raketowy spowodował zniszczenie



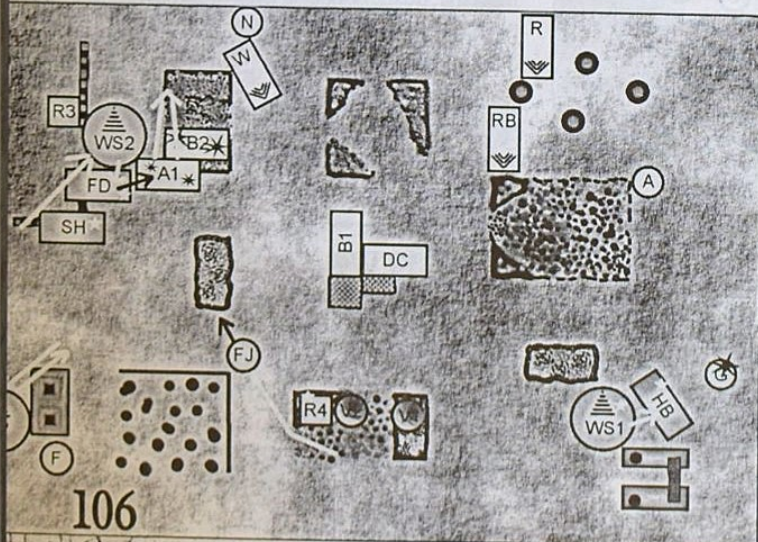
pierwszego, *plasma gun* umieszczony na transporterze dowódcy Dominika lekko tylko zahaczył drugiego. To wystarczyło, pilot tracąc kontrolę nad sterami uderzył w ścianę budynku. Kolejny wybuch wstrząsnął ruinami, gęsty, czarny dym unosił się w górę.

Każdy oddział w armii *Blood Angels* przed ruchem rzuca kostką. Jedynka oznacza przymusowy ruch o $d6''$ do przeciwnika. Czasem jest to przydatne (przyjrzyjcie się *Death Company* w późniejszym fragmencie bitwy), czasem nie. W tej turze oddział taktyczny wyszedł z ruin na otwarte pole, nie mógł też strzelić z broni ciężkiej.

TURA 2 - ELDAR

Szybka strata dwóch pojazdów rozwścieczyła proroka An'dalina. Nadszedł czas zemsty! Oddział Zjaw opuścił transporter próbując zestrzelić wrogi ścigacz. Niestety, ich broń okazała się za słaba. Dopiero strzał *starcannon* z pokładu *Wave Serpenta* zdołał go zniszczyć. Tymczasem po przeciwległej stronie pola bitwy rozpętało się piekło. Z nieba spadł oddział *Swooping Hawks*, a ze swojego pojazdu wysiadły Smoki. Połączone siły zwiadowców, Sokołów i Smoków unicestwiły cały oddział taktyczny przyczajony w ruinach i prawie połowę Skautów. Następnie jednostka *Fire Dragons* ze swym dowódcą uderzyła na niedobitki wroga. Pozostali przy życiu skaut wycofał się w oczekiwaniu na wsparcie.

Howling Banshees, strzelając do *Land Speedera* powinny go, jeśli nie zestrzelić to co najmniej uszkodzić, a niestety



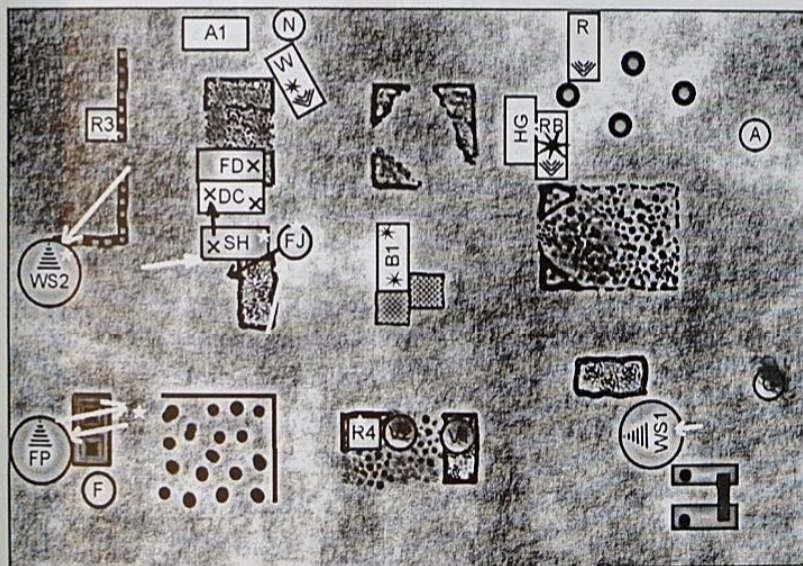
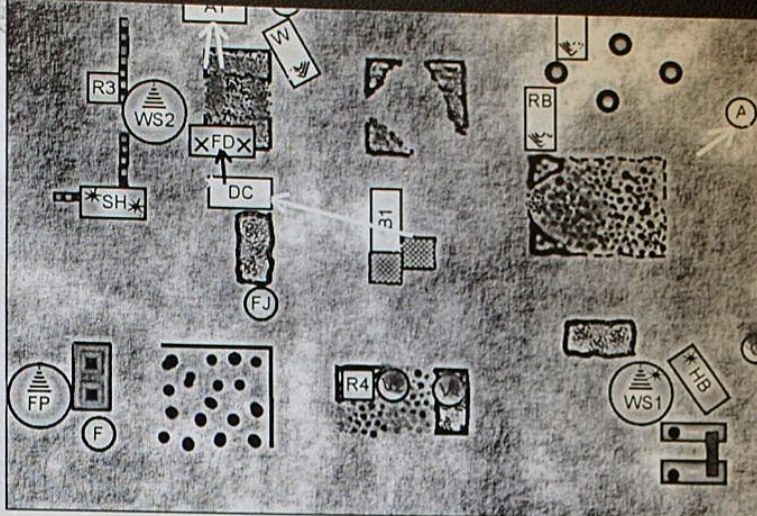
tak się nie stało. W powyższej sytuacji musiał interweniować *Starcannon* z pokładu *Wave Serpenta*, którego chciałem użyć przeciwko zupełnie innemu celowi

TURA 2 — BLOOD ANGELS

Krwawe Anioły musiały odzyskać inicjatywę. Każda jednostka obrała swój cel. Strzał z transportera dowódcy Dominika i ścigacza pozbawiły życia dwie niezwykle groźne wojowniczkę z oddziału *Howling Banshees*. Wyrzutnia *Whirlwind* ostrzelała oddział, który pojawił się przed krótką chwilą, w wyniku czego zginęło trzech Sokołów. Reszta jednostek próbowała uszkodzić

latające *Wave Serpenty*, ale tylko pocisk raketowy wystrzelony z *Rhino* zdołał chwilowo unieszkodliwić pojazd Zjaw. Sam Lazarus ze swoją Kompanią Śmierci z nie zwykłą

szybkością i żądzą mordu uderzył na Smoki. Pięciu Eldarów poległo, ale reszta oddziału postanowiła walczyć dalej. Przekleństwo Krwawych Aniołów, które powoduje, że dany oddział rusza się dodatkowe d6" w pewnych momentach jest bardzo przydatne. Kapelan z *Death Company* przeleciał 16", po czym pokonał kolejne 6" przy szarży do przeciwnika. Taki niespodziewany atak może bardzo popsuć szyki przeciwnikowi.



TURA 3 — ELDAR

Wave Serpenty poszukały schronienia przed ciężkim ostrzałem ze strony wroga. Jeden z nich chciał jednocześnie unicestwić niosącego cały arsenał broni *Dreadnoughta*, ale

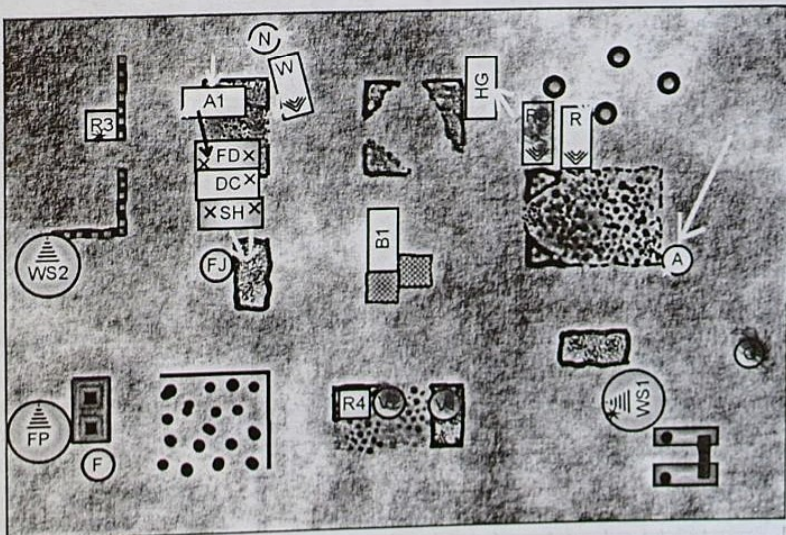
manewr okazał się trudny do wykonania. *Fire Prism* spisał się lepiej niszcząc kompletnie przewożący Gwardię Honorową *Razorback*. Prorok An'dalin trafił swą bronią samobieżną wyrzutnię przed sobą, uniemożliwiając jej strzał

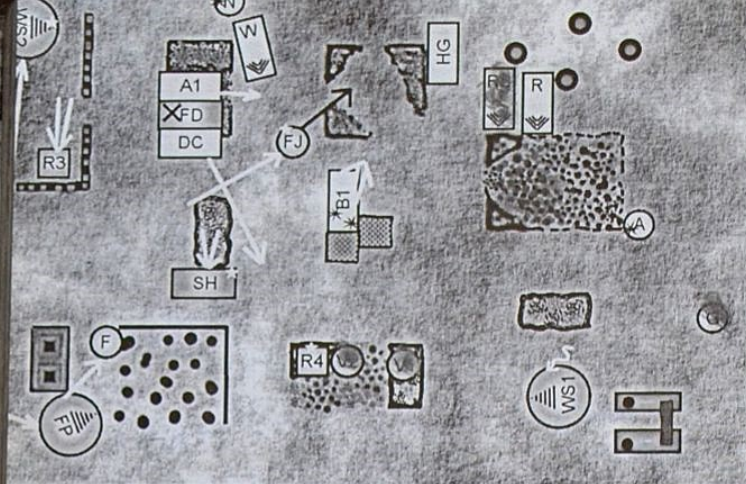
w najbliższym czasie. Zwiadowcy Eldarów skierowali swe karabiny snajperskie w stronę ostatniego skauta. Ten jakimś cudem nie odniósł żadnych obrażeń! Jednostka Sokołów przed wkroczeniem do walki z Lazarusem zastrzelił dwóch *marines* w centrum pola bitwy. *Exarch* Sokołów powalił trzech przeciwników, ci odwzajemnili się zabijając dwóch Eldarów. Kapelan Lazarus stoczył zacięty pojedynek z dowódcą Smoków, z którego obaj wyszli bez szwanku. Bój w ruinach w dalszym ciągu nie przynosił rozwiązania.

Jedną z najbardziej morderczych kombinacji jest *Exarch Swooping Hawks* ze specjalną zdolnością *Sustained Attack* i *Power Weaponem*. Umiejętność ta pozwala na ponowny rzut na trafienie za każdy celny (trafiony) atak. Przy dużej liczbie ataków, wysokiej walce wręcz i broni energetycznej, która anuluje pancerz przeciwnika, można bardzo zaszkodzić nawet dobrem jednostkom przeciwnika.

TURA 3 — BLOOD ANGELS

Cała armia zajęła nowe pozycje. Strzały Krwawych Aniołów nie przyniosły spodziewanego efektu. Jedynie załoga transportera Zjaw została ogłuszona przez wyrzutnię rakiet oddziału taktycznego, a skaut zabił jednego Rangera. W walce wręcz Lazarus zranił go w odwiecie. Jego oddział poradził sobie doskonale eliminując kolejnych czterech wrogów i powodując wycofanie się trzech pozostałych przy życiu Sokołów. Nie potrafili jednak złamać morale *Exarcha* Smoków.





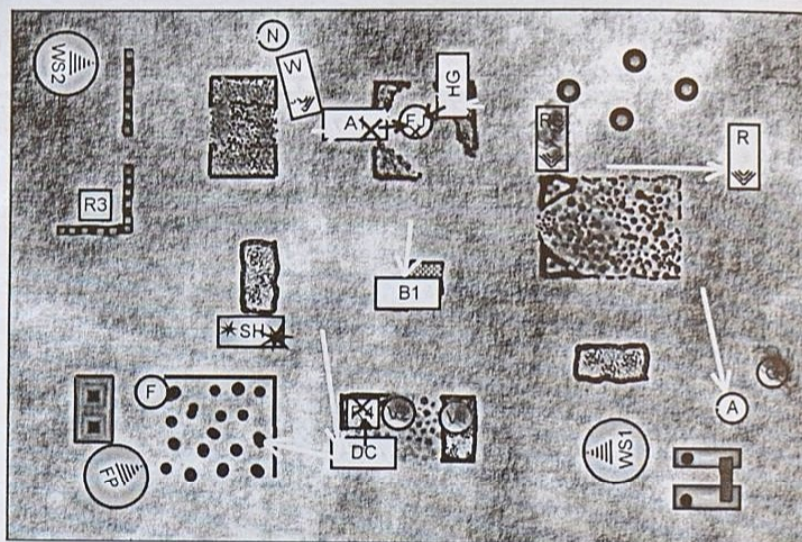
TURA 4 — ELDAR

Strata całego swojego oddziału spowodowała opuszczenie zajętej wcześniej pozycji przez zwiadowcę. Pojazdy Eldarów uszkodziły poważnie maszyny wroga. *Fire Prism* zniszczył jedną z broni *Land Speedera*, a *Wave Serpent* unieruchomił *Nihmroda*. Pod ciężkim ostrzałem znalazł się oddział taktyczny, który po stracie dwóch żołnierzy postanowił oddalić się od przeciwnika. Kapłan *Lazarus* wreszcie oczyścił teren, zabijając walczącego z nim *Exarcha*. Wraz ze swym oddziałem ruszył w poszukiwaniu nowego celu.

Wydawałoby się, że zasięg broni 48" w zupełności wystarcza, ale są sytuacje w których może się on okazać niewystarczający. *Fire Prism* ma działo o ogromnej sile rażenia oraz zasięgu 60". To pozwala prowadzić ostrzał nawet po przekątnej pola bitwy, martwiąc się jedynie o to czy trafimy cel.

TURA 4 — BLOOD ANGELS

Po poprzedniej zwycięskiej walce *Death Company* po raz kolejny udowodniła swoją wysoką skuteczność w walce, eliminując kolejne dwa oddziały — zwiadowców i wycofujących się Sokołów. Następnie *Lazarus* wraz ze swoją grupą szturmową przeskoczyli ruiny budynku, na którym walczyli, lądując na wysypisku w pobliżu wrogiego dowódcy i *Fire Prisma*. Jednostka taktyczna przegrupowała się do budynku. Cała armia wykazała się wyjątkową nieudolnością w posługiwaniu się bronią strzelecką, nie czyniąc przeciwnikowi żadnej szkody. Prorok w ruinach został zaatakowany przez dowódcę Dominika z jednej, a przez Skauta z drugiej strony. Ten czyn okazał się dużym błędem ze strony tego ostatniego, który poległ od ciosu *An'dalina*. W odwecie młody dowódca *marines* zdołał zranic swojego przeciwnika.



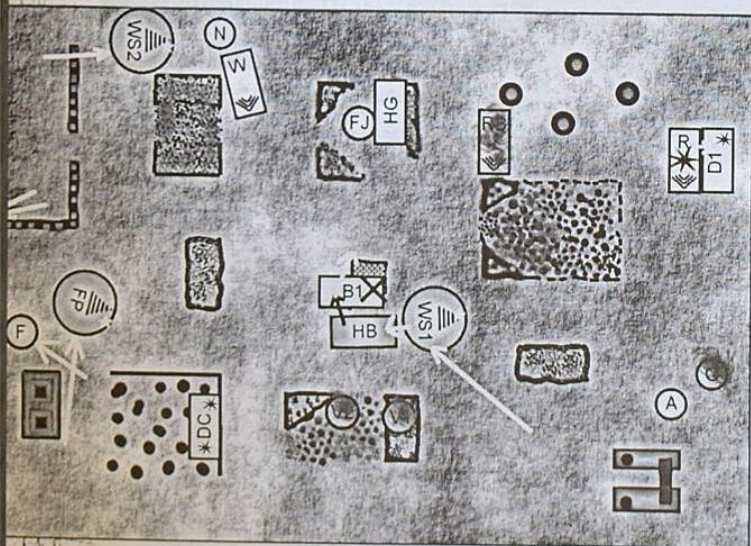
Zasada, która chyba najbardziej wzbudza moje mieszane uczucia jest *Sweeping Advance*. Po pokonaniu lub wybiciu w pień wrogiego oddziału, można (*Krwawe Anioły* muszą ścigać

wrogie jednostki) wykonać dodatkowy ruch 2d6" lub 3d6". Jeśli tak się stanie w turze przeciwnika, to w naszej turze możemy wykonać normalny ruch (jak w przypadku *Death Company*). Ale są i poważne wady tej zasady...

TURA 5 — ELDAR

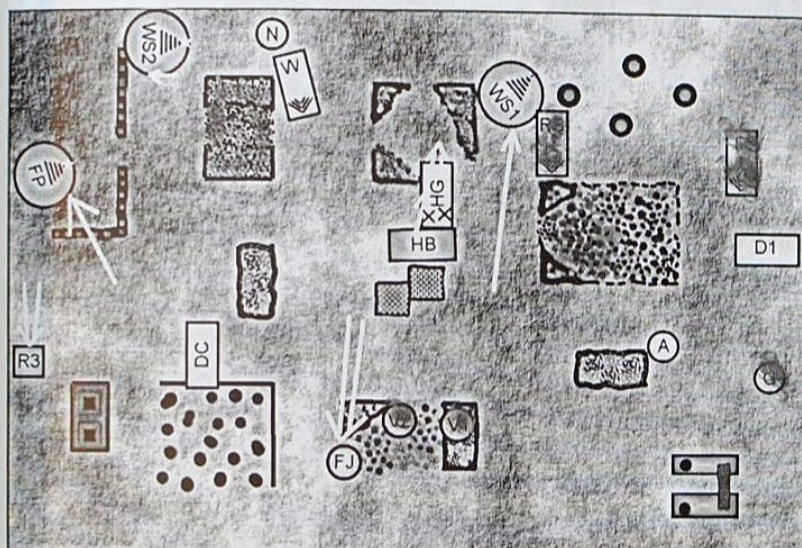
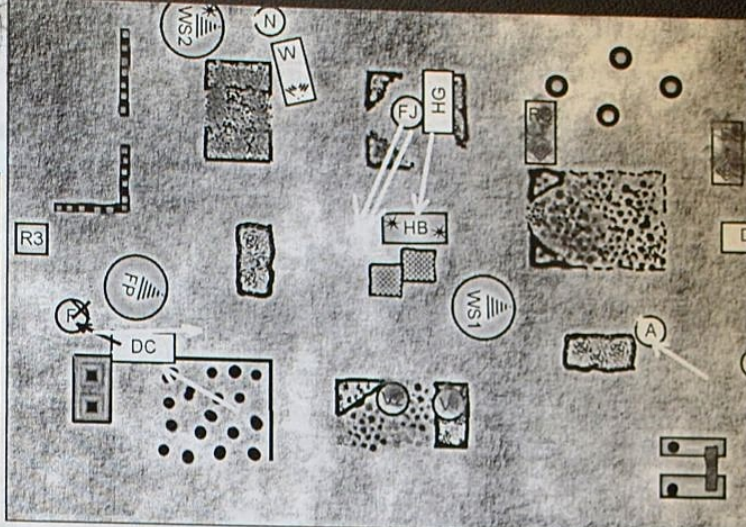
Teraz Eldarzy postanowili zadać decydujący cios, tak by zwycięstwo należało do nich. Sztuka ta udała się *Zjawom*, które bez trudu zabiły cały oddział taktyczny stacjonujący w budynku i ruszyły z pomocą *Prorokowi* toczącemu śmiertelny bój w ruinach. Natomiast ich pojazd, śląc serię pocisków plazmowych zniszczył transporter wroga. W wielkim wybuchu śmierć znalazło kilku żołnierzy. Dwóch członków *Kompanii Śmierci* wyparowało po strale *Fire Prisma*, co jednak nie przeraziło tych nieustraszonych wojowników. Drugi *Wave Serpent* nie zdołał trafić wyrzutni *Whirlwind*, zaś walka w ruinach między dwoma dowódcami okazała się bardzo wyrównana i nie przyniosła żadnych większych rezultatów.

Prorok jadący na *Jetbike* nie tylko jest o wiele szybszy, gdyż zawsze może wykonać ruch w fazie szturm (nawet gdy nie ma przeciwnika w zasięgu 6"). Jest on również wytrzymalszy, dzięki czemu dużo trudniej go zranic czy zabić.



