

NOWA NIŻSZA CENA!

PORTAL 14

rpg

cena 12 pln
w tym 7% VAT

Pełna gra
Nowej Fali

NECRONOMICON
Fakty a Mity

Nurglitch
ponownie o prowadzeniu

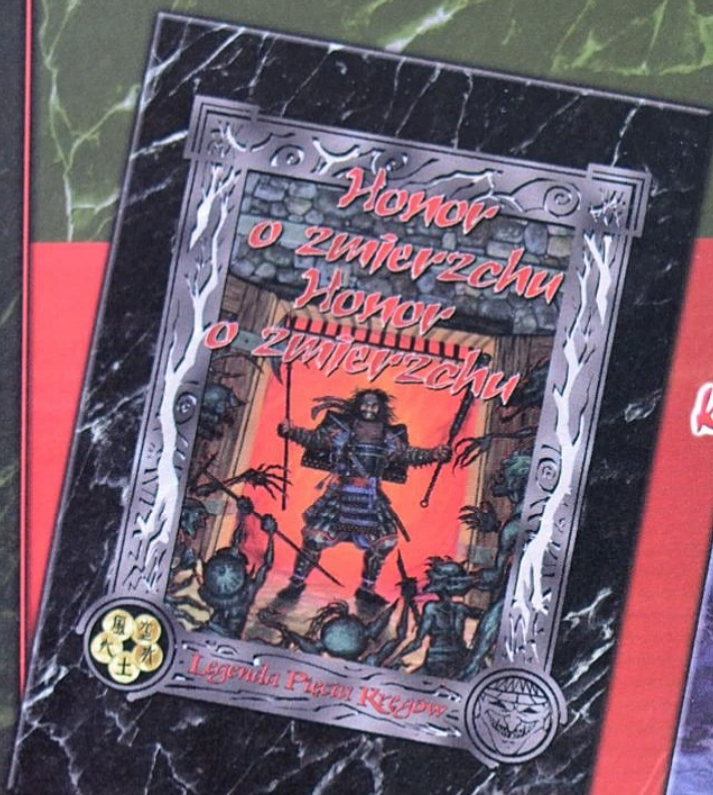
ISSN 1508-6232

www.rpg-portal.pl

Legenda

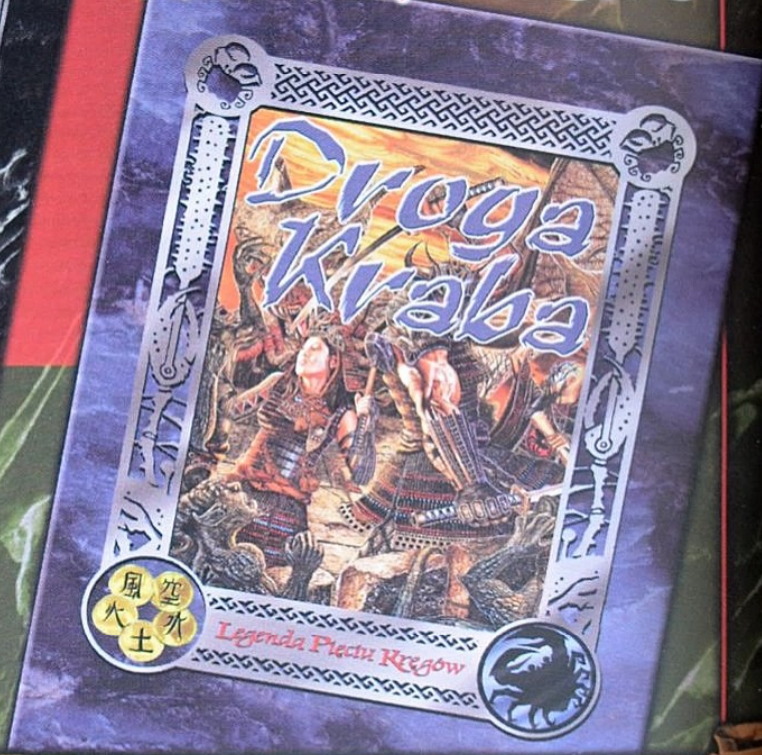
風 空 火 水 土

Pięciu Kręgów



**W sprzedaży:
koniec lipca 2002**

**W sprzedaży:
koniec sierpnia 2002**



Począwszy od lipca tego roku Wydawnictwa PORTAL i TORI łączą siły, by wspólnie wydawać Legendę Pięciu Kręgów, a w przyszłości kolejne wspaniałe gry.

We dwoje dokonamy tego,
z czym żaden z nas z osobna nie potrafiłby się zmierzyć.



Czternasty numer Portalu powstał w najdziwniejszym okresie w całej chyba historii polskiej sceny RPG. Zawirowania dotknęły wszystkie wydawnictwa działające na rynku, także Portalu. Wraz z zamknięciem „MiM” zakończył się pewien okres, długi i burzliwy okres rozwoju gier fabularnych w Polsce. Kiedy ukazywały się pierwsze numery pisma, o RPG w Polsce niemal nikt nie słyszał, jednak kolejne numery magazynu poszerzały rynek. Powstawały nowe Wydawnictwa i tytuły prasowe, większość z nich upadła, przetrwali tylko najsilniejsi i najbardziej wytrwali. Dziś, po wydaniu 103 numerów Magii, po niemal dziesięciu latach od premiery pierwszego numeru rynek RPG w Polsce zdaje się być silny i stabilny. Czy jest silny, czy jest stabilny, to temat na inną dyskusję, innego wstępniaka, dość jednak powiedzieć, że są na rynku trzy prężnie działające wydawnictwa, sieć sklepów RPG, dużo konwentów i klubów. Redakcja Magii została po sobie wiele dobrego, a jej niemal dziesięcioletnia praca przyniosła wspomniane efekty. Czekają nas wszystkich kolejne wyzwania, kolejne zmiany, czekają na nas nowe ruchy wydawców i nowe gry.

To ostatni numer, który stworzyłem, jak część z Was już wie, bowiem moje oświadczenie pojawiło się na stronie Portalu już kilka tygodni temu, nowym Redaktorem Naczelnym Portalu został Michał Oracz. Zmianę planowaliśmy już wcześniej, teraz nadszedł właściwy czas, by ją ogłosić. Michał jak wiecie to osoba o olbrzymim doświadczeniu i olbrzymiej pasji do gier RPG. Ta zmiana zapewne pomoże Portalowi stać się rzetelnym, wiarygodnym pismem, wydawanym terminowo i nie mieszącym się w niepotrzebne bójkę i skandale rynku RPG.

Ponadto podjęliśmy decyzję o obniżeniu ceny pisma z 15 zł do pierwotnej 12 zł. Dzięki temu posunięciu, więcej miłośników RPG będzie mogło utrzymać swój kontakt z tym, co dzieje się na rynku. Począwszy od P#14 cena Portalu będzie wynosiła właśnie 12 złotych.

Ja sam nie przechodzę na emeryturę, nie znikam z rynku gier, wciąż będę pisał artykuły do Portalu, choć teraz skupię się bardziej na pracy nad większymi projektami Portalu, nad kolejnymi gramami (Monastyr), dodatkami i kilkoma niespodziankami, które Wydawnictwo szykuje dla wszystkich erpegowców.

Ignacy Trzewiczek

A teraz trochę z innej beczki.

Zapomnijmy na chwilę, na czas lektury nowego Portalu, o zmianach na rynku, o zalewie tytułów, o polityce wydawnictw, o tym wszystkim, co nas jakoś odciąga od tego co w RPG najważniejsze: samego grania. Czyli inaczej mówiąc:

- No, nareszcie wakacje. Dla tych, którzy je mają.

Nareszcie można zagrać w te wszystkie gry, które czekały przez cały rok na wolną chwilę. Spójrzmy na naszą kolekcję. Pomiędzy okładkami każdej z owych ksiąg czai się zamknięty świat, żyją ludzie, czekają niezapomniane przygody. Pewnie zaległ już na nich kurz. Pora więc wziąć szmatkę, przetrzeć kolorowe okładki i zagłębić się w nieprzebyte lochy, w niezbadane przestrzenie pełne kosmicznych wysp, w dzikie puszcze. Wreszcie odwiedzić na nowo zgiełkliwe miasta tych innych, dla ogółu niewidzialnych światów. Odstawmy na ten moment komputer i udowodnijmy, że jeszcze nie nadszedł czas, gdy maszyna i masowa produkcja wygrały z mocą naszej wyobraźni.

A właśnie — zaniec pewnie modę na dołączanie „pełnych wersji” do pism o grach komputerowych? Tak, oczy Was nie mylą! Oto właśnie PEŁNA WERSJA GRY dołączona do Portalu! Przeczytajcie i koniecznie zagrajcie!

Przy takim upale, jaki mamy teraz za oknem, sesje będą chyba troszkę pogodniejsze niż zazwyczaj. Może na te kilka miesięcy przestanie padać w naszych światach deszcz, może ich mieszkańcy staną się bardziej przyjaźni i weselsi. Może zamiast przeżywać wewnętrzne bóle duszy — nasi bohaterowie pobiegają, odechną świeżym powietrzem, ruszą w jakąś daleką podróż?

Może nasi zadrutowani cybernetyczni włóczędzy wybiorą się nad morze? Albo wręcz na samo dno oceanu, w morskie głębiny? Może Badacze Tajemnic ze swoją nadwątloną psychiką zrobią sobie wakacje i wyruszą tropami Katarów? A włóczędzy i wojownicy zejść z zakurzonych traktów Starego Świata, by w miejskim zgiełku rzucić się w wir romantycznych przygód...

No, dobrze, nie przesadzajmy. Jeśli naszym graczom zrobi się ZBYT wesoło, zaprosimy ich na wyspiisko Nightcity, zaserwujemy im 10 migawek z życia miasta - niech poznają najmroczniejsze oblicze najsłynniejszego z miast mrocznej przyszłości. Mało? Jeśli więc przejdą jeszcze przez 8 Bram Zamku If, powinno wystarczyć. Nie? No to jeszcze 40 ran klutych. Ktoś jeszcze?

Wiele jeszcze, naprawdę wiele znajdziecie w tym numerze Portalu. Dogłębne studia nad pewnymi aspektami „Necronomiconu”, teksty o straszaniu, „Gędbę badziwną o mistrzowania technikach” Nurglitcha, scenariusze, szkice przygód, trzeci odcinek kampanii dziejącej się w Starym Świecie i masę innych materiałów. Zapraszamy do lektury!

Michał Oracz



Wydawca

Wydawnictwo PORTAL

Ignacy Trzewiczek

trzewik@rpg-portal.pl

Redaktor Naczelny

Michał Oracz

portal@rpg-portal.pl

Redakcja

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

Przemek Wenio

(CP2020)

Paweł Jurgiel

(Świat Mroku)

skalny@wp.pl

Stale współpracują

B. Dawiec, M. Błacha, J. Chlebica,

T. Dzierżek, Ł. Fiema, T. Z. Majkowski,

A. Pilipiuk, M. Sołtyśiak, A. Stój,

M. Szaleniec oraz Nurglitch

Ilustracje

R. Gruszewicz, T. Jędruszek, M. Kornatka,

A. Hammudeh, M. i P. Macha, A. Nyk,

K. Radwański, P. Świda,

Ilustracja na okładce

Adam Nyk

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 _____ **RAPORT Z RYNKU**
Ignacy Trzewiczek
Informacje z kraju

7 _____ **WIEŚCI ZE ŚWIATA**
Ignacy Trzewiczek
Najnowsze informacje z zagranicy

TEKŚCIOR NUMERU

10 _____ **CZARNY ŚLIMAK,
CZERWONY MUCHOMOR**
Michał Sołtysiak, il. A. Nyk
Pełna wersja gry Nowej Fali!

CYBERPUNK

26 _____ **DZIESIĘĆ MIGAWEK
Z MIASTA NOCY**
Andrzej Stój, il. P. Macha
*Brutalna i mroczna strona Cyberpunka
w 10-ciu odsłonach*

30 _____ **NIGHT CITY NEWS**
Tomasz !Blob! Dzierżek,
il. P. Macha
*Kolejny numer gazety z Nightcity,
i rozwinięcie w postaci szkiców przygód*

36 _____ **CYBERUTOPIA 2060:
PEŁNE ZANURZENIE**
Łukasz Fiema
il. T. Jędruszek
Podwodny Cyberpunk!

GROZA

49 _____ **40 RAN KŁĘTYCH**
Jakub RORK Żulczyk, il. P. Macha
Szkie przygody do Zewu Cthulhu

52 _____ **W POSZUKIWANIU
NECRONOMICONU**
Kormak Mac Art
Materiał na temat pewnej tajemniczej księgi

HISTORIA

61 _____ **KATARYZM**
Marcin Waciński
Historia Katarów

DARK FANTASY

69 _____ **CZAS OGNI, CZAS WICHRÓW CZ. 3:
NADZIEJA,**
KTÓRA MOGŁA SIĘ ZIŚCIĆ
Marek Noga, il. R. Gruszewicz
Trzecia część kampanii do Warhammera

72 _____ **ZAWÓD: PALADYN**
Łukasz Fiema, il. T. Jędruszek
Materiał dla gracza

74 _____ **MROCZNE ZAUKI MIASTA**
Łukasz Fiema, il. M. Macha
Materiał do Warhammera

GRY BITEWNE

78 _____ **DWUGŁOS NA TEMAT KOLCZUGI**
Ignacy Trzewiczek, Marcin Chałubiec
Recenzja gry Chainmail

ALMANACH

84 _____ **GĘD • BA BADZIEWNA**
Piotr „Nurglitch” Smolański,
il. P. Świda
O błędach w prowadzeniu

- 90 _____ **W TYM DOMU STRASZY**
 Chaon, il. Krzysztof Radwański
Duchy w Warhammerze - jak to zrobić?

WOLUMIN

- 93 _____ **MIŁOŚĆ MERLA KICHAMONTE**
 Marek Nowak, il. R. Gruszewicz
Warhammerowe wydanie Szekspira

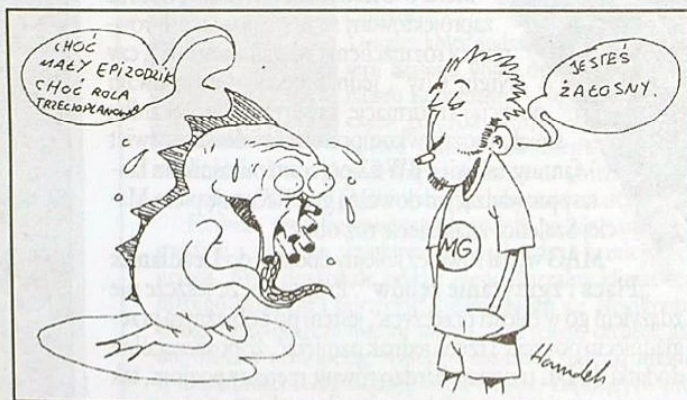
- 100 _____ **OSIEM BRAM ZAMKU IF**
 Marcin Blacha, il. M. Kornatka
Przygoda do Maga

- 107 _____ **GRAJOSZKI**
 Rafał Charłampowicz,
 Michał Mochocki
 il. M. Macha
Scenariusz do Dzikich Pól

- 113 _____ **IŻBY GŁOWĘ UNIEŚĆ CAŁO**
 Rafał Charłampowicz,
 Michał Mochocki
Krótką przygodą do Dzikich Pól

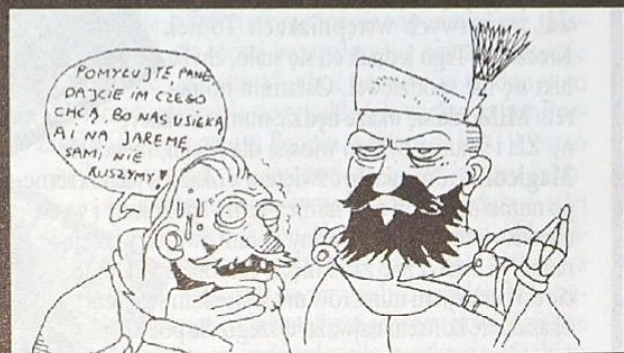
MAGAZYN

- 114 _____ **NOWA WAKACYJNA SUPER-PROMOCJA**
KoniecznIE zajrzyj!



uwaga! reklama!

maChiNa



Raport z rynku

Ignacy Trzewiczek

Zmiany w naszym wydawniczym świecie następują nieustannie, kolejne wydawnictwa szykują nowe produkty, jedne linie upadają, inne są wznowiane. Wydarzenia ostatnich dwóch miesięcy pobili jednak wszelkie rekordy – czerwiec 2002 to prawdziwa rewolucja w polskim RPG.



Najważniejsze i najbardziej wstrząsające wydarzenie czerwca to zamknięcie „**Magii i Miecza**”. Kondycja magazynu od dłuższego czasu nie była najlepsza, od kilku miesięcy sugerował to w swych wstępniakach Tomek Kreczmar. Tego jednak co się stało, chyba nikt się nie spodziewał. Ostatnim numerem **MiM** jaki się ukaże będzie numer wakacyjny. Zła i smutna była to wiosna dla **Magii**, nieudany **Magicon**, który miał być świętem z okazji wydania setnego numeru, potem sami numer, setny, spóźniony i wcale nie odświeżony, jak by nie setny. Potem dwa, trzy kolejne numery i ostateczne zamknięcie czasopisma. Dotarcie do bariery stu numerów miało wielkim świętem okazało się końcem najważniejszego dla polskich erpegówców pisma.

Równocześnie z ogłoszeniem upadłości **MiM** rozeszły się plotki o zamknięciu linii gier RPG przez Wydawnictwo **MAG**. Jak zawsze w takich przypadkach informacje te nie miały absolutnie nic wspólnego z prawdą, **MAG** wydaje i będzie wydawał gry RPG, zamknięcie czasopisma nie ma wpływu na pozostałe aspekty działalności Wydawnictwa.

Chwilę po ogłoszeniu upadku **Magii**, Wydawnictwo **Portal** zdradził tajemnicę, którą skrywał od kilku ostatnich miesięcy — od początku kwietnia pracujemy nad otwarciem nowego pisma RPG. Premiera „**Gwiezdnego Pirata**” dotychczas utrzymywana w sekrecie przewidziana jest na wrzesień 2002. Redaktorem Naczelnym „**GP**” został Tomasz Z. Majkowski, jego prawą ręką Michał Sołtysiak, obaj doskonale znani w środowisku RPG. Czasopismo będzie 52-stronicowym miesięcznikiem, będzie kosztowało 4,99. Wewnątrz znajdziecie wiele dobrego, zupełnie innego niż w **Portalu** materiału. Szczegóły już wkrótce poda Tomek Majkowski, znajdziecie je na stronie internetowej **Portalu**.

Drugim, ważnym wydarzeniem czerwca była fuzja **Portalu** i **Toriego**. Nie zdecydowaliśmy się na zakładanie nowej, trzeciej firmy, **Portal** i **Tori** wciąż będą działać niezależnie i pracować nad własnymi projektami, jednak na mocy poczynionych ustaleń, począwszy od lipca 2002 będziemy wydawać **Legendę Pięciu Kręgów** wspólnymi siłami. O połączeniu zdecydowało wiele czynników, kluczowym był tutaj powolny spadek popularności **L5K** spowodowany długą przerwą w wydawaniu nowych podręczników do **L5K**. Doskonała baza tłumaczy, fanów i rewelacyjne kontakty z **AEG** to atuty **Toriego**, w połączeniu z doświadczeniem w publikowaniu gier i dodatków **Portalu** powinny zaowocować wzmocnieniem pozycji **L5K** w Polsce. Na pierwszy ogień idzie „**Droga Kraba**” oraz „**Honor o zmierzchu**”, potem dodruk podręcznika podstawowego do **L5K**, a później, wczesną jesienią „**Droga Smoka**”. W chwili kiedy czytacie te słowa, my skończyliśmy skład „**Honoru o zmierzchu**” i pracujemy nad **krabami**. Oba suplementy ukażą się w te wakacje.

Tymczasem, pośród burz i zawirowań na półki sklepowe trafiały kolejne produkty. Tym razem zostaliśmy dosłownie zalani nową ofertą wydawców.

Ukaż się drugi numer „**Białego Wilka**” pod tytułem „**Tajemnice Novigradu**”, w mojej ocenie znacznie lepszy od numeru o **Driadach**. To ciekawy, dobrze zaprojektowany setting, może nie dorównujący rozmachem „**Marienburgowi**”, czy „**Night City**”, jednak będący wartą uwagi pozycją. Informacje zawarte w podręczniku śmiało można wkomponować w dowolny świat fantasy, tak więc **BW#2** polecam miłośnikom fantasy prowadzącym dowolną grę. Recenzję pióra Maciej Szaleńca znajdziecie tuż obok.

MAG wydał również kolejny dodatek do **Deadlands**: „**Płacz i zgrzytanie zębów**”. Przyznam, że jeszcze nie zdążyłem go w całości przeczytać, jestem po pobieżnym przeglądnięciu pozycji. Trzeba jednak pamiętać, że poszczególne dodatki do **DL** trzymają bardzo równy, rzetelny poziom, tak więc nie powinniśmy czuć się niemilo zaskoczeni, książka o klekach zapewne okaże się równie ciekawa, jak pozostałe pozycje serii. Dodatek tłumaczył etatowy już tłumacz **DL**, Tomek F. Misiorek, o którym w pewnych kręgach krąży już



anegdoty - otóż okazał się Tomek człowiekiem sumiennym i rzetelnym, czym wzbudza postrach w całym światku tłumaczy, wśród których zaczyna na jego temat krążyć plotki, przerażające się wręcz w legendy... „Oddał materiał w terminie! Nie, to nie może być prawda!”

Chwilę przed Świętobliwymi ukazało się „**Piekło na ziemi**”, nowy erpeg Wydawnictwa **MAG**. Trudno ocenić jego przyszłość, „**PnZ**” zostało opublikowany w fatalnym okresie, na kilka tygodni przed zamknięciem **MiM**. Gra trafiła do sklepów i w jednym momencie została pozbawiona wsparcia. Wydaje się także, iż ukazała się za wcześnie — **Deadlandsy** nie zakorzeniły się jeszcze wystarczająco silnie na naszym rynku. Tytaniczna praca Jurka Cichockiego daje efekty, liczba miłośników **DL** nieustannie rośnie, ale czy na tyle, by utrzymać dwa tytuły RPG? Do **DL** nie zdążyło ukazać się jeszcze zbyt wiele dodatków, ledwo wyszły „**Stróż prawa**”, „**Kanciarze**”, „**Tancerze duchów**”, a już na półki trafiło **Piekło**. Jakże będą jego losy — nie wiem, zupełnie nie wiem.

Tymczasem **Portal** wydał „**Drogę ku Chwałie**” — zapowiadana od kilku miesięcy grę **Nowej Fali** autorstwa Andrzeja Stója. Podręcznik ukazał się na **Dracon** i przyznam, udał nam się pod względem edytorskim w 100%, kolory są jaskrawe, szarości odpowiednio natężone. W sumie podręcznik ma 70 stron (w tym 4 strony kolorowej wkładki z archetypami postaci). Co wewnątrz? Gdybyśmy nie byli przekonani, że gra jest rewelacyjna, nie wydawalibyśmy jej — ale to już sami musicie ocenić, recenzji gry szukajcie więc na sieci, w największych serwisach i-netowych. Ja recenzować produktów **Portalu** nie będę.

ISA opublikowała „**Dungeons&Dragons**: Grę przygodową” pierwszy z serii produktów **D&D**. Pudełko wydane jest na równie wysokim poziomie jak oryginał, kosztuje 38,90, a wewnątrz znajdziecie uproszczone zasady **D&D**, gotowe karty postaci, mapę

podziemi, dużo żetonów i komplet kości. Całość jest wymarzoną prezentem dla młodszego brata, czy siostrzeńca — nie można sobie wyobrazić lepszego wprowadzenia do gier fabularnych. Gra ma olbrzymią promocję w czasopiśmie komputerowych, do sklepów RPG dotarły kolorowe plakaty i pierwsze wyniki sprzedaży w internetowym sklepie **Nostromo** mówią jasno — strzał w dziesiątkę.

Zupełnie zaś bez promocji ukazała się gra „**Mage Knight**”, także wydana przez Wydawnictwo **ISA**. Niewiele o niej wiadomo, oprócz tego, iż dołączono do niej polską instrukcję i w pudełku znajduje się mapa podziemi i kilka figurek. Na czym polega gra — trudno ocenić, w środowisku krążą bardzo spreczne opinie, jedni nazywają „**MK**” następcą **Magii i Miecza**, inni kiepskim wymieszaniem gry bitewnej i planszowej. **Mage Knight** jest drogi, zestaw startowy kosztuje ponad 80 złotych, trudno więc spodziewać się boomu — niewielu ludzi wyda w ciemno taką ilość gotówki.

Grą, o której nie można nie wspomnieć jest „**Machina**”, do której bezapelacyjnie należały ostatnie tygodnie. „**Machina**”, choć nam wciąż trudno w to uwierzyć, sprzedała się w nakładzie większym niż **Portal#13** (licząc sprzedaż **Portalu** w sklepach RPG)! Jest to najlepiej sprzedający się produkt w całej historii **Portalu**, jest to najlepiej sprzedający się produkt w całej historii sklepu **Nostromo** — tam „**Machina**” została w tyle nawet **kość k10**, która wydawała się zawsze być zupełnie poza zasięgiem! Skłamałbym gdybym powiedział, że wiem, co zadecydowało o sukcesie **Machiny**. Tak, to fajna gra. Tak, to tania gra. Tak, to jest czas wakacji — więc trafiła w dobry okres. Ale... Szaleństwo związane z **Machiną** wymyka się z wszelkich naszych ocen rynku.

Ukazał się także nowy dodatek do **Gasnący Słońce**, „**Kapłani Niebiańskiego Słońca**”. Bardzo ważna i bardzo ciekawa pozycja dla wszystkich fanów **Gasnących Słońca**. W podręczniku opisano wszystkie najważniejsze siły



Tytuł: Tajemnice Novigradu, Biały Wilk 2

System: W:GW

Wydawnictwo: MAG

Objętość: 32

Drugi z kolei dodatek do **Wiedźmina** z serii **Białego Wilka** opisuje największe miasto Kontynentu - **Novigrad**. Rozpoczyna go „**Akt założycielski WMN**” - wielce udany dokument ze świata **wiedźmina**. Dwie główne części dodatku to „**Miasta opisanie**” oraz „**Wieczny Ogień - dzieje i obyczaje miasta**”.

Pierwsza część to swoisty przewodnik po renesansowym grodzie - po jego dzielnicach, lombardach i miejscach uciech. **BW2** doskonale oddaje niepowtarzalny klimat tętniącego handlem i burzliwie rozwijającego się **Novigradu**. Druga część dotyczy historii miasta, jego religii, cechów, gildii, banków oraz giełdy. Najlepsze rozdziały traktują właśnie o działalności serca finansowego miasta, rządzących nim praw i sił, obracających pieniędzmi możnych kontynentu. Na podstawie samej tej części **Bajarz** jest w stanie stworzyć opowieść, w której bohaterowie mogą spróbować dorobić się fortuny! Również bardzo ciekawie (i zgodnie z realiami

historycznymi) opisano działalności gildii i cechów, obowiązujące je prawa i ich przywileje. To na prawdę cenny materiał źródłowy dla każdego **Mistrza Gry** prowadzącego **Fantasy**. Niestety opisując religię **Wiecznego Ognia**, autorzy skupili się prawie wyłącznie na tym, w jaki sposób kult zapewnia sobie supremację nad miastem. Poza informacją, iż kapłani zwalczają wszelką magię i strzegą **Wiecznego Ognia** nic o owej religii nie wiadomo. Nie ma ani słowa o doktrynie - co wyklucza możliwości stworzenia kapłana kultu jako postaci, nie wspominając już o tworzeniu opowieści wokół samego kultu.

Prócz niewątpliwych zalet treści dodatek ma kilka technicznych wad - osobiście bardzo denerwuje mnie niejednolity styl. Zmienia się on od dialogu, poprzez monolog, tekst stylizowany na staropolski do normalnego, informatywnego opisu. Prócz tego kilka wątków jest wyraźnie niedopracowanych - na przykład autorzy bardzo szczegółowo opisują umiejętności puszkarza, pozwalając wykorzystywać bojowy **Wieczny Ogień**. Brakuje już jednak opisu owej broni. Ogółem jest to dobry, choć nie idealny, dodatek zarówno do **W:GW** jak i do innych systemów **Fantasy**.

OCENA: 4



Tytuł: Kapłani Niebiańskiego Słońca
System: GS
Wydawnictwo: MAG
Cena: 75 złotych!
Objętość: 146 stron

Kolejny z suplementów do Gasnących Słońc opisuje jedną z trzech najważniejszych sił Znanych Światów — Kościół.

Poszczególne rozdziały napisali doświadczeni autorzy, a całość — jak zwykle — otwiera fragment Dziennika Alustro. Zgodnie z podziałami w obrębie Wszechświatowego Kościoła, w każdej z sekcji podręcznika przyjrano się jednej z sekt. Kolejno opisane zostały Ortodoksja, Wojenne Bractwo, Zakon Eskatoniczny, Świątynia Avestii i Sanktuarium Wieczności. Dodatkowo czytelnik ma szansę zapoznać się z trzema nieformalnymi organizacjami religijnymi, żywotami apostołów Proroka oraz z krótkim tekstem o obowiązkach religijnych. Wraz z informacjami na temat obecnej doktryny zakonów, autorzy podają bogatą historię i charakterystyki ważnych duchownych. Wszystko to przedstawiono rzeczowo, ciekawie, z odrobiną humoru (polecam urywek o Constantiusie i Con-

stultiusie). Nie obeszło się bez nowych wad i zalet oraz rytuałów — najsłabszej części suplementu, bo pomysły na ubarwienie postaci nie są interesujące. Na szczęście te fragmenty to tylko dziegiu w beczce miodu.

Podręcznik jest bardzo dobry i merytorycznie, i jako lektura. Duża liczba zawartych w tekście anegdot i legend sprawia, że czyta się go jak powieść, zaś w miarę czytania do głowy przychodzą coraz to nowe pomysły na przygody. Wyobraźnię wspomagają ładne ilustracje, wykonane przez rysowników znanych z podręcznika podstawowego. Autorzy dodatku postarali się nadać uniwersum GS jeszcze więcej pozorów autentyczności i obok wyjątków z fikcyjnych dokumentów kościelnych, czytelnik znajdzie w tekście sporo rzetelnej fantastyki naukowej, jak również liczne nawiązania do średnio-wiecznej historii chrześcijaństwa.

„Kapłanów Niebiańskiego Słońca” polecam nie tylko miłośnikom GS. Suplement może zainspirować każdego prowadzącego grę w konwencji SF, jeśli zechce on wprowadzić do kampanii wątki religijne. Poza drobnymi, związanymi z tłumaczeniem usterkami, podręcznik ma jedną wadę. Jest prawdopodobnie najdroższym z wydanych po polsku dodatków do gier fabularnych.

MB

Kościół, i trzeba przyznać zrobiono to dobrze. Są tu i historie poszczególnych odłamów, ich filozofie, są nowe reguły i nowe postacie, porady dla graczy i dla Mistrzów Gry. Wyśmienity suplement.

MAG opublikował także „Kraję Goblinów”, choć przyznam, nie wiem kiedy książka trafiła do księgarni. Wydana jest zupełnie bez promocji i tak, jak gdyby Wydawnictwo się jej wstydziło. A nie ma czego się wstydzić, książka jest rewelacyjna, zawarto w niej przedruki wszystkich najlepszych Krai Goblinów z dawnych numerów MiM, legendarne Teatrzyki, słynne dowcipy o Paladynie Arturiiu, także bajki i mój faworyt — Podręczny Słownik Poszukiwacza Przygód! Całość do kupienia za 13 zeta! Kurcze, to absolutny hit!

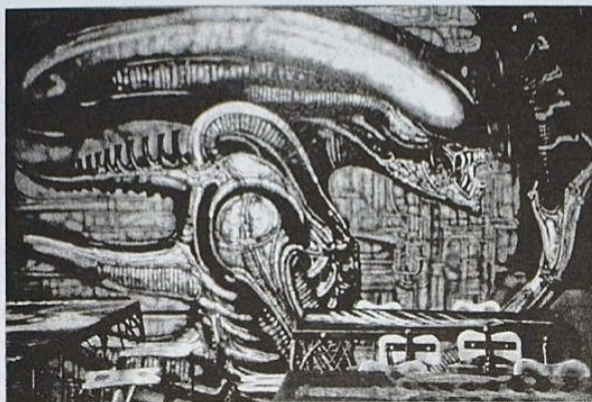
Ostatnia z nowości to „Horror” — rewelacyjna pozycja do Earthdawn, przydatna także Mistrzom Gry dowolnej innej gry. Podręcznik jest w głównej części opisem — rzecz jasna — horrorów. Każdy z przedstawionych stworów jest ciekawy, na tyle barwny i intrygujący, że śmiało można oprzeć o niego całą przygodę, a w niektórych, najlepszych przypadkach nawet krótką kampanię. Rewelacja, polecam tak szczerze, jak szczerze odradzałem wam Earthdawnowych „Splu-

gawionych”! I jeszcze okładka — jedna z najwspanialszych na rynku.

Jak widzicie — ukazało się dużo, cztery dodatki, dwie gry RPG, trzy planszówki i książka! Prawdziwy zalew produkcji RPG, kto jeszcze ma czelność narzekać na nasz rynek RPG i na Wydawców powinien mocno huknąć się w łeb — tak sądzę.

A co czeka nas w najbliższych miesiącach? Jak wspominałem, Portal szykuje do druku „Drogę Kraba” oraz „Honor o zmierzchu”, ISA dosłownie zaleje nas podręcznikami do d20, ukażą się podstawki do D&D, przygody, dodatki, będzie ich naprawdę wiele i naprawdę tanio. Spoglądam na to z dużym i nieklamany lekiem, bowiem proponowane przez ISA ceny są nieco wyrwane z kosmosu, żaden wydawca w Polsce nie będzie w stanie konkurować z ISA w tej kwestii, a to dla rynku może skończyć się więcej niż źle. We wrześniu ukaże się Gwiezdny Pirat, Tomek Majkowski i reszta redakcji Gwiezdnego Pirata ruszą do walki o klienta. MAG zapowiedział „Miecz przeznaczenia” kampanię do Wiedźmina autorstwa Maćka i Asi Szaleńców, równoległe z nim ukaże się trzeci numer „Białego Wilka”, Portal szykuje kolejną planszówkę: „Ghoulaki”... Dzieje się moi mili, dzieje.





Wieści ze świata

Ignacy Trzewiczek

Zmiany, które mają miejsce na rynku RPG w Polsce dosięgły także Portal. Jedną z większych, i czynionych z pewnym lękiem jest nowa formuła działów recenzji oraz wieści ze świata. Oba zmieniają formułę, bowiem już za kilka tygodni na naszym rynku pojawi się „Gwiezdny Pirat”, pismo w dużym stopniu skupione na wieściach i recenzjach. Wewnątrz Portalu postanowiliśmy przygotować nową, inną formułę prezentacji tych informacji. Recenzje zmieniły się w felieton „Raport z rynku”, w którym omawiamy to, co pojawia się na naszych półkach, zaś wieści ze świata RPG w niniejszy artykuł, trochę gawędziarski, trochę plotkarski, na pewno nie anonimowy, czy bezosobowy. Mam zamiar przekazywać wam najciekawsze, warte uwagi wydarzenia i publikacje na rynku anglojęzycznym — subiektywnie i z komentarzami, w miarę możliwości oceniając jakość publikacji — jeśli tylko będę miał ku temu możliwość. Zaczynamy.

Nim przeniesiemy się za wielką wodę, przyjrzyjmy się temu, co dzieje się w Wielkiej Brytanii. W ciągu ostatnich miesięcy liderem tamtejszych wydawnictw został **Mongoose Publishing**, młoda firma, która jest bardzo mocno nastawiona na produkty do d20. Wydają zatrzęsienie podręczników, publikując je w osobnych seriach, z których najgłośniejsze są: **Collector Series**, w której ukazują się podręczniki opisujące poszczególne profesje oraz **Slayers Guide**, 32 stronicowe broszurki, każda poświęcona jednemu potworowi z bestiariusza do D&D, rozwijająca podane tam informacje. Na lipiec Mongoose przygotowało **The Slayer's Guide to Orcs**, rzecz o tyle interesująca, że napisana przez Matta Forbecka. Miałem w rękach wcześniejszy podręcznik z tej serii, poświęcony Hobgoblinom, i nie wzbudził we mnie zachwytu, sztafeta robota, nic ponad zwykłe opracowanie. Forbeck jest uznanym, dobrym autorem, jest więc szansa, że jego pozycja jest ciekawsza. Mongoose przygotował także **Quintessential Dwarf**, w serii **Collector**, **Elementalism**, w serii **Encyclopaedia Arcane**, oraz **The Slayer's Guide to Rules Lawyers**. Ostatnia pozycja zapowiada się interesująco, bowiem opisuje rasę *maniaków reguł*. W podręczniku znajduje się opis psychologii takich typów, ich zwyczaje, także informacje jak się przed nimi

bronić i jak ich unikać podczas gry!

Najsłynniejsze brytyjskie wydawnictwo, **Hogshead Ltd.** wydało zapowiadaną od dłuższego czasu **Nobilis**, wspaniałą grę, w której gracze władają niezwykłymi mocami. Według zapewnień Jamesa Wallisa podręcznik wygląda cudnie, a gra jest jednym z najciekawszych i najoryginalniejszych erpegów ostatnich lat. Fragmenty można ściągnąć w formacie pdf ze strony Hogsheada. Ciekawostką jest fakt, iż nie jest to nowa gra — **Nobilis** miało już swoją premierę na rynku, jednak wtedy przemknęło przez półki sklepowe zupełnie niezauważone. Wallis ma jednak talent do wyszukiwania niezwykłych, zapomnianych, lub nie odkrytych przed światem tytułów, tak przecież było z **SLA Industries**, tak było z **de Profundis**, czy przygotowywanym od ponad roku **Bloodlustem**. Wallis ma niezwykłą rękę do wyszukiwania perełek i **Nobilis** zapewne jest jedną z nich. Ukazał się także **Best of Warpstone**, zbiór najlepszych artykułów z **Warpstone**, najważniejszego i największego fanzinu poświęconego **Warhammerowi**, wraz z tym dodatkiem na rynek trafił dziewiętnasty numer **Warpstone**. Na stronie Hogshead pokazała się już także okładka do szykowanego dodatku o krasnoludach w **WFRP**.

Nasi przyjaciele z odległej Hiszpanii po wydaniu **Faktorii**, ukończyli rozmowy dotyczące hiszpańskiej edycji **de Profundis** i są już właścicielami praw do tej gry. Gra Michała Oracza ukaże się tam późną jesienią tego roku. Kilukrotnie wspominałem o tej firmie, nie mówiłem jednak jakie inne gry mają w swojej ofercie. Ekipa z **Edge** jest trochę skrzywiona, takie mam wrażenie, choć skrzywiona oczywiście w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Mają prawa do **Violencu**, **Puppetlandu** oraz dwóch naszych gier - to jeśli chodzi o **NEW STYLE**. Wydają także **Unknown Armies**, tytuł kultowy oraz **Zombie**, tytuł mi nie znany. Mają także coś, co nazywa się: „**Mutantes En La Sombra**”. Do tego słynny **Hero Quest**, równie słynne **Feng Shui** oraz **Heavy Gear**. Publikują też rzeczy do d20 - m.in. słynną **Penumbra** firmy



Atlas Games. Co ciekawe, właściciel Edge Entertainment, podobnie jak i ja w swym rodzinnym mieście ma własny sklep RPG, który nazywa się Nostromo...

Z Europy przeskakujemy do Stanów, za ocean. W chwili kiedy oddajemy numer do druku, w USA trwają Origins 2002 największe na świecie targi naszego rynku. Jak co roku wydawcy przygotowali specjalnie na konwent premiery swoich dodatków. I tak, **Eden Studios** zaprezentowało **Liber Bestarium**, **Troll Lord Games** ma **The Canting Crew** autorstwa Garego Gygaxa, a **Atlas Games** nową edycję **Unknown Armies**. Jest jeszcze gro mniejszych wydawców prezentujących swe tytuły, ale nie sposób wymienić ich wszystkich.

Ogólnie rynek amerykański wpadł w pułapkę d20 i nie wygląda na to, by kiedykolwiek zdołał się z niej wyrwać. Piszac ponad rok temu felieton o *pecetochwycie* i przyszłości gier RPG nie podejrzewałem, że zmiany nastąpią tak szybko. W chwili obecnej tylko kilku wydawców utrzymuje jeszcze swoje tytuły trzymając je z dala od magicznej dwudziestki. White Wolf, jak na razie wciąż publikuje dodatki do Świata Mroku na kropkach, SJG



nie przerobił jeszcze GURPS na d20 (sic!). To już trudno nazwać ostatnimi bastionami. Jeśli spojrzeć na gigantów rynku RPG na zachodzie, przyszłość rynku jest bardzo klarowna. WotC, autor diabelskiej sztuczki trzymająca w rękach D&D, Star Wars i Koła czasu. AEG przerobiło na d20 **Legendę Pięciu Kręgów**, i tylko 7th Sea trzyma się jeszcze dzielnie. Nowe gry ze stajni Alderaca działają już tylko na d20 — gra szpiegowska „**Spycraft**” oraz oparty na głośnym serialu sf „**Farscape**” — to tytuły, na których swą przyszłość opiera AEG. [właśnie dostałem informację, że AEG wypuściło **Swashbuckling Adventures**, czyli 7th Sea na d20]. Pinnacle wciąż nie zdecydowane, ale widać wyraźnie, że jeszcze sześć, dziesięć miesięcy i DL w całości wskoczą na dwudziestkę, właśnie ukazał się **Way of Dead** na d20. Chaosium ma wydany przez WotC **Call of Cthulhu** d20 i swoje nowe dodatki reklamuje jako „dual stats”, Atlas Games nowości do **Unknown Armies**, czy Feng Shui określa takim samym wyrażeniem. Ilość sourcebooków, scenariuszy, ilość małych firm, które zapychają rynek nowymi produktami opartymi na d20 przytłacza, z internetu dosłownie wylewa się fala nowych okładek i szumnych zapowiedzi wydawców. Rynek oszalał. Jednym z obja-

BEST GAME ACCESSORY

D20 SYSTEM CHARACTER RECORD FOLIO
..... GREEN RONIN PUBL.

BEST AMATEUR GAME PERIODICAL
ALARUMS & EXCURSIONS LEE GOLD

BEST PROFESSIONAL GAME PERIODICAL
DORK TOWER DORK STORM PRESS

BEST PLAY-BY-MAIL GAME
MIDDLE EARTH FA 1000 PBM.
..... GAME SYSTEMS, INC.

BEST ROLEPLAYING ADVENTURE
UNSEEN MASTERS
..... CHAOSIUM

BEST ROLEPLAYING GAME
ADVENTURE!
..... WHITE WOLF GAME STUDIO

BEST ROLEPLAYING SUPPLEMENT
FORGOTTEN REALMS CAMPAIGN SETTING
..... WotC

BEST GAME-RELATED NOVEL
CLAN WAR 7TH SCROLL - THE LION
..... WIZARDS OF THE COAST

BEST GAME-RELATED SHORT WORK
PROMETHEUS UNWOUND EDEN STUDIOS

BEST GRAPHIC PRESENTATION OF A BOARD
GAME
ZOMBIES!!! JOURNEYMAN PRESS

BEST GRAPHIC PRESENTATION OF A CARD GAME

THE LORD OF THE RINGS TRADING CARD GAME ..
..... DECIPHER

BEST GRAPHIC PRESENTATION OF A BOOK
CALL OF CTHULHU 20TH ANNIVERSARY EDITION
..... CHAOSIUM

BEST ILLUSTRATION
DORK SHADOWS COVER
..... DORK STORM PRESS

BEST HISTORICAL BOARD GAME
AXIS & ALLIES: PACIFIC
..... HASBRO/AVALON HILL

BEST SCIENCE FICTION OR FANTASY BOARD
GAME
RISK 2210 AD. AVALON HILL / HASBRO

BEST TRADING CARD GAME
THE LORD OF THE RINGS TRADING CARD GAME ..
..... DECIPHER

BEST TRADITIONAL CARD GAME
MUNCHKIN. STEVE JACKSON GAMES

GAME OF THE YEAR
HACKMASTER KENZER AND CO

HALL OF FAME
SETTLERS OF CATAN MAYFAIR

wów szaleństwa jest najnowszy krok SJG — ludzie od GURPS właśnie ruszyli z sieciowym tygodnikiem o d20! **d20 weekly** jest tworzony przez byłego redaktora czasopisma Dragon oraz przez redakcję magazynu Pyramid. Na łamach tygodnika będziemy mogli znaleźć wieści z rynku d20, recenzje produktów oraz artykuły, nowe przedmioty magiczne, bohaterów, cuda-niewidy... Czego by jednak o d20 weekly nie mówić, ma kilka niekwestionowanych plusów — pierwsze cztery numery można ściągnąć z sieci gratis. A później można wykupić prenumeratę — 20 dolarów za cały rok — trzeba przyznać, że to niewielka suma.

Mniej (dla mnie) wstrząsającym ruchem i znacznie ciekawszym jest **Hellboy RPG**, który właśnie trafił do drukarni. SJG dumnie informuje, że jest to ich najładniejszy jak dotąd podręcznik, o co akurat nie trudno bo podręczniki do GURPS są największymi kosztami rynku RPG. Fanów Hellboya dodatkowo zainteresuje fakt, że do podręcznika dołączony jest kolejny, nowy komiks o jego przygodach.

Jak zapewne już słyszeliście, Wizardzi ogłosili konkurs na nowy oryginalny setting do gry fanasy. Na ich stronie znajdował się odpowiedni formularz do wypełniania — każde zgłoszenie to odpowiedź na kilka pytań dotyczących proponowanego świata. Z nadesłanych prac Wizardzi wybierali część, która przechodzi do drugiego etapu, w którym już bardziej szczegółowo opisuje się swój świat, potem kolejny etap... i w końcu pozostać może tylko jeden. Zwycięzca konkursu otrzyma niebagatelną sumę 10 tysięcy dolarów. WotC otrzymało ponad dziesięć tysięcy

światów, co spowodowało przesunięcie rozwiązania pierwszego etapu. Wciąż więc nie wiem, czy przeszedłem dalej.

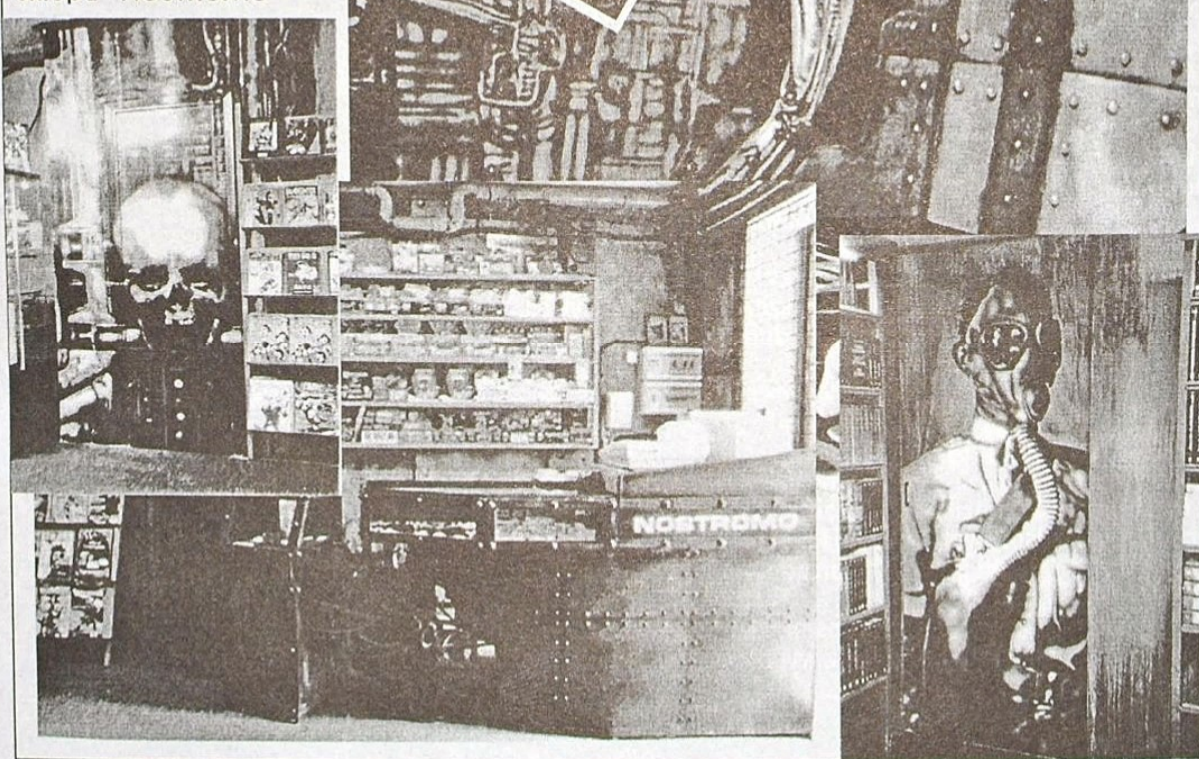
Póki co Wizardzi zwolnili tempo wydawania kolejnych suplementów do D&D, na rynek właśnie trafił **Stronghold Builder's Guidebook**, tomiszcze zawierające informacje na temat projektowania budowli, które mogą gracze atakować, forsować i okradać. Niebawem książka powinna być dostępna także w Polsce, za sprawą ISA, która dystrybuuje podręczniki Wizardów.