TURA 5 — BLOOD ANGELS

Biorąc lekcję z poprzedniego strzelania, tym razem każdy pocisk okazał się być skuteczny. Skoncentrowany ostrzał *Whirlwinda* i *Land Speedera* pozbawił życia trzy *Howling Banshees*. Nihmrod zniszczył broń pokładową *Wave Serpenta*. Prorok An'dalin wiedział, że jego zadanie zostało już wykonane. Nie chcąc ryzykować postanowił ustąpić miejsca Zjawom w walce z Gwardią Honorową. Lazarus i jego jednostka dopadła uciekającego proroka. Rhyndia nie miał żadnych szans. Kapelan wskazał na niedobitki armii Eldarów.



TURA 6 — ELDAR

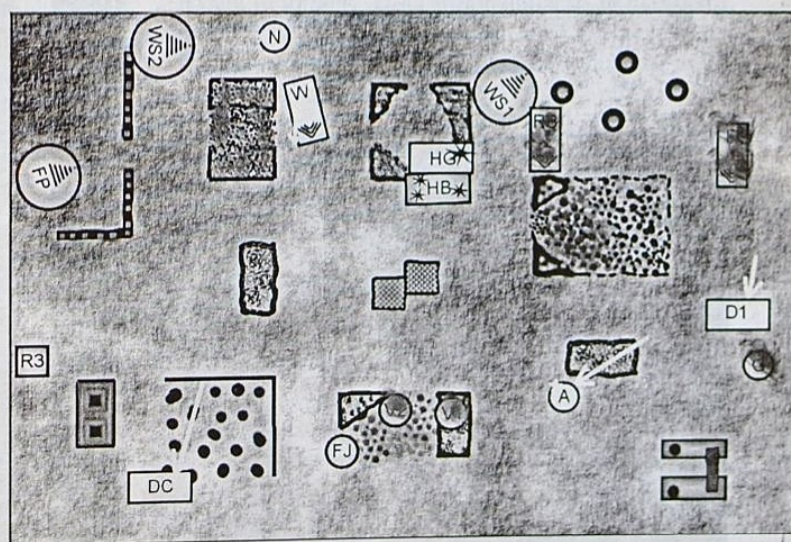
Ciągle działające pojazdy Eldarów, korzystając z mocy swoich silników poleciały daleko wpród, realizując w ten sposób założenia misji. Zjawy pokazały po raz kolejny jak potrafią walczyć. Ich *Exarch* jednym ciosem swej broni prawie przecięła na pół wrogiego dowódcę, jej towarzyszkę uporały się z jednym gwardzistą. Drugi postanowił ratować się ucieczką.

Ogromną zaletą *skimmerów* jest możliwość przebycia 24", co przydaje się do zajęcia dogodnej pozycji zapewniającej spełnienie celów misji.

TURA 6 — BLOOD ANGELS

Załoga wyrzutni *Whirlwind* dopadła przekleństwo zakonu Blood Angels i zamroczeni rzadzą krwi ruszyli w przód. *Death Company* i ścigacz wypełnili rozkazy dowództwa przebijając się przez linie Eldarów. Ostatni oddział taktyczny mimo usilnych starań nie zdołał tego dokonać w wyznaczonym czasie. Gwardzista atakowany przez Zjawy zastrzelił jedną z nich zanim zginął. Nie zabiła go jednak broń przeciwnika, lecz odłamek rakiet wyrzuszonych z *Land Speedera* w oddział *Howling Banshees*. Jedynie *Exarch* przeżyła nawałnicę pocisków. Nihmrod prowadząc ostrzał z bardzo niewielkiej odległości nie zdołał przebić się przez pole siłowe *Wave Serpenta*. Bitwa dobiegła końca.

Główną wadą *Sweeping Advance* jest możliwość ostrzału wrogiego oddziału, który dogonił naszą wycofującą się jednostkę w swojej turze. Następną fazą strzelania należy do nas i przez to wszystkie nasze oddziały zdążą jeszcze otworzyć ogień do goniącego wroga co nie wyjdzie mu na dobre (z 4 Zjaw została tylko *Exarch*).



KRWAWI ANIOŁY - BLOOD ANGELS		ELDARZY - ELDAR	
DC	KAPŁAN LAZARUSZ I KOMPANIA ŚMIERCI CHAPLAIN LAZARUS & DEATH COMPANY	FU	PROROK ANDALIN NA JETBIKU FARSEER ANDALIN ON JETBIKE
HG	DOWÓDCA DOMINIK I GWARDIA HONOROWA LEADER DOMINIC & HONOUR GUARD	F	PROROK RHYNDIA FARSEER RHYNDIA
A1	SKAUCI SCOUTS	HB	ZJAWY HOWLING BANSHEES
B1	ODDZIAŁ TAKTYCZNY SPACE MARINES TACTICAL SQUAD	FD	SMOKI FIRE DRAGONS
B2	ODDZIAŁ TAKTYCZNY SPACE MARINES TACTICAL SQUAD	SH	SOKOŁY SHOOPING HAWKS
D1	ODDZIAŁ TAKTYCZNY SPACE MARINES TACTICAL SQUAD	R3	ZWIADOWCY RANGERS
RB	TRANSPORTER RAZORBACK APC	R4	ZWIADOWCY RANGERS
R	TRANSPORTER RHINO APC	WS1	WAVE SERPENT
W	WYRZUTNIA SAMOBIEŻNA WHIRLWIND	WS2	WAVE SERPENT
	(N) DREADNOUGHT NIHMROD	FP	FIRE PRISM
	(G) ŚCIGACZ LAND SPEEDER	V1	TYPER
	(A) ŚCIGACZ TAFUN LAND SPEEDER TYPHOON	V2	TYPER

Potyczka z Philem okazała się bardzo wyrównana, o czym świadczy 170 punktów różnicy na korzyść armii Eldarów. Po zobaczeniu tylu szybkich pojazdów, moim głównym celem było jak najszybsze ich zestrzelenie. Sposobności ku temu nie brakowało, jednak element losowy okazał się decydujący. Poza tym większość jednostek zrobiła to, czego się spodziewałem (zginęli głośno i po wojskowemu). Z drugiej strony Kapelan z *Death Company* rządził na polu bitwy niszcząc wszystko, co stało mu na drodze. Dość poważnie obawiałem się oddziału *Howling Banshees*, który mógł uderzyć na moje wojska wcześniej niosąc im śmierć i zniszczenie. Gdybym natomiast miał nawet przeciętne rzuty podczas strzelania mógłbym zestrzelić co najmniej jeden z *Wave Serpentów*, a wtedy losy bitwy potoczyły się zupełnie inaczej. Improwizacja i przystosowanie - za to właśnie uwielbiam tę grę.

A nie mówiłem? Nie wiedzieliśmy, kto wygra do ostatniej tury. Bardzo zacięta potyczka, jednak w końcu udało mi się wydrzeć zwycięstwo. Jestem całkiem zadowolony z poczynąń mojej armii, wszystkie oddziały robiły to, co założyłem przed bitwą. Gra toczyła się na połowie stołu „należącej” do Marcina, a moje latające pojazdy wylądowały w końcu tam, gdzie należało. Szkoda tylko, że *Vyper*y zostały tak szybko zniszczone, a *Death Company* zniszczyła połowę moich sił. Naprawdę, niewiele brakowałoby wygranej przypadła memu rywalowi. Aha, jeszcze jedna sprawa. Nasze kostki zostały przeklęte. Nie widziałem jeszcze takiej liczby nieudanych rzutów, nie pomagała nawet możliwość przerzucenia niektórych z nich. Krótko mówiąc, spotkały się dwie bandy nieudaczników i ślepców... Na szczęście pech rozłożył się równomiernie między nas, także wynik bitwy nie został wypaczony. Podsumowując — ta gra to było parę godzin super zabawy.



Internetowy Sklep z Grami

NOSTROMO



Niemal 3000 pozycji.
Na pewno znajdziesz coś
dla siebie.

www.nostromorpg.pl



Piotr Smolański Gra Terenowa

Tam i bez powrotu, także od Falconu przez Gladion do Flamberga, czyli tekst niekrótki i niedługi ot w sam raz ręką badziewnego kreta vel lajtowego turlacza Nurglitcha spisany na klawiaturze zwykłej, bo ta pęknięta na dwoje to popapraństwo i, panie, zupełny upadek obyczajów.

Siedzieliśmy sobie z kolegami na murze zamku mirowskiego. Mirów jest w miarę dobrze zachowany, nietrudno byłoby go odnowić. Była niezbyt charakterystyczna dla Gladionów noc, bo ciepła, pogodna, mróz miał nadejść dopiero za kilka godzin. Nie było też obowiązkowego deszczu o 22 — zupełny, panie, upadek obyczajów, dawniej według tego deszczu można było zegarki regulować. Ciepła, spokojna noc. Niesamowita noc. Mirów stoi na sporym pagórze, z jego murów widać na wiele kilometrów wokół lasy, kilka dróg, domy — widok jest więcej niż warty pobrudzenia się przy wspinaniu na wystający najwyżej kawałek muru obronnego. Tej nocy z lasu wstała mgła — bardzo szybko pod siwym oparem znikły korony drzew, obóz, potem wioska, mgła szła coraz wyżej, jak jakaś armia ze snu, podeszła pod mury zamku — poza nią nic wokół nie istniało. Siedzieliśmy majtając nogami chyba z półtorej metra nad białawą taflą, widok był niesamowity, szczególnie z jasną plamą w miejscu, w którym mgła zatopiła BAR i jego światła. Blask księżyca odbijał się od tego spokojnego morza, nadawał wszystkiemu jakiś niesamowity kolor, niby wszystko było takie samo jak zawsze, ale jakieś inne. Oczywiście — profani — nie traciłszy czasu na dłuższą kontemplację i zaczęliśmy konkurs beknięć, które odbijały się od siwej tafli jak od ściany wielokrotnym echem. Ale gdzieś między tymi wygłupami a rozmowami z Kamilem zdałem sobie sprawę z niesamowitej radości jaka wtedy we mnie była, jakby przyszła razem z tą mgłą. Byłem na Gladionie. Wszystkie codzienne problemy zostały gdzieś daleko, przede mną były dni wspaniałej zabawy, każdy lepszy od poprzedniego. Wiedziałem, że po tym wszystkim przyjdzie dół pokonwentowy, tak było po Gladionie zawsze (pamiętam ten szok po Falconie — prekursorze Gladionów — że to już? Już się skończyło?), ogromny żal, że przygoda dobiegła końca a następna dopiero za rok, ale w tej chwili, siedząc na relingu płynącego we mgle zamku byłem absolutnie szczęśliwy. Miewam takie momenty na tych terenówkach. Chwila, kiedy stałem na murze Bobolic, nad kilkunastometrowym pionowym urwiskiem, wywrzaskując moje powitanie Gladionu, moment, kiedy siedzieliśmy z Fantą przy ogromnym ognisku i nuciłiśmy melodie z Gwiezdných Wojen, krótka chwila przed jedną z bitew o zamek — to takie stopklatki, momenty które wryły mi się w pamięć z całym bogactwem szczegółów. Z każdej kolejnej gry terenowej przywożę takie momenty. Nie tylko ja. Gladionowicze mają swój język, który tylko oni rozumieją, którym tylko między sobą mogą mówić, hermetyczny i niedostępny dla tych, którzy na tym konwencie nigdy nie byli.

Gladiony się skończyły. Kraina przeszła do historii — pamiętać je będziemy bardzo ciepło. W wielu miejscach to robiliśmy, zrobić i tu. Dziękuję Brunonowi „Elfowi” Stefańskiemu

i jego lepszej połowie — Patrycji „Patusi” Gacek. Rafałowi „Alienasowi” Kaczmarczykowi. Michałowi „Misiowi” Madeckiemu. To głównie oni ciągnęli Gladion przez wiele lat. Potem przejęli go my — ze starej ekipy został Elf i Patusia, przez jakiś czas Misiu, ale zjadły go obowiązki. Doszedłem ja, Mirek Meyer, Michał Oracz, ostatnio Szyszak.

Gladiony się zakończyły. Na koniec każdego konwentu śpiewaliśmy piosenkę „już nie wrócę na Gladion”. Śpiewając ją rok temu wiedzieliśmy, że po raz pierwszy mamy właśnie to na myśli — nie wrócimy. W te wakacje zaczynamy przygodę z Flambergiem — bo skończyła się ta konkretna formuła konwentu, ale nie sam konwent. Ci sami ludzie, którzy przyjeżdżają zawsze na Gladiony, pojawiają się i na Flambergu. I wielu wielu nowych, tych, którzy nigdy na grze terenowej nie byli. Może czas na kilka wyjaśnień.

Co to jest gra terenowa?

Podam tu formułę, którą stosowaliśmy na Gladionach i która będzie decydowała o Flambergu. Na Orkonie (drugiej z dwóch wielkich gier terenowych, które odbywają się w wakacje) wygląda to inaczej, mniej formalnie i bliżej larpa, ale o Orkonie mówić nie mogę, bo po prostu nigdy na żadnym nie byłem. Cytat z tekstu, który napisałem na stronę konwentu, tłumaczącego o co chodzi:

Gra terenowa jest wielkim zlotem miłośników rpg i nie tylko. To jedna wielka gra, rozpisana na kilkadziesiąt, bądź (jak na Flambergu) ponad setkę osób. Jak w grach fabularnych występuje tu podział na graczy i bohaterów niezależnych. Nie ma jednego Mistrza Gry, scenariusz jest bardzo płynny i równoległy, nieliniowy. Koordynatorzy czuwają nad przebiegiem całej gry, nad rozwijaniem się jej scenariusza, w końcu nad przestrzeganiem jej zasad. Flamberg to trzy dni (czasem z kawałkami nocy) gry terenowej - dzień po dniu, w czasie rzeczywistym, bez gwałtownych skoków akcji. Na Flambergu występuje następujący podział

: **Gracze:** poruszają się drużynami, liczącymi do ośmiu osób, prezentującymi zależny od samych graczy przekrój historii postaci, profesji, umiejętności. Na terenie gry mogą realizować swoje cele, mogą wykorzystywać innych, mogą sami być wykorzystywani do wykonywania jakichś zadań, mogą w końcu (i powinni) po prostu grać i dobrze się bawić. Drużyny są (z powodu mechaniki gry) niepodzielne - gracz, który samowolnie się odłączy, szybko ginie. Wyjątkiem są zwiadowcy (osobna profesja), którzy mogą się odłączać od drużyny i poruszać samodzielnie. Każdej drużynie towarzyszy:

Duch opiekuńczy: jest dla drużyny kimś zbliżonym w pewnym sensie do Mistrza Gry. Czuwa nad przestrzeganiem przez graczy zasad mechaniki, rozsądza spory na jej tle, nadzoruje przebieg walk, czasem wprowadza opisy tam, gdzie

teren gry wygląda wewnątrz scenariusza inaczej niż naprawdę, bądź wtedy, gdy z graczami dzieje się coś szczególnego. Jednym słowem - gdy w rzeczywisty sposób nie da się ukazać tego, co opisuje. Jak w sporcie - decyzje Ducha Opiekuńczego są ostateczne i nieodwołalne, obowiązują nawet dla koordynatorów i twórców scenariusza. Jeden duszek przypada na jedną drużynę, duszki nie biorą udziału w samej grze - są tylko (i aż) arbitrami.

NPC, bohater niezależny: npc mogą (lecz nie muszą) poruszać się w grupach, mogą też poruszać się pojedynczo. Sami nadzorują przestrzeganie przez siebie mechaniki i sami są dla siebie duchami opiekuńczymi (choć werdykt rzeczywistego duszka jest dla nich zawsze ostatecznym prawem). Realizują cele wskazane im przez twórców scenariusza i zgodnie z ich rolami wewnątrz gry, w każdej też chwili twórcy scenariusza mogą nakazać im pewne zachowania bądź typ gry, jeżeli tego wymaga sam scenariusz i dostosowanie go do rzeczywistego przebiegu gry. Bywają NPC niezwykle potężni, jest to jednak bardzo rzadkie. Z powodu wielkiej odpowiedzialności ciążyącej na bohaterach niezależnych, rekrutują się oni najczęściej spośród osób, które twórcy scenariusza znają i którym ufają (choć często pomniejsze role dostają też obce osoby).

Koordynatorzy: są to organizatorzy, czuwający nad przebiegiem scenariusza i dostosowaniem go do nieprzewidywalnego bądź co bądź przebiegu gry. W swoich uprawnieniach są podobni duszkom opiekuńczym, choć w odróżnieniu od nich mogą też brać udział w grze. Mogą rozsądzać kwestie sporne dotyczące faktów, bądź mechaniki, mogą wprowadzać opisy i nowe sytuacje.

Całość składa się na wielką i nieprzewidywalną grę, której ostateczny przebieg jest wypadkową dążeń, gry, planów i działań wszystkich, którzy w niej uczestniczą - a więc około 200 osób. Scenariusz nie jest sztywny i zawsze zmienia się w trakcie gry - pojawiają się nowe sytuacje, zmieniają wątki, pojawiają nowe fakty. Grający współtworzą budowany wokół nich świat, mają na niego ogromny wpływ. W grze terenowej niemożliwy jest scenariusz liniowy, nikt nie jest kulą toczącą się w rynnę - istnieje pełna swoboda decyzji wraz z koniecznością ponoszenia ich konsekwencji. A wszystko to - walki, gonitwy, rozmowy, pertraktacje, zasadzki, kłamstwa, miłości i nienawiści - wszystko to na żywo, nie na ekranie monitora: pośród lasów i na skałkach, w ruinach zamków, jaskiniach - prawdziwy teren i prawdziwy, choć różny od naszego świat. Na te trzy dni.

Słyszałem kilka razy od ludzi, którzy nigdy na grze terenowej nie byli, że „terenówki” to takie coś, taki nibykonwent, na którym bawią się dobrze organizatorzy i ich kumple, a reszta robi za murzynów. Wiedziecie jak trafiłem na pierwszą z tego cyklu gier? W księgarni na 3 maja w Katowicach było ogłoszenie. Od jednego kolegi pożyczyłem namiot, od drugiego śpiwór, zmajstrowałem sobie jakiś strój i w drogę. Bo wyobraziłem to sobie - dwa kilometry kwadratowe sceny, prawdziwej gry, chodzenia i biegania, zamiast mówienia „idę”, albo „biegam”, rozmów z prawdziwymi ludźmi, nie z tworzonymi przez MG fantomami. Wyobraziłem to sobie i stwierdziłem że nie ma szansy, że nie ma takiej możliwości, żeby to przepuścić. Musiałem to zobaczyć - ja, człowiek wtedy zupełnie znikąd, przez nikogo nie znany. Na konwencie nie miałem żadnego znajomego - przyjechałem na dziko, załapałem się do drużyny złożonej z wzajemnie się znających ludzi i już. Bawiłem się cudownie, to była najlepsza rzecz, jaka przydarzyła mi się w roku. Od tego czasu nie przepuściłem ani jednego Gladionu - nie wyobrażam sobie roku bez

tego konwentu. Mogę nie pojechać na którykolwiek z innych - na Gladion (teraz: Flamberg) muszę. Zrozumieć to może tylko ktoś, kto gnał razem ze swoją drużyną, żeby dopaść zwiadowcę przeciwnika, który próbował nas ubiec w targach z nekromantą, kto znalazł się ze swoimi kolegami w walce na paski, kto widział Elfa odprawiającego rytuał, kto czuł jak mu serce łomocze przy spotkaniu z Lichem (to Licho, nie ten Licz), kto razem z elfami przekradał się przez krzaki o dwa metry od butów wartownika. A to zrozumieć nietrudno - wystarczy się zgłosić i przyjechać. Bo widzicie, jeszcze jedno trzeba powiedzieć:

Gra Terenowa to nie całość konwentu.

Gra terenowa trwa trzy dni (jeden z Gladionów trwał pięć). Cały konwent trwa tydzień (Flamberg - 17-24 sierpnia) i zapewniam, że jest co na nim robić. Nie ma tu oczywiście prelekcji i panelów - formuła konwentu nie jest do tego odpowiednia. Ale jest słońce, są ludzie, są ogniska, są dwa zamki, są larpy (zawsze Lucasowy larp „Czas na odrobinę chamstwa i brutalności”, właściwie zawsze larpy WoDowe i różne inne - jak na przykład Kajko i Kokosz) - właściwie codziennie, są sesje rpg pod otwartym niebem i w namiotach, są wieczory nad piwem, jest Bloodbowl (bardzo ostra i bardzo szybka gra o świetnym klimacie), są turnieje profesji (magów, kapłanów, wojowników, zwiadowców, bardów), są przeróżne inne konkurencje - w tym roku będzie sequel znanego z Borkonu i fenomenalnego Konkursu z Jajem (rok temu był konkurs na najlepszego softysa), Bitwy o Zamek, na zakończenie zaś konwentu ogromna, trwająca całą noc balanga, razem z nieodłącznym festiwalem/recitalem pieśni kibolowej. I uwaga - jeżeli o drugiej w nocy jacyś goście obudzą Cię w namiocie i świecąc latarkami w oczy poinformują, że dostali doniesienie o podłożonej w namiocie bombie - współpracuj. Akcja Bezpieczny Konwent potrafi być bardzo upierdliwa wobec wrogów władzy.

Co trzeba mieć?

Namiot. Śpiwór - ciepły, bo niektóre noce bywają chłodne. Dawne Gladiony były legendarne z powodu swoich lodowatych nocy, ale od czasu, gdy przesunęliśmy termin konwentu o tydzień wstecz, noce stały się bardzo miłe. **Ciepłą kurtkę** jednak warto wziąć. **Ekwipunek obozowy**, ubrania na tydzień, strój. **Strój** powinien być w konwencji fantasy (zajrzyj pod adres <http://cfk.prv.pl> i obejrzyj zdjęcia z Gladionów, a także artykuł o robieniu stroju na stronie Flamberga - <http://flamberg.prv.pl>), im lepszy, tym lepiej się w nim będziesz czuć. Co do **jedzenia** - a miejscu jest BAR (nie bar - BAR, czytane jako Be A Er), kawiarnia, dwa sklepy z jedzeniem. Jeżeli chcesz robić sobie jedzenie samodzielnie, weź trochę suszu - o niektóre rzeczy jak co bardziej fikuśne fixy Knorra trudno na miejscu. I - przede wszystkim - chęć dobrej zabawy. Na Flambergu nudzić się może tylko ktoś, kto bardzo się o to postara. Po więcej informacji odsyłam na www:

Strona Flamberga: <http://flamberg.prv.pl>

Strona Orkonu: <http://www.v-lo.krakow.pl/~feniks/>

Centrum Fotografii Konwentowej: <http://cfk.prv.pl>

I... mam nadzieję, że spotkamy się w Mirowie.

Flamberges Internetinformazion und
Mediakooperationsfuhrer
Piotr „Nurglitch” Smolański

Jerzy Rzymowski

SEN

NA DWANAŚCIE
OSÓB, czyli pierwszy
LARP nowego gatunku.



„All that we see or seem Is but a dream within a dream.”

(„To czym jesteśmy i czym się zdajemy snem jest i tylko skrytym w snach marzeniem.”)

(E. A. Poe)

CZĘŚĆ I - SEN

„To jest mój sen. Ten sen przeraża mnie. W pokoju bez ścian zamykam się. Nie ma nic nie ma mnie. Niby bezpiecznie, ale wcale nie jest dobrze w moim śnie.”

(E. Bartosiewicz, „Sen”)

WPROWADZENIE

Kiedy mi się nudzi, mój mózg przedstawia się na bardzo szczególny tryb pracy - zaczyna wyszukiwać najdziwniejsze rzeczy, którymi mógłby się zająć. Jakoś nigdy w podobnych sytuacjach nie wystarcza mu zwyczajne zajęcie - zawsze musi uknuć coś pokrętnego i wciągnąć mnie, niewinną ofiarę, w sam środek burzy mózgu. Tak było również tego wieczora na konwencie „Dracool”, kiedy siedząc na szkolnym korytarzu, postanowiłem stworzyć LARP-a. Zdobyłem przeto trzy kartki formatu A4, usiadłem i zabrałem się do dzieła. A oto, co z tego wynikło.

SEN

Każdy z dwunastu uczestników opisanego tu LARP-a wciela się w Śniącego - osobę, która z siebie tylko znanych przyczyn znalazła się w Krainie Snów (nie ma to jednak nic wspólnego z „Zewem Cthulhu”). Każdy Śniący jest zarazem Snem innej postaci - tak, że świadomie lub nie, wszyscy bohaterowie są ze sobą nierozzerwalnie połączeni. Jeżeli w wyniku działań któregoś z uczestników, jeden ze Śniących przebudzi się, jego Sen zostanie unicestwiony. A ponieważ ów Sen jest zarazem Śniącym, jego Sen z kolei podzieli ten sam los. I tak dalej. Dlatego prowadzący LARP-a powinien w trakcie gry, uświadomić w dyskretny sposób graczom, że są od siebie nawzajem zależni. Gdy któraś postać się obudzi, Kraina Snów wokół niej zniknie (LARP zostanie zakończony). Każdy Śniący wie dokładnie, która postać jest jego Snem, jednak Sen nie musi wcale zdawać sobie sprawy z tego, kto

go wyśnił. O niektórych postaciach wiadomo od początku, kim są. Inne działają w ukryciu, podając się za kogoś innego (za kogo, to już kwestia pomysłowości graczy). Tak oto powiązane są ze sobą osoby dramatu.

WALKA O PANOWANIE

To jedyny element mechaniki w całym LARP-ie (rzeczywistość pokazała, że nie musi wcale zostać wykorzystany). Wiadomo powszechnie, że zdarzają się chwile, kiedy mamy pewien wpływ na to, co nam się śni. Podobnie tutaj, Śniący ma szansę na krótki moment podporządkować sobie swój Sen - wiąże się to jednak z dużym ryzykiem. Kiedy dochodzi do takiej sytuacji, gracze wcielający się w Śniącego i Sen muszą rozegrać między sobą grę w „kamień - nożyce - papier”. Jeżeli wygra Śniący, ma prawo polecić swemu Snu bezwzględne wykonanie jednej prostej czynności. Jeśli jednak Sen wygra starcie, może w ten sam sposób podporządkować sobie Śniącego. W przypadku remisu, nic się nie dzieje. Jeżeli wydane polecenie w oczywisty sposób grozi przebudzeniem, przegrana osoba ma prawo odmówić jego wykonania. Takie starcie jest bardzo trudne i wyczerpujące - jeżeli gracze nadużywają tej możliwości (do rozstrzygnięcia przez organizatora), prowadzący może ich ostrzec, że lada chwila wypadną z Krainy Snów, gdyż ich świadomość za mocno ingeruje w kruchą tkankę tego świata.

REKWIZYTY I CZARY

Część rekwizytów jest jasno określona (choć może nieco cudacznie opisana) i umieszczona tutaj. Jedne z nich są osiągalne, inne będą musiały zastąpić np. karteczki z opisem. Pozostałe rekwizyty zależą tylko od tego, co będą mieli ze sobą gracze i co znajduje się w miejscu, gdzie rozgrywany jest LARP. Poniżej są opisane także czary do wykorzystania w LARP-ie. Aby rzucić czar, uczestnik LARP-a musi to zadeklarować, pokazać, jak to robi i oddać kartkę z czarem organizatorowi (chyba, że zaklęcie zostanie przechwycone w trakcie rzucania przez inną postać).

POSTACIE

Gdy zbierzesz już dwanaście osób chętnych do udziału w LARP-ie, zastanów się, czy któreś z ról szczególnie pasują do danych uczestników. Te role rozdaj wytypowanym kandyda-

REKWIZYT:
Komplet szklanych słoików

- 10 sztuk. Odkreślaj każdy stłuczony słoik.

REKWIZYT:
Wąsy chomika
- Artefakt

Pozwala sterroryzować jednego chomika i wymusić na nim wyświadczenie przysługi. Jednorazowy. Użyty wobec niewłaściwej osoby traci moc. Zawiera również DNA chomika.

REKWIZYT:
Owoc Drzewa Życia

Gwarantowane uzdrowienie! (Efekt uboczny: bezsenność).

REKWIZYT:
4 dolary 95 centów

Możesz coś za to kupić.

REKWIZYT:
Artefaktyczna
piramidka
bioenergoterapeutyczna

Nie robi nic. Ładnie wygląda i nie chcesz się jej pozbywać, chociaż jest warta minimum dwa inne przedmioty.

CZAR:
Opanowanie snu

Opanowujesz Sen jednego ze Śniących. Aby zapanować nad nim faktycznie, musisz wiedzieć, kim ten Sen jest. Opanowany Sen musi wykonać jedno Twoje polecenie, chyba, że zagraża ono jego istnieniu.

CZAR:
Śiała baba mak...

(nie wiedziała jak, a dziad wiedział, nie powiedział, a to było tak...) Przez najbliższe 5 minut osoba pod wpływem tego czaru jest wyłączona z działania - może tylko myśleć i recytować na okrągło powyższy wierszyk. Doskonałe zaklęcie defensywne! Koszt: jedyne 4,95 \$.

CZAR:
Myślotok

Rzuć na inną osobę - przez 5 minut musi ona wypowiadać na głos wszystkie swoje myśli. Nic się nie ukryje!

tom, pozostałe potasuj i rozdaj losowo. Jedno i drugie zrób jakieś 10-15 minut przed LARP-em. Tyle czasu gracze będą mieli na zapoznanie się z bohaterami - wszystko musi być spontaniczne i robione bez głębszego namysłu (czas na przemyślenia przyjdzie po grze). Owoc daj razem z kartą postaci uczestnikowi, który wciela się w Drzewo Życia. Słoiki przełącz komukolwiek z wyjątkiem Kolekcjonera Kaszlu. Pozostałe rekwizyty i czary rozdaj losowo. I nie przejmuj się, że jest ich mniej niż postaci. Life is brutal - kiedy pisałem LARP-a, skończyły mi się kartki. Może to i dobrze. Na karcie każde-

go Śniącego jest opisane, kim on jest i co sobą reprezentuje. Dalej podane jest jego zadanie, które powinien zrealizować w trakcie LARP-a. Nie wszystkie zadania są możliwe do zrealizowania, a niektórych Śniących mogą nawet nie chcieć wykonać. Nie szkodzi, urok tego Snu polega na nieobliczalności. Na karcie podano także, jaka postać jest Snem danego Śniącego (kto się wciela w ten Sen, Śniący musi czasami dojeść sam, innym razem jest to oczywiste).

CZEŚĆ II - JAWA

„Budzi mnie wiatr -wiatr niesie strach. Budzi mnie deszcz - ten deszcz tuli mnie. Budzi mnie blask najgorętszych dni. Budzi mnie krzyk. Czy wciąż się śni?”

(E. Bartosiewicz, „Sen”)

KOMPONENTY

Podobny LARP każdy może urządzić we własnym zakresie. Potrzebne są do tego następujące składniki: a) ca. trzy kartki formatu A4 (więcej, jeśli potrzebny Ci brudnopis - chociaż nie wiem po co); b) narzędzie do pisania; c) Puszkini, jeśli nie masz pod ręką narzędzia do pisania (on je udostępni); d) trochę czasu i przypadkowych przechodniów; e) miejsce do rozegrania LARP-a; f) 12 graczy - najlepiej już doświadczonych, nie przywiązujących uwagi do mechaniki, wkładających serce w postać i wolnych od manczkinizmu.

PRZEPIS

Czas i przypadkowych przechodniów wykorzystujesz do tworzenia postaci. W moim przypadku wyglądało to tak: siedziałem na korytarzu i zagadywał mijające mnie osoby: „Powiedz, jaka jest pierwsza najdziwniejsza rzecz, jaka przychodzi Ci do głowy, kiedy ktoś zniemacka zaczepia Cię na korytarzu i pyta, jaka jest pierwsza najdziwniejsza rzecz, jaka przychodzi Ci do głowy?”. Zaczepiona osoba jest najczęściej na tyle skołowana składnią pytania, że rzuci pierwszą myśl, jaka wpadnie jej do głowy, byle tylko się od Ciebie uwolnić... DZIWAU! Postacie wymyślone na podstawie swobodnych skojarzeń przechodniów dopełniasz do tuzina wytworami własnej, wypaczonej fantazji. Wszystko to notujesz na jednej kartce A4. Później dzielisz dwie pozostałe na 8 części (drzesz albo tniesz, jak wolisz), a cztery z uzyskanych kawałków dzielisz jeszcze na pół. Uzyskujesz dwanaście większych i osiem mniejszych karteczek. Na większych robisz opis postaci i ich zadań, na mniejszych wypisujesz rekwizyty i czary, jakie przyjdą Ci do głowy, a wykonanie lub zdobycie ich inną metodą może być w danych okolicznościach niemożliwe. Pamiętaj bowiem, że rekwizytami mogą być też przedmioty z miejsca rozgrywki, o ile je zaaprobujesz (mogą też pełnić umowne funkcje). Kiedy ten etap pracy masz już za sobą, musisz znaleźć graczy, namówić ich na LARP-a (najlepiej, jeśli do ostatniej chwili nie będą całkiem wiedzieli, co jest grane) i zebrać w jednym miejscu na czas rozgrywki. Ale to chyba jest oczywiste? Postacie rozdaj góra kwadrans przed LARP-em - gracze muszą na nie spontanicznie reagować, a jest nadzieja, że przez ten czas nie zdążą się zanadto oswoić z dziwactwami, w jakich przyjdzie im uczestniczyć. LARP nie powinien trwać zbyt długo i być ciągnięty na siłę. Ten opisany w części pierwszej trwał zaledwie godzinę - kiedy tylko dwóch graczy osiągnęło swe zadania, postacie, jedna po drugiej, zaczęły się budzić. I dobrze się stało - lepiej, aby pozostał niedosyt, niż żeby się przejadło. Poza tym na dłuższą metę mogłoby być trudno zachować jego klimat.

CZEŚĆ III - SEN WE ŚNIE

„Nun liebe Kinder gebt fein acht ich bin die Stimme aus dem Kissen ich hab euch etwas mitgebracht hab es aus meiner Brust gerissen”

(„Miejcie baczenie, dziatki drogie, co spod poduszki głos Wam powie. Mam dla Was dzisiaj dar ten mały – z mej własnej piersi go wyrwałem.”)

(Rammstein - „Mein Herz brennt”)

Ta część będzie Ci służyła do wzbogacenia Snu o dodatkowe elementy - wydłużenia go, skomplikowania, urozmaicenia. Radzę, abyś zaczynał organizację nowych LARP-ów od wersji podstawowej, opisanej w dwóch pierwszych częściach, a kolejne elementy (razem lub osobno) dodawał dopiero gdy nabierzesz wprawy w panowaniu nad grą.

SZKATUŁKA

W tej wersji, zamiast dwunastu postaci tworzysz aż dwadzieścia cztery. Przy tworzeniu pierwszego tuzina musisz wziąć pod uwagę jedną podstawową różnicę: Sny (postacie) nie śnią się sobie nawzajem. Dopiero drugi komplet jest ze sobą mniej lub bardziej powiązany (do Twojej decyzji). Kiedy któraś z postaci budzi się, oddaje dotychczasową postać i wchodzi nową. Poprzednie wcielenie było Snem obecnego - zachowuje wspomnienia, jednak teraz jest kimś innym - ma inną osobowość i własne (być może zupełnie przeciwne do wcześniejszych) cele. Nowa postać musi się szybko odnaleźć w innej sytuacji - gracz ma zapoznać się ze swoim drugim Snem powinien dostać maksimum 3-5 minut.

KRZESEŁKA DO WYNAJĘCIA

Na początku tej odmiany, tworzysz trzynaście luźno powiązanych ze sobą postaci - łączą je pewne wątki przewodnie LARP-a, nie ma jednak ścisłego podporządkowania Snów ich Śniącym - każdy może próbować narzucić swą wolę innej postaci (zgodnie z opisanymi wyżej zasadami). Dwanaście Snów rozdaje się na początku graczom, ostatni zostaje w rezerwie. Kiedy któraś z postaci przebudzi się, gracz oddaje jej kartę, a w zamian dostaje od Ciebie zapasowy Sen. Dotychczasowa postać staje się nową rezerwą, którą dostanie inny gracz, gdy z kolei jego postać się obudzi. W ten sposób każdy uczestnik może mieć w ciągu LARP-a kilka zupełnie różnych Snów - może wcielić się w swojego dotychczasowego przeciwnika, parę razy wracać do tego samego wcielenia, czy przekonać się, jak jego Sen jest interpretowany przez innego uczestnika. Daje to ogromne pole do popisu. Ta wersja może zostać wzbogacona o wprowadzenie Senników - notesów przypisanych do kart postaci, gdzie kolejni gracze będą zapisywać przeżycia ich Snów, aby później można było prześledzić rozwój wydarzeń.

SEN NA MIARĘ EPOKI

W tym przypadku, wybierasz konkretną epokę i tworzysz Sny osadzone w danych realiach - zgodne ze stopniem rozwoju cywilizacji i kultury, powiązane z funkcjonującą tam symboliką, itp. Zupełnie inaczej będą wyglądały LARP-y oparte na snach obywateli starożytnego Rzymu, japońskich samurajów, ludzi z okresu rewolucji technicznej, czy dzieci-kwiatów z lat 60-tych. Ich Sny będą ucieleśniały inne marzenia, dążenia, lęki, kompleksy. Możesz też pokusić się o połączenie Snu z innym systemem RPG - może to być Sen z Dziwnego Zachodu, z Rzeczypospolitej Szlacheckiej, ze Znanych Światów, koszmarnych pacjentów Arkham Asylum... Ograniczeniem jest tylko Twoja wyobraźnia.



PODZIĘKOWANIA

„Sen na 12 osób”, ani opisana tu, nowa forma LARP-ów nie zaistniałyby bez wszystkich cudownych ludzi, którzy znaleźli się wówczas na Dracoolu. Przede wszystkim gracze: Madzia, Absinthe, Morgana the Witch, Lyan (który podjął się ilustrowania tego tekstu), Lucek, Żółta (dzięki, że wytrwał), Marcin-Który-Nie-Ma-Ksywy, Paulinus, Pugg, Psych z siostrzyczką, Kuba i Sathriel. Dzięki także spontanicznym NPC-om: Arturowi Machlowskiemu za udostępnienie trzech kartek formatu A4. Dziękuję Puszkiniowi, którego narzędzie do pisania noszę do dzisiaj w teczkę i czekam sposobności, żeby mu oddać. Dziękuję bajecznej Charlie, która mi towarzyszyła przy pisaniu i rysowała różne dziwne i niezwykłe rzeczy między moimi notatkami (wszystko zachowało się do dzisiaj). Dziękuję przypadkowym przechodniom, za to, że nie uciekali zbyt szybko, kiedy zadawałem im dziwne pytania. Dziękuję Neilowi Gaimanowi za „Sandmana”, który mnie nakręcił, Edgarowi Alanowi Poe za cytaty, który mnie prześladował, a stał się mottem nowych LARP-ów, Rammsteinowi i Edycie Bartosiewicz za piosenki, które nie mają z tym nic wspólnego, ale świetnie pasują do artykułu, który właśnie dobiega końca. Wam wszystkim, których wymieniłem i tym, pominieć przy wymienianiu - nie w złej woli, lecz przez mą sklerozę - stokrotnie dzięki! Jesteście wspaniali!

Człowiekołak - w normalnej formie jesteś człowiekiem. Ale kiedy coś cię zdenerwuje to WTEDY... nadal jesteś człowiekiem. Jakie to frustrujące - nie ma w Tobie nic szczególnego. Chciałbyś ich wszystkich rozwalić i co? Cóż, na szczęście są i inne sposoby, możesz na przykład zdobyć władzę. Albo zmieszać swoje DNA z DNA istot wyższych, planujących zdobycie Władzy Nad Światem(tm). Tylko jak to zrobić? Oto Twoje zadanie... Twoim snem jest Syrena. To dobry sen - jej głos kojarzy Ci się z władzą, jaką ma nad ludźmi.

Syrena - Twoim powołaniem są zauroczenia. Mocą głosu uwodzisz inne istoty i wydobywasz od nich, czego tylko potrzebujesz. Wolałabyś jednak, by choć raz ktoś dał Ci cokolwiek z życzliwości i sympatii, a nie dlatego, że nie może się oprzeć Twojemu wokalowowi. Jedyną gwarancją tego jest milczenie, albo utrata mocy. Zadanie: zdobądź siedem rzeczy (czarów, przedmiotów, przysług, itp.) bez posługiwania się mocą. Pamiętaj, że wszyscy wiedzą kim jesteś i nikt do końca Ci nie ufa. Twoim snem jest Zbrojmistrz. To dobry sen - oznacza życzliwość i chęć niesienia pomocy.

Zbrojmistrz - potrafisz ze wszystkiego uczynić broń. Zabić kartką papieru, a nawet spojrzeniem! Tylko po co? Według Twojej filozofii przemoc do niczego nie prowadzi. Twoim zadaniem jest utrzymanie porządku wśród snów. PE-ACE, LOVE I WYKAŁACZKI! Tak właśnie... bo potrzebujesz również wykałaczek lub środka zastępczego, aby zachować spokój ducha i nie zacząć jatki. Jedna wykałaczka (lub coś w tym rodzaju) wystarczy ci na 10 minut. Bez wykałaczki wytrzymujesz 5 minut - później... AAARGH! Twoim snem jest Drzewo Życia. To dobry sen - oznacza mądrość i uduchowienie.

Drzewo Życia - stoisz. Twoim zadaniem jest stoickie stanie. I dzielenie się z otoczeniem Refleksami Nad Życiem. Mądre jesteś, tylko mało mobilne - wiesz zaledwie tyle, ile dotarło do Twojego miejsca. Twój owoc ma działanie lecznicze, ale powoduje bezsenność (niemiły efekt uboczny). Uzbrój się w cierpliwość, stój w miejscu i baw się dobrze! Twoim snem jest Nosiciel. To dobry sen - oznacza ruch, możliwość przemieszczania się.

Nosiciel - istotą i sensem Twojego życia jest noszenie. Przenosisz wiadomości, przedmioty, czary, itp. - co tylko przyjdzie Ci do głowy. Możesz to robić bez zgody właściciela, posiadacza, itd. Świat musi trwać w ruchu, a Ty jesteś częścią tego mechanizmu mobilności. Nie pozwól stać w miejscu! Zadanie: przenoszenie między graczami wszystkiego, co się da. Wygrasz, jeśli dotrwasz do końca gry. Giniesz, jeśli niczego nie przeniesiesz przez 5 minut. Bądź uczciwy - nikt nie będzie Cię pilnował. Twoim snem jest Chomik. To zły sen - oznacza żądzę Władzy Nad Światem(tm).