Chaosium ogłosiło plany na najbliższe tygodnie i miesiące. W drukarni znajdują się **Dreamlands'y** (edycja w twardej oprawie) i **The Creature Companion**. W przygotowaniu na drugie półrocze są jeszcze **H.P. Lovecraft Dunwich**, **Secrets of Japan**, **Miskatonic University** i drugi tom **Keepers Companion'a**. Zaś jeszcze w te wakacje ma ukazać się **Pulp Cthulhu**, według zapewnień Chaosium zupełnie nowy setting, „Action-Oriented”, oparty na d20, którego akcja rozgrywa się w latach trzydziestych. Jak przystało na doświadczonego, silnego wydawcę, Chaosium dobrze sobie radzi w całym zamieszaniu związanym z d20. Firma nieustannie wydaje produkty oparte na prozie Lovecrafta, dla starych fanów nieustannie ma nowe, ciekawe pozycje, podczas gdy — korzystając z popularności **Call of Cthulhu d20** zwiększa liczbę fanów opowieści grozy.

No cóż, dochodzimy do końca, właśnie ogłoszono wyniki tegorocznych Origins - znajdziecie je w ramce obok, trzymajcie się ciepło, grajcie dużo i bez wytchnienia. Do przeczytania za dwa miesiące!



Wnętrze hiszpańskiego sklepu NOSTROMO



Czarny Ślimak, Czerwony Muchomor

pomysł i opracowanie
Michał Softysiak

pomoc
Wielu wspaniałych ludzi

Podziękowania dla:

Ludzkości za bajki o krasnoludkach, skrzatach, zvergach itd., Juliusza Machulskiego za „Kingsize”; Marii Konopnickiej za „Sierotkę Marysię i krasnoludki”; wszystkich tworzących Gry Nowej Fali za inspirację do jej napisania; Mojej Rodzinie za całokształt; moim Przyjaciołom i Znajomym za to, że we mnie uwierzyli i czytelnikom za to, „że im się jeszcze coś chce”

W grze tej pojawia się wiele imion i nazw, które mogą się kojarzyć z osobami rzeczywistymi, postaciami literackimi i prawdziwymi miejscami. Jest to całkowicie niezamierzony wybrzyk pokręconej wyobraźni autora i nie ma na celu obrażania, dyskredytacji lub innego niegentelmańskiego zachowania. Jeśli ktoś czuje się urażony, przepraszam. Jeśli ktoś zauważy jakikolwiek plagiat niech się o to nie oburza gdyż jest on także całkowicie niezamierzony.

Gra z powodu pewnych brutalnych i obrazoburczych treści jest polecana osobom dojrzałym. Dodatkowo przypominam: to tylko zabawa i tylko zabawą powinna pozostać.

„Tak, żywot krasnoludka jest straszny. Ale my, bracie to zmienimy.”
„Krasny znaczy czerwony, jak muchomor.”
„Siła jest w nas, nie zawieziemy zaufania.”
„Będziemy starszymi braćmi społeczeństwa.”
„Do boju!!!!!!”

Stalowy Józwa

„Kto pracuje, ten jest z nami. Innych należy wypłenić”
„Nie ma wartościowszej rzeczy niż praca, szczególnie kolektywna, w duchu społecznym”
„Będę waszym mistrzem, a wy moimi czeladnikami”
„Kto wiele mówi, mało pracuje”
„Mój ukochany narodzie!!!!!!”

Czarny Dolf

„Najważniejsze jest słuchać. Potem zapamiętywać i z całą surowością reagować. Nie będzie pluł nam w twarz skrzat reakcjonista. Znajdziemy i osądzimy. A potem nasze społeczeństwo będzie żyć długo i szczęśliwie. Powierzam wam zadanie wprowadzania tej idei w życie. Niech żyje duch fraterizmu!”

- preambuła ustawy powołującej do życia Krasną Grupę Bezpieczeństwa-

„Czynie was moimi zbrojnymi ramionami. Walczcie w imię arbatyzmu!”

- fragment z wypowiedzi Czarnego Dolfy do oddziałów SzSz (Szkzacie Sztafety)



Otwierać! Wiemy, że tam jesteś! W imię ar bajtyzmu, liczymy do trzech a potem wyważamy drzwi! Raz, dwa...- krzyczał oficer SzSz Rollo Szlaban a za nim tłoczyło się jeszcze kilku opancerzonych skrzatów z taranem z wiertła nr 14.

He, he! Możecie mi nagwizdać!- zaśmiał się do postaci za drzwiami Indjana Dzionek. Był najlepszym szabrownikiem po tej stronie hałdy i jakieś pataluchy Dolfi nie były w stanie mu zaszkodzić. Wskoczył do zawczasu przygotowanego tunelu i pobiegł nim w kierunku wyjścia z Szlimakenburga. Za sobą usłyszał pękające drzwi z dykty i okrzyki SzSz-manów. Niestety, widok postaci skaczącej za nim do tunelu, uniemożliwił mu dłuższe podsluchiwanie „dolfowych przydupasów”. Pobiegł szybciej, czując już w nogach zmęczenie. Obiecywał sobie w duchu, nigdy więcej tej berbeluchy, co to ją pędzą w kanałach z obierek od ziemniaków. Nigdy więcej, no może dziś wieczorem po raz ostatni. Wybiegł na zewnątrz, przed nim piętrzyły się Góry Kruszcowe, a na horyzoncie, na przeciwległej hałdzie majaczyła Muchomoria. Byle do przodu, byle do Nieba. Niestety, poczuł na plecach uderzenie stalowej kulki od łożyska. A potem drugie, tym razem kamieniem w głowę. Ugięły się pod nim nogi, odpłynął w ciemność. Nad nim stanął Rollo, uśmiechnął się przez koltuny na brodzie, poprawił czapkę z długim pomponem i spojrzął po swoich żołnierzach.

Brać go i do szefa. On mu nagwizdże, he, he...

Tłumaczenie fragmentu obrazkowej opowieści „Indjana Dzionek i ostatnia krecia robota”



Wstęp

Czarny Ślimak to gra odmienna od wszystkich RPG. Wyrosła z dziecińczych wspomnień jej autora, jego nierdzewnej miłości do bajek o krasnoludkach i odrobiny cynizmu jaką obdarzył go świat. Wzorowana jest na najlepszych Grach Nowej Fali. Nie jest więc wielkim opasłym tomiszcem w dwóch częściach po bandyckiej cenie. Nie zawiera stron pełnych słów wielką czcionką, dużych marginesów, ton opisów i rozbudowanej mechaniki. Zawiera prostą mechanikę, wstęp do dwóch systemów społeczno-filozoficznych i scenografię proekologiczną zbudowaną z odpadów i materiałów wtórnego użytku. Na tak paskudnym gruncie powstała wizja dwóch państw krasnoludków zwalczających się nawzajem i powtarzających wszystkie błędy jakie przeżyła ludzkość. Tutaj ludzkie błędy zostały sprowadzone do mniejszej skali i tym samym nabrały cech wisielczego humoru. „CSCM” jest postapokaliptycznym, krasnoludzkim horrorem społeczno-politycznym z elementami dramatu obyczajowego, czarnej komedii i zadęcia kina ambitnego. W dawnych czasach byłby skrzacią odpowiedzią na „kino moralnego niepokoju”. Ale przede wszystkim jest grą RPG i jako gra powinien być oceniany, co wcale nie oznacza, że nie chce Oskara.)

„CSCM” opowiada o krasnoludkach, najbardziej niedocenianej grupie istot nadnaturalnych (nadnaturalny to złe słowo, skrzaty są tak naturalne jak las, kot Ali i żądza pieniędzy wydawców RPG). Nikt dotąd nie postarał się opisać ich życia i losu. Nikt nie zastanawiał się jak żyją w dzisiejszej rzeczywistości. Nikt nie zmartwił się nad ich losem bezdomnych w czasie architektury wielkopłytowej, o tym że ich życie straciło już sens bo nie ma już komu zapłatać grzywy koniom. Nikt nie wystawia dla nich spodeczka z mlekiem. Teraz dopiero ich staropolska nazwa nabrała sensu. Rzeczywiście dzisiejsze krasnoludki to „ubożęta”. Jako, że skrzaty są istotami dość nikczemnych rozmiarów, ten system też nie jest duży. Nie będzie dodatków ani edycji luksusowych. To wszystko, tak abyście choć przez chwilę mogli poczuć się krasnoludkami i zrozumieć ich los. A jako że skrzaty to ludek radosny wam też ten system powinien pozwolić na odrobinę radości.

Nie chwając się, mogę powiedzieć, że „CSCM” ma ręce i nogi (choć krótkie, ale to w końcu skrzacie RPG). Jest Nową Falą nie dla tego, że jest jakąś rewolucją lub innym curiosum, nie dlatego, że jest nowy. Ślimak jest prosty i każdy sobie z nim poradzi, wystarczy, że przeczyta coś o II WŚ, czasach początków komunizmu bądź faszyzmu, przekonwertuje to na krasnale i do przodu. Dlatego prowadzenie jest tu rotacyjne, dlatego by dostać punkty artyzmu należy narysować Przodownikowi Laurkę. System jest rubaszny, mam nadzieję, że was śmieszy. Pośmiejmy się wszyscy, każdy z nas ma jakąś wesołą historijkę o skrzatach, do opowiedzenia. Więc do przodu, na hałdy! No bo który system pozwala postaci naprawdę „wyciągnąć nogi”?



Co to jest RPG ?

Weź dowolny system RPG i przeczytaj odpowiedni rozdział. Pogađaj z ludźmi którzy grają w gry fabularne. Oni ci powinni wyjaśnić. A potem wróć do czytania Czarnego Ślimaka. Dzięki niemu zdobyłeś właśnie nowych pokreconych znajomych - graczy RPG (sorry, wszyscy mamy złe w głowie, to z obserwacji i autopsji). No i jeszcze poznałeś jedną z fajniejszych rozrywek. Pamiętaj jednak jedno (rzadko kiedy jest to napisane w innych systemach RPG), to jest zabawa, bez fanatyzmu, oprócz gier jest jeszcze Prawdziwe Życie, a ty zapewne jesteś młody i masz jeszcze wiele do zrobienia. Przy RPG odpoczywaj, a potem żyj Prawdziwym Życiem. Ślimak na pewno zapewni ci wspaniały relaks. A jak zostaniesz politykiem to może uda Ci się wykorzystać pomysły z gry, i wprowadzić wspaniałe skrzacie idee w życie. Ku chwale Ojczyzny!

Jedno trzeba pamiętać. Inna jest tutaj rola Mistrza Gry. Po pierwsze nie ma tu żadnych Mistrzów, jest tylko Skrzat Przodownik lub Skrzatka Przodownicza, który/a nieświadomie maszy

krasnodolowe wprowadza w arkana wspaniałej gry. Kolejna kwestia ze Skrzatem Przodownikiem polega na tym, iż jest to funkcja rotacyjna. Jako, że w całym przedstawionym w tej grze świecie jest równość, (w tym aspekcie na pewno, w innych kwestiach być może się mylę) tu też nie może jej zabraknąć. Więc gracze zmieniają się co sesję, aby nigdy żaden z nich nie doprowadził do nadużyć i dyktatury (no chyba, że zmieni imię na Józwa bądź Dolf). Dodatkowo dzięki temu każdy może zostać Przodownikiem i udowodnić reszcie jakim wspaniałym jest synem bądź córką ustroju i jak wspaniale umie prowadzić, tfu! przewodzić. (A po cichu mówiąc, może też poczuć rozkosze władzy nad bandą kurdupli). Dodatkowo jeszcze, jako, że każdy głos jest sobie równy, każdy kolejny Przodownik musi brać w swoim prowadzeniu pod uwagę, pomysły poprzednich Przodowników. Dzięki temu świat będzie się rozwijał i hałda stanie się waszą krainą, gdzie nawet ja będę musiał się spytać aby wejść z bucioremami.



Anatomia

Krasnodolki jakie opisano w tym systemie najbliżej przypominają owe bajkowe istoty co to pomagały dobrym gospodarzom dbać o obęjsie. Mają ok. 6 do 9 centymetrów wzrostu i silny zarost. Jednak, jako że piszę to dla osób dojrzałych, są kobiety (w końcu po latach cenzury można to powiedzieć!). Kobiety krasnodolki nie mają bród ale rosną im jedwabiste bokobrody. Im dłuższe tym bardziej krasnodolka jest „sexy” (i niech się żadnemu popaprańcowi nie kojarzą z warkoczami, za które można ciągnąć!). Kryteria estetyczne są bardzo ważne dla krasnali. Nie ma się co śmiać. Krasnodolki mają krótkie nóżki, korpulentne ciała więc najważniejszą drugorzędną cechą płciową jest zarost. Dodatkowo „Krasnodolki-faceci nie wszystko mają malutkie” więc lubią baraszkować. Musi więc być coś co ich do „takich radosnych uciech” zachęca. (od autora: Wybaczenie, co się zajmę sprawą krasnodolów to mnie od razu opanowuje rubaszny humor.)

Dla obu państw charakterystyczne jest kilka obyczajów:

Defilady są podstawowym elementem uroczystości państwowych. Zwyczajne odbywają się w dzień. Gromadzą się wtedy wszyscy mieszkańcy. Mają dzięki temu przerwę w pracy. Patrzą jak skrzacie oddziały idą od siedziby władz przez miasto i niosą trofea wojenne (takie jak szczurze skóry oraz ciągną wypchanego szczura giganta, którego udało się zabić kilkadziesiąt miesięcy temu.) Przy okazji muzycy grają na trąbkach a dobosze tłuką w bębny. Nocne defilady odbywają się przy blasku pochodni. Każda defilada jest także świetną okazją do przemówień władz. Wojsko prezentuje broń, lud widzi siłę władzy i wszyscy są szczęśliwi.

Alarmy - naród należy utrzymywać w gotowości, więc często w środku nocy włącza się alarm i wszyscy muszą wstać i przed swoimi domami czekać na instrukcje. Dla władz jest to świetna okazja do sprawdzenia, czy wszyscy spali w swoich domach i czy gdzieś nie odbywają się nocne narady spiskowców.

Prace społeczne - każdy krasnodol ma obowiązek co sześć dni zgłosić się do robót publicznych dla dobra państwa. Budują wtedy umocnienia dla wojska, remontują wszelkie szanse i obiekty państwowe. Albo za darmo wykonują obowiązki, które zazwyczaj robią za żetony. Wszystko dla dobra ustroju. Nie wszystkie krasnodole pracują naraz. Cała populacja podzielona jest na sześć grup, i one kolejno pracują. Każdego dnia inna

Gdy trzeba potrafią być bardzo szybkie i zwinne. Są niesamowicie silne i pracowite. To akurat się zgadza z ogólną propagandą w bajkach. Żyły by radośnie gdyby nie postęp (tzw. industrializacja) i dwa paskudne krasnodolki Józwa i Dolf. Oni to zburzyli ten świat.

Jeśli chodzi o gust to kiedyś krasnodole ubierały się bardziej kolorowo. Teraz mało kto tak robi aby nie zostać uznanym za wyrotowca. Standardowym ubiorem są szare lub brudno-brązowe kaftany oraz za duże ciemne kapturki, które można naciągnąć głęboko na czoło by nikt nie gapił się krasnodolowi w twarz, a jednocześnie mógł patrzeć spoje lba na otaczający go świat. Powoduje to czasem problemy, bo władza ma trudności z rozróżnieniem kto jest wyrotowiec a kto nie. Choć jak dowodzi statystyka, rzadko się mylą a nawet wtedy jest to czyn podyktowany przewencją i dbałością o porządek w państwach. Obowiązkowym elementem stroju jest namalowany lub wyszyty symbol państwa, do którego krasnodol ma zaszczyt należeć. Dla tych co nie kojarzą przypominam: czerwony muchomor dla tych z Muchomorii i czarny ślimak ze Szlimakenburga. Tylko wojskowi i władza nosi inne ubranka. O dziwo są to dla obu stron czarne mundury z masą orderów i naszywek (opisane w rozdziale o poszczególnych państwach)

Kiedyś krasnodolki jadły jak mali królowie, teraz w dobie kryzysu przed-wojennego zostały im tylko oberki i inne artykuły spożywcze znajdowane na wysypisku. Ogólnie ich życie to nie bajka. Ale obecnie, jak mówią przywódcy, mamy tylko etap przejściowy. Nie ma jednak co narzekać, obierek starcza dla wszystkich, czasem nawet zdarzy się, że rzucą dżdżownic lub wędzone karaluchy. Każde państwo ma specjalnie powołane jednostki do poszukiwania jedzenia, a dodatkowo wokół miasta posadzone wiele odmian jadalnych korzonków, z których robi się jakże smaczne i pożywne oberki. Naukowcy obu krajów czuwają nad jakością pożywienia i często wzbogacają jego skład dzięki swoim wynalazkom. Oni też pilnują żeby krasnodolom nigdy nie zabrakło bimbru. Krasnodol nie kaktus, podlać gardło musi. Jedno tylko zagadnienie jest tematem zainteresowania opinii publicznej. Co to jest cukier, bo o tym czymś dziwnym czasem po pijaku wymyślnie się notabłom z władzy. To musi być coś bardzo niebezpiecznego skoro utrzymywane jest w największej tajemnicy.

Należy zdementować jeszcze jedną pogłoskę, skrzaty nie są nieśmiertelne. Dojrzałość osiągają w wieku 65 miesięcy księżycowych, a starość i przygotowania do „przejścia do historii” zaczynają się u nich w wieku 295 miesięcy księżycowych. Te liczby mogą zmylić, może się wydawać, że to szmat czasu. Ale jak się przysięgnie, że rok „Gigantów” to „13 księżyców”, to wszystko powinno być jasne.



Świat hałd, świat dnów

W tym rozdziale otrzymacie krótki opis świata z jakim się przyszło zmierzyć dzisiejszym krasnodolom. Nie jest to duży świat ale pomyślcie - w krasnodoludkiej skali jest „ogromniasty”. Generalnie cała akcja dzieje się na wielkim wysypisku śmieci gdzieś w przemysłowej części kraju. Wysypisko to jest umiejscowione w niewielkiej dolinie otoczonej betonowym murem z trzech stron i nieużywaną oczyszczalnią ścieków od czwartej. (Dla fanów cyferek podaje wymiary: 873,23 m na 1375,61 m. (ta omsknięta do tyłu płyta, od północnej strony się nie liczy). Daje to ogólną powierzchnię 1,2012239 km². Na terenie wysypiska znajduje się także składowisko odpadów toksycznych, sprzętu medycznego, złom i wiele innych tajemniczych miejsc. Wszystko legalne jak nie wiem. Co jakiś czas przyjeżdżają „Olbrzymy” i dowożą nowe „skarby”. Jednak ostatnio coraz rzadziej pojawiają się jakiekolwiek pojazdy i to także pogłębia kryzys. Jednak coraz częściej, szczególnie nocą przyjeżdżają małe maszyny i przywożą worki z różnymi cudami i różne fajne beczki z wiatraczkami. Po rozwaleniu takiej beczki można użyć „eliksiru zmian”. tak potrzebny do stworzenia „wunderwaffe” na zbliżającą się wojnę. Bo Wojna nadejdzie. Niech tylko się poszczególne państwa pozbierają, staną do rozstrzygającej bi-

twy a potem będzie wieczny pokój, lub jedna wielka bryndza, w zależności kto wygra. Na razie można jednak spać spokojnie. Miejsca tu dużo, a przygotowania do wojny trwają od kiedy najstarsi pamiętają. Zanim jednak opisane zostaną oba wspaniałe krasnoludzkie państwa, opowiedzieć trzeba odrobinę o historii tego miejsca i o kulturze jak panuje na wszystkich haldach.



Dzieje krasnoludzkie od zarańia do dziś

Najpierw trochę historii. Nikt nie wie co było na początku, być może Boozia. Potem były wielkie tulaczki i wieki ciemnoty kiedy to skrzaty były nieorganizowane. Czekają na swego wybawcę. Pracowały za jakieś resztki dla olbrzymów nie dostając w zamian. Nikt dziś tego nie pamięta zbyt dobrze, bo po co pamiętać złe rzeczy. Dopiero potem skrzaty dotarły do tej ziemi obiecanej, dokładnie niewielka ich grupka. Założyły tu wspaniałą cywilizację, która niestety stopniowo upadła. Stare skrzaty gnębiły młodszych, zapanował głód a dodatkowo jeszcze „stare pierniki” zakazały pędzenia gorzałki. Tylko krasnale powyżej 200 miesięcy miały prawo do uciech, reszta miała pracować. Na wysypisku wrzało, jednak za pomocą przywilejów starcy zdobyli sobie wielu bezwzględnych pomocników i terroryzowali społeczeństwo. Jednak cierpliwość kiedyś się kończy, wybuchły zamieszki, obalono tzw. Siwą Radę i zaczęła się anarchia. Nie było wiadomo kto ma rządzić.

A potem stał się cud, pewnej nocy pojawił się Dolf. Czarnowłosy skrzat, który mówił, że jest władny wszystko zmienić, poprawić, stworzyć i ukarać winnych. Jego hasłem było „Może być lepiej!” Rozpoznano go jako zbawcę. Część jednak była niezadowolona i twierdziła, że Dolf to oszust. Byli w większości, jeśli chodzi o siłę polityczną, ponieważ Dolf poparła liczna lecz mało wpływowa młodzież. Więc poplecznicy Dolf'a zabrali swe rzeczy i wynieśli się na przeciwległą haldę. Populacja skrzatów podzieliła się na pół. Ci co pozostali wybrali na swego przywódcę młodego krasnala Józwa, zasłużonego już w wojnach ze szczurami. Stworzył on własny ustrój, mówiący, że wszyscy są braćmi. Józwa przyjął w nim tytuł Wielkiego Brata. Stworzył podwaliny fraterizmu. Krótko potem Dolf ogłosił manifest arbeitsizmu i zbudował Ślimakenburg.

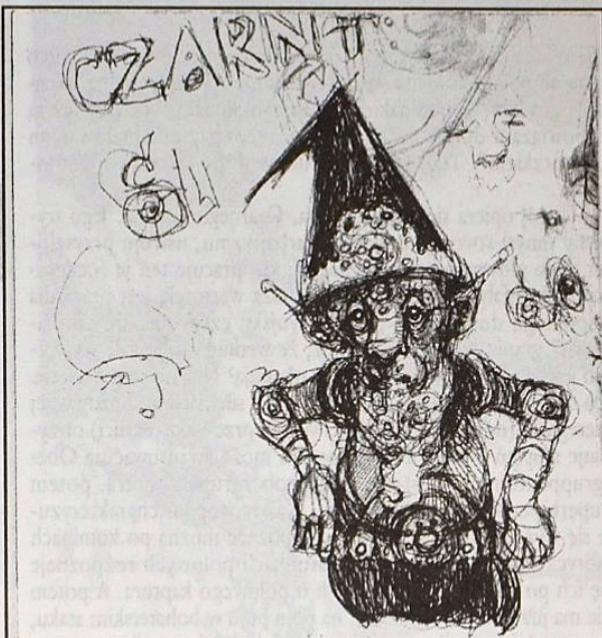
To było piętnaście lat temu. Przez cały ten czas oba państwa współpracowały tak na polu przemysłowym jak i kulturalnym. Jednak pod osłoną pokoju przygotowywały się do wojny, wojny ostatecznej która zdecyduje kto był lepszy i który ustrój jest słuszniejszy... To tyle jeśli chodzi o oficjalną historię.