Chomik - Zmienileś postać, aby nie zostać rozpoznanym, ale natura pozostała ta sama. Twoim dążeniem jest władza absolutna; w tym celu bierzesz udział w Światowym Spisku Chomików (they are everywhere...). Zadanie: wszelkimi sposobami podporządkuj sobie minimum siedmiu graczy. Czary, podstęp, obłudne kłamstwa, wredne zagrania, terror, szantaż - użyj czego chcesz. Tylko rób to dyskretnie - konkurencja nie śpi! Twoim snem jest Słowocień. To zły sen, bo odbiera Ci moc.

Słowocień - egzystujesz dzięki słowom - dźwiękom, szmerom i rozmowom. Są one dla Ciebie światłem, które rzuca cień powołujący Cię do istnienia. Musisz pilnować, aby mówiono w Twoim towarzystwie jak najczęściej. A jeśli ktoś wypowie przy Tobie zaklęcie, możesz mu je odebrać. Kiedy zbierzesz 7 zaklęć, Twoja moc będzie na tyle potężna, abyś mógł się zmaterializować. Tak Ci się przynajmniej wydaje... Twoim snem jest Pustka. to zły sen - oznacza ciszę, a ta oznacza Twoją zagładę.

Pustka - cóż, może jeszcze nie całkiem, ale pracujesz nad tym. Twoim zadaniem jest dążenie do pustki - ciszy, ciemności, itd. Pardon - osiągnięcie jej w jak największym stopniu. Jeżeli podczas gry doprowadzisz do sytuacji, w której wszystkie źródła światła zostaną odcięte (zasłonięte, zgaszone), a wszyscy uczestnicy będą w tym samym momencie milczeć - wygrałeś! Metody są dowolne. Aha - w tym samym momencie nie możesz posiadać żadnego czaru ani ekwipunku. Twoim snem jest Chory Chłopiec. Jest Ci obojętny.

Chory Chłopiec - Śni Ci się człowiek odpowiedzialny za Twoją chorobę. Zbiera kaszel ludzi do słoików. Wierzysz, że jeśli go pokonasz, wyzdrowiejesz. Ale czy to możliwe? Nie wiesz, jak można go zwyciężyć - wiesz jedynie, że jego moc rośnie od ludzkiego kaszlu! Nie powinieneś jednak nikomu o nim mówić, bo go spłoszysz.... Poza tym, czy ktoś Ci uwierzy? Zadanie: znajdź sposób na pokonanie owego człowieka, aby wyzdrowieć. Twoim snem jest Kolekcjoner Kaszlu. To zły sen - oznacza chorobę.

Kolekcjoner Kaszlu - khe, khe... Zbierasz kaszel i chowasz go do słoików, a razem z kaszlem łapiesz urwane fragmenty duszy - sny, wspomnienia. Za każdym razem, kiedy wywołasz u innej postaci kaszel, możesz jej odebrać jeden czar lub zadać pytanie, na które musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą. Zamiast tego możesz też schować kaszel do kolekcji. Wygrywasz, jeśli będzie ona liczyła siedem egzemplarzy. Do łapania kaszlu potrzebny Ci jest komplet słoików. Twoim snem jest Szelest. To zły sen - stara się stłumić kaszel.

Szelest - szeleściszszszszsz... Twoją istotą jest szelest. Ale abyś był słyszalny, musisz wyeliminować inne źródła dźwięku. A przynajmniej te, co bardziej HAŁAŚLIWE!!! Sposoby są rozmaite, musisz je znaleźć, wytargować, wyłudzić, obmyślić. Twoimi sojusznikami mogą być ciche (o ile nie chrupią i nie chroboczą) Chomiki. Ale gdzie ich szukać? Twoim snem jest DeHamsteryzator. To zły sen - chce zgładzić Twoich sojuszników.

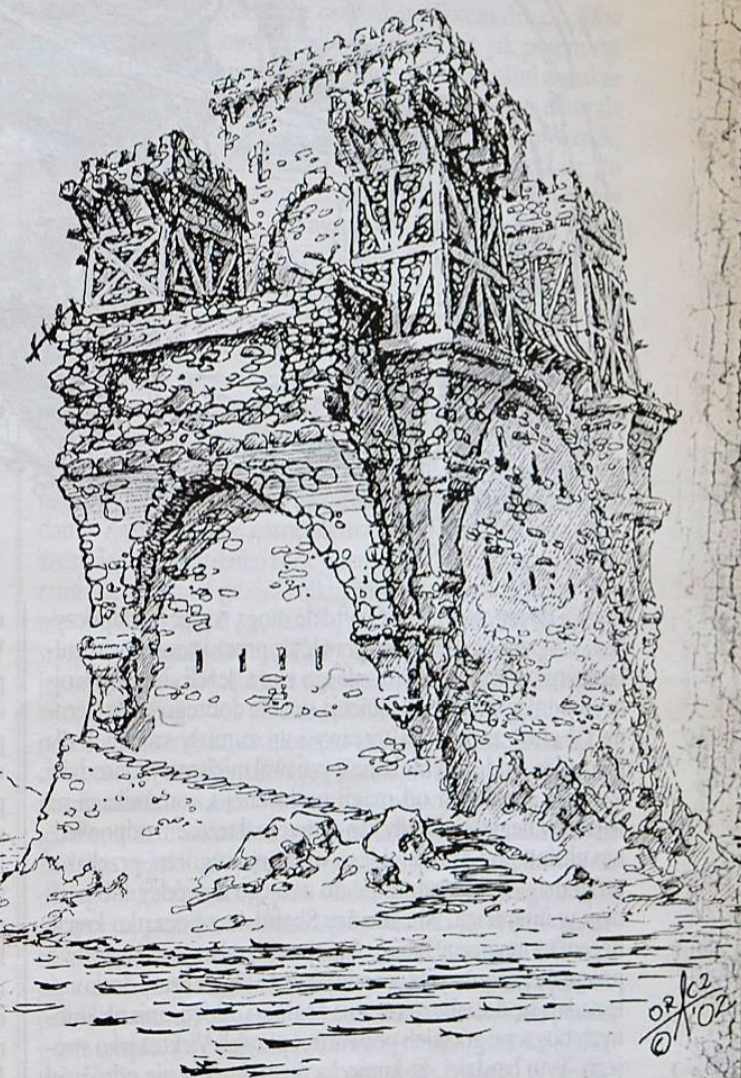
DeHamsteryzator - czyli Niszczyciel Chomików (Odchomikacz). Albowiem Świat jest opanowany przez Chomiki, które pod pozorem niewinnej puchatości spiskują i przejmują kontrolę. Tylko Ty możesz dać świadectwo Prawdzie i sprowadzić na nie zagładę. Musisz jednak działać w ukryciu, bo każdy może być ich agentem. Zadanie: zdobądź broń, znajdź Chomiki (ile tylko ich jest) i zdemaskuj / wykończ - w tej kolejności, abyś nie został posądzony o znęcanie się nad zwierzętami. Uważaj: Chomiki opętują ludzi! Twoim snem jest Człowiekołak. To zły sen - symbolizuje przerost ambicji.

Marcin Blacha, rocznik 1977, debiutował na naszych łamach w czerwcu roku 2000, w piątym numerze Portalu przygodą do Maga „Wichry wojny”. Był to jeden z kilku nadesłanych przez Marcina scenariuszy, wszystkie znalazły potem swoje miejsce na łamach Portalu - Marcin przysłał do nas pakiet doskonałych tekstów, wśród których były przygody do Maga, Wraitha, także do Szermierza. Jest jedną z dwóch osób (obok Pawła Marczewskiego), które przekonały mnie do prowadzenia Wraitha. Jest także jedną z niewielu osób, których tekstów - w zasadzie - nie muszę czytać. Wiem, że zawsze znajdą swe miejsce w najnowszym Portalu. Aktualnie Marcin pracuje wraz z Michałem Oraczem nad kampanią do Zewu Cthulhu pod tytułem „Wojna Światów”. I podobnie jak w przypadku wszystkich przygód i artykułów Michała i Marcina - jestem absolutnie spokojny o końcowy efekt ich wspólnej pracy.

it

Marcin Blacha

Dobrzy, źli i martwi



Na niekończącej się drodze poszukujących nowych wrażeń bohaterów co i raz wyłania się przeszkoda, czasem nawet zupełnie nowa przygoda (bo w życiu prawdziwych herosów przygody z reguły odnajdują się same). Tamta droga, wiodąca przez przełęcz górską, kończyła się w średniej wielkości miścinie o wdzięcznej nazwie Shaftdale. Kończyła się - bowiem drugi koniec traktu osiągnąć można było tylko po przeprawie przez rozległe jezioro, otoczone stromym łańcuchem górskim. Z przepraw promowych i z rybołówstwa właśnie żyło niegdyś Shaftdale, mówię niegdyś, bowiem w końcu odkryto w górach złoża miedzi i wszystko się zmieniło... Do dziś jednak najzamożniejsi mieszkańcy miasta czerpią zyski również z wynajmu łodzi i barek wszystkim tym wędrującym kupcom, którzy chcieliby kontynuować swoją podróż aż za jezioro. W miejscowym języku słowo shaft oznacza zarówno brzość strzały, co mogłoby nawiązywać do burzliwej historii górskich okolic, jak i szyb górniczy - co z kolei dowodziłoby przecząc dawnym osadnikom, co do bogactw jakie kryły przed nimi góry. Niezłębione przeze mnie zasady obrotu gotówką, dla mieszkańców Shaftdale były ja-

sne i po niedługim czasie od założenia osady promy przez jezioro zaczęły przynosić zyski. My, grupa Łowców przygód też chcieliśmy przeprawić się przez jezioro. Niestety, było to niemożliwe. Z jakiego powodu? To dłuższa historia, którą po latach chcę Wam przypomnieć i udawajcie, proszę, że jej nie pamiętacie.

W dniach, o których będę opowiadał, w niepamięć odeszły czasy, gdy po całym dniu pracy mężczyźni z Shaftdale ściskali swoje żony, głaskali po główkach dzieci i szli warto- wać na drewnianej palisadzie, na wypadek nocnego ataku orków. Malownicze tereny na jakich leży osada nie są może oazą spokoju, ale dobrze wyszkolona milicja jest w stanie poradzić sobie z wszystkimi problemami. Tak przynajmniej było wówczas, do czasu wydarzeń, będących tematem mojej przyszłej ballady... Czyli należałoby zacząć od wojny. Na wojnie Kormyru z Zenthil Keep Shaftdale wzbogaciło się najbardziej. Najkrótsza droga dla wojska, zaopatrzenia, pieniędzy wiedzie właśnie przez osadę. Jest niewygodna, ale szybka - nie ma mowy, by przeszły nią kolumny maruderów, co mieszkań- ców cieszy, ale kurierzy i nieliczne, doborowe oddziały po-



ruszają się nią chętnie. W Shaftdale mogą zostać na odpoczynek, uzupełnić zapasy, przeprawić się przez jezioro i w rezultacie zostawić część kormyrskiego złota. Jeżeli chodzi o wojnę, osadnicy serdecznie kibicują stronie dobrego króla Arzuna IV, choć zachowują trzeźwy i zrozumiały szacunek dla pieniądza. Podobną filozofię wyznawał miejscowy czarodziej Virlitz - specjalista od magii podróży i komunikacji na wielkie odległości. Każdy kto zabrzęczał trzosem odpowiednio głośno pod drzwiami jego wieży na wzgórzu, przekazać mógł magicznie wiadomość do swojego dowódcy, lub partnera w interesach. Mieszkańcy Shaftdale z początku kręcili nosem na magiczny interes, który odbierał im część zysków z przepraw promowych, ale gdy okazało się, że czary doskonale nadają się do zabezpieczania żeglugi i odpędzania złaknionych bogactw górskich potworów, przyjęli Virlitza jako swojego. Tym bardziej, że kupiecką mentalnością nie odróżniał się zbyt od nich. Co innego mnisi... Czyżbym nie wspominał o klasztorze? Błąd karygodny, ale możliwy do nadrobienia. Klasztor stoi na wyspie, na środku jeziora. Zamieszkujących go kapłanów Mystry cechuje niezrozumiały dla okolicznej ludności altruizm. Na szczęście mnisi są oszczędni w swojej szczodrości - reguła lub nawał pracy każe im pozostać odludkami zamkniętymi w swoim bastionie i pograżonymi w pracach oraz modlitwach tajemniczych nawet dla odwiedzającego ich kiedyś z rzadka Virlitza. Niemniej jednak każdy gość, który nie śpieszy się zbyt, może odwiedzić mnichów. Uznany zostanie bez dwóch zdań za gościa milego, będzie nakarmiony i pobłogosławiony. Zdaje się, że miało być o nieprzyjemnych wydarzeniach tamtego tygodnia... Leniwe i zasnute mgłą życie w Shaftdale skłoniłoby do dygresji najbardziej wymownego barda Krain, który niechętnie zawitałby do tej cieszącej oko osady. Chyba, że stałby się świadkiem wspomnianych już niemiłych przypadków. Zapoczątkowały je ataki na płynące nocą promy. Na pływanie po jeziorze nocą mogli sobie pozwolić tylko ci przewoźnicy, któ-

rzy znali wody jak własną kieszeń i mieli wsparcie czarów Virlitza - ci najstarsi stażem i najbogatsi. Jezioro pełne było pływaczów, a z dna wystawały skaliste iglice - jak się potem miało okazać resztki budowli. Nic więc dziwnego, że lokalna elita podniosła raban, kiedy pewnej księżycowej nocy jedna barka wróciła dopiero sprowadzona czarami, bez załogi, lecz schłapaną świeżą krwią transportowanych żołnierzy. Drugą łódź, również pustą, znaleziono na skałach majestatycznie, okalających klasztor na wyspie. To było ledwie preludium - zapowiedź dalszych przypadków. Przez następne dwa dni nikt nie próbował szczęścia w żegludze, nawet w dzień, i wszystkie łodzie stały przycumowane na przystani. Trzeciego dnia kormyrski kurier skusił sztuką platyny skromnego rybaka i tyle owego rybaka widziano. Czwartego dnia, gdy słońce stało na niebie wysoko, duża łódź z elitarną jednostką Czerwonych Pióropuszy przepłynęła na drugą stronę jeziora i wróciła z wiadomością, że rejs zakończył się sukcesem. Piątego dnia ta sama łódź wypłynęła i nie wróciła, a woda niosła podobno odległe odgłosy walki. Płynęli nią żołnierze tej samej formacji co poprzedni. Szóstego dnia błąd jak wapno Virlitz wypił ostatniego strzemiennego, rzucił ostatnie zaklęcia ochronne i jak niektórzy twierdzą pierwszy raz w życiu zmówił modlitwę do Tymory. Potem chciał wrócić się do swojej wieży, ale burmistrz Shaftdale przytomnie dał mu do pomacania okazały diament, który miał być zapłatą za patrol. Wcześniej mag próbował zaklęciami skontaktować się z klasztorem, ale nikt mu nie odpowiadał - nie pozostało nic innego, jak wydobyć pieczętowany pergamin z czarem i po przywołaniu widmowego wierzchowca, wznieść się nad wody i popędzić w powietrze ku siedzibie mnichów. To był ostatni raz, kiedy widziano Virlitza, jeżeli nie liczyć błyskawic i fajerwerków późno w nocy, gdzieś nad jeziorem - bez wątpienia jego pożegnania z mieszkańcami osady. Niech mu woda lekka będzie. Założyłem się wtedy z karczmarzem z „Miedzianego Smoka”, naszym szacownym gospodarzem, że na zaginięciach

Łodzi się nie skończy. Wygrałem kolację, a na drugi dzień śniadanie. W śniadaniu wyraźnie brakowało mi przyprawy i długą chwilę zajęło mi zorientowanie się jakiej. Pewnie już się domyślacie się, prawda? Brakowało w nim czosnku. W nocy, przez okno sypialni córki tutejszego bankiera, nieszczęsnego Baldricka, wleciał on. Spała, gdy wgrzył się w jej szyję i gdy pil jej krew. Potem wróg odleciał pod postacią nietoperza. Róża nie wstała na rano i gdy matka weszła do jej pokoju podniosła krzyk. Nienaturalna bledź córki i dwa ślady kłów na łabędziej szyi świadczyły nadto dobrze o tożsamości nocnego gościa. Wiecie dobrze kto to był. Tyle o kolacji. Z przyzwyczajenia wstałem późno, więc zeszło mi trochę, by z różnych i już całkiem rozbudowanych wersji plotki wyłowić ziarno prawdy. Kiedy zastanawiałem się skąd zdobyć pieniądze na śniadanie, przez miasteczko przebiegł tabun dzików. Przed bestiami nie chroniły czosnkowe naszyjniki - dziki straszały ludzi i sprząty, pogłębiły panikę. Ja bez słowa udałem się do „Miedzianego Smoka”, by odebrać wygraną z zakładu. Już wówczas stało się jasne kogo potrzebuje Shaftdale. Awanturnicy! - powtarzały sobie kumoski przędząc wełnę muflonów. Gdzie są bohaterowie gdy ich potrzeba? - zastanawiali się krzepcy górnicy przy piwie w „Miedzianym Smoku”. Nie dziwne jest zatem, że i rada miasta uchwaliła: do brzy, żli, czy Zenthilianie, potrzebujemy bohaterów. I wykrały sobie mieszcuchy. Przyjechali Zenthilianie. Czuć ich było Cytadelą Kruka na milę, jeśli ktoś wiedział jak niuchać, choć sami z niczym się nie ujawniali. Z początku chcieli tylko na drugą stronę jeziora, do swoich pobratymców pewnie. Wysoki, chudy jak tyczka grochowa wyglądał na kleryka i wiercie mi, nie chciałbym zobaczyć ołtarzy jego boga. Zbroja z czarnych łusek jakieś podziemnej bestii wisiała na nim jak szmaty na strachu na wróble. Drugi był równie duży, otyły węzłami mięśni - ten dźwigał trójząb. O trzecim, zakatarzonym, gnomia jego mać, trudno było cokolwiek powiedzieć. Znaczący to, niech mnie trolle biją, że był złodziejaszkiem. Tym razem diament nie wystarczył. Tych trzech było pazernych, ale widocznie znali się na rzeczy i nie pierwszą było dla nich nawiedzone jezioro i wszystkie związane z nawiedzeniem przypadłości. Dodatkowo zażądali, by nie wtrącać się w ich sprawy - mówiąc to spodziewali się chyba nowych oddziałów żołnierzy, których widocznie mijali na drodze.

Nawyki po latach zmienia się trudno. Nie nauczysz się starego chowańca nowych sztuczek. Mnie patrząc na złowieszczą trójkę przyszłoby zmieniać przysłowie, o tym, jak to nieszczęścia chodzą parami, ale następnego dnia przybyliście Wy. Wtedy jeszcze brałem Was za kolejne nieszczęście i ciesząc się z prawdziwości starych mądrości układałem już w myślach smutną balladę o Shaftdale. Nie wyglądałście na prawdziwych herosów - znużeni drogą i pełni zapału do pomocy osadzie. Teraz już wiem, że czasem lepiej nie wierzyć przysłowiu, a dać balladzie dobre zakończenie. Cieszy się słuchaczy, bogów, a i parę sztuk srebra więcej w kapeluszu, po występie. Szło Wam niesporo, ale kibicowałem, choć przyznając, że z dystansu. Najpierw wybraliście się, o ile pamiętam, do domu bankiera. Róża nie pamiętała niczego, nadal była słaba, ale nie została skażona złem. Polecieliście jej zamknąć okiennice i obiecaliście wrócić, by pilnować jej w nocy, może nawet, by rzucić jakieś zaklęcia ochronne. W drzwiach domu bankiera zderzyliście się z Zenthilianami i jeśli wykryliście wówczas kim są i jakie z nich ziółka, mój szacunek do Was rośnie, jeśli to jeszcze w ogóle możliwe. Ci chcieli tego co i Wy - zbadać dziewczynę i nie można było im przeszkodzić. Rajcy miasta zaczęli grać błaznów i twierdzić, że tamci i tak byli pierwsi. Cwaniaki. Miasteczko wiedziało, że Wy

pracujecie za darmo i z entuzjazmu. Trudniej było Was zrazić. Faktycznie, zaraz potem poszliście do portu i aż rwaliście się, by wypłynąć na jezioro. Nikt nie chciał Was zabrać, ani wypożyczyć łodzi. Pozostało tylko iść tropem dzików. Nie wiem jak się tropi dzikie zwierzęta, ale bez wątpliwości mieliście swoje sposoby. Poza tym ślad jaki pozostawiły po sobie zwierzęta był raczej trudny do przeoczenia. Weszliście w las i o ile pamiętam spotkaliście tam niezwykle ważną dla przebiegu całej historii osobę. Najpierw jednak napotkaliście powleczone ciało jednego z osadników. Potem drugie. Oba były okrutnie stratowane. Szliście dalej, a las, jak potem mi opowiadaliście był nienaturalnie cichy. Nad trzecimi zwłokami pochylony był stary człowiek. Zaskoczyliście go naturalnie - kiedy skierował na Was przyćmiony cierpieniem wzrok, byliście już w pół drogi do niego. Wówczas rzucił się do ucieczki. Nie mogliście go ścigać. Najpierw zatrzymywały was animowane magią rośliny, potem starzec zniknął w gęstwinie bez śladu, a Wy, wyzwoleni z zarośli, stanęliście oko w oko z parą dużych wilków. Zwierzęta nie chciały Was skrzywdzić, lecz za sprawą czarów stały się zaporą oddzielającą pościg od uciekiniera. Władza nad roślinami i zwierzętami - co nieco już o nieznajomym wiedzieliście, choć bynajmniej nie rozwiązywało to zagadki. Już po zachodzie słońca, zmęczeni poszukiwaniami, przybyliście z powrotem w Shaftdale. Dowiedzieliście się, że tuż przed Waszym przybyciem w osadzie pojawił się patrol żołnierzy, eskortujący pewną elfią damę. Zajęła ona całe górne piętro Miedzianego Smoka, a na szczycie schodów dzień i noc wartowało dwóch ludzi z toporami. Zenthilianie gdzieś znikli, choć wiadomo było, że nikt nie chciał wynająć im łodzi. Tej nocy nie było Wam dane się wyspać. Obiecaliście straż Róży, córce Baldricka. Wspólnie z jej rodzicami czuwaliście z początku, ale zmęczenie zrobiło swoje. Obudziło was głucho uderzenie w drzwi, jakby ktoś rzucił worek zboża na klepisko stodoły. Ledwie uzbrojeni, choć czujni, otworzyliście je i przez próg, do pokoju runął gnomy złodziejaszek. Był martwy - ostry szpon rozorał mu gardło, a na ciele widać było liczne i głębokie zadrapania. Badając zwłoki odwróciliście się od okna i pewnie właśnie dlatego atak zaskoczył was. Zbita w czarną masę chmura nietoperzy natarła na okiennice i wyłamała je. W pokoju zaroilo się od latających stworzeń. Stanęliście twardo. Nie mogły zostać użyte najskuteczniejsze z zaklęć obszarowych, bo pokój był ciasny i osłepieni impetem ataku nie byliście pewni, gdzie znajdują się członkowie rodziny pocziwca Baldricka. Ostrożnie wymierzaliście również cięcia bronią. W końcu staliście podrapani, lecz zwycięzcy, wśród truchła nietoperzy, a ci, których mieliście chronić cali i zdrowi wyszli spod łóżka Róży. Gdy Was wówczas zobaczyłem, wiedziałem już, że potrzebna będzie moja pomoc.

Na złamane serce najlepsza wesola piosenka. Na ranę najlepszy opatrunek. Służąc moim zapasem bandaży opowiedziałem Wam o wydarzeniach sprzed Waszego przybycia, lepiej nieco niż pracodawcy, choć nie tak jasno, jak mogę to zrobić teraz. Sielanek co i raz przerywali nam goście i sądziłem po waszych minach, że jesteście odwiedzinami zirytowani w równym stopniu jak i ja. Najpierw Baldrick podziękował za pomoc. To było miłe. Potem rajcy Shaftdale podziękowali za pomoc i delikatnie zasugerowali wzmożenie starań. To było miłe do pewnego momentu. Następnie przyszedł jeden ze strażników tajemniczej arystokratki, zajmującej całe piętro „Miedzianego Smoka”. Wypytał się grzecznie o przebieg zdarzeń i uprzejmie życzył powrotu do zdrowia, choć nie wiem dlaczego od tych życzeń ciarki mi przeszły po plecach. Obiecał pomoc i to było intrygujące. Przedostatni odwiedził

nas Zenthilanie. Byli źli. Właściwie śmierć kamrata wprowadziła ich we wściekłość. Nie przebiegając w słowach wypowiedzieli Wam... przepraszam, wypowiedzieli nam wojnę. To było do przewidzenia. Na koniec, jestem pewien, że pamiętacie ten moment przybyła sowa. Siedziała na rozbitym oknie z listem w dziobie. Listem pisanym krwią na brzozywej korze. Druid, którego już spotkaliście chciał się z nami spotkać w miejscu, z którego uciekał przed Wami. Pisał, że jeśli nie stawicie się jutro w południe, zniszczy on całe Shaftdale. Tego nie spodziewał się nikt. Pozostało tyle jeszcze do zrobienia i tyle miejsc do odwiedzenia. Klasztor, wieża Virlitza, wody jeziora. Dzięki mojej przytomnej sugestii zainteresowaliśmy się życiem uczuciowym Róży. Niewinne pytania, dziś mogę przyznać - mające zupełnie inny cel - doprowadziły nas na trop cieśli Gilberta, chłopaka, który się do niej zalecał. Spotkanie z druidem miało pierwszeństwo przed wszystkim, ale wstąpiliśmy po drodze do domu młodego rzemieślnika. Gdybym założył się wówczas co zastaniemy w środku, byłbym bogatszy o sztukę złota. Gdybym założył się do kogo będą należały zwłoki nie miałbym z czego się wypłacić. W położonym przy wodzie domu pełno było łajna nietoperzy (przysłało się do Ognistych Kul). W bałaganie, z rozpostartymi szeroko rękami, leżało ciało nieznanego nikomu człowieka. Śmiertelna rana była identyczna z tą, która zadana została gnomowi. Coś mi wtedy zaczęło świtać w głowie, ale czas nas naglił. Należało udać się do lasu. Bogini Tymora mi świadkiem, nienawidzę wałęsać się po dziczy, szczególnie jeśli spodziewam się zasadzki. Tak jak to było umówione czekał na nas druid, siedział na trawie, wspierając się plecami o drzemiącego niedźwiedzia. Rozmowa była długa i pełna wzajemnego zrozumienia. Starzec sięgnął pamięcią do zamierzchłych czasów. Do czasów rozkwitu krasnoludzkiego imperium, gdy przez jezioro biegł jeszcze krasnoludzki most, z którego mały lud czerpał zyski, zachęcony widać legendami o trollach. Bastion na wyspie stanowił jedno z przeseł tej imponującej konstrukcji. Służył też jako schronienie dla mytników i podróżnych, jako twierdza i - ostatnie, co wcale nie znaczy najmniej istotne, jako miejsce przechowywania Zwornika - gnomiego artefaktu, który trzymał całą tą stertę kamieni w kupie. Most był ważnym punktem strategicznym w wojnach z rasami goblinoidów i ważnym punktem dla gospodarki handlowej okolicznych krain. Imperia mają jednak to do siebie, że wcześniej czy później legają w gruzach, a krasnoludzkie imperia nie są w tej materii wyjątkami. Wzrost potęgi Zenthil Keep, pojawienie się w górach drowów, nowe rzesze orków i hobgoblinów i wreszcie wojna domowa - ciąg wydarzeń przybliżał zmierzch imperium i kiedy zostało z niego coś, co z grzeczności dla niestrudzonych wojowników nazwiemy księstwem, pojawiły się Mgły. Wszystko to pamięta przyroda. Jeśli ktoś potrafi rozmawiać z najstarszym dębem i najtrwalszym kamieniem, może usłyszeć o wiele ciekawszą historię i to w dodatku od bezpośredniego świadka. My zadowoliliśmy się opowieścią druida, którą, jak pamiętacie, przerwałem w pewnym momencie. Otóż mgły kojarzą mi się jednoznacznie i tragicznie. Porwany przez taką właśnie mgłę pogrzebałem niegdyś swoich przyjaciół na niegościnnej, obcej ziemi, a sam przez długi czas służyłem tam siłom, o których nie chciałbym nawet w tak zacisznym miejscu opowiadać. Mgły oznaczały dla mnie od tamtej pory niewyobrażalny koszmar. W rozmowie z druidem intuicja podpowiedziała mi, jak złowieszcza mogła być natura oparów, które nawiedziły krasnoludzkie ziemie. Nić porozumienia, jaka się nawiązała wówczas między mną a starcem, snuła się między nami nawet gdy odchodził pokonany i zrezygnowany... Ale

do rzeczy: inny świat, o którym nie chcę opowiadać to między innymi starożytna domena wampirów. Krasnoludzki most wszedł najwyraźniej w zasięg jednej z martwych krain, a władzę upiornych ziem, nieumarłego maga, skusiła własność krasnoludów. Nie most. Na co wampirowi długi na kilka mil kamienny most!? Chodziło o Zwornik - artefakt utrzymujący konstrukcję. Straszny władca zaatakował osłabioną krainę. Kluczowa dla naszej przygody bitwa rozegrała się właśnie na moście. Skały na brzegach jeziora, dzięki którym znamy wydarzenia, nie mają zacięcia poetyckiego, ale klnę się na cały tokaj świata, że bitwa musiała być widowiskowa. Z jednej strony hordy szkieletów i zombie, z drugiej krzepcy brodaci wojownicy. I z pewnością magia. Czary, przy których fajerwerki nieboraka Virlitza, niech go fale ukoją, byłyby dziecięcymi zabawami z krzesiwem i hubką. Koniec końców nie było wygranych i przegranych. Wampir zwyciężał z zimną konsekwencją, ale broniące ostatniego przyczółka krasnoludzy wybiły z konstrukcji ten jeden szczególny kamień - Zwornik. Most runął, a obojętne na kwestie honoru i odwagi jezioro rozstrzygnęło bitwę remisem... Fale koją. Ludzie zapominają. Tylko zło jest zawsze trudno wykorzenić... Druid opowiedział nam, że według niego wampir nie został ostatecznie pokonany. Śpi w odmętach, czekając na wyzwolenie. W jego rękach jest Zwornik, a sny upiorna na przetrwaniu lat spaczyły śmiałą myśl gnomich magów-inżynierów. Zwornik nie przyciągał już kamieni w strzelisty łuk nad wodą, lecz zaczął przyciągać zło z okolicy, budzić niedobre istoty, potwory i bestie drzemiące nawet w pocziwych ludziach. Cel był jeden - wygrzebać z toni jeziora, spod gruzów i kości, nowego pana artefaktu. Środki do osiągnięcia celu zło pozostawia każdemu potworowi jego własnej, przemyślanej nieprawości. Tymi spokojnymi, lecz przecież tak przepełnionymi żalem słowami druid opuścił nas. Uścisnę mu jednak dłoń, jeżeli kiedykolwiek jeszcze go spotkam, bo prawdziwa mądrość płynie nie z czarodziejskiej potęgi, ale ze świadomości własnych ograniczeń. Ten, który wymieniał grzeczności z mgłą i rozkazywał stadu dzików zdał sobie sprawę, że nie po nim w miejscu, które miał chronić, skoro siły potężniejsze od niego są w stanie jego potęgę wykołować. Broń, którą nam pozostawił - nie mam tu na myśli tego zaczarowanego drewna, z którego zręczni rzemieślnicy pośpiesznie sporządzali dla nas narzędzia walki, zdolne zranic nadnaturalne istoty - broń, którą nam pozostawił, czyli wiedza, pozwala nam teraz grzać się przy płomieniach kominka i wypić zdrowie dziadka. Kufle w górę, Przyjaciele!

Ha! Czy pamiętacie przejmujący ziąb tamtego wieczora? Shaftdale było wyludnione jak łaźnia w wiosce ogrów. Ludzie bali się i strach ten sączył się na ulice przez szpary w zatrzaśniętych naглуcho drzwiach i okiennicach. Śledziły nas przez te szpary niewidoczne oczy: czuły, wzrok ich spojrzeń na plecach. Tamtego wieczora pojąłem jaką przepaść dzieli bohatera od zwykłego człowieka. Poszliśmy do przystani, bo klasztor dawał znaki. Nie pamiętam już, czy to moje zdolności do czytania obcych języków, czy kapłańska edukacja jednego z Was, pozwoliły nam odebrać przesłanie nadawane z pomocą kul magicznego światła. Wiadomość była jednoznaczna jak huk wieka trumny: Zaraza. Nie przypływać. Więc popłynęliśmy. Popłynęliśmy w hm... wypożyczonej łodzi. Czy mówiłem wam jak nie lubię lasów? W krwi Red'Kinów musi być jakaś domieszka krwi niziolków, bo wody nienawidzę. Z pomocą Tymory posuwaliśmy się jakoś do przodu, czujni i zdeterminowani, wiosła miarowo chlupotały w wodzie, a mroczne zarysy starego krasnoludzkiego bastionu przybliżały się nieuchronnie jak godzina, w której trzeba zapłacić za

wypite w gospodzie piwo. Wtedy ktoś krzyknął, a w tym samym momencie poczułem chłód śmierci na mojej dłoni. Uścisk był błyskawiczny i mocny jak imadło. Utopiec wciągnął mnie w ton jeziora, bym zasilil legion nieumarłych. Nie mam pojęcia co działo się u Was, na łodzi, lecz bez zastanowienia zamieniłbym się wtedy z Wami miejscami. Czułem jak dusza ucieka ze mnie i oczami wyobraźni widziałem jak pocziwiec Tobiasz Harefoot wydobywa mój testament i obwieszcza światu, że moje długie przechodzą na aktualnego męża hrabiny Nevill. Bogom niech będą dzięki za kapłański dar odpędzania nieumarłych i dzięki Tobie, przyjacielu, że wiedziałeś kiedy z niego skorzystać. Zimniejsza niż woda jeziora dłoń puściła mój nadgarstek i wyciągnęliście mnie na powierzchnię, do łodzi. Zobaczyłem jak wyrzucacie do wody jeden z koszmarów - miał na sobie resztki ryszunka żołnierza Kormyru. Wytarłem się już na brzegu, potem ruszyliśmy ku budynkowi. Prosta magia, jakiej z trudem zdołał mnie kiedyś nauczyć nieodżałowany Buruda, pozwoliła mi stwierdzić że zło objęło we władanie to miejsce. Wy też już to sprawdziliście i przypuszczaliście, że może chodzić nie tylko o zarzę. Nic dziwnego, że mnisi okazali się być zrozpaczeni. Nie pozwolili podejść blisko do drzwi - jedynie przez otwór w furcie widać było ich twarze. Jeden z nich napisał coś na kawałku pergaminu i podał nam. Przeczytaliśmy: na klasztor rzucona została klątwa. Wszyscy jego mieszkańcy stali się niemi, a zaklęcia na wyspie nie działają, lub działają niewłaściwie. Na dodatek zaraza uśmierciła lub uczyniła niezdolnymi do jakichkolwiek działań najpotężniejszych z kapłanów. Zapytaliśmy o źródło klątwy. Odpowiedź na piśmie brzmiała: próbowaliśmy dotrzeć do źródła zła, gdzieś w wodach jeziora - magia stamtąd powstrzymała nas i ukarała nasze poszukiwania. Poprosiliśmy zatem o pozwolenie na wejście i obejrzenie wyników poszukiwań mnichów. Po długiej chwili zastanowienia kapłani pozwolili nam wejść na własną odpowiedzialność, ale pod jednym warunkiem. Musieliśmy się powstrzymać od rzucań czarów. W świątyni Mistry zastrzeżenie to sprawiło wrażenie szczególnie przygnębiającego. Zgodziliśmy się i na to. Wyrwaliście się od razu do chorych, ale uspokojono was: przeklętych nie uratuje kilka chwil poświęconych na ogrzanie się i na ciepły posiłek. Przyznaję, że ujęła mnie logika argumentów i pierwszy zasiadłem do stołu. Że nie zachowałem ostrożności? Przyjaciele, pochodzę z kraju, gdzie prawa gościnności są święte i nawet heucuva pewnie ich nie łamią. To po pierwsze. Po drugie, gdybym odmówił darmowego posiłku nie miałbym dużej prawa nazywać się bardem i jaśniejącym przykładem dla terminującej w fachu młodzieży. Moment kiedy padłem głową na stół, stał się znakiem, że bajeczka, jaką przywitano nas przy drzwiach, miała osłabić naszą czujność. Dałem też niejako hasło do przegrupowania sił, porwania mojego bezwładnego ciała i wzięcia nóg za pas. Heucuva dawno już odrzuciły maskujące je postacie i w całej swojej potwornej zawziętości ruszyły na nas. Kłopot z tymi nieumarłymi, jak uświadomił mi nasz Świętobliwy Przyjaciel, polega na ich odporności. Będąc niegdyś kapłanami, którzy zdradzili swoją wiarę, znakomicie bronią się przed mocami kleryków. Wyobrażam sobie, że podczas naszego odwrotu więcej przemawiały miecze niż czary. Przewaga przeciwnika musiała być miazdząca, skoro tacy herosi jak Wy zmuszeni zostali do cofania się krok po kroku. Zgoda, dosyć ironii. Nie ma nic zabawnego w korytarzu, który kończy się zabarykadowanymi wrotami. Dobrze, że ci zza drzwi wykazali dosyć przytomności i wpuścili nas do środka, zaraz potem barykadując wrota na powrót. Powiadam wam: jeśli ktoś chce się pośmiać, niech szuka w Moonsea Ruperta Goldenar-

ma i jego neurotycznego miecza. Kto chce zginać, niech odszuka czerwonego smoka. Jeśli ktoś jednak pragnie być wyleczonym z zatrucia, powinien trafić do sali pełnej uwięzionych kapłanów. Godzinę po tym jak drzwi się zatrzasnęły, mogłem już wołać z powrotem: jeść! To nie były żadne martwiaki, co skrupulatnie sprawdziliście, lecz ci, którzy dochowali wierności swojemu powołaniu. Niespodzianką było spotkanie naszych Zenthilian - już się zaczynałem martwić, że coś gdzieś broją, a tu proszę: razem z kapłanami zostali skazani na powolną śmierć głodową, na parterze wieży bez pięter i okien, i z jednymi, zabarykadowanymi drzwiami. Wiem, wiem, to samo dotyczyło nas, ale wiercie mi: widok tych mord w tarapatkach sprawił, że zapomniałem o własnym nie-szczęściu. Wszystko było proste i do przewidzenia. Moc wampira sięgnęła i do klasztoru i ci, którzy ulegli pokuszeniu, zostali przekłęci przez Mistrę - zostali Heucuva. Pozostali próbowali zwalczyć krwiopijcę i ohydne przemiany, ale nie udało im się to. Będąc w mniejszości zmuszeni zostali do ucieczki do tego bezokiennego pomieszczenia. Nieumarli czekali aż prawomysłni kapłani umrą z głodu - nie atakowali, ale nie wypuszczali nikogo z więzienia. Ich martwicza cierpliwość była niespożyta. Co do naszych przyszłych towarzyszy przygód - Zenthilianie trafili tam podobnie jak i my. Pozostało przyjąć zakłady kto pierwszy opuści ten padół leż. Mijały godziny. Przyszł dzień. Wierciliście się i denervowaliście osłabionych kleryków. Rankiem dano nam coś do picia. Na pytanie skąd woda, jeden z ojczulków wskazał niewielki otwór: wysoko, wysoko w suficie - czasem padał przez niego deszcz. Cóż się okazało? Kochany Virliz, który przez całe swoje bezużyteczne życie nie zrobił bezinteresownie nic dobrego, tuż przed tragiczną śmiercią wyświadczył nam zbawienną przysługę. Jedną z jego sławetnych błyskawic, którymi ciskał na lewo i prawo, broniąc się przed sługami zła, trafiła w dach wieży i wywaliła w nim dziurę. Wpatrywaliśmy się w nią jak w oblicze awatara bogini piękności. Dziura była w sam raz dla niziołka, bez obrazy, Przyjacielu. Pytanie brzmiało: jak się do niej dostać? Skoro tylko uzmysłowiliśmy sobie, że ściany są zbyt gładkie na wspinaczkę, pomysł z dotarciem do dziury wpierw po murze, potem po suficie, odłożyliśmy na czarną godzinę. Ale przypatrywanie się dziurze dało wymierne rezultaty. Coś zwiślało z krawędzi i fakt ten potwierdzili nawet nieprzyjaźni Zenthilianie. Mam przypomnieć sposoby jakich próbowaliśmy, by ściągnąć owo coś na dół? To poważna opowieść, przemilczę więc część o naszych próbach, dając pole do popisu wyobraźni moich przyszłych słuchaczy. Przyznacie jednak, że nietypowe zastosowanie nawet banalnych, znanych każdemu czeladnikowi maga zaklęć, dać może zaskakująco dobre rezultaty. Poza tym w rezerwie mieliśmy naszego niechybnego strzelca. Tajemniczy obiekt spadł na dół. Pijmy ponownie zdrowie Virliza, Przyjaciele! Oto człowiek, który wiedział jak i kiedy odejść! Gdy spadał, strącony z wierzchołka przez przeciwnika którego poznaliśmy na samym końcu, jego torba wylądowała na dachu wieży, gdzie próbował posadzić swojego widmowego zwierzaka. W środku były czary - pergaminy w tubusie i dwie flaszki z eliksirami, które to flaszki tak czy owak potłukły się po upadku. Przyszedł też czas, by uczyć Sztukę Magiczną! W górę kuffe! Wpierw za taskawość Mistry, potem za umiejętności naszego maga! Umiałbym pewnie przeczytać te zaklęcia, ale skutki mogłyby być różne. Nasz Przyjaciel okazał się być fachowcem. Rzucając zaklęcie wykazał nam przy okazji, że Heucuva oszukali nas i magia w monastyrze działała jak trzeba. Nieumarli chcieli widocznie zapobiec rzucaniu czarów detekcyjnych i ewentualnie zaklęć bojowych lub umożliwia-

jących ucieczkę. Okazało się zatem, że paranoik Virlitz miał przy sobie zarówno Latanie, jak i Lewitację, jeszcze jednego Widmowego Wierzchowca i po jednym zaklęciu pozwalającym lokalizować przedmioty i oddychać pod wodą. Fraszka dla naszego niziołka okazało się być dotarcie do dziury w dachu, choć przebiegał podczas lewitacji nogami, jak... au. Przepraszam. Nasz dzielny... zwiadowca dotarł po murach do magazynów klasztornych, ominął patrole nieumarłych i wrócił z linami i drabinami sznurowymi, a przede wszystkim z mnóstwem jedzenia i picia. Nie mogliśmy jednakże czekać aż kapłani najedzą się, zaspokoją pragnienie i odzyskają siły. Nasz wspaniały mag pognął na swoim nowym widmowym wierzchowcu do Shaftdale i sobie tylko znanym sposobem sprowadził nam łódź. Wróciliśmy do osady i w bezpiecznych pieleszach Miedzianego Smoka zapadliśmy w sen.