Cały czas trwały też, jak przez okres przed przybyciem Dolf'a, wojny z najgorszym wrogiem skrzatów, szczurami. Wielu zginęło podczas tych walk, wiele też jednak skór pokonanych potworów zdobi domy mieszkających weteranów walk. Do dziś trwa niebezpieczeństwo, że tak jak pięć lat temu wyroją się szare monstra i tylko nowoczesne technologie uratują całe miasta od zagłady. Dlatego profilaktycznie trwa cały czas sezon na szczury. I dla wielu wojskowych z obu stron jest to jedyna okazja pobawienia się w wojnę i przeciwiczenia żołnierzy. Mięso szczurów jest niestety trujące, więc nie można polować na nie w celach konsumpcyjnych.



Kultura, edukacja i wiara

Kultura w obu państwach opiera się na słowie mówionym i malowanym. W wielu miejscach widać jak skrzaci artyści malują na murach i w salach budynków obrazy przedstawiające wielkość cywilizacji. A wielu pieśniarzy opiewa bohaterstwo wojenne i społeczne poszczególnych wybitnych jednostek. Odbývają się często festiwale piosenki i wystawy prac. Jest to główne narzędzie edukacji młodzieży i dzieci. Oprócz tego młodzież gromadzi się w grupy i wielcy synowie i córki ustrojów (zazwyczaj członkowie KGB i SzSz) kształtują ich postawę polityczną. Od najmłodszych lat dodatkowo tworzy, się quasisimili-



tarne organizacje młodzieżowe, by nauczyć młodych podstaw wojskowej dyscypliny, na wypadek wojny. I co władze poczytują sobie za sukces, wszystkie rodziny „chęć” powierzać swoje pociechy opiece wykwalifikowanej kadry urzędników państwowych. Dzięki temu dzieci są dobrze odżywione i znają wszystkie potrzebne wiadomości, jak budować wspaniałe ustrój.

W cenie są też portreciarze, gdyż każdy musi mieć swój portret namalowany na państwowym papierze i w ramach kontroli okazywać go władzom. Wywrotowcy nie posiadają dokumentów, więc dzięki temu łatwo ich wyłapywać. To jakie masz dobre dokumenty to bardzo ważna sprawa, słaby portret równa się kilkudniowa odsiadka w areszcie, bo władza prewencyjnie lubi zamykać podejrzanych. Ale pamiętać zawsze też trzeba, władza robi to dla ogólnego dobra wszystkich skrzatów i krasnali.

Kolejną sprawą jest pismo i religia. Krasnoludki nie umieją czytać, wszystkie wiadomości są rysowane w formie komiksów i hieroglifów. Na talonach zaś umieszcza się schematyczne rysunki towarów jakie mamy za nie dostać. Jedyne co zostało przejęte z kultury gigantów to cyfry. Krasnale znają cyferki od jeden do stu. Niestety znajomość tabliczki mnożenia jest bardzo rzadka. Abstrakcyjne myślenie sprawia krasnalom naprawdę wiele trudności. Co do pisma gigantów to nikt, przynajmniej oficjalnie, nie umie pisać i czytać ludzkim alfabetem. Choć są tacy, którzy twierdzą, że potrafią zrozumieć robaczki gigantów. Wygadują niestworzone potem rzeczy, widać wiedza gigantów jest zbyt wielka jak na małe głowy skrzatów. (Podobno KGB i SzSz mają specjalne komórki do odczytywania pisma gigantów, ale to tylko plotki.)

A religia to jak zgodnie mówią obaj rządzący - „grzybki-ksecnocypki dla mas”. Nie przeszkadza to jednak aby krasnale wzywały czasem imienia Boozia. Ma to być Dobra Pani, która stworzyła skrzaty i zawsze będzie się nimi opiekować. Jest wspaniała i stanowi czasem jedyne jasne światło w „morzu diaboliczności”, które pokrywa wysypisko. Nie wolno jednak wzywać jej nadaremno, dostaje się od tego strasznej czkawki trzymającej krasnala aż do wschodu słońca.

Przejdźmy jednak do szczegółów, aby ta wycieczka była ciekawa, a wszyscy chcieli tu znów wrócić.



Państwo Czarnego Ślimaka

Jest to cudowne miejsce, pełne kolorów (szary i czarny to też kolory), ciepła (ci goście w pełnym uzbrojeniu to aktorzy, tacy na pokaz, łagodni jak dżdżownice. Muchy nie skrzyw-

dzą, a jak mają kogoś skrzywdzić to tylko wywrotowców). Krótko mówiąc policyjna idylla. Wszyscy zjednoczyli się w jedną wspólną „rodzinę” pod znakiem Czarnego Ślimaka. Wszyscy też są zobowiązani do noszenia na ramieniu szarfy z namalowanym „ślimaczkiem”. Trzeba przecież udowodnić jakoś swój patriotyzm.

Ustrój opiera się na idei Dolf, Czarnego Skrzata. Jego wybitny umysł stworzył podwaliny arbjayizmu, ustroju przyszłości. Jego głównym założeniem jest: kto pracuje ten je (oczywiście, wspinałym skrzatem). Najwyższą wartością jest praca dla wspólnego dobra i poświęcenie wojsku czyli obronie „ślimaczych” granic. Wspominałem już, że według Dolf całe wysypisko jest ich a Muchomory tylko je okupują? Nie, no to już wiecie. Co do armii, to stanowi ona przewodnią siłę narodu. Każdy w jej szeregach, (dostają się tylko sprawdzeni przez SzSz rekruci) otrzymuje stopień Gruppenführer, potem może awansować na Obergruppenführera, następnie Hiperobergruppenführera, potem Superhiperobergruppenführera. Każdy stopień charakteryzuje się wyższą czapką. Najwyższych poznać można po kominach fabrycznych na głowach. W warunkach polowych rozpoznaje się ich po większych pomponach u polowego kaptura. A potem nie ma już awansów, ginie się na polu boju w bohaterskim ataku, bo powyżej jest tylko Dolf, a on nie lubi konkurencji.

Całe państwo składa się tak naprawdę z jednego miasta o wdzięcznej nazwie Szlimakenburg i kilku koloni rozrzuconych po południowej haldzie. Owe kolonie są oczywiście tajne więc o nich dopiero na koniec. Najpierw samo miasto. Dla odwiedzających jest to cudem. Wyłania się z haldy jak kwiat z paku, lub motyl z kokonu. Oszołamia kolorami i odwagą w architekturze. Zbudowano je z najszlachetniejszych materiałów jakie udało się znaleźć na wysypisku. Zbudowane jest więc z plastikowych pudełek, drewnianych skrzynek i resztek mebli, stalowych pojemników i puszek połączonych wiszącymi kładkami i podziemnymi tunelami wzmocnionymi fragmentami drenów. Budynki pną się pod niebo, a otaczające je kładki zdają się być gałęziami w tym cudownym lesie. Wszędzie też widać radosny lud, śpieszący do pracy ku chwale Ojczyzny. Każdy zaś budynek jest ozdobiony wspaniałymi malowidłami sławiącymi życie skrzatów pod panowaniem Dolf. Na każdej ścianie widać jego wdzięczną postać, ukazaną jako ojca narodu lub zbawcę krasnoludzkości. Skrzaty na każdym kroku mogą podziwiać swój „nowy, wspaniały świat”. Radość nigdy nie schodzi z ich twarzy.

Populacja liczy około 1000 skrzatów i ciągle się powiększa dzięki poświęceniu ludu pracującego. Żyje się tu całkiem znośnie jeśli nie liczyć częstych alarmów, defilad, robót społecznych i braków w zaopatrzeniu. Ale armia jak widać po defiladach, ciągle się rozwija. Szczególnie nocne pochody z pochodniami przyciągają uwagę, tak pięknie wtedy dźwięczą gongi, bębny i syreny. Domy poszczególnych rodzin skrzatów są dość małe i zatłoczone. Cóż, trudności w lokalówce. Magazyny, w których rozdaje się żywność i inne artykuły są duże i równie zatłoczone. A to jest akurat dziwne, bo Dolf aby uczynić wszystkich równymi rozdaje żetony na poszczególne produkty, w zależności od tego, ile się pracuje. Żetonów tych nie jest tak dużo aby były tłumi, chyba, że ktoś je fałszuje, a to podlega karze śmierci przez utopienie w Żrącej Rzece. Towarów w magazynach także jest dość mało, najpierw zaopatruje się wojsko, w końcu zbliża się wojna. Żetony można wymienić u stojących pod sklepem weteranów w stosunku dwa na obierki za jeden na dżdżownicę.



Najważniejsze budowle Szlimakenburga: Siedziba Dolf

Największą budowlą jest zbudowany z kafli, cegieł i metalowych płyt bunkier. Cała społeczność Szlimakenburga w czynnie zbudowała ten pałac praw. Jest na tyle mocny, że Dolf już śpi spokojnie, nikt nie przebijie ścian jego podziemnej sypialni. Oprócz tego odbywają się tutaj sądy, przedstawiciele wszystkich braci i siostr obradują nad nowe zarządzeniami i planami prac społecznych. A także rezyduje tu Dolf pragnący wysłuchać wszystkich

skarg i prośb. Jeśli Dolf nie może, wysłucha cię ktoś z SzSz. I co poradzi, może nie będziesz musiał wracać do domu... Budynek przypomina romantyczne gruzowisko skrzyżowane z piecem kaflowym, cud architektury, Dolf sam to zaprojektował. Wokół bunkra znajdują się kuźnie i warsztaty produkujące broń, oraz magazyny z żywnością i towarami dla wszystkich obywateli. Na ścianach dawno temu słynny rzeźbiarz szlimakenburski, Jochan Dada, wyrzeźbił w formie płaskorzeźb, przegląd praw jakie ustanowione zostały przez arbeitsizm, wraz z karami jakie grożą za złamanie ich. Cały budynek jest więc ozdobiony scenami rozrywania winnych, obcinania im rąk i nóg, topienia w rzece i rzucania na pożarcie szczurom. Jedyny optymistyczny obrazek to ten przy głównym wejściu. Przedstawiono na nim radośnie pracujących skazańców. Bo Dolf wie, że lepiej skazać na ciężkie roboty niż zabić. Te wizerunki praw są niestety celem ataków wszelkich odszczepieńców. Wywrotowcy za punkt honoru poczynają sobie zamalowywanie płaskorzeźb lub próby wysadzenia ich.

W owym bunkrze na cześć bohaterów „Szczurzych Wojen” nazwanym „Szczurzym Szańcem”, stacjonuje pięćdziesiątka najbardziej zasłużonych i oddanych podwładnych Dolf, mianowicie tu mieszkają owiane złą sławą Szkrzacie Sztafety (w skrócie SzSz, mówiłem już, że Dolf ma dziwny akcent, zamiast „s”, mówi „sz”). Budowla ta, jak głosi plotka kryje także ogromne podziemia wykopane w haldzie rękami wywrotowców. Podobno pracują tam ci wszyscy uznani za zaginionych i można stamtąd dojść tunelem do tajnego ośrodka badawczego „0,51m3”. W podziemiach trzymane też są wszelkiego rodzaju tajemnicze maszyny, które Dolf ma wykorzystać w zbliżającej się wojnie. Dolf wszelkiemu zaprzecza, tak samo jak zaprzecza istnieniu tam labiryntu i niezmiernych skarbów zdobytych przez niego podczas sprawowania władzy.

Hala pamięci

Znajduje się w starej wializce niedaleko Szczurzego Szańca. Oświetlona jest dziwaczными mchami zbieranymi w „Wiatrakowie”. Rządzi tu wybitny historyk, pamiętający podobno czasy jeszcze przed przybyciem na wysypisko. Koszałek Opalek, bo tak się nazywa, jest pomarszczony jak sliwka i wiecznie zajęty. Ci co go widzieli szepczą, że jest ciągle na fazy i SzSz mówi mu co ma rysować na ścianach sanktuarium. Bo właśnie malunki Koszałka są główną atrakcją tego miejsca. Przedstawiają wiekopomne chwile z życia państwa i zbawczą rolę Dolf. Jednak ostatnio mówi się, że Koszałek nie do końca jest nawalony, zaczął podobno się buntować i malować jakieś niepraworządne sceny. Hale mają podobno zamknąć. Już wzbudza to protesty i Dolf zaczął się bać.

Tajne ośrodki badawcze

Na północy w jednej z tajnych kolonii, znajduje się ośrodek badawczy Dolf, słynna strefa „0,51m3”. Zbudowano ją w starym kontenerze z wyblakłym czerwonym krzyżem. Tu Leon Mądrala (stuknięty szarlatan ale protegowany Dolf) przeprowadza swe dziwne eksperymenty. Łączy skrzacie dzieci ze szczurami, produkuje dziwaczne eliksiry i eksperymentuje na skrzatach poszukując sposobu na podwyższenie krasnoludzkiej wartości bojowej. Jest straszny i obłąkany. Obok jego ośrodka znajduje się Wiatrakowo, miejsce w którym stoją wielkie beczki z wesołym „wiatraczkiem” na boku. Jeden z pojemników pękł i wycieka z

Tydzień pracy krasnala

Teoretycznie po sześciu dniach pracy każdy ma prawo do dnia odpoczynku. Jednak jako że w każdym krasnalu drzemie diaboliczna natura, wielu traci ten przywilej za karę. Np. za podejrzenie spiskowania jest utrata tego prawa na dwa miesiące. Za nieposiadanie dokumentów podczas kontroli na dni czternaście. Przewinięć jest masa więc mało kto ma wolne. A jak ma to zazwyczaj nie ma co ze sobą zrobić, bo wszyscy jego kumple są w pracy.

niego „cudowna woda”, którą Leon wykorzystuje z wielkim powodzeniem w swoich eksperymentach. Ostatnio jego największym odkryciem jest specjalne piwo, które powoduje, że jego konsument czuje w sobie siłę stu mężów. Niestety, widzi również w każdym wroga a „syndrom dnia następnego” przyjmuje apokaliptyczne rozmiary. Ale Leon pracuje już nad ulepszeniem formuły.

Tutaj także produkuje się wszelkie maszyny bojowe i ulepsza stare. Najbardziej zaawansowanym projektem jest „Jaskółka”. Z modelu szybowca jaki spadł kilka lat temu stworzono samolot do krótkich lotów. Docelowo ma to być bombowiec ale jak na razie brak odpowiedniego silnika. Bomby już są. Leon opracował ich skład na początku swojej kariery. Nie obyło się bez wypadków ale jak mówi Leon, postęp wymaga ofiar. Obelisk z portretami stoi w samym środku bazy. Jest jeszcze wiele tajemnic czekających na wyjaśnienie, np. czym jest projekt „Chochół”, „Czołg” albo „Zwykły proszek”. Części jednak proponuje nie ruszać. Kto wie co się tu kryje.



Najważniejsze postacie Szlimakenburga:

Dolf zwany Czarnym Skrzatem

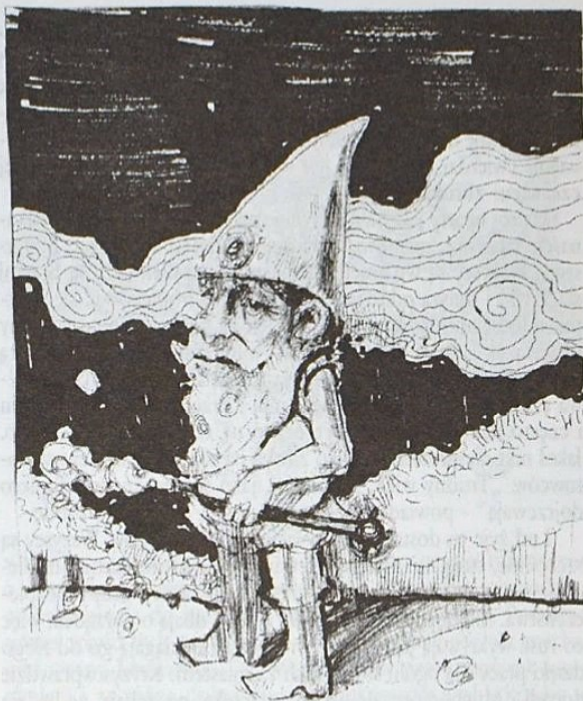
(dziś bardziej powinien być nazwany Siwym Skrzatem, lub Gołęmbim Skrzatem, bo straszliwie osiwił, tak na czuprynie jak i na długiej brodzie) - jest niewysoki, bardzo nerwowy, czasem aż do przesady (nie powiem paranoiczny). Ma swoje lata i z roku na rok coraz bardziej widać, iż starość go dopada. Stetryczał, pochorował się i tylko tajemne eliksiry Leona trzymają go na chodzie. Wiele jednak plotek krąży o jego jurności, podobno liczba jego kochanek zamyka się w kilku dziesiątkach. Czas obecny nie jest dla niego zbyt szczęśliwym okresem. Wszędzie wywrotowcy, kryzys się pogłębia a jego doradcy naciskają by znalazł następcę. Nic więc dziwnego, że w przemówieniach coraz więcej miejsca zajmuje wojna. Dolf chce przed śmiercią zawieść sztab Szlimaka w Muchomorii. Dodatkowo jeszcze podobno pojawił się ktoś kto coś wie o przeszłości Dolf, zanim przybył na hałdę. Podobno w swoich rodzinnych stronach był przestępcą. Poszukiwania tego podlegacza trwają.

Leon Mądrala

Rozwierzona grzywa, nadpalona broda, poplamione chemikaliami ubranie. Ale ten wygląd nie powinien nikogo zniechęcać, to diabeł pełna gęba. O jego eksperymentach chodzą plotki tak straszne, iż nie opowiada się ich przed snem nawet dorosłym. Podobno udało mu się dogadać ze szczurami i przygotowuje eksperymentalny oddział kawalerii. Rozchodzą się też niesprawdzone plotki, że Leon od wdychania tajemniczych chemikaliów oszalał i żąda od Dolf więcej „ochotników” do eksperymentów. Szykuje się czystka, bo Leon szantażować ma tym, że odbierze mu eliksiry utrzymujące go w dobrej kondycji. Dodatkowo jeszcze podczas ostatnich tajnych pokazów w „strefie” Mądrala pokazał Dolfowi chemicznie poprawionego super-żołnierza. Dolf jeszcze wiele dni później chodził błądząc ze strachu. Leon jako jeden z niewielu krasnali ma 6 diaboliczności.

Ksena Księżycówka

Wiecznie pijana i rozwrzeszczana bojowniczką o prawa krasnoludek i dobrobyt dla dzieci. Można ją spotkać jak wyrzaskuje pod pałacem swoje tezy mające niby poprawić sytuację. Nikt jej jakoś nie rusza, mówi się, że jest żoną Dolf (pojął ją podobno w tajemnicy, jeszcze w czasach przed rozłamek na dwa państwa) i ten boi się podpaść swojej lubej. Rzeczywiście, Ksena góruje swoją postawą nad krasnalami. Jest po prostu krzepka jak rzepa. Problemem z nią jest to, że organizuje krasnoludzie kobiety w niby związek i powoli zaczyna zyskiwać polityczne znaczenie jako głos kobiecej połowy ludności. Były już nawet dwa zamachy przeprowadzone jak twierdzi SzSz, przez reakcyjne podziemie. Ale jak widać Ksena jest twarda. Trzeba się jednak spodziewać kolej-



nych prób targnięcia się na jej życie. Dolf dał jej nawet ochronę, ale służy ona bardziej do inwigilacji kobiecej organizacji niż ochrony życia Księżycówki.

Herbil Górnik

Zaufany Dolf, przywódca SzSz, przykład kariery od Górnika do Przodownika. Tak przynajmniej głosi oficjalna wersja. Podobno kiedyś, gdy był jeszcze szczupły (dziś łatwiej go przeskoczyć niż obejść) uratował życie Dolfowi i ten pomógł mu zrealizować jego polityczne aspiracje. Dziś jest odpowiedzialny za kontakty z narodem (jest przywódcą oddziałów do wyławiania wywrotowców i organizowania ich reedukacji). Jest jedynym w SzSz, który nie nosi kaptura na twarzy. Nieoficjalnie mówi się, że będzie następcą Dolf. Jednak oficjalnego namaszczenia nie było. Jego jedynym konkurentem jest Leon Mądrala, więc (nieoficjalnie) oczywiście szuka haka na Mądralę i stara się obsadzić szpiegów w ośrodku badawczym Leona. Trzeba się przygotować na tajną wojnę między nimi. Już teraz widać jak bardzo się nienawidzą. Plucie na siebie to tylko jeden z przejawów tego konfliktu.

Czerwony Muchomor

Na czele Czerwonego Muchomora stoi Józwa zwany Stalowym Krasnoludem ze względu na swój charakter. Józwa jest już stary, powoli jak mówią „rdzewieje”. Niedługo minie trzechsetny miesiąc jego życia. Jednak nad jego zdrowiem czuwa Wasyl Włochać, więc nie dziwnego, że Józwa jest „wiecznie żywy”. Choć to już nie ten sam wojownik, który własnymi zębami zagryzł wielkiego szczura i poprowadził bohaterski szturm na gniazdo gry-

Szkrzacie Sztafety

Wierni do końca, lojalni, oddani. Ta pięćdziesiątka to najlepsi z najlepszych. Rzadko kiedy giną, bo Dolf dba o nich jak o własne dzieci. Nie mają stopni, od zwykłych żołnierzy odróżniają ich tylko wymalowane lub wyszyte na plecach dwie błyskawice oraz kaptury z wyciętymi otworami na oczy. Po mieście chodzą piątkami. Nikt nie zna ich twarzy. Odkąd zaś wywrotowcy w biały dzień zabili SzSzmana i okazało się, że był to Szczepcio Kluska, znany jako najlepszy poeta Szlimakenburga, nie ufa się już nikomu. Każdy może być SzSzmanem.

SzSzmani mają zwyczajne cechy, mają tylko większe umiejętności bojowe i szkoleni są w sztuce oszukiwania każdego.

zoni. Symbolem państwa jest Czerwony Muchomor, tu także krasnoludność z oddaniem nosi wyszywane muchomory na klapach ubrań. Nie wolno też tu mówić do siebie „skrzacie”, gdyż jak mówi Józwa: „ze skrzatami skończyliśmy, teraz jesteśmy krasnoludki”. Choć dziw bierze ale Józwa - ojciec narodu nie nosi czerwieni. Twierdzi, że na razie jest w czasie roboty i nie chce świętej czerwieni zbrukać.

Ustrój oparty jest na doktrynie stworzonej przez Józwę kilkanaście lat temu, mianowicie na pojęciu fraternizmu czyli Braterstwa. Wszyscy są wg niej braćmi, tylko że niektórzy są braćmi starszymi i muszą pilnować, wychowywać i opiekować się braćmi młodszymi. Józwa i KGB przyjęli na siebie ten niewdzięczny obowiązek i dbają o resztę „braci młodszych”. Czasem muszą karać, zawsze przez pracę. Sprawa to wielki ból ich sercom. Józwa często więc wygłasza pogadanki i przemówienia do narodu i często nakłania ich do wyrzeczeń na rzecz dobra ogólnego. Jakoś nikt nie protestuje, tylko z roku na rok coraz więcej wyrotowców. „Trudny wiek, są młodzi, jako społeczeństwo dopiero dojrzewają” - powiada Józwa gładząc swą bujną siwą brodę.