Kiedy Baldrick zobaczył w jakim jesteśmy stanie, nie czynił nam wyrzutów. Poza tym i tak ostatnia noc minęła w jego domu spokojnie, bez naszych starań. Sen pomógł nam wrócić do sił i przygotować nowe zaklęcia na spotkania z nowymi kłopotami. Z myślą o magii właśnie szliśmy za osadę, do wieży Virlitza. Rozmawialiśmy, jak pamiętacie, o pośmiertnym prezencie, jaki sprawił nam magus - niektóre niewykorzystane czary z sukcesem dało się skopiować do księgi drzynowego czarodzieja. W ten sposób narodził się plan odszukania wampira - przypadkiem wpadliśmy na pomysł. Przypominę, pozwolicie, tok naszego rozumowania: wampir wyszedł się już w jakiś sposób spod wody i teraz zbiera uszczuploną przez lata nieróbstwa moc. Zbiera też wokół siebie armię nieumarłych i jako swojego agenta w wiosce wybrał cieślę Gilberta - zalotnika Róży, przemieniając go w podobnego sobie. Widocznie przeobrażony rzemieślnik ustępuje potęgą swojemu panu, skoro udało się go nam odpędzić pamiętnej nocy, w domu jego wybranki. Przez sługę bylibyśmy może w stanie dotrzeć do pana. Pozostawało tylko jedno pytanie: do kogo należały zwłoki znalezione w domu Gilberta, które potem z szacunkiem pogrzebaliśmy? Tak to sobie imaginowaliśmy i był to, przyznaję, nasz jedyny punkt zaczepienia. Zaczęliśmy chodzić po Shaftdale i wypytywać o młodzieńca. Z początku szło nam nietęgo, bo ludzie byli przestraszeni. Udało mi się jednak wdać na przystani w pogawędkę ze skutnikami pracującymi przy naprawach uszkodzonych łodzi. Byli niegdyś towarzyszami pracy Gilberta i znali o bardzo dobrze. Od nich dowiedzieliśmy się o ulubionej ozdobie chłopaka - kołczyku w uchu, którym chęłił się wśród złotej młodzieży Shaftdale. Popatrzyliśmy wymownie na naszego maga. Nie miałeś już, Przyjacielu, takiej tremy jak w przeklętym przez boginię monastyrze. Zaklęcie lokalizujące przedmioty zadziałało nad wyraz dobrze. Zaczęliśmy spacerować po okolicy i nim dobroczynna moc magii wybrzmiała znaleźliśmy już miejsce, w którym chroni się Gilbert. Wieża Virlitza - prawda, że proste? O wampirach słyszy się różne rzeczy, lecz sądzę, że z wampirami to trochę tak jak z poborcami podatkowymi - dopóki nie wpadniesz na jednego, nie jesteś sobie w stanie wyobrazić jak spotkanie może być nieprzyjemne. My byliśmy przygotowani, co nie znaczyło, że nie trzęśliśmy portkami. W drodze do wieży napotkaliśmy Zenthilian. Mieli nijakie miny, co stanowiło dla nas dobry znak. Coś tam widocznie musiało się kołatać w ich skorumpowanych sercach - mam na myśli coś na kształt przyzwoitości - bo podziękowali nam za ratunek i wydobyć ich z klasztoru. Chcieli się odwdziżyć i zaproponowali informacje: wiedzieli gdzie jest wampir. Popatrzyliśmy na nich protekcyjnie i zaproponowaliśmy im przyłączenie się do wyprawy na krwiopijcę. Trzymajcie się płaszcza, chłopcy, zanim się zgubi-

cie - taka była intencja naszej propozycji, ale tamci przyjęli zaproszenie na łowy. Chudy klecha opowiedział nam po drodze o wampirach. Mogą dotykem odebrać energię życiową i nie rani ich broń inna niż zaczarowana. Są też wyjątkowo silne i przerażają wyglądem. My jednak szliśmy do wieży w dzień i spodziewaliśmy się łatwego łupu. Lecz mało brakło, a wyprawa rozbiłaby się na bramie wieży. Budowla była zamknięta na głucho, a nikt z nas nie był w stanie przemienić się w nietoperza i wlecieć przez okno. Dobrze jest mieć... zwiadowcę w grupie - zamek ustąpił. W środku przywitał nas chłód, mrok i smród znany już z domu Gilberta. Zapaliliśmy słabe światełko i rozejrzeliśmy się po całej kondygnacji. Trumna leżała na stole, na środku pomieszczenia. Ignorując inne, potencjalnie ciekawe znaleziska, podeszliśmy wolno, wolniutko, na paluszkach. Drewniane kołki paliły nas w dłoń. Wielokrotnie powtarzany plan został przeprowadzony do połowy: uderzenie trójzębu podważyło wieko, które spadło na podłogę i roztrzaskało się, zabłysły kule magicznego światła, doskoczyliśmy z kołkami... Dziś myślę, że błędem było zapalenie światła. Faktem jest, że mogliśmy się rozejrzeć po suficie i trochę uważniej popatrzeć pod nogi na łajno. Chmara nietoperzy, która nas zaatakowała, była straszna, ale gorszy był Gilbert, kiedy spadł nam na plecy. Prawdę mówiąc wolę już nietoperzola od wampira, choć wówczas tak nie myślałem. Gnojek nie byłby trudnym przeciwnikiem, gdyby nie efekt zaskoczenia - mimo wszystko uszliśmy cało z tej bitwy, niestety młodzieniec zginął, podobnie jak parę dni wcześniej ten, który go przeistoczył. Tak, tak - Gilbert zabił swojego stwórcę, zaraz potem jak wampir natchnął go złymi mocami. To ciało nietoperzola - ojca zastaliśmy w domu cieśli. Teraz zadyszani i zdziwieni patrzyliśmy po sobie i ktoś wpadł wreszcie na to by zajrzeć do trumny. Oryginalny kształt kufra na ubrania mógł być nieco mylący i prawdopodobnie wykreślił kawałek o trumnie z mojej ballady. Virlitz szykując się w pośpiechu do swojej ostatniej wycieczki dał nam do wiwatu nie odstawiając swojej garderoby na miejsce. Cóż, po czarodziejach można spodziewać się wszystkiego. Z tego powodu zaczęliśmy myszkować po domostwie maga nieco ostrożniej. Znaleźliśmy trochę banalnych pułapek i schowków, nieco pieniędzy i komponentów magicznych. Na wieszaku przy drzwiach wisiał śliczny jedwabny płaszcz, jak stwierdziłem zaczarowany. Dla dobra Shaftdale wypożyczyliśmy go. Drugie piętro wieży zajmowały głównie gabinet i biblioteka. Moc interesujących książek - aż chciałoby się zostać na dłużej, gdyby nie odciągający od lektury kształt pentagramu na podłodze. Dało się za to wypożyczyć dwa pergaminy z nieskomplikowanymi zaklęciami i magiczny sztylet. Idę o zakład, że prawdziwe skarby kryła trzecia kondygnacja, ale odrzwia podtrzymywane były przez dwie majestatyczne kariatydy i nikt z nas nie miał już ochoty sprawdzać, czy są to tylko posągi. Wtedy jednego z Was... a tak, Ciebie, uderzyła myśl. Skoro spotkaliśmy nietoperzola, to gdzie jest zapowiadany przez Zenthilian wampir? Mroczni chłopcy też byli zbici z tropu. Magia wyraźnie pokazała, że w osadzie jest nieumarły. Pognaliśmy do Shaftdale w te pędy. Okazało się, że blokada przeprawy nagromadziła cały tłum podróżnych. Niektórzy z nich po wysłuchaniu plotek pospiesznie wynosili się. Po tym jak uzupełniliśmy zasób plotek o najnowszą opowieść, wyjechało jeszcze kilku. Zostało wojsko - to było pocieszające. Wzięliśmy dowódców na stronę i wyluszczyliśmy im jak sprawy stoją, choć wspaniałomyślnie przemilczeliśmy sympatie polityczne naszych Zenthilian. Za to właśnie kocham Kormyr - żołnierz tego cudownego królestwa usłyszysz słowo potwór, lub słowo zło i zapala się do walki jak koń po dawce

szałej. Doprawdy, naiwność potrafi być czasem równie rozbijająca, co zatrważająca. Kiedy skończyliśmy pogaduszkę i przekonał się, że ich czas jeszcze nie nadszedł, nasi mroczni znajomi obwieścili swoje najnowsze odkrycie. Nieumarły zajmuje drugie piętro karczmy. Strzeże go dwóch osilków z toporami. Byliśmy w kropce. Wówczas podeszła do nas owa powabna dam, której przyglądałem się już od dłuższego czasu, dzieląc myśli po równo na wnikliwą analizę jej wdzięków, jak i na zastanawianie się, jaki też może mieć ona powód, by nas podsłuchiwać. Ucieszyła się, że interesuje nas wampir i ucieszyła się jeszcze bardziej, słysząc, że jego obecność nas martwi. Ja z kolei ucieszyłem się, że my interesujemy ją, a potem ucieszyłem się jeszcze bardziej słysząc, że należy ona do Harfiarzy.

Nie ma to jak dzielić radość we dwoje. Uważacie, że powinienem włączyć do ballady komentarz o Harfiarzach? Któż ich nie zna!? Organizacja ta zawstydziłaby przeciętnego paladyna prawością i umiłowaniem dobra swoich członków. Harfiarze z reguły znajdują się na rzeczy i dobrze jest mieć jednego przy boku, gdy słyszy się o wampirze w okolicy. Szczególnie dobrze przy boku wygląda ktoś taki jak tamta. W każdym razie podziwialiśmy wówczas umiejętność tej damy do znalezienia się w odpowiednim miejscu, w odpowiednim czasie. Jak się okazało nie było w tym nic niezwykłego. Nasza śliczna Harfiarka śledziła od dłuższego czasu wampirzycę i nie zniszczyła jej (ha!) tylko dla tego, by dowiedzieć się co każe nieumarłej opuścić siedzibę i podążać do Shaftdale.

Z niejako ulgą przyjęliśmy wiadomość, że to nie ten wampir mieszka na piętrze naszej karczmy, choć od przybytku krwiopijców rozboleła mnie już wówczas głowa. Przyszła kolej na nas - opowiedziałem o naszych przygodach i opowieść tamta stała się pierwowzorem dla tej, którą snuję teraz, czekając na kolejną beczulkę i trwając w nadziei, że naszego gospodarza nie spotkało w piwniczce nic złego. Przejmując w pewnym sensie obowiązki gospodarza zostawiliśmy Zenthilian w karczmie, by pilnowali wampirzycę i powiedliśmy gościom do przystani. Oczywiście nie było mowy o wynajęciu łodzi, więc nasza Aura - tak miał na imię ten uśmiech bogów - poprosiła byśmy wspólnie oddalili się od Shaftdale i spróbowali okrążyć jezioro. Kiedy dotarliśmy do skał tak stromych, że dalsza droga przez nie była niemożliwa, Aura przeprosiła nas i udała się na stronę. Wtedy po raz pierwszy zobaczyłem łabędziwę w postaci ptaka. To był piękny widok. Patrzyliśmy jak urzeczeni, jak Aura płynie po jeziorze, jak nurkuje i wynurza się. Spędziła w wodzie kilka godzin, ale nie byliśmy znudzeni ani przez moment. Nie zaatakował jej ani jeden utopec! Potem nasza rangerka wróciła za skały i po chwili dołączyła do nas w ludzkiej posta-



ci. W powrotnej drodze opowiedziała nam, że rzeczywiście w wodzie znajdują się ruiny mostu i że drzewie wśród nich jakieś stare zło. Jej zdaniem uwięziony wampir sprowadził do Shaftdale wampirzycę, by dopomogła mu wydostać się z głębi. Wampirzyca zauroczyła

dowódcę żołnierzy, by chronił ją, co utrudnia przedsięwzięcie, a na dodatek my wygadaliśmy się przed owym dowódcą z całej tajemnicy. Tak, mi też zrobiło się wtedy głupio. Aura poszła do lasu szukać śladów druida i kategorycznie zabroniła nam robić czegokolwiek na własną rękę, w szczególności zbliżać się do wampirzycy. Ale nas kociło. Szczególnie po tym, jak Zenthilianie przekazali nam zaproszenie do apartamentów szlachcianki, które wyszło od niej samej. Zaryzykowaliśmy i zyskaliśmy kolejną opowieść. Szlachcianka okazała się być autentyczną arystokratką ducha. Napędziła nas stracha, kiedy wykryliśmy, że jest nieumarłą, ale skoro nie rzuciła się na nas od razu, postanowiliśmy jej wysłuchać. Poza tym Zenthilianin twierdził, nie wiem na ile słusznie, że elfka nie może być wampirzycą. Ona tymczasem stwierdziła, że podczas spaceru nad jeziorem została nawiedzona przez ducha. To by potwierdzało nasze wcześniejsze odkrycia. Twierdziła

też, że stać by ją było na skuteczny egzorcyzm, ale pragnie temu duchowi pomóc. Niespokojna dusza zazna spokoju tylko wówczas, gdy dokona zemsty na swoim dawnym wrogu. Dusza zaś należy do jednego z dawnych krasnoludzkich obrońców mostu - jednego z tych, którzy osobiście wylupili Zwornik z murów bastionu. Jej wrogiem jest wampir. Jak by się to wszystko ładnie układało w jedną całość, gdyby nie jedno ale. Czy nasza Harfiarka została wprowadzona w błąd? A może nieładnie zelała? Niestety, to drugie wydawało się bardziej prawdopodobne, ale jeszcze nie pewne.

Postanowiliśmy grać ostrożnie i na dwa fronty, choć sympatie kierowaliśmy w stronę szlachetnie urodzonej Greyleaf. Następnego dnia, skrzętnie unikając Aury, udaliśmy się na wizję lokalną. Chcieliśmy zbadać możliwość dotarcia do wampira. Nie pochwałę znowu Virilitza, bo okaże się jeszcze najbardziej pozytywnym bohaterem mojej ballady, ale powiem, że jego zaklęcie umożliwiające oddychanie pod wodą okazało się nad wyraz pomocne. Dodatkowo, w prezencie od Zenthilianina, nasz wojownik dostał czar umożliwiający swobodne działanie pod wodą. Z samym tylko mieczem zanurkowałem w jezioro i wróciłem po godzinie. Zombiaki nie atakowały go - zbyt zajęte były odkopywaniem swojego władcy spod ruin mostu. Dostępnie oceniłem, Przyjacielu, lokalizację miejsca, w którym spoczywa wampir, ale potrzebowaliśmy konsultacji fachowca. Wróciłem do Shaftdale i poindagowałem nieco górników. Dowiedziałem się niewiele, ale w sam raz by starczyło na początek dobrego pomysłu. Potem dołączyłem na naradę. Rozmowa była burzliwa, pewnie dla tego, że włączyliśmy do niej Zenthilian. W końcu ustaliliśmy - pomagamy elfce, ale ostrożnie, dmuchając, że tak powiem, na zimne. I znów bogini szczęścia, Tymora, uśmiechnęła się do nas. Po zreferowaniu naszych rewelacji smutnej Greyleaf, jej ustami odezwał się starożytny krasnoludzki wojownik. Mówi się, że w dawnych czasach wszystko było lepsze i solidniejsze. Być może, ale w przypadku krasnoludzkich inżynierów jest to murowanie pewne. Wspólnie ustaliliśmy, że wampir spoczywa w jednym z przesł mostu, sterczącym z dna. Ze względów konstrukcyjnych budowano wydrążone przesła i to również jest puste w środku. Z góry studnie przykrywa leżąca poziomo kamienna płyta i gruz, który usuwają zombie. Od szczytu przesła do powierzchni jeziora wody jest na wysokość dwóch mężczyzn. Siedzieliśmy tak rozmawiając i w ten sposób rodził się jeden z najbardziej spektakularnych i śmiałych pomysłów o jakich słyszałem, a nie zapominajcie, że jestem bardem. Jedyną niewiadomą była Aura. Należało do niej dotrzeć i upewnić się, że Harfiarka (lub nie Harfiarka) nie przeszkodzi nam w planie. Niestety, przepadła, wybaczenie porównanie, jak kamień w wodzie. Ostrożni jak złodzieje w smoczym nosie, za zgodą władz miasta, organizowaliśmy grupę. Trudno było przekonać mieszczuchów, że nieumarli są zbyt bliscy wydobycia swojego władcy, by atakować łódzie, ale w końcu zebraliśmy kilku odważnych. Na barki weszli najlepsi przewoźnicy i najbardziej doświadczeni górnicy, również mężczyźni żołnierze. I my, rzecz jasna, i Zenthilianie. Było też sporo sprzętu górniczego i troskliwie zabezpieczone przed wilgocią ładunki wybuchowe. Nie mieliśmy wówczas pełnej jasności jak zrealizować nasz plan, ale nadrabialiśmy minami i determinacją. Wampir musiał wyczuć zagrożenie. Gdzieś tam woda zabulgotała i zobaczyłem wynurzającego się na moment nieumarłego. Mieszczanie stchórzyli i musieliśmy improwizować. Nasz mag z pomocą zaklęcia pofrunął w powietrze, wykorzystując w ten sposób jeden ze zwójów Virilitza. Całą przygotowaną magię lewitacyjną poświęcił na uniesienie w górę Zenthilskiego kapłana i dwóch beczek z ładun-

kiem wybuchowym. W tym czasie my zawracaliśmy łódzie, jak najdalej od miejsca przyszłej eksplozji. Kiedy zombie przystąpiły do ataku całe siły poświęcałem na odparcie horroru z barek, więc nie jestem pewien co działo się w powietrzu. Wyobrażam sobie, że bez czarów, tym razem zaczerpniętych z mocy kapłańskiej, byłoby krucho. Nasz klecha odpędzał nieumarłych, a Zenthilianin robił to co kapłani Cirica potrafią najlepiej - niszczył. Niszczył wodę. Tworzenie wody - prosty czar, który uratował zapewne życie niejednemu duchownemu na pustyni, jak się okazuje ma też działanie odwrotne. Zenthilianin uwijał się w powietrzu i raz za razem ciskał zaklęcie. Czasu wystarczyło na tyle, by nasz mag opuścił w powstałym w jeziorze tunelu wybuchające beczki i podpalił krótki lont najprostszą z czarodziejskich sztuczek - płomykiem. Potem schwycił lewitującego kleryka i odrzucił jak najdalej od miejsca eksplozji. Huknęło. Powstał potężny wir. Ledwie udało nam się uchronić przed wessaniem. Wampir nie miał szans. Nie jestem pewien, czy zabił go napór wody, czy jak spodziewaliśmy się światło słońca, zaraz po tym, jak wody wypchnęły bezwładny korpus na powierzchnię. Nie mam nawet pewności, czy był to wampir, bo jak krwio pijca mógłby przeżyć tyle dziesiątek lat, nawet w letargu. W każdym razie było to coś niedobrego, co obróciło się w proch pod dotykem promieni słońca. A prochy przyjęło niespokojne jezioro. Tak by wyglądał koniec mojej ballady. Przyznajcie, że unicestwienie wiekowego zła to znakomity finał. Umiłowanie prawdy każe mi jednak nie przemilczeć prawdziwego końca. Cieszyliśmy się wszyscy. Kormyrczyki ściskali Zenthilian, na brzegu ubodzy górnicy ściskali bogatych armatorów, a panowie ściskali panie. Sielanka trwała. A w tym czasie woda zaroila się od przyzwanym mocą magii stworzeń. To były wielkie węgorze elektryczne. Iskrzyło, choć nie byłoby w tym iskrzeniu nic groźnego, gdyby w powietrzu nie pojawiły się cztery kondory - te ptaszyska były w stanie strącić ludzi do wody. Zdaje się, że nasz... nazywajmy go dalej druidem... że nasz druid wpadł we wściekłość. Mam nadzieję, że podobał się wam na początku opowieści fragment o mądrym starcu, który zmagał się ze swoimi słabościami? Mam nadzieję, że słuchaczom mojej ballady też się on spodoba. Fakt faktem - dziadunio oszukał nas i to dwa razy. Za pierwszym razem jako druid, potem jako Aura. Ciekawe, swoją drogą, kim był, jaka była jego prawdziwa postać i pleć, oraz w jaki sposób nabył taką władzę nad zwierzętami, a nawet zdolność polimorfii. Z pewnością nie była to prawdziwa magia druidyczna, choć bardzo ją przypominała. Idę o zakład, że był to jakiś kapłan lub mag, który zapragnął zdobyć Zwornik dla siebie i nie wykluczam, że wampir wpływał i na niego. Być może nasz nieprzyjaciel był druidem, lecz porzucił niegdyś ścieżkę życiowej neutralności, bo skusiło go zło? Fakt jest faktem - przeciwnik był zły i swojej złości dawał upust w sposób groźny dla pasażerów chybotałymi promów. Sięgnęliśmy po łuki i po strzały, a Ty, Przyjacielu, o ile pamiętam, poszybowaleś na skrzydłach swojej magii, by dopaść drania, który przyczaił się na brzegu, wysoko na skałach. Zbyt szybko jednak okazało się, że jesteś gorszym lotnikiem niż kondory i powróciłeś na barkę. Byłoby z nami krucho, bo bronić musieliśmy się przed przeciwnikami z wody, z powietrza i z lądu. Na dodatek druid zaczął rozpętywać nad nami burzę - granatowe chmury gromadziły się nad jeziorem i jasne stało się, że wkrótce fale przewrócą łódzie, a kierowane mocą nieprzyjaciela pioruny rozbiją je na drzazgi. Pamiętam, że kilku z mieszczan i z żołnierzy przypłaciło nasze zwycięstwo nad wampirem życiem. My chroniliśmy Greyleaf, która uparła się, by być osobiście przy dokonaniu aktu zemsty na nieumarłym, lecz to ona nas

uratowała. A właściwie uratował nas duch, który ją nawiedził. Niespokojna dusza krasnoluda mogła już powędrować do Krainy Wiecznego Łupania Tuneli, ale postanowiła się nam odwdziżyć za pomoc. Widmo opuściło omdlałe ciało elfki i jako sokół-obłok poszybowało w stronę druida. Ten nie umiał się obronić przed bezwzględną zjawą. Posiadła ona jego ciało we władanie, tak jak kiedyś opanowała czarującą Greyleaf i kazała jego ciału skoczyć ze skały. Druid roztrząsał się na obmywanych wodami kamieniach, u stóp urwiska. W ten sposób dusza krasnoluda dołączyła do duchów swoich współbraci, spoczywających w odmętach jeziora, a my zostaliśmy ocaleni, gdy wiążąca zwierzęta magia rozwiązała się i pozwoliła im wrócić do ich siedzib.

Jak to się wszystko ostatecznie skończyło? Zenthilianie zainkasowali swoją zapłatę, nam pozostawiając pochwały i poklepywania po plecach, jak również biegające za nami hordy dzieciaków i powłóczyście spojrzenia niezameżnych panien. Wy zdecydowały czy się opłacało. Greyleaf wróciła na swoje ziemie, by dzielić i rządzić, czy co tam elfia szlachta u siebie robi. Do domu Baldricka wrócił spokój, a gwałtowny napływ pieniędzy związanych z odnową przeprawy przez jezioro pozwolił mu zapomnieć o koszmarach minionych dni. Także mnisi przejęli na powrót klasztor, by posprzątać kości po zniszczonych wraz ze śmiercią wampira heucuva, i by na powrót służyć swojej bogini. Viriltzowi zaś na środku osady postawiono pomnik z prawdziwego zdarzenia i stary piernik uśmiełby się jak norka, czytając o wyrzniętych na kamiennej tablicy cnotach, jakie mu przypisano. Łaskę z miedzi, na której wspiera się posągowa postać, ufundowaliśmy my...W zasadzie zadziwiła mnie szybkość z jaką osadzie wróciła żywotność. Kiedy optymizm mieszkańców i brak kłopotów w okolicy stawały się już przeciągle nudne, postanowiliśmy ruszać dalej. Na przystani zastaliśmy Zenthilian i wymieniliśmy ukłony, a jedni drugich nie spuszczała podczas owych grzeczności z oczu. Mimo wszystko na drugą stronę jeziora płynęliśmy już bez obaw i bez przeczuć, że ktoś wzrokiem przymierza swój sztylet do naszych nerek. My i oni byliśmy w końcu zawodowcami. Po drugiej stronie jeziora raz jeszcze wymieniliśmy ukłony i powędrowaliśmy każdy w swoim kierunku. Bez odwracania głów. My i oni. Bo wszyscy byliśmy przecież bohaterami.

Red'Kina podслушаł Marcin Blacha

W scenariuszu występują potwory, istoty fantastyczne i zwierzęta scharakteryzowane w Monstrous Manual. Dla posiadaczy wydania oryginalnego lista płac, w kolejności alfabetycznej: Caryatid (Golem, Stone Variant), Condor (Birds); Bear i Boar (Mammals); Eel, Electric (Fish); Haunt (duch, który opanował Greyleaf); Heucuva; Swanmay (pozornie); Vampire; Werebat i Zombie. Opisy wszystkich zaklęć znaleźć można w Player's Handbook 2nd Edition. Zenthilianie mają piąte poziomy doświadczenia, a tajemniczy druid dziesiąty poziom. Drewno, jakie dostali bohaterowie od druida, promieniuje magią, ale wykonana z niego broń nie daje żadnych „plusów”. Może to być przykrą niespodzianką w przypadku walki z potworami odpornymi na ataki zwykłą bronią. Płaszcz w wieży Viriltza to Cloak of Protection +1, a sztylet +1 rozprasza magiczne zabezpieczenia rozcinanych nim kopert. Dodatkowo na trzecim piętrze wieży Viriltza znaleźć mogą się inne skarby i oczywiście moc pułapek. Ci, którym w opowieści Red'Kina nie zgadza się rachuba dni, powinni wiedzieć, że w Forgotten Realms tydzień ma dni dziesięć.



**Wspaniała zabawa.
Naprawdę
Ale jeżeli pojedziesz raz
Uzależnisz się
Będiesz mieć doła po wyjeździe
Cały rok będziesz czekać na następny raz
Na następna okazję
Na następne kilka dni
Na wizytę w Innym świecie**

Nie mów potem, że nie ostrzegaliśmy

<http://flamberg.prv.pl>

DWA ŚWIATY

Praca wyróżniona w konkursie na scenariusz do muzyki z filmu „Ostatni Mohikanin” oraz „Łowca androidów”

Mikołaj Kawalec

Któregoś pięknego wieczoru moja dobra znajoma, Księżna Lorii Karstain poprosiła mnie o nową przygodę. Zadanie nie było łatwe, gdyż księżna jest doświadczoną i wymagającą Kainitką. Tym razem jednak Noc była dla mnie łaskawa. Cztery przypadkowe elementy pomogły mi stworzyć opowieść: opis starożytnego rytuału, kreskówka, widok leśnej alejki i konkurs, którego warunki mówiły o wykorzystaniu muzyki z dwóch różnych światów. Miałem proste skojarzenia; miasto i las, technika i magia, człowiek i maszyna.

Unikając wzroku potężnej wampirzycy, tak aby nie mogła przewidzieć zakończenia zacząłem swoją opowieść...

Przed kilkoma miesiącami poprzedni Książę miasta pożegnał się z tym światem. Rodzina odkryła jego tajemnicę i nie pomogły mu koneksje ani wiedza o sztuce Iluzji. Jego dusza odeszła, stanowisko obsadzono nową osobą. A jednak pozostało coś, o czym w wirze walki zapomniano. Schronienie. Wiadomo przecież, że mogą się tam kryć informacje, przedmioty lub rzeczy mogące zwiększyć potęgę Kainity. Opo- wiem wam jaką drogą poszła moja znajoma.

Schronieniem Księcia był luksusowo urządzony wagon kolejowy stojący na samotnej bocznic. Dlaczego właśnie tu żył Książę, nie wiadomo. Bocznic była stara. Wysokie trawy wyrastały spomiędzy podkładów kolejowych, wokół rozrastały się krzewy dzikiej róży. Dopiero teraz, gdy pękła zasłona Iluzji, widać było prawdziwy wizerunek okolicy. W wagonie ktoś już był, złodzieje zabrali najwartościowsze rzeczy, resztę zniszczyli. Księżna miała jednak swoje sposoby na odkrycie sprawców, przeszła przez wagon dotykając różnych przedmiotów. Spoglądając w przeszłość ujrzała tych, którzy ją uprzedzili. Zwykłych wandalów, grupkę pijanej młodzieży, samotnego Nosferatu. Także wysokiego, dobrze zbudowanego blondyna. Ten przykuł jej uwagę. Nie szukał na oślep, zależało mu na czymś konkretnym. Zbierał dokumenty, których cechą wspólną był wizerunek niewielkiej monety na łańcuszku. Znalazł także starą księgę, „Fatuus”, mistyczną rozprawę o sztuce Iluzji. A jednak wszystkie te znaleziska nie zadowolily go, Księżna wiedziała, że pragnął czegoś innego.

W końcu wampirzyca zdecydowała powrócić do swojego schronienia i posłużyła się bardziej przyziemnymi sposobami zdobywania informacji. Skontaktowała się z klanem Nosferatu i zażądała odpowiedzi na pytanie co znaleźli w starym wagonie. Kanalarze niechętnie wyznali o skradzionych łupach. Twierdzili też, że wokół bocznic zauważyli młodą wampirzycę, która uciekła na ich widok. Rozpoznali ją jednak.

Nazywała się Anna. Mieszkała na obrzeżach Miasta, w starym parku, który łączył się z otaczającymi Miasto lasami. Nie znali jej klanu, lecz wiedzieli gdzie często przebywa. Aby się z nią spotkać należało odwiedzić park.

Droga wiodąca z miasta kończąca się z dużym parkingiem. Stała tu olbrzymia mapa okolicznych terenów z zaznaczonymi szlakami, mostami i ścieżkami dla turystów. Drużki wiodły przez połaćowany teren, raz górą, raz dołem, czasem przechodziły przez drewniane kładki przerzucone nad malowniczymi strumieniami. Zbocza porastał stary, bukowy las, miejscami ustępując świerkom. Panująca cisza i spokój dawały wytchnienie zarówno Kainitom jak i śmiertelnym. Spacer wśród drzew starszych niż ona sama zaabsorbował ją do tego stopnia, że omal nie przegapiła idącej ścieżką młodej dziewczyny. Była piękna, choć jej zapędzany widok sprawiał, że można było ją ominąć i szybko zapomnieć. Stare wojskowe ubranie, zmierzwiłone włosy. Do piersi tulila duży zeszyt. Spojrzenie na aurę ukazywało jej prawdziwą naturę, była wampirzycą. Zagadnięta, odpowiadała szczerze, choć jakby z wahaniem. ~~Patrzyła na nią i mówiła o „nim”, nie precyzowała~~ jednak o kogo chodzi. Na bocznic przysłała po... „to”. ~~To~~ czyli starą monetę zawieszoną na łańcuszku. Księżna dotknęła ozdoby. Zobaczyła grupę ośmiu mężczyzn stojących wokół monety i szepczących mantry. Wszyscy posili się krwią.

W pewnej chwili dziewczyna zerwała się i pobiegła przed siebie. Nie można jej było dogonić w lesie, który był jej domem. Nagle dało się słyszeć krzyk przerażenia, dziewczyna biegła ścieżką poniżej, tuż za nią podążał ogromny, stary wilkołak. Dopadł do swojej ofiary i w kilka sekund dosłownie rozerwał na sztuki. Zaraz potem uciekł unosząc w zębach zdobycz — stary amulet.

Zwłoki przedstawiały makabryczny widok, na twarzy ofiary zastygł grymas strasznego przerażenia. Po chwili, gdy zwłoki rozsypały się w proch, zostały jedynie nędzne strzępy ubrania i duży zeszyt, w ferworze walki odrzucony na bok. Rysowała w nim wszystko co kochała, drzewa, zwierzęta, strumienie. Ostatnie dwie strony były inne. Na jednej widniała ilustracja olbrzymiej sekwoi i wiodącej do niej ścieżki, na drugiej znajdował się wilkołak, ten sam, który uśmiercił artystkę. Z rysunku przebijał paniczny strach.

Rzut okien na mapę parku pozwolił odnaleźć miejsce, w którym rośla gigantyczna sekwoja. Narysowana ścieżka prowadziła przez las, aż do miejsca gdzie wśród starych buków stał samotny kurhan. Na jednym z jego zboczy widniała jama wykopana przez jakieś zwierzę. Ślady wskazywały jednak, że to nie zwierzęta korzystały z tej drogi. Po przecięnięciu się przez wąski tunel dostałem się do starej komory grobowej kurhanu. W środku Anna urządziła swoje schronienie. Prosty stół, łóżko, i setki kartek papieru z ilustracjami lasu, zwierząt, także wilkołaków, których przedstawiała w pozytywnym świetle, czasem nawet idealizując ich postacie. Wyraźnie była nimi zafascynowana. Jedyne portret tego, który ją zamordował, technął czystą grozą. Chyba nikogo innego tak się nie bała.

Na jednej z półek stały dwie oprawione w skórę książki. Pierwsza wypełniona szkicami ponownie tego samego wilkołaka, druga zawierała zupełnie inne grafiki. Kolejne z nich wyobrażały ścieżkę wijącą się najpierw przez otaczający kurhan, las, następnie górski parów, bagna, starą kopalnię, aż dochodziła do pięknego zamku. Ostatnia strona ukazywała mężczyznę w zbroi, dzierżącego długi miecz. Twarz rycerza była znajoma. Był to ten sam blondyn, którego Księżna widziała w przeblaskach z przeszłości, przeszukujący stary wagon. Co łączyło go z zabicią? Co znaczyły wyobrażenia zamku i ścieżki prowadzącej przez te wszystkie miejsca? Wreszcie, do czego służył talizman, który porwał wilkołak?

Ścieżka przedstawiona na pierwszym rysunku jednej z książek zaczynała się tuż przy kurhanie. Nie widząc innego wyjścia, Księżna ruszyła nią. Podczas wędrówki, do jej uszu dotarły dźwięki rozmowy. Księżna podkraǳła się bliżej i podслуchała rozmowę kilku osób. Z jej kontekstu wynikało, że byli Garou, szukali w lesie kogoś obcego, kto od kilku tygodni polował na ich terenie. Z opisu wynikało, iż był to ten sam gigantyczny morderca, który nieustannie pojawiał się w dotychczasowych poszukiwaniach, a którego postać stała się kluczem do rozwiązania zagadki. Próba dowiedzenia się czegoś bliższego speliła na niczym i skończyła się szaleńczą ucieczką przez las przed polującymi wilkami. Dalsza wędrówka przybrała niewiarygodny obrót, po jednym z kolejnych zakrętów Księżna stwierdziła, że jest w górskim parowie. Świst wiatru, wysokie turnie, śnieg na zboczach. Tak realne i jednocześnie tak absurdalne w środku lasu. Drożka wiodła dnem wąwozu, by po chwili doprowadzić do rozlewiska i bagien. Smród zgnilizny, bzyczące owady, bąble błota pękające na powierzchni. Ścieżka prowadziła dalej, w głąb oparzeliska. Za bagnami wznosiło się wzgórze, z czarnym otworem wejścia do kopalni. Ciemne podziemia, kapiąca woda, dziwne dźwięki, jęki stempli podtrzymujących powalę. Wreszcie koniec drogi, wyjście z kopalni na małą dolinkę, otoczoną bukowym lasem z niewielkim jeziorem pośrodku. Na środku jeziora wysepka, a na niej zameczek jak z bajki, ze zwodzonym mostem i kratą w bramie. Wejście na most skończyło się wpadnięciem do wody. Iluzja maskowała wyrwę w deskach. W wodzie można było dostrzec istotę, która szybko zbliżała się do Księżnej. Ta nie zaryzykowała spotkania i jak najszybciej wyszła na brzeg. Gotowa na nagły atak wkroczyła do zamku.

Jak opisać jego wnętrze? Przedzieranie się przez niezliczone pomieszczenia, wyciągnięte jakby z różnych miejsc i epok. Potykanie się o zamaskowane iluzją przedmioty. Wchodzenie w nieistniejące drzwi. Krążenie, błądzenie, walka z iluzorycznymi strażnikami. Tu mogło się wydarzyć dosłownie wszystko. W końcu błądząc po omacku dłoń Księżnej natrafiła na niewielki sześciąt. Wypełniony był mikrourządzeniami i kilkoma okruchami szkła, w których zaznajomiona z okultyzmem Księżna rozpoznała czającą się Moc. W chwili zaciśnięcia dłoni przedmiot wessał otaczającą zamek iluzję i ukazał prawdziwą naturę miejsca. Zameczek, owszem ale niewielki i zniszczony, kilka pomieszczeń pełnych starych szczątków, grzyb na ścianach... Największe pomieszczenie było przerobione na dziwną pracownię.

Na dużych stołach leżały rozłożone przedmioty pochodzące niejako z dwóch światów. Obok starożytnych rozpraw okultystycznych leżały skomplikowane wykresy urządzeń elektronicznych. Mistyczne symbole i przedmioty dzieliły miejsce z mikroprocesorami i dyskietkami. Suszone zioła wisiały nad mikroskopem, a alchemiczne przyrządy stały obok pojemnika na ciekły hel. Odczynniki sąsiadowały z buteleczka-

uwaga! reklama!

ma chi Na



mi, które zdobiły napisy „oko nietoperza”, czy „splot cienia”. Wyglądało to jakby dwie skrajnie różne osoby prowadziły równocześnie badania.

W rogu pomieszczenia stała stalowa szafa. W środku wisiał strój imitujący zbroję, lecz wykonany z tworzywa sztucznego. Na półce leżał hełm z dziwną, przezroczystą przyłbicą. Tu, wśród lasów, na łonie dzikiej przyrody pojawiły się narzędzia techniki obce współczesnym naukowcom. Księżna znalazła w szafie niewielką szkatułkę, która zawierała kilka przedmiotów. Wszystkie pochodziły z siedziby byłego księcia i dotyczyły sztuki Iluzji. Oto był dowód łączący władcę tego iluzyjnego zamku z tajemniczym włamywaczem na starej bocznicy. Lecz gdzie był teraz? Jakich doświadczeń dokonywał na tym odludziu? Co go łączyło z Anną? Stara detektywistyczna sztuczka z przeszukaniem kosza na śmieci pozwoliła odnaleźć starą, pogniczoną wizytówkę. „Studio elektów specjalnych Iluzja — zaczynasz widzieć marzenia!” — te kilka słów widniało na odwrocie. Księżna ruszyła tym tropem.

Studio iluzja znajdowało się w centrum miasta. Zajmowało się wykonywaniem efektów specjalnych do wszelkich filmów z tradycjami. W biurze wisiały stare zdjęcia założycieli, dyplomy, listy gratulacyjne. Na jednym ze zdjęć Księżna rozpoznała postać blondyna. Stał na moście, a do jego boku tuliła się piękna rudowłosa kobieta. W tle uwijała się ekipa filmowa.

Powoli ilość niewiadomych w tej sprawie stawała się przyciążająca. Był już najwyższy czas kilka z nich wyjaśnić. Nie na darmo Księżna była wampirzycą. Jej rozliczne koneksje, szeroka władza i autorytet powodowały, że była najlepiej poinformowaną osobą w mieście. Wróciła do schronienia i pchnęła w ruch swą maszynę informacyjną. Kazała obserwować zamek w lesie i meldować jej o pojawieniu się kogokolwiek w jego okolicy. Dotarła do wampira, który był właścicielem posiadłości kilkaset lat temu. Nie potrafił jednak powiedzieć kto teraz tam mieszka. Następnie Księżna zajęła się sprawą amuletu. Postacie ośmiu mężczyzn, których wtedy widziała, okazały się być grupą taumaturgów żyjących w szesnastym wieku, zwanych Grupą Ośmiu. Byli odpowiedzialni za stworzenie kilku potężnych amuletów, używanych dziś przez klan Tremere. Grupa rozpadła się przed ponad stu laty. Księżna dotarła także do Nosferatu, który znał Annę. Opisał ją jako osobę cichą, jakby przestraszoną. Anna dała mu jeden ze swych rysunków. Przyjął go raczej przez kurtuazję niż ze względu na zainteresowanie sztuką. Na prośbę Księżnej, pokazał go. Na zwykłej kartce z bloku rysunkowego Anna narysowała postać starszego mężczyzny, w cylindrze, z hebanową laską w ręku. Głowę laski zdobiła srebrna czaszka. Największe jednak wrażenie na Księżnej zrobiło tło ilustracji. Było to jakby widmo postaci Wilkołaka, wychodzące z ciała mężczyzny i groźnie szczerzące kły. Jak dowiedziała się Księżna, trzymana przez mężczyznę laska była symbolem przynależności do grupy Ośmiu i jednocześnie starym i potężnym fetyszem. Nic więcej nie udało się odkryć.

Najciekawsze efekty dały poszukiwania informacji o tajemniczym blondynie. Nazywał się Nikolaus Schwarzwald, był aktorem, kaskaderem, wreszcie specjalistą od efektów specjalnych i założycielem studia Iluzja. Jego kariera składała się z pasma sukcesów zawodowych i osobistych. Sielanka trwała do wiosennego dnia przed piętnastu laty. Podczas kręcenia sceny pościgu na moście doszło do wypadku. Samochód, w którym jechała narzeczona Nikolausa, spłonął. Ciała nie odnaleziono. Za niedopatrzenie środków bezpieczeństwa Nikolausa skazano. Trafił do więzienia, z którego już drugiego dnia spróbował uciec. Zginął podczas policyjnego pościgu.