Lud żyje tu dostatnio, bez większych problemów. Wszyscy są szczęśliwi, stoją na ulicach, śpiewają pieśni patriotyczne i uśmiechają się do przechodzących krasnali z Krasnej Grupy Bezpieczeństwa. A chłopcy i dziewczynki z KGB dbają o porządek, więc co rusz wykrywają jakiegoś wyrotowca i odcinają go od złego dzięki pracy dla ogółu w obozach za miastem. Kryzys wprawdzie dopadł i Muchomor, ale nikt nie narzeka, poczekają, że będzie dobrobyt. Józwa się o to zatroszczy. Oj, zatroszczy i KGB też... Na razie są bony na towary i miesięczne limity dla każdej rodziny.

Tu też propagowany jest kult wojska. Każdy krasnal, bez względu na płeć musi odsłużyć swoje ojczyźnie. Stopni jest kilka, mało kto ma jednak wyższy niż Miedzin (drugi w kolejności po Glininie - odpowiedniku szeregowego), potem jest (dla wybranych i zaufanych) Bronzin, potem Srebrin, Złotin i Józwa. W KGB istnieje jeszcze jeden stopień, dla członków spec-grup: Tytanin, lokujący się nad Złotinem. Posiadacz tego stopnia jest tylko jeden, zastępca Józwy, Mikoszka Pryszczow znany ze swej żądzy władzy. Mówi się o nim jako o następcy Józwy, na razie jest postrachem wyrotowców i wrogów systemu. Stopnie rozpoznaje się po galonach, medalach i orderach z odpowiednich metali, zasada jest jedna każdy stopień to dwa razy więcej medali i orderów. Od Srebrina można sobie przyczepiać mniej ważne medale na plecach. W ubiorach polowych nosi się tylko najważniejsze.

Krasnoludy w Czerni

Czarne kaptury głęboko naciągnięte na twarze i płaszcze ze szczerzego futra, tak widzą ich zwykli mieszkańcy Muchomorii. Czasem spod kaptura widać fragment straszliwie bladej ale jakby znajomej twarzy. A dodatkowo przejmujące dreszcze i zimno jakie opanowują krasnala znajdującego się w pobliżu Krasnoluda w Czerni. Gdy idą, zawsze co najmniej dwóch, tłum się rozstępuje, jakby sam dotyk KiC-a powodował odmrożenia i wysysał ciepło.

Wyglądają na najbardziej karne oddziały krasnali ale prawda jest jeszcze straszniejsza. KiC-e to wskrzeszone trupy buntowników i więźniów, które „coś” opanowało. Czym jest to „coś” wie tylko Wasyl Kudłatek i ściany najgłębszych lochów Mauzoleum Bohaterów.

KiC-e mają wszystkie cechy na 4 i 5 a diaboliczność na 6. Nie mówią inaczej jak lodowatym szepem. Wysyłani są do szczególnych przypadków zdrady. Z ciekawszych plotek, podobno boją się słowa „Booozia”, piją krew i jedzą mięso krasnali. Ale Józwa przecież by na to chyba nie pozwolił, on kocha swój lud.

Poza miastem znajduje się kilka obozów pracy, w których wydobywa się skarby z wysypiska oraz Beczkowo - miejsce gdzie stoją beczki ze starym olejem i krasnoludzka rafineria, w której produkuje się broń i paliwa do ogrzewania hałdy w zimie.

Józwa hojną ręką przyznaje medale z najrozmaitszych okazji (najważniejszy jest medal Muchomora, przyznawany tylko pośmiertnie, ma średnicę 5cm i świetnie służy za nagrobek). „Ładnie się błyszczą i cieszą oko krasnoludności” - twierdzi Józwa, a nikt się z nim nie spiera.

Co do miasta, tu też jest tylko jedno, nazywa się Wdzięczność Muchomoria i jest cudem technologii i architektury. Wykopane w hałdzie tunele i komory tworzą coś na kształt gniazda termitów. Tu znajdują się wszystkie prawie domostwa, świetlice dla pracy wspólnej (czytaj manufaktury) i magazyny rozdające dobra (za bony, resztę na czarnym rynku). Metry korytarzy są zawsze pełne gwaru i ruchu. Tylko na samym dole miasta mieszka dziwny element, wiecznie mający jakieś sprzeciwy, ale to niewykształceni palacze ogrzewający w zimie całe miasto za pomocą gigantycznych pieców. KGB rzadko musi przywoływać ich do porządku. Sami często składają samokrytykę i wyjeżdżają do Beczkowa na roboty reedukacyjne. Na dole również znajdują się kuźnie i warsztaty, świetnie chronione przed niespodziewanym atakiem. Wprawdzie rozrastająca się populacja (Muchomorzy liczą 1200 głów) zmusiła do budowy wielu przybudówek z materiałów ekologicznych, ale dalej większość mieszka w podziemnych tunelach. Na szczycie hałdy kryjącej Muchomorię znajduje się siedziba władz, jest to stary domek dla lalek przebudowany na siedzibę Józwy i KGB. Jak głosi plotka z „Pałacu Sprawiedliwości” prowadzi tunel do najważniejszej z punktu widzenia strategii koloni, słynnego Beczkowa.

U stóp hałdy znajdują się dwa godne uwagi miejsca:

Mauzoleum Bohaterów

To miejsce gdzie chowa się wszystkich zmarłych bohaterów krasnoludzkich. Powstała nawet specjalna grupa balsamistów do opieki nad ich ciałami. Moczą oni owe ciała w przeróżnych kłajstrach i farbach (których resztek jest pełno na wysypisku), nadając im wesołe barwy, a tym samym zachowując na wieczność. Kryptę wkopano w hałdę, a wchodzi się do niej przez wielką bramę z kamieni i plastiku (za wrota służą stare drzwiczki od szafki łazienkowej). Nikt nie wie czemu się balsamuje zwłoki i czemu małe krasnoludziatka muszą raz na miesiąc iść złożyć tu kwiaty. Być może Wasyl Kudłatek, naczelny naukowiec Muchomorii potrafiłby wytłumaczyć ten fenomen. No i może wytłumaczyłby dlaczego pewne ciała znikają a potem KGB dostaje nowych ludzi o zadziwiających umiejętnościach i diabolicznym charakterze. Bo KGB też ma swoją spec- grupę : tzw. Krasnoludy w Czerni. Nikt o nich nie wie ale wszystko marżnie w ich obecności.

Kolosa Muchomoraki

Gipsowa rzeźba krasnala z muchomorem i kilofem - Józwa mówi, że to portret przodka. Tylko czemu ów przodek tak kretyński wygląda i ma napis „Krasnoludek Ogrodowy gat. II”? (dobrze, że nikt nie umie czytać) Tu też biedne dzieci składają kwiatki, a Józwa urządza stąd defilady i manewry wojsk. Ostatnimi czasy bardzo wzmocniono warty wokół rzeźby. Chodzą plotki że wyrotowcy chcą wysadzić ten symbol siły Muchomorii. Wzmoczone śledztwo trwa.

Bajkonora

Dochodzą stamtąd dziwne odgłosy, plotki mówią że to poligon a krasnale uczą się tam latać i wypróbowują grzmiące rury, pluające ogniem. Kto wie, Krasnale w Czerni i KGB pilnują tego jak oka w głowie. Na pewno prowadzi się tam badania nad raketami, jakie udało się znaleźć zeszłej wiosny na wysypisku. Wiece często nocą mieszkańcy okolicy słyszą huki i hałasy towarzyszące odpalaniu rakiet. Jak na razie, podczas jednej z defilad pokazano dziwną konstrukcję składającą się z kilku rur na wózku, która ma wystrzeliwać przeciwpancerne gwoździe na niesamowite odległości. Niestety, nie pokazano jak działa więc to może tylko propagandowa armata.



Najważniejsze postacie Muchomorii:

Józwa Stalowy Krasnolud

Ukochane Słoneczko Narodu, Bohater Wojenny, geniusz władzy, filozof, moralista i amator gorzałki, którą pędzą dla niego w Bajkonorze. Codziennie wstaje rano i martwi się o naród. Jest nawet w stanie wybaczyć Dolfowi, jeśli ten przyzna się do błędu. Wiecznie ubrany na czarno wydaje się być opoką Muchomorii. Jest czasem surowy niczym zima (w jego obecności wszystko marźnie) lub ciepły niczym słońce (większość się poci przed jego obliczem). Chodzą tylko plotki, iż kiedyś zasłabł i tylko dziwne leki Wasyła przywróciły go do życia. Do dziś Wasyl jako jedyna osoba ma do niego dostęp o każdej porze dnia i nocy.

Wasył Kudłatek

Bez niego Wódz byłby nie żył. Jest geniuszem medycyny, potrafiącym dokonać cudów. Zawsze gładko uczesany, z oczami niczym węgielki, szczupły ze szpiczastą brodą pilnuje zdrowia współkrasnali, ucząc młodych jak leczyć. Mieszka w Mauzoleum, dbając o ciała naszych bohaterów. To on wymyślił metody balsamowania i on wykształcił całą kastę balsamistów. Pomaga krasnalom odkąd najstarsi pamiętają i jakoś dziwnie nie znosi się z Koszałkiem Opalkiem. Nie wiadomo dlaczego. Może dlatego, że Koszałek nazywa go diabłem? Ma w sobie coś diabolicznego ale od razu wyzywać go od diabłów? Ciekawe. (wytłumaczyć to może fakt, że Wasyl jest jedynym w miarę normalnym krasnalem, który ma Diaboliczność na poziomie 6).

Koszatek Opatek

Opisany już wcześniej. Dodać należy jedynie to, że chodzą plotki o jego malowidłach na kawałkach kartonów. Owe obrazy są sprzedawane na czarnym rynku i przedstawiają podobno prawdziwą historię wysypiska, odrobinę różniącą się od tej oficjalnej.

Mikoszka Pryszczow - Tytanin

Prawa ręka Józwy. Nie jest wysoki, ani zbyt przystojny. Jednak w jego umyśle jest „plan”, plan poprawy sytuacji i plan walki z wywrotowcami. Tylko Józwa mu na to nie pozwala, mówiąc, że Mikoszka jest zbyt krwiożerczy. Ale Józwa jest stary, niedługo umrze a Pryszczow zostanie jego następcą. Wtedy wszelki wrogi element zacznie się bać. Podobno dogadał się z Wasylem, co do przejęcia przyszłej władzy. Ciekawe czy już zaczęli dzielić skórę na niedźwiedziu zwanym Józwą...?



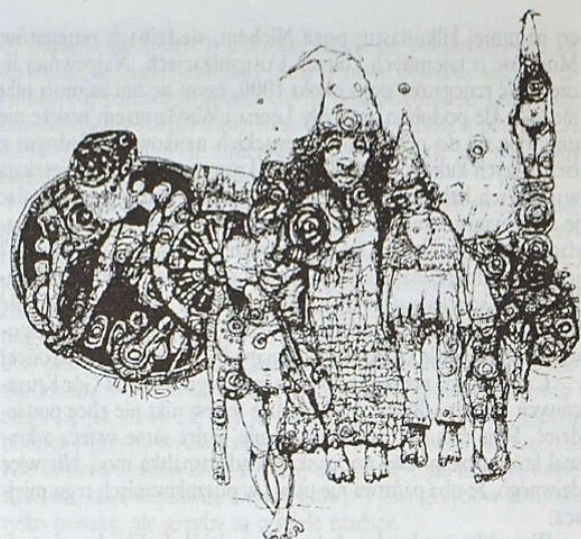
Góry Surowcowe

Są to ziemie właściwe dla wysypiska pomiędzy oboma hałdami. Znajdują się na nich nieprzeliczone worki i pojemniki z wytworami ludzkiej cywilizacji, wytwory te leżą też luzem tworząc niepowtarzalną atmosferę. Stąd skrzaty i krasnale biorą wszystkie surowce i tu też wynajdują pożywienie oraz zbierają gęsto rosnące grzyby (im to nie szkodzi) oraz inne rośliny nadające się do spożycia. Czasem uda im się znaleźć gniazdo smakowitych robaków lub wyciągnąć z gleby dżdżownicę. Nic więc dziwnego, że codziennie po górach śmigają zastępy uzbrojonych maluchów poszukujących wszelkich dóbr. Niewielkie wojny między zwiadowcami należą do rozkładu dnia, nikt w nich nie ginie bo inaczej spodziewana wojna rozpoczęła by się za wcześniej a w końcu nikt nie jest przygotowany.

Najważniejsze jednak części gór to:

Złom

Wysypisko odpadów metalowych i części mechanicznych. Stąd wydobywa się surowiec do produkcji broni. Obok złomu, po przeciwnych jego końcach zbudowano kolonie obu państw i przez całą dobę słychać stukot pracy „resocjalizowanych” i „porady” ich „wychowawców”. Teoretycznie można tu znaleźć



wszystko, więc bardzo często widać wyprawy prawie turystyczne z obu państw, poszukujące potrzebnych elementów lub szukające natchnienia do kolejnych przełomowych odkryć. Podobno gdzieś wśród tych gór żelastwa mieszka szalony geniusz mechaniki zwany Leonardo „Dać Więcej”. Jest przekupny jak jasna cholera i za różne dobra doucza naukowców z obu krajów w kwestiach mechaniki i techniki. Sprzedaje też za bandyckie ceny swoje wynalazki. A że jest najlepszy to nikt za bardzo nie marudzi. Z ciekawych rzeczy na temat pracowni Leonarda, podobno nikt ze złym charakterem nie może jej znaleźć (do diaboliczności 4), jakaś dziwna siła ukrywa przed takimi dymiące kuźnie geniusza.

Piekto

Opuszczona oczyszczalnia ścieków. Nie wolno to wchodzić bo tu bywają olbrzymy. Rzadko, ale są, a jest to jedno ze świętych praw przestrzeganych przez obie władze. Jakby olbrzymy się dowiedziały o tym, że krasnale i skrzaty dalej żyją, to znowu zapędziłyby ich do katorżniczej pracy bez zapłaty i w upodleniu.

Żrąca Rzeka

Wokół oczyszczalni znajduje się rów ze ściekami. Ma charakter wybitnie żrący, więc mało kto próbuje się tu kąpać. Nie brak jednak śmiarków, którzy przez nią przepływają na tratwach. Wokół oczyszczalni znajdują się góry kruszcowe (elektronika, sprzęt medyczny i stare chemikalia), z których czerpie się materiały dla naukowców. Tutaj można znaleźć te wszystkie dziwne substancje potrzebne współczesnej nowoczesnej skrzaciej nauce. Żrąca rzeka jest też świetnym miejscem do wykonywania egzekucji. Wrzuca się do niej wybitnych złoczyńców, których nawet Wasyl ani Leon nie chcą do swoich eksperymentów. Jednak jak to bywa przy jednym skrzacie spartaczyli robotę i podobno wyszedł z rzeki poparzony i obłąkany. Obecnie mówi się więc o jakimś zielonym potworze atakującym nad rzeką wszystkie skrzaty.

„Niebo”

W środku wysypiska znajduje się ostoja renegatów z obu państw, zajmujących się czarnym rynkiem i sabotażem z obu stron. Jako, że jest to twierdza wybudowana z cegieł, nikt jak na razie nie považał się podbić wywrotowców. Rządzi tu żelazną ręką Alfons Dziobak (od jego kształtnego nosa), renegat ze Strefy 0,51m. Można tu kupić wszystko od broni, przez magiczne eliksiry po żywność. Handel odbywa się na zasadzie wymiany, choć ostatnio Alfons zaczyna brać od skrzatów obietnice przyszłych przysług. Znajdują się tutaj najlepsze burdele (gorsze są ukryte w obu miastach) i wiele innych lokali z atrakcjami, np. jedyny na wysypisku lokal z grzybami halucynogennymi i najlepsza bim-brownia.

Jest tu jeszcze masa ciekawych miejsc, o których codziennie powstają legendy. Wszędzie widać jakieś tunele, znaki. Mówi się o

co najmniej kilkunastu, poza Niebem, siedzibach renegatów. Mówi się o tajemnych kultach i organizacjach. Najpewniej liczebność renegatów sięga około 1000, czym się oni zajmują nikt nie wie. Ale podobno, pomysły Leona i Wasyla razem wzięte nie umyją się do pomysłów renegackich naukowców. Jednym z ciekawszych kultów jest Kult Węża, którego wyznawcy mieszkają w Pn-Wsch haldzie. Adorują oni mieszkające tam żmije, karmiąc je złapanymi szczurami i krasnalami. Podobno też prowadzą badania nad połączeniem krasnala z wężem. Projekt „Wężoludek” jest już podobno na ukończeniu gdyż jedna z wypraw ze Szlimakenburga spotkała dziwną istotę o tułowie krasnala, a ogonie węża. Wrócił z niej tylko jeden i to na wpół obłąkany. Może opowiada tylko swoje halucynacje, a napadły ich zwykłe zaskrońce?

Czasem pada też nazwa miejsca, ukrytego w wśród Gór Kruszcowych - Czarna Bylina - tylko gdzie to jest nikt nie chce powiedzieć. Mają tam być zielone kamienie, które same świecą a krasnal który prześpi tam noc zyskuje nadkrasnalską moc. Nic więc dziwnego, że oba państwa nie ustają w poszukiwaniach tego miejsca.

Wysypisko jest bardzo duże w skrzaciej skali. Eksploracja tych miejsc leży w gestii graczy, a Przodownik im to opisze wzbogacając tym samym świat hald.



Polityka na wysypisku i jego sekrety

Politykę najlepiej opisać w hasłach. Najłatwiej i najkrócej będzie to zrobić w punktach. Tak samo sekrety, nie dam jednak głowy za ich prawdziwość. Ale Przodownik i Gracze powinien znać te plotki

Dolf twierdzi, że Muchomorzy same się wyłożą, tak wadliwy mają ustrój. Józwa mu odpowiada, iż on miłuje pokój i czeka kiedy Dolf sam zrozumie swój błąd i podda się fraternizmowi.

Cały czas trwa intensywna wymiana kulturalna i gospodarcza, (oraz wymiana szpiegów oczywiście). Niby oba państwa żyją w zgodzie, dyskutując cały czas nad wyższością jednego ustroju nad drugim. Jednak huty i warsztaty pracują, propaganda oczernia wrogi ustrój, a naukowcy wymyślają „wunderwaffe”

Czarny rynek jest zwalczany, jednak nawet KGB i SzSZ kupują na czarnym rynku broń i korzystają z zakazanych uciech w Niebie. Tłumaczy się to poszukiwaniami zdrajców i wywrotowców dogadujących się z renegatami. Ale i tak wszystko wskazuje na to, iż Niebo to „zło konieczne”. Wszędzie wiszą listy gończe za Alfonsem ale jakoś nikt go nie może zaarrestować.

Istnieją też plotki, że cały konflikt między Dolfem a Józwą to przykrywką dla faktu, iż nie chcą oni stracić władzy więc tworzą sytuację kiedy są potrzebni. Podobno widziano ich, jak radośnie

Posłomy diaboliczności

Dozwolone Kredki do malowania postaci.

diaboliczność 0 - słodki aniołek (Gapcio)
kredki: wszystkie

diaboliczność 1 - coś jednak ma za skórą (Piszczalka)
kredki: bez białej

diaboliczność 2 - nieszkodliwy cwaniak (Yarpen)
kredki: jw. i żółtej

diaboliczność 3 - zaczynamy się do bać (Gollum)
kredki: jw. i jeszcze zielonej

diaboliczność 4 - przeżarty przez mrok, (mały Hannibal L.)
kredki: jw. i jeszcze niebieskiej

diaboliczność 5 - ratuj się kto może (Dolf i Józwa)
kredki: jw. i jeszcze czerwonej

diaboliczność 6 i więcej - „wzrok dziki, suknia plugawa” (bez porównania, no może Leon i Wasyl)
kredki: tylko czarna i szare

bawili się obaj w jednym burdelu w Niebie i tak się „narabiali”, że aż padli ze zmęczenia. Znalezione ich podobno bez przytomności w jednym łóżku. Ale to tylko plotki, kłamliwe do tego.

Krasnale w Czerni to przywrócenie bohaterowie. Jednak napompowano ich eliksirem diaboliczności i to zjadło ich bohaterkie dusze, teraz mają jakiś plan, złowrogi plan.

Bajkonora to miejsce gdzie odbywają się loty prymitywnymi szybowcami oraz największy ośrodek hodowli szczurów. Bo po co zabijać stworzenia, które mogą zostać użyte w walce.

SzSZ potrafi czarować, podobno potrafią zniknąć i wystrzeliwać zabójcze kule ciemności, wykorzystując swój diaboliczny charakter.

Oba państwa cały czas planują porwanie Leonarda „Dać Więcej” by go uwięzić w kazamatach i wyciągnąć z niego jego wiedzę. Jak dotąd każda próba była nieudana.

Dolf podobno jest wygnańcem ze swej społeczności. Dotarł na to wysypisko, a potem przejął władzę, podobno zabił prawdziwego Wybrańca, zanim ten zaczął działać i się pod niego podszyl. Ale wybrańiec ma wrócić, w tym pokoleniu.



Mechanika

Czas zajrzeć za kulisy gry i poznać świetny „engin” na jakim oparty jest „Slimak”. Obiecywałem prostą mechanikę i taka też ona jest. Różni się ona od zazwyczaj spotykanych, nie przewiduje użycia kostek, choć jeśli kogoś uspokaja grzechotanie nimi to niech sobie porzuca.

Po pierwsze - rekwizyty

System rozliczania jest oparty na kolorowych kredkach, żetonach, napojach (dla Przodownika), kartach do gry, kartkach i wielu innych elementach zależnych od inwencji graczy i Przodownika:

Jeśli chodzi o **kredki** to polecam jak największy komplet, najlepiej kilka (dla każdego z graczy. Przodownik, gdy zajdzie potrzeba po prostu zarekwiruje potrzebne kolory dla siebie). Używa się ich do kolorowania karty postaci i rysowania laurek dla Przodownika.

Jako **żetony** proponuję wziąć kilka kompletów pionków do warcab bądź szachów. Potrzebne są dwa kolory żetonów: jasne dla artyzmu i ciemne dla diaboliczności, można użyć jeszcze cukierków, kamieni lub czegośkolwiek innego, co występuje w dwóch kolorach.

Napoje - co lubicie to weźcie. Jedna reguła dzielcie się kosztami napojów po równo. Chyba, że macie sponsora, który stawia.

Karty do gry - potrzebne są dwie talie wraz z dzokera-mi, jedna dla graczy, jedna dla Przodownika.

Kartki - na czymś musicie wyrażać swoje zacięcie artystyczne. Proponuję kartki do ksera lub ze szkicownika. Powinny być czyste (bez kratek i linijek), choć inne też się nadają. Nie możemy być kapryśni.

Po drugie - cechy i umiejętności

Jak w każdej rasowej grze fabularnej, są tu i cechy i umiejętności. Może nie ma ich tylu co zwykle, ale w dobie kryzysu jaki panuje na haldzie to i tak masa charakterystyk. Umiejętności są dobrane tak by jak najlepiej oddawać realia gry. Mają długie nazwy by nie było wątpliwości do czego służą, mają jednak skróty które każdy praworządny skrzat powinien bez problemu rozszyfrować. Nie mają limitu wysokości, choć zazwyczaj nie występują z wartością większą niż pięć, no może sześć dla prawdziwych twardzieli (tak cechy jak i umiejętności). Przejdźmy jednak do cech:

Cechy

Krzepa - opisuje ogólny stan ciała małego skrzata, im większa tym dany krasnoludek jest bardziej krzepki. Zawiera w sobie skrzacią siłę fizyczną, wytrzymałość, odporność na zranienia,

zręczność i szybkość. Odpowiada także na pytanie jak mocno potrafi taki kurdupel dowalić swoim wrogom (w słusznych celach oczywiście). Określa też wielkość krasnala, jak przypakowany jest i czy wystaje w tłumie.

Pomyślunek - to jest to wszystko co skrzat ma między uszami. Jak szybko myśli, jak wyczułone są jego zmysły, określa jego spryt i siłę woli. Z jej wysokości można się dowiedzieć czy dana postać ma rozsądny wyraz twarzy czy tylko głupi pysk patrzący z tęsknotą za rozumem.

Diaboliczność - każdy skrzat ma ciemną stronę swej duszy. Cecha ta mówi jak bardzo jest ona przeżarta przez mrok, złośliwość, szalony geniusz i złowrogą aurę. Postacie z dużą diabolicznością są fałszywe, mroczne i szalone. Ich pomysły mają w sobie coś nieczystego a uczynki otoczone są nimbem szaleństwa. Pozwalają sobie też na naprawdę diaboliczne czyny. Jest to jedna z najważniejszych cech ale jej odgrywanie wymaga naprawdę wielkiego talentu (nie każdy z nas jest przecież prawdziwym krętarzem o makiawelicznym charakterze). Wartość tej cechy decyduje o ilości punktów diaboliczności. Użycie diaboliczności zostanie opisane później.

Umiejętności

Są to tylko przykładowe pomysły. Każdy gracz zobowiązany jest do wymyślenia własnej dodatkowej dla swojej postaci, tak aby była ona wyjątkowa. Przodownik też może wymyślić nowe. Być może czegoś mu brak, niech się nie martwi, a zmienia. To jego halda. Ja podam tylko kilka, podstawowych.

Znajomość hałd, topografii i rzeźby terenowej - wiedza gdzie co jest na terenie wysypiska i jak to znaleźć. Taka wysypiskowa geografia. Szóstka pozwala wiedzieć gdzie jest Czarna Bylina.

Okładanie „mano a mano” - twarzą w twarz, kolanem w jaja, nożem po brzuchu, palcem w oko. No i jeszcze kilka innych ciekawych zagrywek

Okładanie z bezpiecznej odległości - z kuszy, łuku a nawet kamieniem, z odległości z której wróg bez podobnej broni jak ty, może ci tylko nagwizdać

Złotowustwość - kłamanie, gadanie, wciskanie kitu, diabelskie, chamskie i niskie ale jakże skuteczne. Nie dla wszystkich prawda jest najlepsza.

Coś z niczego - umiejętność produkcji maszyn, broni i urządzeń z tego co się znajdzie na wysypisku. By zrobić coś pokojowego używa się pomyślunku, coś odmiennego wymaga już diaboliczności.

Świadomość polityczna - wiedza jak sobie poradzić w pier... ustroju. Jest to znajomość prawa i podstaw polityki. Pozwala tworzyć przemówienia i zrozumieć ogłoszenia władz. Posiadając tę umiejętność można w końcu zrozumieć jak robi się skrzaty w balona. Tu występują dwa rodzaje specjalizacji (gracz wybiera które jest mu bliższe), arbeitsizm bądź fraternizm.

Opieka i bandażowanie w sprawach nagłych i gardłowych - to jest pierwsza pomoc i korzystanie z odkryć konowałów obu skrzatów państw w dziedzinie szlachtownia, czyli chirurgii oczywiście.

Święty krasnolodu pracującego miast i hałd - wiedza o czarnym rynku, przekrętach i łapówkach. Ciężko sobie bez tej umiejętności poradzić.

Zakazanie rękawów w pracach wszelkich - jest to umiejętność pracy, np. przy budowie czegoś z niesamowitą szybkością. Praca po prostu wrze w rękach takiego pracusia. Używać jej można tylko przy pracach dość nieskomplikowanych jak: sprzątanie, budowanie, malowanie, przenoszenie z miejsca na miejsce itd.

Cechy dodatkowe

Poza tym są jeszcze cechy dodatkowe. Dotyczą innych spraw bez których ten system nie byłby pełny. Są to:

poziomy zdrowia - jest ich pięć plus jeden dodatkowy dla dodania kolorytu. Te pięć podstawowych to zdrowy (jakkąs

co dopiero się urodził), stuknięty (cosik cię pokiereszowało ale do wesela się zagoi), zraniuny (ktoś ci zrobił poważne kuku), ściuchrany (oj Jurandzie, nieźle cię na tym pogotowiu urządzili), zmasakrowany (daruj sobie wesele, jeszcze chwila a przejdiesz do historii). Potem się umiera i dlatego na karcie jest taki ładny nagrobek. Pozostań w pokoju.

Ów dodatkowy poziom zdrowia dla twardzieli to „nawalony”. Czasem się zdarza, że skrzat sobie popije lub nażre się grzybów i mu „palma odwala”. Czuje się wtedy w sobie wielką siłę i jest w stanie góry przenosić. Czuje się niezniszczalny i czyni zaiste rzeczy niemożliwe. Przypominam o syndromie „dnia poprzedniego” jaki atakuje z rana, po nawaleniu się. Nawalenie trwa jeden dzień i kończy z najbliższym zachodem słońca. Nawalonymu krasnalowi wracają wszystkie stracone poziomy zdrowia i czuje się jak nowy. Skrzaty są niestety jedynym istotami, którym bimber i grzyby wychodzą na zdrowie. Do nawalenia potrzeba tyle bimbrowi ile sam krasnal waży, nie da się tego ze sobą nosić. Krasnale mają naprawdę twarde głowy. Tylko grzybów potrzeba tylko troszkę, ale grzyby są o wiele rzadsze.

artyzm karty - ukazuje poziom wykonania karty. Ocena wyraża się w skali pięciostopniowej. Zależy od tej oceny poziom punktów artyzmu. Ocenia się wykonanie rysunku postaci, pokolorowanie, dobór kolorów kredek, ozdoby na wolnych miejscach (kwiatki, drzewka, grzybki, rysunki rodzinne, arabski i inne ozdóbki). Dopuszczalny jest kolaż i wszystkie techniki malarskie oraz rysunkowe. Artyzm karty oceniają wszyscy grający oprócz właściciela dzieła sztuki, pisząc na kartce swoje oceny, a potem wyliczają średnią zaokrąglając matematycznie.

- karta tylko trochę pomalowana, śladowe ilości ozdób
- karta ciekawie pomalowana, trochę ozdób na bokach
- karta świetnie pomalowana, dużo ozdób na wszystkich bokach małe cudelko, masa ozdób
- właściciel chodzi lub powinien chodzić na ASP, rodzi się kolejny mistrz.



Po trzecie - testy i karty

Testy są proste. Cecha plus umiejętność bądź sama cecha (ich wartość) i dodajemy jedną z kart jakie mamy w puli. Suma jest wynikiem testu. Trzeba wyrzucić powyżej poziomu trudności. Poziomy trudności wynoszą odpowiednio.

- 5 - łatwa - zawsze i wszędzie
- 10 - średnio trudne - zazwyczaj
- 15 - trudne - często
- 20 - bardzo trudne - rzadko
- 25 i więcej - i co jeszcze? (prawie niemożliwe) - nigdy w życiu

Pomiędzy nimi też są liczby i Prządownik nie powinien mieć oporów przed 12, 7, bądź „oczkiem”. W testach pomiędzy dwoma postaciami, kto ma więcej ten wygrywa. W pracach zbiorowych za każdego dodatkowego współpracownika otrzymuje jedną postać (główny czyniący) premię do swego wyniku +3.

Karty mają następujące wartości:

dwójka	- 2
trójka	- 3
czwórka	- 4 itd.
walet	- 11
dama	- 12
król	- 13
as	- automatyczny sukces *

* - As wyciągany z rękawa, premiowany jest lewym sierpowym dla „zbyt cwanego posiadacza” w walce jest wart 15.

Pula i komba

Trzeba teraz wytłumaczyć skąd gracz biera karty. Mają swoją pulę kart, których ilość równa jest ilości ich poziomów zdrowia. Jesteś draśniętym, masz cztery, zmasakrowali cię masz tylko jedną. Nawaliłeś się masz sześć (tak, tak żadnych pomyłek, cyfrowo „6”, tylko że gdy postać się nawali to po pierwsze gra w „otwarte karty”, po drugie rwie się do wszelkich bitek a dodatkowo stara się wszystkim jak najmocniej rąbnąć, bliżej zostanie to wytłumaczone w części poświęconej walce).

Gdy graczowi zabraknie kart to dobiera je z puli. Gdy w akcji brakuje mu kart to (zaraz wytłumaczę jak robić „komba”) nie dobiera ich z puli, tylko musi zrezygnować z pewnych akcji (taka sytuacja zdarzyć się może tylko w walce, w innych zazwyczaj karty się nie kończą. W końcu na pokojową akcję zużywa się tylko jedną kartę. No, z kombem do czterech). Odnawianie puli wykonuje się dopiero po skończonej akcji.

A owo komba to sposób jak na jedną akcję wydać więcej niż jedną kartę. Gdy gracz ma w swej puli kilka tych samych kart to może je wszystkie zużyć. A za każdą dodatkową kartę dostaje się bonus +3 do akcji. (tak więc kareta dziewiątek jest warta $9+3+3+3=18!$).

Dżokery

A co z dżokera? No nie jest lekko. Gdy dostaje się czarnego to oznacza, że cała diaboliczność postaci „wyszła mu bokiem”. Za każdy posiadany punkt diaboliczności dostaje jeden poziom obrażeń. Czerwone są łagodniejsze, postać oddaje go wraz z najwyższą kartą z własnej puli dla Prządownika. Nie ma fumbli ale są dżokery. Owe nieprzyjemności dzieją się kiedy gracz traci kartę w wyniku ran (coż krytyk lub inne powikłania) lub zmuszony jest „zagrać” dżokera (czasem nie mamy nic innego). Dodatkowo jeszcze Prządownik może rewidować w każdej chwili pulę graczy, gdy znajdzie dżokera może go zagrać z efektem dla gracza, gdy jednak nie znajdzie dżokera musi dać graczowi jeden punkt albo diaboliczności albo artyzmu. To dla doświadczonych Prządowników umiających patrzeć graczom w karty. Dla tego jedna rada dla graczy - „Karty trzymamy przy orderach”. Jasne?

Pula Prządownika

A Prządownik ma lepiej, jego pula to dwukrotna ilość graczy. Używa jednej puli dla wszystkich swoich bohaterów niezależ-

nych. Niestety Prządownik też jest ograniczony przez zasady dotyczące dobierania kart ale ma też prawo korzystać z diaboliczności swoich BN-ów, comb i własnego sprytu. Szczególnie to ostatnie może być niebezpieczne dla graczy. Może też darować sobie dżokery, chyba że jego poczucie sprawiedliwości i moralność nakazują mu traktować BN na takich samych zasadach jak postacie graczy i „zagrywa” dżokery.

Po czwarte - punkty artyzmu i diaboliczności

Te punkty reprezentowane odpowiedni: czarne żetony - punkty diaboliczności, jasne - punkty artyzmu. Za te punkty można robić cuda z kartami. Mianowicie:

Punkty artyzmu - pozwalają na wymienienie jednej karty z posiadanej puli (nawet dżokera). Nie pozwalają jednak przekroczyć ilości kart w puli postaci. Wymienianą kartę kładziemy na stół i dobieramy kolejną, teraz decydujemy, czy zatrzymujemy dobraną kartę, czy też odrzucamy ją zabierając ze stołu kartę, którą chcieliśmy wymienić. Punkty artyzmu można używać w każdej chwili (w walce można naprawdę pokazać innym cuda) i w dowolnej ilości. Punkty te wydane na poprawienie akcji owocują jeszcze jedną sprawą, czynność ta zostaje wykonana z wielką dozą artyzmu, gracji i talentu. Artyzm odzyskuje się rysując kredkami obrazki oraz laurki dla Prządownika. Prządownik ocenia te wyrazy szacunku i przyznaje punkty artyzmu. Nie odnawiają się przed każdą sesją. Dostaje się je w ramach doświadczenia oraz jak wspominałem wcześniej za malowanie obrazków. Łagodni prządownicy mogą nagradzać nim też te uczynki postaci graczy które były wyjątkowe i dodały koloru grze.

Punkty diaboliczności - pozwalają na dobranie dodatkowej karty, zwiększając czasowo pulę gracza. Punkty te również można wydawać w każdej chwili i w dowolnej ilości. Czynność wykonana z użyciem diaboliczności jest wyjątkowo złowrogo wyglądająca, ciosy są nieczyste, wykonanie odrażające. Nie przynosi to chwały. Punkty diaboliczności odzyskuje się przez diaboliczne zachowanie w grze tzn. makiaweliczne plany, złośliwe odzywki i żarty i wredne uczynki. Znowu ocena należy do Prządownika. Nie przynosi to sympatii graczom, uwierzcie mi. Punkty diaboliczności odnawiają się przed każdą sesją. Można się pozbyć jednego poziomu cechy diaboliczność wydając 5 pkt. artyzmu za jeden „odrzucony”.



Tworzenie postaci

Macie karty, na nich trochę napisów. Rysunek krasna można zakleić innym, to wasza karta. Jest na niej trochę miejsca na zapiski, kilka miejsc na rysunki. Najpierw wymyślmy główne założenia postaci. Kim ma on być, co robić itd. Na karcie mamy wpisać wszystkie ważne dla postaci informacje: Imię (postać musi się jakoś nazywać), Pozycja (stopień wojskowy lub przynależność), Obywatelstwo (Muchomoria lub Szlimakenburg), cechy szczególne (długi nos, brodawka na szyi, odstające uszy, długa broda itd. - coś co wyróżnia postać z tłumu). To wszystko tworzy koncept, najważniejszą część kreacji postaci. Potem tylko sprawa charakterystyk i koniec. Zanim jednak do nich przejdziemy, sprawa imienia. Musi się ono składać z jakiegoś zwykłego imienia lub jego zdrobnienia oraz przydomka, opisującego najbardziej charakterystyczną cechę postaci. Np. Wacek Łamignat, Kachna Lepianka, Kajtek Bezmajtek itd. Musi być to śmieszny przydomek, gdyż przy ocenie artyzmu taka postać będzie lepiej traktowana. To zabawa, nie ma się co bać śmiechu.

Przejdźmy do cech i umiejętności. Rozwiązane jest to jak w dobrym RPG-u (to jest dobry RPG!), czyli losuje się je. Najpierw każdy bierze pięć kart i wybiera z nich dwie. Wszystkie figury od waleta do króla są warte 11, a As jest wart 12. Wartość jednej z nich rozdziela się pomiędzy cechy. Przypominam, że na tym etapie - rozdzielania na cechy i umiejętności - cecha nie może być wyższa niż 5. Drugą kartę przeznaczamy na umiejętności i cechy

specjalne. Każda cecha specjalna kosztuje jeden punkt. Na zalety można wydać maksymalnie trzy punkty.

Kufak - postać ma dużo szmalu (tzn. żetonów na różne dobra) i reputację czarnorynkowego handlarza. Nie ma problemów z dostępem do różnej broni i innych towarów. Ma jednak problemy z władzą.

Ustrój w was wierzy - za używanie kart o odpowiednich do swego obywatelstwa kolorach: Ślimakenburgejczy: Piki i Trefle a Muchomorjczy: Kiery i Kara postać otrzymuje bonus do karty +1, niestety do przeciwnych kolorów otrzymuje modyfikator -1.

Stopień wojakowy - za każdy wzięty punkt na tą zaletę postać otrzymuje awans o jeden stopień i odpowiedni prestiż w swojej krainie.

Gapcio - postać nie ma diabolizmu, ma za to dwukrotną ilość punktów artyzmu i zawsze musi mieć co najmniej jeden jej punkt. Przy okazji musi grać naprawdę miłą postacią, aż do przesłodzenia.

Wiara - Postać może kilka razy (Przodownik ustala przed każdą sesją i zachowuje w tajemnicy liczbę od 2 do 7), podczas sesji wezwać jej imię. Jednak jeśli się zapomni i zrobi to o raz za dużo to dostaje pełno wymiarowej ludzkiej czkawki i rzuca nim od jednej hałdy do drugiej. Dzięki wezwaniu jednak Dobrej Pani można kraść wrogom punkty diabolizmu, Przodownikowi też. Zabiera się jeden, lub dwa gdy wezwanie jest dobitne i głośne.

Przebieraniec - postać może używać dowolnej kredki do malowania swojej postaci. Potrafi po prostu ukrywać swoją diaboliczność.

Uberszwerg - postać jest wynikiem eksperymentu Leona Mądrali. Ma diaboliczność do 6 i jest na wskroś przeżartą przez zło. Ma jednak dziwne przebłyski, jakby kiedyś była kimś innym. Niektóre krasnale uważają też, że ją znają a on ich nie pamięta. Tu też proponuje wymyślać ile wlezie. Grunt żeby się dobrze bawić.

Teraz najważniejszy moment. Bierzymy do rączki te kredki które możemy wziąć i malujemy kartę postaci. Trzeba się postarać, w końcu od naszej pracy zależy także ilość punktów artyzmu. Po skończonym dziele i otrzymaniu wszystkich punktów możemy przystąpić do gry.



Walka

No to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Walka w jest trochę inna od zazwyczaj spotykanych w grach i początkowo dość skomplikowana. Ale łatwo się przestawić i potem wszystko pójdzie jak z płatka.

Do walki używa się wszystkich kart z puli, czasem nawet więcej (przy diabolicznych ciosach). Podzielona jest na cztery części: Inicjatywę, Atak, Obronę i Obrażenia. Na każdą z tych części gracz może przeznaczyć kartę lecz nie musi. Szczegółowo wyglądają one tak:

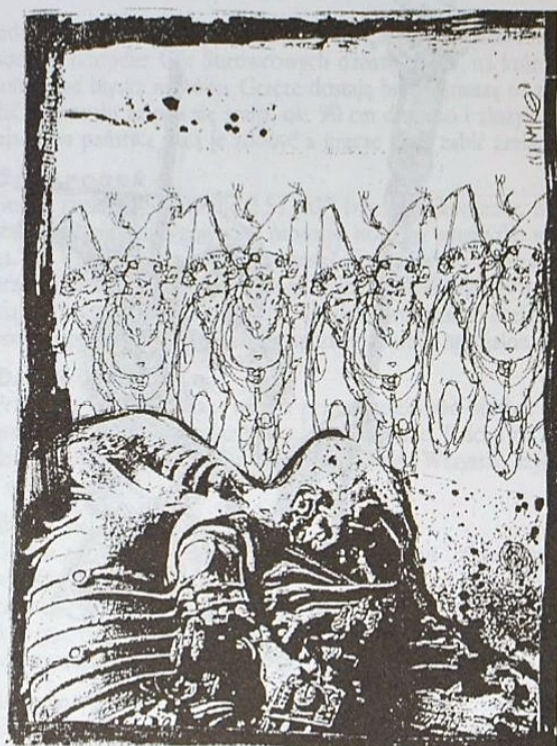
Inicjatywa - Pomyślunek plus karta. Kto ma więcej ten jest pierwszy. Gdy brak tu jakiegokolwiek karty Inicjatywa jest równa tylko Pomyślunkowi. Gdy dwie osoby mają tyle samo, pierwsza jest ta z wyższą umiejętnością walki.

Atak - Krzepa plus umiejętność walki plus karta. Masz więcej niż obrona przeciwnika trafieś. Gdy nie ma jakiegokolwiek karty Atak jest równy Krzepa + Um. Walki.

Obrona - Jak wyżej, jest to trudność trafienia postaci. Brak karty, obrona postaci wynosi tylko Krzepa + Um. Walki.

Obrażenia - Krzepa plus Współczynnik obrażeń broni plus karta. Wynik dzieli się przez Krzepę ofiary i zaokrągla w dół, tyle poziomów zdrowia traci dana postać. I powoli wyciąga nogi, zaznaczając na karcie obrażenia i oddając karty Przodownikowi. Bez karty obrażenia są równe tylko Krzepa + WOB.

Postać może deklarować tylko atak lub tylko obronę, nie dając karty na daną akcję. Postać może nie dać kart na inicjatywę. Oznacza to, że się przyczaja. Może nie dać na obrażenia, chce tylko drasnąć (np. zatrutą szpadą ze starej igły do strzykawki).



Walka wygląda w praktyce następująco. Gracze kładą przed sobą od lewej do prawej zakryte karty w pewnych odstępach w następującej kolejności:

zatruta igła od strzykawki

-1 WOB (krótka) +0 WOB (długa) plus losowa karta obrażeń od trucizny (NPKS), wystarczy zadać jeden poziom obrażeń.

topór z żyletki

+2 WOB (NPKS)

patka z zapałki, wykataczka

+1 WOB

zapalona zapałka

+0 WOB

dzida z pyzetka lub dt. igły krawieckiej

+2 WOB (NPKS) zasięg 1m

kusza lub tuk

+0 WOB zasięg 1,2 m. (NPKS)

kamień

-3 do +1 za „kamulce”, zasięg Krzepa X 5 cm lub dalej

ozpilka

+1 WOB

WOB - współczynnik obrażeń broni, dodawany do wyniku obrażeń

NPKS - nielegalne posiadanie karane śmiercią (nie trzeba tłumaczyć), są to typowe rzeczy z arsenału SzSz i KGB.

Zbroje, jeśli ktoś wymyśli, dodawane są do Krzepy gdy postać otrzyma ranę. Za lekką zbroję (z tektury, blaszki od puszek z piwem itd.) otrzymuje się +1, za ciężką (np. z puszek z mielonką, z butelki PET) otrzymuje się bonus +3, ale minusy do wszystkich akcji fizycznych (-2).



Inicjatywa, Atak, Obrona, Obrażenia

Jeszcze bez komb, i na sygnał Przodownika odkrywają. Przodownik odczytuje wyniki i deklaruje kto pierwszy, jak celnie i jak boleśnie uderzył. Jednak nie jest to do końca wiążące. Teraz można kombosić i dokładać karty. Można dokładać (za diaboliczność) lub wymieniać (za artyzm). Gdy wszyscy zadeklarują swoje kombi (o ile oczywiście są), przystępuje się do rozliczania walki. Jedna tura trwa minutę i obrazuje przepychanki jakie wykonały postacie (w walce mano a mano) lub jeden strzał w walce na dystans.

Navalony oprócz gry w otwarte karty ma jeszcze jeden obowiązek, musi zawsze najwyższą kartę ze swej puli przeznaczyć na obrażenia. No i nie powinien odmawiać walki, w końcu czuje się jak „Młody, krasny bóg”

Walka na dystans jest podobna, jednak od obrony celu odejmuje się 3 lub 4 (gdy jest duży).

Walka bez broni - obrażenie to Krzepa plus karta. Jak widać system jest morderczy. Tylko po to, aby grać mniej walczyli a więcej grali i kombinowali. No i unikali walk oraz obrażeń.

Rany leczą się z szybkością: tyle poziomów zdrowia po wypoczynku ile ma się krzepy. Szybko się traci, szybko zyskuje. Karty za rany losowo odbiera Przodownik. Niech tylko dorwie dzokera...

Pozostaje mi tylko powiedzieć - Mordujcie się w spokoju.



Poradnik Przodownika

W tym rozdziale zawarte zostaną wszystkie moje rady na temat prowadzenia, rozwoju postaci i kilka pomysłów na przygody. Oczywiście są to tylko propozycje, więc nie są wiążące.

O świecie

Świat przedstawiony w tej grze zawiera wszystkie możliwe schematy. Dla miłośników polityki i intryg są gry pomiędzy Dolfem i Józwą. Dla amatorów szpiegostwa są akcje sabotażowe w siedzibie wroga i jego zakładach. Miłośnicy eksploracji znajdą tu masę dziwnych miejsc, które można odwiedzić. Dla militarystów można zorganizować drugą Wojnę ze Szczurami lub w ogóle wielki konflikt między państwami. Gracze chcą się bać, są Krasnale w Czerni i tajemnicze kultury jakie zapewne rozkwitły pośród skrzatów. Są dziwne potwory, które na pewno zasiedlają hałdy i piekło. Pomyślcie w skali krasnali zwykły kot to bestia podobna smokom. A giganci (czyli ludzie), spotkanie z takim to jak wizyta UFO. Miłośnicy komedii pośmieją się zapewne z krasnali i ich życia. Starałem się umieścić wszystko, tak aby Przodownik nie miał kłopotów z wymyśleniem przygody. Przeczytajcie uważnie dowolną gazetę, książkę, wszystko można odegrać w krasnoludzkiej skali.

O postaciach

Proponuję tworzyć drużyny, której członkowie będą obywatelami jednego państwa i organicznie będą nienawidzić drugiego. Nie tworzy się postaci na długie kampanie, kilka przygód i koniec. Dlatego można poeksperymentować z drużynami samych wojskowych, naukowców, szpiegów lub zwiadowców. Często zmiana postaci pozwoli na lepsze poznanie świata skrzatów, bo poznać go w każdym aspekcie. A różni prowadzący, spowodują, że każda sesja będzie inna i niepowtarzalna. Przodownicy pamiętajcie, w następnej sesji wy będziecie graczami, nie róbicie przygód, które ściągną na was zemstę następnego Przodownika.