Złośliwość losu chciała, że jego ciało spadło z tego samego mostu, na którym zginęła jego ukochana. Tego samego mostu, z którego widać było jego największą dumę — stojący nad brzegiem rzeki budynek studia „Iluzja”. Ciała Nikolausa również nigdy nie znaleziono. Silny nurt rzeki poniósł ciało zabitego wprost w objęcia jego kochanki — jak napisał jeden z dzienników.

Nagły telefon wyrwał Księżną z zamyślenia. Z zamku wyruszył samochód. Kierowcą był wysoki blondyn. Koniec rozważań! Czas działania! Szybko na rogatki i kilka minut nerwowego oczekiwania. Po chwili pustą ulicą przejechała półciężarówka a za nią limuzyna. Księżna ruszyła jako trzecia. Cały kondukt podążał przez uśpione miasto. Kolejne ulice nieuchronnie przybliżały cel tej jazdy. Studio „Iluzja”. Nie spodziewanie, dwie przecznice przed budynkiem samochód na przedzie skręcił w kierunku starych kanałów burzowych i przyspieszył. Po chwili pojazdy wjechały w majaczący w ścianie otwór, który okazał się dużym wylotem kanalizacji miejskiej. W czasie jesiennych deszczów odprowadzał ogromne ilości wody do kanałów burzowych, te z kolei do rzeki. Teraz było tu w miarę sucho.

Po kilkudziesięciu metrach, za rogiem otwierała się betonowa sala. Stary, podziemny zbiornik retencyjny, w którym, w przypadku powodzi mogło znaleźć miejsce tysiące hektolitrow wody. Teraz zbiornik był pusty. W głębi stały dwa pojazdy, półciężarówka i limuzyna. Kierowca tej drugiej otworzył drzwi. Palił papierosa. Odczytanie Aury powiedziało Księżnej, że mężczyzna był Ghulem. Prawdopodobnie ochroniarz swego pana.

Kilka minut później Księżna ruszyła dalej, w głąb korytarzy zbyt małych, by wjechać w nie czymkolwiek. Ciało Ghula dziwnie pokręcone i połamane świadczyło, że do gry weszli potężni gracze.

Jak opowiedzieć o drodze przez labirynt korytarzy? Była równocześnie podobna i odmieniona do zwiedzania zamku. Tutaj iluzje wrzucały swoje ofiary do dziwnych i przerażających miejsc. Bagno osnute mgłą, kopalnia w Świątyni Zagłady. Tym razem Księżna wiedziała jak uchronić się od pomyłki. Czujność i moc Nadwrażliwości pozwoliły jej uniknąć szeregu pułapek. W końcu kolejne metalowe drzwi...

Olbrzymia sala wypełniona elektroniką. Kleczący Nikolaus. Przed nim na dziwnym wysięgniku kobieta, której nigdy piękne ciało zostało zastąpione technicznymi substytutami. Mężczyzna coś tłumaczył. Mówił o tym, że są już blisko. Wkrótce On przybędzie po dokumenty i księgę, bez których talizman jest nic nie wart. Prosił kobietę, by poczekała. Ona z gniewem odpowiada. Dość już czeka. Potrzebuje talizmanu, by przywrócić urodę.

W tym momencie na drugim końcu sali ujawnił się jeszcze jeden obserwator. Starszy mężczyzna wspierający się na lasce z czaszką. Chude, kościste ręce, zmrużone, złe oczy, koścista, powykęcana sylwetka. Ostatni z Grupy Ośmiu.

Stary wampir uniósł dłonie wyśpiewując starożytną inkantację. Tu w murach wypełnionych techniką pradawne słowa uzyskiwały tym większy efekt. Rytuał ubrał taumaturga w nową skórę. Ogromny wilkołak, ten sam który zabił Annę, ruszył do ataku.

Wybacz drogi czytelniku, że wreszcie się wtrączę. Dalej nie da się już opowiadać tej historii. Muszę ją stworzyć swoich gracze.

Sprzedaż wysyłkowa

Wydawnictwo Portal zajmuje się dystrybucją i sprzedażą podręczników i dodatków RPG. W swojej ofercie posiadamy produkty wydawnictw Portal, Copernicus, Tori, Hogshead. Wszystkie je można zamówić wysyłkowo — wystarczy wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto (na przykład na pocztę). Szczegóły podane są poniżej:

Jak zamawiać nasze produkty?

Na kolejnych stronach znajduje się lista produktów, które można zakupić, poczynawszy od gier Nowej Fali, przez archiwalne numery Portalu, na dodatkach do CP2020 kończąc. Aby je zamówić należy wpłacić na pocztę odpowiednie kwoty (są podane przy opisie każdego produktu), a na przekazie, w odpowiednim miejscu napisać za co wpłaciło się pieniądze (każdy z produktów ma swój kod).

Numer konta, na które należy przelać pieniądze to:

Wydawnictwo Portal, Gliwice
10601187-320000538782

Wysyłka wszystkich produktów (za wyjątkiem Gońca Imperialnego — patrz szczegóły przy opisie Gońca) jest na koszt Wydawnictwa Portal.

Prenumerata: 3 numery

Prenumerata półroczna obejmująca trzy numery Portalu (luty, kwiecień, czerwiec). Aby zaprenumerować Portal należy wpłacić na pocztę na konto wydawnictwa 40,00 złotych. W tę cenę wliczone są już koszty wysyłki Portalu. Wykupując prenumeratę półroczną oszczędzasz 5 złotych i masz pewność, że otrzymasz każdy numer wprost do domu!

Kod: PRP12, cena: 40 zł

Prenumerata: 6 numerów

Prenumerata roczna obejmuje sześć numerów Portalu (luty, kwiecień, czerwiec, sierpień, październik, grudzień). Aby zaprenumerować Portal należy wpłacić na pocztę 75,00 złotych. W tę cenę wliczone są już koszty wysyłki Portalu. Prenumeratory biorą udział w promocjach organizowanych przez Wydawnictwo Portal. Wykupując prenumeratę roczną oszczędzasz 15 złotych i masz pewność, że otrzymasz każdy numer wprost do domu!

Kod: PRR12, Cena: 75 zł



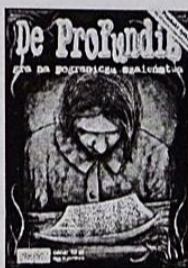
Wydawnictwo Portal



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 wieku, w miasteczku Shallemouth, a bohaterowie graczy odgrywają frankenstein - istoty przywrócone do życia przez doktora Frankenstein.

kod: NF001, cena: 15 zł



De Profundis

Druga gra w serii **Nowej Fali**. Autorem „De Profundis” jest znany z naszych łam Michał Oracz. Podręcznik ma 24 strony, a sama gra składa się z trzech części, jakby mini gier: „listy z Otchłani”, „Fantasmagoria” oraz „Samotnia”. Gra bardzo mocno osadzona jest w mitologii kultowego pisarza grozy - H.P. Lovecrafta, i lepiej niż znane wszystkim ZC oddaje klimat opowiadań Mistrza. Gdyby Lovecraft grał w RPG, grałby w „De Profundis” - jesteśmy tego pewni!

Gra otrzymała najwyższe noty w recenzjach w Świecie Gier Komputerowych, w Science Fiction, w Inkluzie, oraz serwisach i-netowych Valkiria oraz Poltergeist.

kod: NF002, cena: 15 zł



Niewiarygodne Przygody Barona Munchausena

Doskonała gra Nowego Stylu, której recenzję można znaleźć w ósmym numerze Portalu. Nominowana do **Nagrody Origins**, zdobyła uznanie krytyków i fanów RPG na całym świecie. Absolutny hit światowego RPG. Gra została przetłumaczona przez Tomasza Z. Majkowskiego. Polska edycja prezentuje wyższy od zachodniego poziom edytorski, jest wydana na ekskluzywnym,

kredowym papierze, z laminowaną okładką.

kod: NS001, cena: 20 zł



Władca Zimy

Pierwsza polska kampania do Warhammera - napisana przez najlepszych autorów piszących do WFRP: Nurglitcha, Marka Noge, Macieja Szaleńca oraz Ignacego Trzewiczka. Ilustracje wykonał znany z łam Portalu Radosław Gruszewicz, a okładkę Tomasz Oracz.

Kampania liczy 202 strony - znajdują się tam zarówno materiały dla graczy (opis wojsk Imperium, nowa profesja, umiejętności, opis Ostlandu, opis życia żołnierskiego), cztery duże scenariusze, których rozegranie zajmuje około 7 długich sesji, także kilkanaście stron porad dla MG, nowe czary i wiele innych materiałów.

Kampania otrzymała bardzo wysokie noty w recenzjach w ŚGK, Inkluzie, Valkirii oraz Poltergeście i MiM.

kod: WZ001, cena: 42 zł



Kwarta

Nowy magazyn Wydawnictwa Portal - kwartalnik Kwarta, poświęcony grom historycznym, takim jak Dzikie Pola, 7th Sea czy Siermierz. Zapowiedź zawartości pierwszego numeru Kwarty znajdziecie w P#9. Pismo będzie miało 48 stron.

Patronem internetowym magazynu jest www.DzikiePola.com

kod: KW001, cena: 30 zł

ZAPOWIEDZI:

**Droga, Ścieżka ku Chwale**

„Droga” to najnowsza gra w serii Nowej Fali, 48 stronicowy podręcznik autorstwa Andrzeja Stója opisuje magiczne królestwo przypominające średnio-wieczne Chiny. Gracze mogą wcielić się w postacie Shihin (wojownik), Shinobi (czarodziej) lub Sohei (mnich). Gra pozwala rozgrywać przygody w stylu filmu „Przyczajony tygrys, ukryty smok”.

Kod: NF03, Cena: 20 zł

NOWOŚCI:

**Machina**

Mega-szalona gra planszowa dla 2-8 osób. Pudełko zawiera kupę żetonów, Karty Specjalne i instrukcję. Dokładniejszy opis - patrz tylna strona okładki.

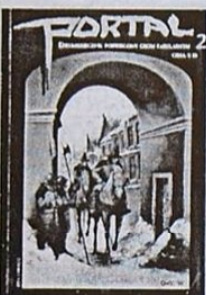
kod: GRA01, cena: 19,90 zł

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Numery archiwalne Portalu w ciągłej sprzedaży!

**Portal nr 1**

146 stron cz-b, 6 stron kolorowej wkładki, scenariusze do gier SF i Warhammera, pierwsze odcinki Kronik Starego Świata i Teorii Spisku, wprowadzenie do systemu Sermierz, wspaniałe opowiadanie E. Dębskiego „smoczy Duch”.

**Portal nr 2**

146 stron cz-b, 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)

**Portal nr 3**

146 stron cz-b, 6 stron kolorowej wkładki, opis psychodramy, komiks Prosiaka, rewelacyjne opowiadanie A. Ziemiańskiego „Toy Toy Song”, trzy scenariusze (do WFRP, DP i ZC)

**Portal nr 4**

152 stron cz-b, 8 stron kolorowej wkładki, Sim Wiocha - absolutny przebój na rynku gier karcianych, pierwszy odcinek „Historii Imperium”, pierwsze wydanie „Middenheimera”

**Portal nr 5**

152 stron cz-b, 6 stron kolorowej wkładki, Głos powszechny - absolutny hit na rynku ZC - darmowa gazeta dołączona do Portalu w klimatach ZC 1990, opowiadanie Jacka Komudy, po raz pierwszy Świat Mroku na naszych łamach

**Portal nr 6**

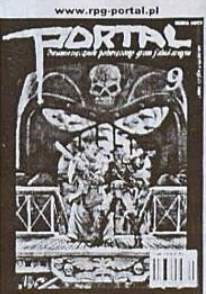
152 stron cz-b, numer wakacyjny, masa pomysłów na przygody, teksty lekkie, awanturnicze, zupełnie nowopomyślna na grę, czyli Indiana Jones, oraz gry Nowego Stylu, potężna przygoda „Wyprawa”

**Portal nr 7**

Ostatni tom Kronik Starego Świata, po raz pierwszy dział Legendy Pięciu Kręgów, pierwszy odcinek „Cyberutopii 2060”, genialna przygoda do WFRP „pajęczycza”

**Portal nr 8**

152 stron cz-b, 4 strony kolorowej wkładki, Zew Cthulhu w II Wojnie Światowej, „Nowe Dzikie Pola”, potężny dział Warhammera i gier bitewnych

**Portal nr 9**

152 strony cz-b, wspaniałe opowiadanie E. Dębskiego „Magic Box”, dział D&D, po raz pierwszy De-adlands na łamach Portalu, nowe spojrzenie na ZC, 3 scenariusze jak zawsze

**Portal nr 10**

124 stron cz-b, 24 strony cz-b „Woluminu” - wkładki ze scenariuszami, kolorowy plakat z obrazem T. Oracza, pierwszy odcinek Night City News, LARP do Warhammera, ostatni odcinek „Historii Imperium”, gra paragrafowa w konwencji Necropunka

**Portal nr 11**

136 stron cz-b, opowiadanie A. Pilipiuka „Titanic”, pierwszy odcinek nowej kampanii do WH: „Czas ognia, czas wichrów”, scenariusze do ZC, CP i Wraitha, bogate działy CP, grozy, DP, WH, L5K, almanachu i gier bitewnych

**Portal nr 12**

136 stron cz-b na kredzie, kontrowersyjna dyskusja o turlactwie, Neokultyści w ZC, kolejny odcinek Arkan Magii i kampanii do Warhammera, detektywistyczny scenariusz do ZC, bitewny scenariusz do L5K, scenariusz zawilej intrygi do Warhammera, stałe działy CP, SM, DP, bitewniaki

Sklep wysyłkowy Portalu

L5K:



Goniec Imperialny

Pierwszy numer Warhammerowego fanzinu, pod redakcją Cezarego Matkowskiego. Pismo przypomina angielskiego Warpstona, w tym numerze znajdziecie m.in. recenzje dodatków do WFRP, wywiad z Jamesem Wallisem, oraz materiały źródłowe o Starym Świecie i krótkie przygody.

kod: GI01, cena: 6,5 zł



Droga Żurawia

**kod: L5K002,
cena: 49 zł**



Kodeks Bushido

**kod: L5K003,
cena: 25 zł**



Droga Jednorożca

**kod: L5K004,
cena: 49 zł**

Cyberpunk 2020:

Cyberpunk 2020

Podręcznik podstawowy.
kod: CP001, cena: 65 zł



Maximum Metal

Czołgi, mechy, ciężki sprzęt.
kod: CP004, cena: 39 zł



Neoklany

Wszystko o nomadach.
kod: CP007, cena: 36 zł



Kosmiczna Otchłań

CP2020 w kosmosie.
kod: CP010, cena: 44 zł



Warpstone 14, 15, 16, 17
**kody: HOGW14, HOGW15,
HOGW16, HOGW17,
cena: 20 zł**

Słuchajcie głęby

Dodatek o prowadzeniu.
kod: CP002, cena: 39 zł



Chronic i służyć

Wszystko o gliniarzach.
kod: CP005, cena: 39 zł



Solo of Fortune

Wszystko o solosach.
kod: CP008, cena: 36 zł



Warhammer

Realms Of Sorcery

kod: hog207, cena: 115 zł



Apocrypha Now!

kod: HOG202, cena: 75 zł



Chromebook

1 cz. katalogu sprzętu.
kod: CP003, cena: 36 zł



Chromebook 2

2 cz. katalogu sprzętu.
kod: CP006, cena: 39 zł



Night City

Przewodnik po NC!
kod: CP009, cena: 59 zł



Dying Of The Light

kod: HOG203, cena: 75 zł



*** UWAGA * UWAGA * UWAGA * UWAGA * UWAGA ***

Nasze produkty można zamawiać również
za zaliczeniem pocztowym.

W tym celu należy zadzwonić pod nr telefonu:

(0-prefix-32) 331 67 21

codziennie w godzinach od 10:00 do 18:00.

Zamówienie zostanie zrealizowane tego samego dnia

i zostanie wysłane za zaliczeniem pocztowym.

Za przesyłkę płaci się listonoszowi przy odbiorze.

Przy zamówieniu produktów za zaliczeniem pocztowym do kosztów podręcznika należy doliczyć **6 zł.**

Marienburg: Sold Down the River

kod: HOG208, cena: 85 zł

Apocrypha 2: Chart of Darkness

kod: HOG214, cena: 75 zł

Heart of Chaos

kod: HOG215, cena: 85 zł



ANKIETA P#13

Można wygrać nagrody!

Wszystkie oceny prosimy wystawiać w skali od jeden do sześć

1. Jak oceniasz Portal?

Wrażenie ogólne
Przydatność artykułów
Wygląd pisma

2. Który artykuł w tym numerze uważasz za najlepszy?

.....

3. Jak oceniasz zachodzące w Portalu zmiany?

.....
.....

4. Czy masz zamiar kupić kolejny numer Portalu?

... Na pewno tak
... Raczej tak
... Być może
... Raczej nie
... Nie

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?

Newsy
Reżyseria nietypowych sesji
William's End
Z maszynopisem w ręce
Rzeczpospolita Sarmacka
Errata o broni
Famy i facecje
Hermetyzm i Alchemia
Krawędź snu, krawędź rzeczywistości
Night City News

Wampir oczami tulacza
Reporter
Lobotomia
Zawód wieszczek
Mroczne Zaulki Miasta
Głębszy odcień bieli
Kurz, słońce i zakute lby
Sen o Szmaragdowym Cesarstwie
Dlaczego samuraj powinien mieć żonę
Gracz i postać
Zew Kultury
Spotkanie w Munari
Gra terenowa
Sen na 12 osób
Dobrzy, źli i martwi
Dwa światy

7. Jakie artykuły chciałbyś zobaczyć na naszych łamach?

... Rady dla MG
... Rady dla graczy
... Scenariusze
... Szkice scenariuszy
... Szkice kampanii
... Dokładne opracowania
... Nowe zasady, rasy, profesje do gier
... Różne (wywiady, felietony, recenzje)
... Inne

8. Czy wybierasz się na Dracool?

... Na pewno tak
... Raczej tak
... Być może
... Raczej nie
... Nie

9. Teraz o Tobie

Imię i nazwisko
.....
Adres
.....
.....

maChiNa

złóż jedną z wielu zadziwiających machin!
zagłębiaj dłoń w pudło z mnóstwem żetonów Ci do tego
potrzebnych, niepotrzebnych, zbędnych, czy wręcz
szkodliwych!

"pomagać" swoim konkurentom!

użyj najwredniejszych Kart Specjalnych!

siedź i knuj, buduj i kantuuj!

Opracuj własne strategie!

**Pierwsza gra planszowa
wydawnictwa PORTAL.**

Dostaniecie ją w pudełku!

**W zestawie:
mnóstwo żetonów
z elementami machin
sporo Kart Specjalnych
kostka, no i instrukcja**

**W machinę może grać
od 2 do 8 graczy
jednocześnie**

**I jeszcze jedno:
machina to pierwsza
nasza gra
"dla całej rodziny".
Możecie w nią zagrać
z rodzicami i zagrać
kolegami w szkole.**

**Ponieważ machina to
prawie normalna gra!**

**Dużo
w sprzedaży!!!**

Cena: 19⁹⁰ zł

A o klonowaniu pan nie
słyszał?

karta specjalna

maChiNa



Weź se pan to zespawaj,
powinno pomóc.

karta specjalna

maChiNa



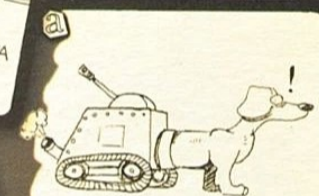
Sygnal od PRODUCENTA

karta specjalna

Nie bądź pan egoistą!



karta specjalna



A mógłby pan to jeszcze
unowocześnić?

maChiNa



Panie Ludwiku, pożyczam
dosłownie na momentek!

karta specjalna

maChiNa



No i odciął!

karta specjalna

To jest pan Zdziszu,
jest tutaj nowy



maChiNa



A pan gdzie
studiował,
u McGyvera?

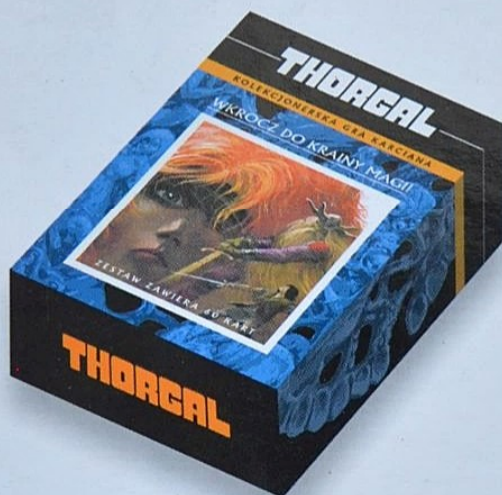
karta specjalna

**nadchodzi
totalna
demolka!**

THORGAL

WKROCZ DO KRAINY MAGII

PIERWSZA POLSKA GRA KARCIANA



ZOSTAŃ BOHATEREM! WYPEŁNIJ MISJĘ!

- ⊕ 6 rodzajów kart
- ⊕ 255 wzorów (+10 kart promocyjnych)
- ⊕ kadry z komiksów Grzegorza Rosińskiego

Szukaj w dobrych księgarniach, Empikach, sklepach z grami.

www.egmont.pl/thorgalcc