Łatwo w tym systemie grać postaciami złymi, z wysoką diabolicznością, trudno zaś dobrymi. Spróbujcie pograć trochę takimi i takimi, wtedy dopiero poczujecie smak „ślimaka w muchomorach”. Wykorzystanie artyzmu to trudna sprawa, trzeba dużo rysować i myśleć.

Należy też wymagać aby gracze grali swoimi postaciami zgodnie z poziomem swej diaboliczności. No cóż, złym też trzeba umieć grać. Nie można dopuścić do sytuacji gdy gracz gra jak Gapcio a ma „piątkę” diaboliczności.

O rozwoju postaci

Postać rozwija się za punkty artyzmu. Po przygodzie Przodownik rozdaje punkty w zależności jak bardzo artystyczna była gra danej osoby. Przyznaje się od 2 do 5 punktów. Dodatkowe punkty artyzmu można zdobyć, rysując ważną scenę z sesji, np. atak Krasnali w Czerni. Musi być to scena ważna dla danej postaci, i do tego postać musiała w tej scenie zrobić coś ważnego. Za ten obrazek przyznaje się także od 2 do 5 punktów. Punkty artyzmu można zachować na następną grę lub podnieść sobie cechy lub umiejętności płacąc:

za cechę - 4 razy wysokość nowej cechy

za umiejętność - 2 razy wysokość nowej umiejętności.

O opisie i prowadzeniu

Opisy akcji diabolicznych powinny być brutalne, brudne, niesmaczne i paskudne. Po prostu, diaboliczność powinna odrzucać, ale jakiś posmak zakazanego owocu w opisach powinien być. Diaboliczna postać, to naprawdę potężna postać. Artyzm zaś należy opisywać odwrotnie. To Jasna Strona Mocy i nie wolno o tym zapomnieć.

O bohaterach niezależnych

Rób ich jak postacie graczy. Graj nimi jak graczami, wykorzystuj ich, nie płacz gdy gracze ich zabijają. Staraj się. Ale BN nie mogą też być lamagami, muszą stanowić dla graczy wyzwanie. Muszą mieć w sobie coś co ich wyróżnia.



Np. w realiach CzŚ, CzM standardowy szczur ma cechy: Krz: 6, Pom: 2, Diab: 3, NmaM 3, ZHTiRT 2, pazury +0WOB, kły +2 WOB, 6 poziomów zdrowia. Ale szczur z białą plamą na grzbiecie który przez kilka sesji będzie ganiał graczy stanie się „Tym Szczurem”, właśnie przez tą plamę. No i taki szczur który potrafi tropić musi mieć Pom: 3.

Jeśli zaś chodzi o karty, BN ich nie odrzucają, ale tracą tylko poziomy zdrowia. To ich wyższość, choć i oni nie powinni móc używać większej ilości kart niż wynosi ich suma aktualnych poziomów zdrowia. Taki szczur jest twardy ale po kilku razach ciężkim sprzętem zmieknie. Tak samo nie wolno używać diaboliczności jednego BN dla drugiego, każdy ma własny zasób punktów „D”.

o bestiach i innych potworach

Dobry system nie może obejść się bez bestiariusza. Przodownik powinien wiedzieć czym szczuje postacie graczy. Większość potworów będzie opisana przedziałami cech. Zrobiłem tak aby każdy Przodownik sam mógł zdecydować jak potężny jest dany potwór a gracze nie rzucali na widok potwora jego „danych technicznych”. Każdy potwór będzie dla nich niespodzianką.

Szczur

Na początek szczur - bestia ogoniasta, długości od jednego do pięciu krasnoludków i półtora raza takim ogonie. Ma kły, pazury, lisy ogon i wyjątkowo wredny charakter.

Krz: 5-10, Pom: 1-5 (król szczurów) Diab: 1-4, NmaM 2-5, ZHTiRT 1-5, pazury +0 WOB, kły +1-2 WOB, 6-8 poziomów zdrowia.

Ptaszypko

Różnokolorowe, wredne i paskudne. Ma ostry dziób i lata. Stanowi postrach grup zwiadowczych gdyż potrafi zaatakować niespodziewanie i porwać ofiarę w przestworza.

Krz: 3-6, Pom: 1-4, Diab: 1-3, NmaM 1-5, ZHTiRT 1-3, dziób +3 WOB, pazury +0 WOB, 3-6 poziomów zdrowia

Komar, mezska

Paskudny robał spijający krew, niby nie zabija ale w większej ilości potrafi utłuc nawet krzepkiego herosa.

Krz: 2, Pom: 1, Diab: 2 NmaM 2-3, klujka -1 WOB, draśnięcie pozwala zadać jeszcze losową wartość karty obrażeń.

Krasnal w Czerni

mroczna postać stojąca na końcu (zazwyczaj) drogi życia skrzata. Mało mówi, szybko atakuje, wzbudza strach samym spojrzeniem swoich czerwonych oczu.

Krz: 5-6, Pom: 5-6, Diab: 6 NmaM 3-6, NnBO 3-6 i inne umiejętności o łącznej wysokości 10-20. 5 poziomów zdrowia. Broń dowolna z arsenału.



Przykładowe przygody

To tylko takie luźne pomysły w formie kilku zdań. Mają na celu dodanie Przodownikowi kilku propozycji, w co można wmanewrować graczy. Wszystko zależy od wyobraźni.

Młot Bojowy

Akcja na polu bitwy, może trzeba zniszczyć kopalnię lub wysadzić beczkę. Grunt, że używa się dużo broni i jest wygrzew. Wódz państwa wzywa postacie graczy i powierza im zadanie zniszczenia określonego celu. Teraz muszą zorganizować całą akcję i ją przeprowadzić.

Mistrz Zabaw

Gracze (nie ich postacie) biorą udział w konkursie plastycznym pod tytułem „Najwspanialszy dzień mojej postaci” a potem muszą napisać krótki tekst dlaczego ich postacie kochają swój ustrój.

Łochy i potwory

Jedna ze stron wysłała postacie na rekonesans. Odnaleziono w bocznej odnodze Gór Surowcowych dziwny tunel, na którego końcu coś błyska na żółto. Gracze dostają broń i muszą to zbadać. W tunelu zaległa się żmija, ok. 90 cm długości i złożyła tak jaja. Oba państwa chcą je zdobyć a gracze mają zabić żmiję.

Cyberpank

Gracze szpiegują w „strefie 0,51 m2” lub na Bajkonorze. Muszą ukraść plany lub zniszczyć prototyp nowego wynalazku wroga. Na miejscu mają szansę zapoznać się z nowymi pomysłami przeciwnika, metalowe ręce i nogi SzSz lub KGB, eliksiry zmieniające krasnala w monstrum itd. Dodatkowo jeszcze czeka ich później pościg przez tresowane szczury i służby specjalne.

Żłokie Pola

Przygoda szmuglerska - trzeba przeszmugłować bimber lub broń z Nieba do Szlimakenburga lub odwrotnie. Pościgi na hałdach i pojawienie się szybowca Muchomorów. Wszystko szybko i morderczo.

Bieg w Cieniu

Gracze muszą zabawić się w assasynów. Na czyjś rozkaz muszą wkraść się do rezydencji SzSz i zabić Gustawa von Pompke, naczelnego kata SzSz. Nie wiedzą, że jest on ożywionym bohaterem (nie tylko Muchomorzy mają takie pomysły) i jest cholernie wytrzymały. Pogoń po kazamatach pod bunkrem Dolfi.

Wampir lub wilkotak

Efekt eksperymentu Leona lub Wasyla wyrwał się spod kontroli. Wykazuje dziwne umiejętności, trzeba go złapać zanim wpadnie w ręce wroga. Gracze ganiają go po całym mieście.

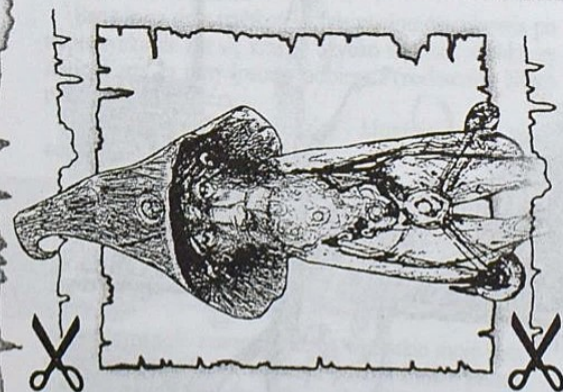
Postscriptum od autora

Zapewne przez całą lekturę zadawaliście sobie pytanie, dlaczego krasnale nie uciekają, dlaczego nie opuszczają hałdy i nie pójdą gdzieś indziej, skoro ich życie jest tak paskudne. Odpowiedź jest prosta, poza Szarym Murem z betonu nie ma nic oprócz olbrzymów. Krasnale to bardzo praktyczne istoty, one wiedzą, że w domu najlepiej. Nie znają innych krasnoludzkich cywilizacji. Nie mają dokąd uciec. No i dodatkowo kochają swój dom. Lepszy taki niż żaden, a nie chcą znowu pałętać się bez celu jak ich przodkowie.

Teraz na zakończenie pozostaje mi tylko życzyć dobrej zabawy. Bawcie się, śmiejcie i radujcie. Ma nadzieję, że moje pisanie przyniesie jakiś pozytywny skutek, dając Wam wszystkim niezapomniane wrażenie z sesji. Na koniec jeszcze jedna pochwała „Czarnego Slimaka, Czerwonego Muchomora”, z ust jednego z najślawniejszych krasnali Thorina, Dębowej Tarczy:

„Ten system płę nie ślimaczy”





by MORacz

Artyzm Karty:

Imię:

Pozycja:

Obywatelstwo:

Cechy Szczególne:

Krzepa: 1 2 3 4 5

Pomyślunek: 1 2 3 4 5

Diaboliczność: 1 2 3 4 5

Notes

Umiejętności:

nawalony

zdrowy

stuknięty

zraniony

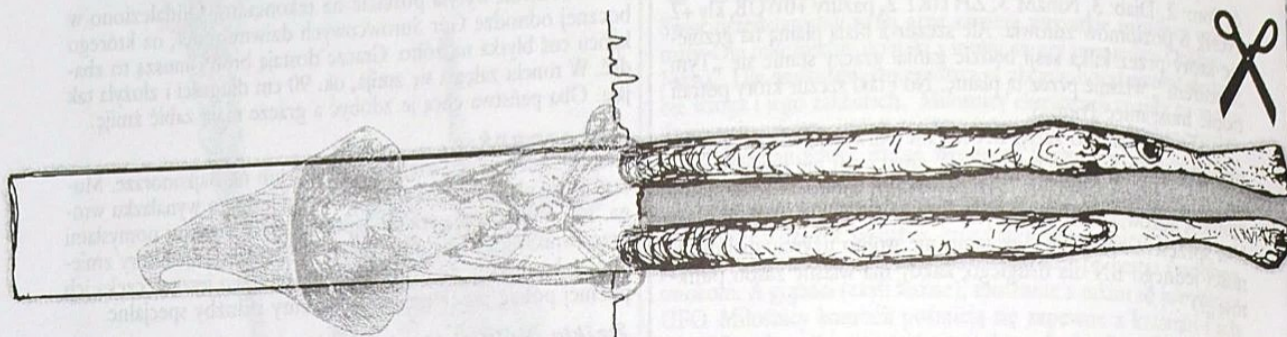
ściuchrany

zmaszkarowany

truposz

nowafala

Czarny Ślimak,
Czerwony Muchomor



KARTY
POSTACI
1. Weź nożyczki

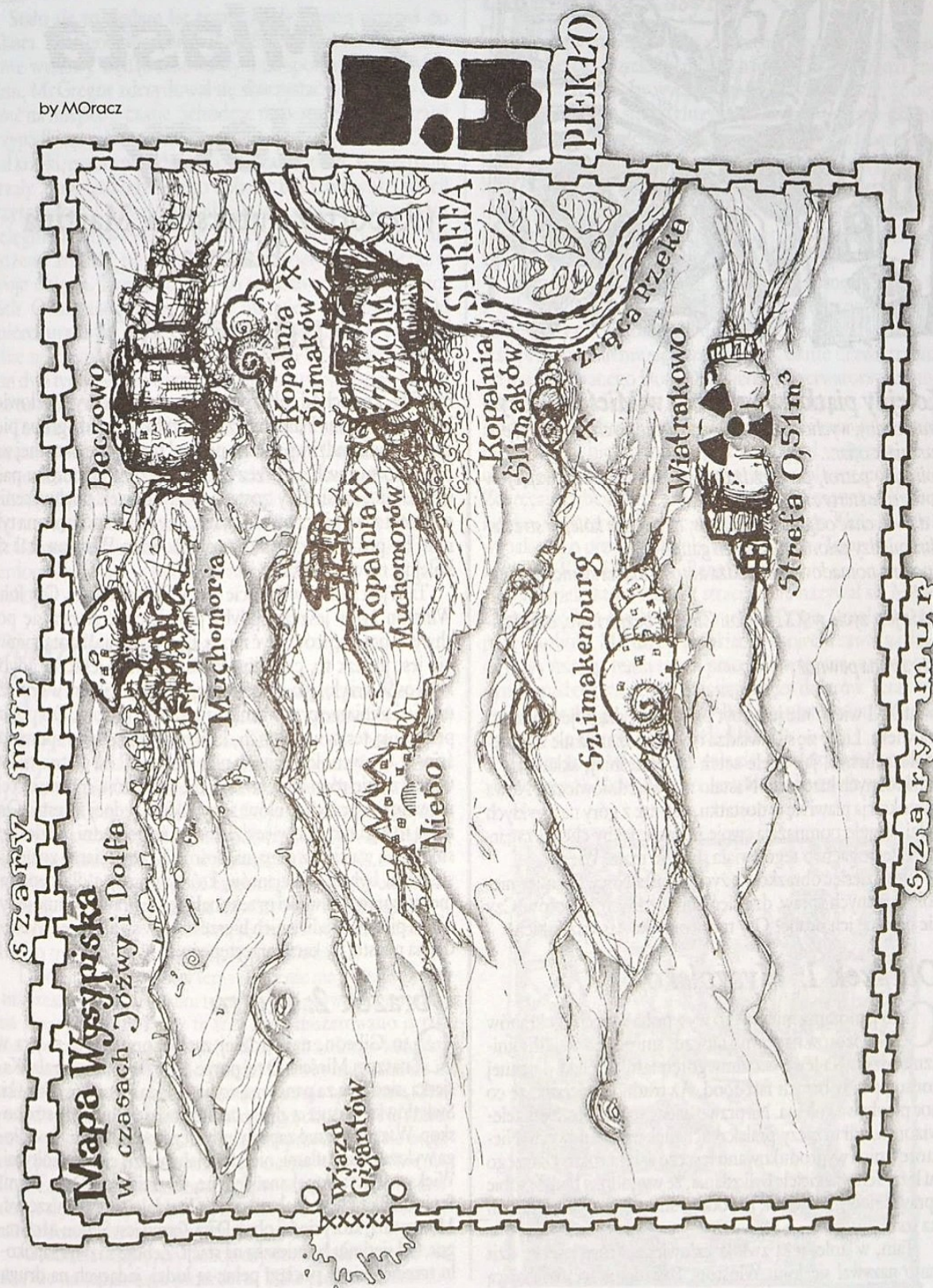
INSTRUKCJA OBSŁUGI KARTY POSTACI

1. Weź nożyczki
2. Wytnij Kartę Postaci (na szarym tle)
3. Wytnij nogi (obok Karty na białym tle) wraz z białym prostokątem
4. Następnie wykonaj dwa nacięcia w zaznaczonych na Karcie miejscach
5. Przełóż przez te nacięcia wycięte nogi. Wysuwając lub wsuwając nogi regulujesz poziom obrażeń skrzyta.

UWAGA!

Przed rozpoczęciem wycinania SKSERUJ tą stronę!

by MOracz





Dziesięć migawek z Miasta Nocy

(Reportaż autorstwa Martina
Blazera)

Andrzej Stój

Kolejny piątkowy wieczór w Mieście Nocy...
Szumowiny, wychodzące ze swoich szczurzych kryjówek, poszukujące ofiar...

Policyjny patrol, przejeżdżający na sygnale, porywający w powietrze sterty zmiecietych gazet...

Z dala słychać odgłos wystrzałów, to pewnie kolejna strzelanina między członkami dwóch gangów...

Rodzina nomadów przejeżdża autostradą na swoich maszynach...

Takie jest życie w XXI wieku. Zimne, bezpłciowe, oszukane.

Czy aby na pewno?

Świat XXI wieku nie jest zbyt przyjemny dla pojedynczego człowieka. Liczy się siła, władza i to, co można za nie zdobyć. Społeczeństwo, jak wiele setek lat wcześniej, składa się z ludzi różnych kategorii. Nastąpiło nowe średniowiecze. Nowa arystokracja pławi się w dostatku, patrząc z góry na zwykłych ludzi. Ciągłe pomnażają swoje majątki, jakby chcieli zagarnąć całe bogactwo tego świata. Ciągłe mało. Więcej.

Oto dziesięć obrazków z życia Miasta Nocy. Dziesięć niedokończonych spraw, dziesięć zniszczonych żywotów. Czy nie dało się ich ocalić? Czy taki los czeka nas wszystkich?

Obrazek 1: Wysypisko

Oto panorama miejskiego wysypiska śmieci. Z ekranów telewizorów na pewno nie czuć smrodu rozkładu, zgnilizny, rdzy... Na lewo widzimy górę plastiku, efekt dziennej konsumpcji w barach fast-food. Aż trudno uwierzyć, że co noc przybywa kolejna. Na prawo widać stertę zepsutych telewizorów, odkurzaczy, pralek, kuchenek mikrofalowych. Niektóre z nich wyprodukowano jeszcze w tym roku. Dlaczego tu leżą? Ich właściciele byli zdania, że wygodniej będzie sobie sprawić nowy telewizor, niż oddać stary do serwisu. Stać ich na to.

Tam, w dole, leżą zwłoki człowieka, który jeszcze dziś rano nazywał się John Winston. Posiadał pracę, kochającą

rodzinę, samochód, ubezpieczenie. Był uczciwym człowiekiem. Życie pana Winstona zakończyło się, kiedy grupa pięciu młodych ludzi wpadła na pomysł niezwykle okrutnej zabawy. Torturowali go przez cztery godziny. O zmroku padł strzał. Cios łaski. Czy zostaną kiedykolwiek pochwyteni i osądzeni za swoje czyny? Ciekawe, czy policjanci będą na tyle mili, by poszukać odcisków palców. John Winston stał się kolejną, niewinną ofiarą.

Taka jest śmierć w Mieście Nocy. Bezsensowna. Czy John Winston żyłby jeszcze, gdyby policja choć starała się pochwycić przestępców? Być może. Być może nie. Istotą sprawy nie jest jednak to, czy John Winston żyłby jeszcze, gdyby kilka osób przyłożyło się do swojej roboty. Problem w tym, że uczciwi gliniarze praktycznie przeszli do historii. Do policji przyjmują teraz wszystkich, którzy przejdą testy sprawnościowe. O psychologicznych nikt nie słyszał od piętnastu lat. Gliniarze nie różnią się niczym od bandytów, mordujących niewinnych przechodniów, z wyjątkiem jednej kwestii. Oni robią to legalnie. Nic więc dziwnego, że porządni ludzie często muszą walczyć z glinami. Pośród Krawędziarzy znajduje się wielu byłych policjantów, którzy pracując dla departamentu sprawiedliwości przekonali się, że prawo panuje jedynie na piśmie. Wielu z nich bierze broń w swoje ręce i wychodzi na miasto, by karać przestępców...

Obrazek 2: Metro

Oto Gibson, najbardziej zatłoczona stacja metra w naszym Mieście. O tej porze nocy jest opustoszała. Kasjerka, siedząca za pancerną szybą ogląda mecz koszykówki. Światłówka mruga z dużą częstotliwością niczym stroboskop. Wszędzie czuć zapach ludzkiego potu. Ściany i podłoga wyłożone są kafkami, niegdyś białymi dziś ciemnożółtymi. Większość jest popękana. Jedyne, co działa to Data Term. Stoi tu kilka lat, jednak nikomu nie udało się go zniszczyć. Mężczyzną, który siedzi obok Data Termu jest Simon McGregor. Od siedmiu lat mieszka na stacji. Żebrze zazwyczaj około trzeciej, kiedy pociągi pełne są ludzi, jadących na drugą

lub kończących pierwszą zmianę. Pusty kapeluszyk napelnia się drobnymi. Jeszcze nigdy nie zdarzyło się, by ktoś wrzucił banknot.

Kiedy postawi mu się kawę i kufel czegoś mocniejszego, Simon opowie swoją historię. Opowie o swoim dzieciństwie, spędzonym w arkologii Atlanta 4. Powie o upadku projektu i Ciężkich Czasach, kiedy jego rodzina wędrowała wraz z nomadami. Powie również o wypadku, który odmienił jego życie.

Stało się to siedem lat temu, kiedy Simon przybył do Miasta. Kilka godzin wędrował wzdłuż ulic, obserwując sklepowe wystawy. Będąc umówionym na spotkanie poza Miastem, McGregor zdecydował się skorzystać z metra, by dotrzeć na miejsce o czasie. Schodząc na peron Simon potrafił przypadkiem młodego mężczyznę, ubranego w skóry. Usłyszał krzyki, potem przekleństwa. Nie zareagował. Wtedy padły strzały. Kule uszkodziły jego kolana. Bardzo szybko stracił przytomność. Ocknął się na chwilę w szpitalu. Usłyszał głos pielęgniarki, mówiącej: "On nie jest ubezpieczony. Nic nie możemy zrobić", po czym ciemności wzięły go jeszcze raz w swoje objęcia. Rano powitał go straszliwym bólem w nogach. Obandażowano je, jednak nikt nie wyciągnął kul. Od śmierci uratował go uliczny lekarz, który znalazł Simona. Obie nogi amputował mu na wysokości ud. Opiekował się nim dwa tygodnie, po czym przewiózł na stację metra. Simon jest tu już siedem lat.

To nie jest sprawiedliwe. Nasz rząd uważa się za wielce humanitarny. Bzdura. Dziś człowiek może jedynie liczyć na pomoc za zielone. Kasa jest wszystkim, co obchodzi lekarzy, sędziów i policjantów. Ideały demokracji zdechły razem z poprzednim wiekiem. Kto wie, jaki los spotkałby Simona McGregora, gdyby uzyskał pomoc w szpitalu? Jedynie ripperdoc okazał się na tyle litościwy, by uratować życie człowiekowi.

Obrazek 3: Sklep

Oto wnętrze baru Experience. Obraz jest nieco niewyraźny, ponieważ użyłem miniatury kamery. Normalnej nigdy bym nie wniósł. Jak widać, Experience to bardzo wytworny lokal. Ściany pokryte są naturalną boazerią, z drewna wykonane są również stoliki i krzesła. Oświetlenie daje rząd kryształowych żyrandoli. Na środku pomieszczenia znajduje się coś na kształt sceny. Około północy, kiedy lokal jest oficjalnie zamknięty, na scenę wprowadzani są ludzie. Są to najczęściej młode kobiety, choć czasami pojawiają się dzieci lub cyborgi. W nocy Experience zamienia się w dom aukcji, w którym na sprzedaż wystawiani są ludzie. Również dziś będzie to miało miejsce. Jak tylko zgasną światła...

Dziewczyna, która stoi teraz na scenie ma na imię Conny i ma szesnaście lat. Trzy dni temu została porwana z mieszkania swojej rodziny. Przez te trzy dni nafaszerowano ją taką ilością narkotyków, że w tej chwili nie ma żadnego kontaktu ze światem. To dlatego nie płacze, a nawet uśmiecha się na widok zgromadzonych. Za chwilę zostanie sprzedana. Trafi prawdopodobnie do domu publicznego, choć może ją czekać gorszy los. Na aukcje trafiają czasami przedstawiciele bogatych biznesmenów, których dzieci cierpią na jakieś choroby. Przeszczep to jedyna szansa na to, by przeżyły. Nikt nie interesuje się losem sprzedawanych. Oto prawdziwe oblicze naszego demokratycznego państwa.

Osobiście wątpię, czy policja czy służby federalne nie wiedzą nic na temat tego procederu. Kilka plików banknotów

potrafi zmusić człowieka do milczenia lub sfalszowania kilku dokumentów, a jeśli to nie wystarczy, człowiek z bronią usuwa nieopornego urzędnika. Kolejny będzie mądrzejszy i doceni hojność ludzi, którzy rozdają łapówki. Patrząc na Conny zastanawiam się, czy podobny los czeka setki innych dziewcząt, sprzedawanych nie tylko w Mieście, ale na całym świecie? Czy człowiek stał się jedynie towarem? Co na to władze?

Obrazek 4: Kasyno

Totentanz w nocy to jedno z najniebezpieczniejszych miejsc w Mieście. Dziesiątki pijanych lub naćpanych ludzi szuka tylko pretekstu, by wyjąć spulnę. Mało osób wie, że piętro niżej znajduje się ekskluzywne kasyno, dom gry jedynie dla odważnych, szaleńców i desperatów. Trafiłem tu przypadkiem, zaproszony przez właściciela, który chciał uczynić swój lokal sławnym. W momencie transmisji tego materiału kasyno zostało przeniesione, dlatego nie bał się kamery. Mogłem przyglądać się tym strasznym scenom pod warunkiem, że nie będę ingerował...

Pomieszczenie, w którym znajduje się dom gry składa się z kilku pomieszczeń. Te, które obecnie pokazywane są na ekranie, to normalne stoły do ruletki, pokera czy faraona. Jeśli przedostaniemy się przez wielkie, okute drzwi, trafimy do miejsca zwanego Domem Śmierci. Obserwatorzy zajmują miejsca przy ścianach. Wszystkie światła gasną. Wtedy na środek sali wychodzi para mężczyzn. Obaj sprawiają wrażenie pijanych, nie dziwnego, jeśli wziąć pod uwagę to, co za chwilę robią. Każdy z nich otrzymuje rewolwer i jedną kulę. Zakręcają bębenkami. Jeden z nich rzuca monetą. Wypada reszka, więc to on będzie strzelał pierwszy. Klik. Broń nie wypala. Jego przeciwnik robi to samo. Klik. Teraz ten, który zaczynał. Klik. Klik. Klik. Bang...

Człowiek, który właśnie stracił życie nazywał się Martin Carpenter. Nie był bandytą, nie bawiły go strzelaniny ani picie alkoholu. Martin był przykładnym ojcem czworga dzieci, który miesiąc temu stracił pracę. Za wygraną w tym pojedynku miał otrzymać pięćdziesiąt tysięcy dolarów. Teraz wygraną zabrał jego przeciwnik. Po kilkunastu minutach rozpoczyna się kolejny pojedynek. I kolejny...

Dlaczego w Mieście pozwala się, by ludzie ginęli na własne życzenie? Może dlatego, że wśród obecnych widziałem



wiele sławnych osobistości? Czego się nie zrobi dla odrobiny adrenaliny...

Obrazek 5: Dziewczyna do wynajęcia

Tak wygląda przeciętna ulica Miasta. Wraki samochodów, stojące na chodnikach od wielu dni. Powybijane szyby w budynkach. Mgła, sącząca się ze studzienek kanalizacyjnych... Co jakiś czas przejeżdża samochód. Silnik krztusi się, zmuszany do pracy już od ponad dwudziestu lat. Niedługo i ten samochód stanie się jednym z wraków, pomników współczesnej cywilizacji. W bramach klatek schodowych kłębią się skulone postacie. Czasami są to ćpuny, czasami boasterzy, jednak w tym stoi Lisa, dziewczyna do wynajęcia.

Lisa nie pamięta swojego dzieciństwa. Jest na ulicy tak długo, że nie jest w stanie przypomnieć sobie nawet twarzy matki. Żartuje, że nie miała rodziców. Jej matką jest Ulica a ojcem Miasto. Lisa staje w tym miejscu co noc, od kilku lat. Choć wygląda na dwadzieścia pięć, przyznaje, że ma dwiętnaście lat. Zmęczone oczy, twarz, na którą nałożono olbrzymią ilość taniego makijażu. Lisa uśmiecha się po chwili. Mówi, że takie życie nie jest złe. Trzeba się przyzwyczaić.

Po chwili zaczyna płakać. Zapytana, odpowiada, że płacze z powodu przyjaciółki. Dwa dni wcześniej pobił ją na śmierć jej klient. Okazało się, że jest policjantem. Lisa zbiera teraz pieniądze, chce wynająć bandę zbirów którzy zrobią temu gliniarzowi to, co on zrobił z jej przyjaciółką. Dają jej sto doliców.

... I sprawiedliwość dla wszystkich...

Obrazek 6: Operacja

Oto jeden z gabinetów lekarskich, jakie znajdują się w piwnicach naszego Miasta. Ściany, od których farba odpadła chyba jeszcze w zeszłym stuleciu. Sufit porośnięty grzybem. Niewielkie okienka zabite deskami. Grube, metalowe drzwi wyglądają na wyrwane z wozu pancernego. Warsztat pracy lekarza.



Na środku pomieszczenia znajduje się metalowy stół. Obok stoi niewielki stolik, na którym leżą zazwyczaj narzędzia i butelka whiskey. Dziś leżą dwie butelki, w tym jedna opróżniona. Tyłem do mnie stoi człowiek w szarym kitlu. Właśnie wyciąga kulę z pleców jakiegoś solo, który nie okazał się wystarczająco szybki. Nawet opancerzony płaszcz nie ochronił go przed kulami kaliber .45. Jest nieprzytomny. To dobrze, bo w tym gabinecie nikt nie słyszał o środkach przeciwbólowych.

Uliczni lekarze to najdziwniejsi ludzie o jakich słyszałem. Pomogą każdemu, kto będzie potrzebował pomocy. Jeśli trzeba, za darmo. Zazwyczaj biorą tyle, ile przekaże im osoba, której życie ocalili. Czasami proszą o wykonanie niewielkiej przysługi. Jeśli operacja była kosztowna, lekarz może wziąć oko czy dłoń jako zapłatę. Na czarnym rynku narządy i kończyny są warte kupę kasy.

Zupełnie inaczej przedstawia się sytuacja, kiedy trafisz do normalnego lekarza. Najpierw sprawdzi, czy jesteś wypłacalny. Potem każe Ci podpisać oświadczenie, że nie będziesz go winił za ewentualne błędy. Dopiero wtedy zaczyna pracę.

Obrazek 7: Miejsce zbrodni

Na miejsce zdarzenia przyjechałem po dziesięciu minutach. Pełno było już glin, zabraniających robienia fotek, przepytujących świadków, niszczenia dowodów. Dwa banknoty wystarczyły, bym mógł ominąć procedury. Staję przy wraku samochodu. Najnowocześniejszy model BMW, cudencko, które mogło do niedawna pędzić z prędkością trzydziestu kilometrów na godzinę. Zabito kogoś ważnego. W świetle reflektorów dostrzegam rejestrację. Zginął ktoś z Arasaki. Wszędzie czuć zapach palonego, ludzkiego ciała. Szczątki rozniósł w promieniu stu metrów. Wybuch był tak silny, że trzeba będzie wymienić jakieś dziesięć tysięcy metrów kwadratowych szyb.

Podchodzę do ludzi, którzy wszystko widzieli. Opowiadają o grupce Krawędziarzy, którzy stali na dachu. Jeden z nich miał chyba wyrzucić rakiety. Kiedy samochód eksplodował, podbiegli do wraku i na jezdni napisali coś w stylu: "Żyć na Krawędzi". Widocznie facet siedzący w samochodzie musiał czymś się im narazić. Młody chłopak, z którym rozmawiam na końcu twierdzi, że wie, kto to zrobił. Krawędziarze to piątka facetów, których rodziny zostały zamordowane. Sądzą, że za wszystkim stoi Arasaka.

Nie mogę potwierdzić winy korporacji ani tych ludzi. W Mieście panuje stan wojny, bezwzględnej, chaotycznej, której ofiarami są często niewinni ludzie. Nie znałem człowieka, który zginął w samochodzie. Dla gliniarzy to kolejny sztywniak w kostnicy. Dla jego morderców to symbol wygranej bitwy. Czym jest dla mnie? Nie wiem...

Obrazek 8: Dziewczynka z zapalkami

Obraz, który aktualnie znajduje się na ekranie nie został sfilmowany przeze mnie. Nie mogłem znieść tego widoku i roztrzaskałem swoją kamerę. Materiał przekazał mi znajomy dziennikarz. Jego redakcja nie przyjęła tego do publikacji...

Środek placu. W oddali widać huśtawki i piaskownicę. Na środku placu stoi młoda dziewczyna. W jednej ręce trzyma na wpół opróżniony kanister z benzyną. Reszta jego zawartości znajduje się na ubraniu dziewczyny. W drugiej dłoni trzyma odpaloną racę. Iskry spadają na rękaw, jakimś cudem nie zapalając jej bluzy. Po chwili dziewczyna zaczyna mówić. Oto jej słowa:

"Wy wszyscy twierdzicie, że chcecie mi pomóc. Teraz? Gdzie byliście, kiedy mój tato był mordowany w ciemnym zaułku za to, że nie chciał oddać zegarka? Gdzie byliście, kiedy komornik przyszedł zabrać nasz dom? Moja matka... nikt jej nie pomógł, kiedy przyszła chora na zapalenie płuc do szpitala. Interesuję was dopiero teraz. Nie chcecie, żebym to zrobiła, bo boicie się o swoje stolki. Samobójstwa nie dodają popularności. Do diabła, mam was wszystkich w dupie!"

Płomień dotyka materiału spodni...

Obrazek 9: Egzekucja

Siedzę na ławce, zastanawiając się nad sensem tego wszystkiego. Co z tego, że pokazuję ludziom prawdę? Nikogo nie interesuje los zwykłych ludzi. Wszyscy dbają tylko o swoje sprawy. Spoglądam na wystawę sklepu z elektroniką. Grupa kilkunastu osób stoi, obserwując to, co dzieje się na ekranie. Jeszcze raz słyszę słowa tej biednej dziewczyny. Nagle słychać głos młodej kobiety: "Kij z nią. Przerzuć na piąty, ma być egzekucja". Staje zamurowany. Nie mogę pojąć słów, jakie przed chwilą zostały wypowiedziane. Obraz na ekranie zmienia się. Więzień w pomarańczowym kombinezonie zostaje wprowadzony do lśniąco białej sali. Przez chwilę wszystko staje, czas się zatrzymuje... Policjanci podchodzą do skazańca, zdejmują mu z rąk kajdanki... Inny człowiek sadza go na krześle... Ksiądz błogosławi jego duszę.

Następne chwile obserwuję jak migawkę z filmu. Knebel na usta... Maski, zakładane na twarz po to, by oczy nie wystrzeliły wprost na kamerę... Słychać dźwięk prądu... Ostatnie przygotowania... Szloch więźnia. Metalowe obręcze zaciskają się wokół jego dłoni, ud i głowy. Raz. Dwa. Trzy.

Nagle jego ciało napina się. Widać łuk elektryczny, odchodzący od obręczy wprost na skroń skazańca. Zabijany rzuca się, nie mogąc znieść bólu. Cztery. Pięć. Sześć. Siedem. Ciało na chwilę opada, by jeszcze raz napiąć się w straszliwym wysiłku, jakby więzień próbował zrzucić z siebie kajdanki. Już wkrótce nie będzie czuł nic. Osiem. Dziewięć. Dzie... Ciało nieruchomieje. Słyszę głos tej samej dziewczyny: "Wdzieliście, jak fajnie nim rzucało?"

Obrazek 10: Nadzieja

Już wkrótce wzejdzie słońce. Idę do domu, kiedy napotykam trójkę dzieci, bawiącą się przy krawężniku. Chyba grają w kapsle. Nie wiem dlaczego przystaję i wyciągam moją nową kamerę. Filmuję je przez chwilę. Dwóch chłopców i dziewczynka gra kapslami od piwa. W pewnej chwili słyszę płacz dziewczynki. Jeden z chłopców mówi do drugiego: "Przestań. Daj jej fory, jest przecież od ciebie słabsza." Tamten odpowiada: "Masz rację, zacznijmy jeszcze raz. Conny, masz cztery ruchy na początek".

Może jednak jest nadzieja? Może ich świat nie zmieni się w to, czym stał się nasz? Może tą trójkę da się ocalić przed strachem, w jakim my sami żyjemy?

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

Tomasz !Blob! Dzierżek

NCN.Com - 19:02

[autor jest członkiem KMP]

Wiadomość Dnia

Fuzja Trauma Team i Biotechniki?

Te dwie wielkie firmy podpisały pierwsze umowy o ścisłej współpracy. Na razie dotyczy to tylko i wyłącznie rynku nanorobotycznego, który z powodzeniem opanowuje Trauma Team, lecz którego niekwestionowanym liderem pozostaje Biotechnika. Dzięki szeroko zakrojonej współpracy być może wkrótce nanotechnika medyczna stanie się powszechna i tania, a odbudowa zniszczonych komórek będzie trwała sekundy. Największe problemy stanowią przewody cybernetyczne, które wciąż posiadają ograniczoną szybkość w przesyłaniu dużych impulsów. Korporacje planują wprowadzenie modułów dopalaczy nerwowych do odbudowywanych fragmentów ciała w celu wyeliminowania nieprzyjemnych skutków słabej jakości przekazów.

Połączenie tych dwóch firm niesie ze sobą również kilka nieprzyjemnych skutków - monopol na rynkach: genetycznym i medycznym na pewno spowoduje wzrost cen, chociaż zarząd Trauma Team zarzeka się, iż w dalszym ciągu priorytetową sprawą będzie ratowanie życia wszelkimi kosztami.

Z zarządu firmy odszedł Bill Maury - dyrektor oddziału Trauma Team w Night City, podając jako powody między innymi „działania, które nijak miały się do prowadzonej polityki firmy, oraz do niesienia pomocy ludziom”. Niektórzy podejrzewają, iż chodzi tutaj o umowy z Biotechniką, lecz bardziej prawdopodobne jest, iż obie korporacje prowadziły pewne niezbyt humanitarne działania. Maury zapowiedział na jutro oficjalne wystąpienie w tej sprawie.

Kradzieże CHOOH₂

W przeciągu ostatniego tygodnia skradziono kilkaset tysięcy paliwa CHOOH₂. Podejrzewane są o to sprytnie i niebezpieczne boostergangi. Paliwo kradzione jest głównie z cystern Petrochemu jeżdżących przez miasto, lub po jego obrzeżach. Przestępstwa te są brutalne - kierowcy tych pojazdów są zabijani kilkoma strzałami w głowę i klatkę piersiową, lub poprzez poderżnięcie gardła nożem. Nie wiadomo gdzie przetrzymywane jest skradzione paliwo, ani do czego może zostać użyte. Policja wpadła już na pewne ślady, lecz nie ujawnia ich dla dobra śledztwa.

Z nieoficjalnych źródeł dowiedzieliśmy się, iż paliwo to może zostać użyte do ataku terrorystycznego w obrębie miasta Night City. Służby Pożarnicze twierdzą, iż zgromadzona ilość materiału pozwoli na wysadzenie i podpalenie dużego osiedla. Inne źródła twierdzą, iż boostergangi opracowały metodę na uzyskanie z paliwa lepszej jakości materiałów palnych, których używają do konstruowania broni (miotaczy), jeszcze inna wersja natomiast mówi (i potwierdza się to z poprzednimi doniesieniami), iż jeden z boostergangów odkrył bardziej wydajne paliwo od CHOOH₂, i syntetyzuje je gdzieś w Night City. Pogłoski takie stanowczo dementują rzecznicy Petrochemu i Biotechniki, którzy twierdzą, iż na obecnym poziomie rozwoju technologicznego nie ma możliwości utworzenia wydajniejszego paliwa, a tym bardziej z produktu jakim jest CHOOH₂.

HOT NEWS:

Dyrektor oddziału Trauma Team w NC podał się do dymisji! Przed chwilą ogłoszone zostało oficjalne oświadczenie Billa Maury'ego, w którym podaje on jako powód odejścia „konflikty wewnętrzne”, oraz „działania, które nijak miały się do prowadzonej polityki firmy, oraz do niesienia pomocy ludziom”. Zarząd Trauma Team przyjął dymisję i podziękował za dotychczasową współpracę.

Night City Flash, czyli oficjalne, jedyne, prawdziwe wyścigi ulicami Night City. Ruch na ulicach Effinger, High, Sterling, a także 1, 27 i 23 zostanie zablokowany w godzinach 17-21. Służby miejskie utworzyły już wygodne objazdy mniejszymi ulicami. Wyścig, który odbywa się co roku w naszym mieście cieszy się olbrzymią popularnością, do której przyczynia się między innymi 500.000 e\$ głównej nagrody.

Blokada ratusza miejskiego, oraz protesty robotników stoczniowych! Robotnicy pracujący w dokach NC domagają się zniesienia wysokich opłat gruntowych od utrzymania hangarów na nabrzeżu, powoduje to ogromne zwolnienia w zatrudniających ich firmach. W ciągu ostatniego roku opłaty te wzrosły o 250%. Protesty wywołały zbiorowe zwolnienia, oraz zapowiedź kolejnych podwyżek. Planowane są następne protesty. Zwolnienia zapowiedziała także Stocznia NC prowadząca produkcję ogromnych transatlantycznych tankowców.

Wystartowała NCNTV! Należąca do kompanii NCN.com stacja telewizyjna rozpoczęła nadawanie. Jest to całodobowa telewizja informacyjna zajmująca się jedynie sprawami miasta. Odbierać ją możecie we wszystkich lokalnych sieciach. Wciąż przyjmowani są pracownicy: prezenterzy, reporterzy, filmowcy, pracownicy techniczni. Przyjdź na przesłuchanie do naszego biura: Plaza Buisness Tower, pokój 111.

Nowa płyta Silverhanda nosi tytuł „Rip up the Night City” i jest płytą typową dla tego artysty, grającego wymowną, ciężką muzykę. Niektórzy fani są trochę zawiedzeni, oczekiwali czegoś nowego, natomiast otrzymali kolejną porcję elektrycznej, rockowej muzyki. Niemniej jednak płyta szybko stała się kasowym rekordem tego sezonu i pierwsze partie już zeszły z magazynów.

Big Black Brotherhood to nazwa młodego boostergangu ubierającego się w głębokie, czarne szaty z kapturem przypominające strój kapłana. Na nadgarstkach posiadają obręcze z różnymi symbolami. Prawdopodobnie odpowiadają za serię zabójstw na członkach innych boostergangów. Ostatnio widuje się ich w północnej części miejskiego parku.

Wypadek autobusu miejskiego na ulicy 22-giej. Pojazd wiozący 44 pasażerów został uderzony w bok przez ciężarówkę wyjeżdżającą z ulicy Effinger. Zginęły 24 osoby, 11 jest ciężko rannych. Sprawa wypadku porzucił pojazd. Ciężarówka pod eskortą PKC została odwieziona na policyjny parking.

Macrohard zdobywa rynek

Duża niegdyś firma software'owa, wyparta obecnie przez Microtech i jego mainframe'owe systemy operacyjne zapowiada powrót na rynek. Najnowszy system operacyjny Macrohardu ma przewyższać wszystkie dotychczas znane rozwiązania informatyczne łatwością obsługi i bezpośrednim zespolem z komputerem - podobnie jak ma to miejsce podczas używania cyberdeków, jednakże cały system podłączony bezpośrednio do głównego komputera MH ma czuwać nad użytkownikiem. W skład systemu wejdą (oprócz standardowej dla tej firmy przeglądarki internetowej i VR) m.in. zaawansowany procesor mentalny tekstu, oraz dekodery umysłowe. Pierwszy umożliwi bezpośrednie przelewanie myśli na tekst pisany, drugi natomiast pozwoli zabezpieczyć dane korzystając z unikalnej mapy umysłu, kodując w niej hasło nieznane nawet dla samego użytkownika! System koduje w podświadomości hasło-klucz, a przy próbie odczytu sprawdza dane obszary podświadomości w poszukiwaniu zakodowanego hasła.

Rzecznik Microtechu skomentował te doniesienia: „Nie sądzę, by nowinki Macrohardu mogły zagrozić pozycji rynkowej naszej korporacji, niemniej jednak traktujemy poważnie tą firmę jako przeciwnika, zastanawiamy się również nad nawiązaniem z nią kontaktów handlowych.” Kierownictwo Macrohardu od razu odpowiedziało na propozycję kontaktów pozytywnie, z zastrzeżeniem jednak, iż nie może być mowy.

Problemy reporterów NCNTV

Nieszczęśliwe wypadki nękają reporterów NCNTV (zarządzanej przez grupę NCN.com). Jeden z reporterów nowej telewizji informacyjnej Night City zginął dzisiaj podczas prowadzenia przekazu z miejsca wypadku samochodowego na obwodnicy Gibsons. Podczas transmisji na żywo z akcji ratunkowej w silniku karetki AV Trauma Team nastąpiło przegrzanie modułu antygravitacyjnego i eksplozja samochodu, która zabiła lekarzy i ciężko raniła reportera, przygniatając go. Niestety, nie udało się go uratować - miał zmiażdżoną klatkę piersiową, a wydobywanie go z pod ciężkiego wraku pojazdu trwało dłużej aniżeli „złota piątka” (pięć minut po śmierci klinicznej, w czasie których da się uratować poszkodowanego). PKC wstępnie stwierdziła słaby stan techniczny pojazdu, pomimo wykonywania rutynowych przeglądów i zaliczaniu ich na poziomie bardzo dobrym.

Drugi z pechowych reporterów, przygotowujący materiały o firmach Trauma Team i Biotechnika, zaginął. Znajomi mówią, iż po prostu rozpuł się w powietrzu, co dementuje żona zaginionego, która twierdzi, iż mąż zbiera materiały do reportażu, oraz że doskonale wie gdzie on się znajduje, jednakże dla jego dobra nie może tego ujawnić.

Trzeci z poszkodowanych został ciężko pobity w trakcie kręcenia materiałów do reportażu o młodych boostergangach. Z podanych informacji wiemy, iż przebywał on z BBB (Big Black Brotherhood), który to gang stał się ostatnio wyjątkowo agresywny. Reporter znajduje się na oddziale nanotechnicznym, gdzie powoli wraca do zdrowia. Materiały zostały zabezpieczone przez Policję.

Czy to tylko nieszczęśliwe wypadki, czy reporterów NCNTV ktoś prześladuje? Odpowiedź na to pytanie zapewne przyniesie przyszłość.

Ammu-Nation - najlepsza broń rodzimych producentów. Nie zadajemy zbędnych pytań - szybkość dyskrekcja. Monitoring broni, sprawdzamy tylko zezwolenie. Odwiedź nasze placówki: Ulica 18-ta 78, oraz Plaza 164

Cybertronic:

NanoHead to najnowsza technologia wprost z laboratoriów Trauma Team - są to małe nanoroboty, krążące razem z krwią w ciele pacjenta i odbudowujące syntetycznymi materiałami uszkodzenia. Wbrew nazwie nie może on zapobiec utracie głowy, lecz odbudowa ręki, czy nogi trwa zaledwie kilka minut. Nanoroboty mają żywotność rzędu pięciu lat, zaś pojedynczy zastrzyk kosztuje 15.000 e\$. Laboratoria Trauma Team pracują nad zmniejszeniem kosztów produkcji owych nanorobotów. Pewną pomoc zaoferowała Biotechnika, z którą zarząd TT podpisał już wstępne umowy...

Medycy z Centrum Stanowego głoszą, iż nanotechnologia może być niebezpieczna dla zdrowia, a stan pewnego odsetku pacjentów pogorszył się po zastosowaniu terapii. Część z nich zmarła po kilku tygodniach. Trauma Team dementuje te pogłoski, przedstawiając własne statystyki, oraz wskazując na fakt używania starszej generacji nanorobotów podczas badań w Centrum.

MDAG wprost z fabryk Militechu to kolejne ładne, wojskowe cacko. Military Double Assault Gun to dwulufowy karabin maszynowy dalekiego zasięgu kalibru 7,65mm z podczepioną wyrzutnią średnich granatów 85mm. Obie lufy działają na sytemie Servo-D, synchronizującym pracę w zależności od odległości. Broń sama dostosowuje się do warunków atmosferycznych. Dwie lufy powodują zwiększone obrażenia u celu posiadającego pancerz. Broń może zostać przestawiona na tryb snajperski, należy wtedy podczepić dodatkową lufę do jednej z już zainstalowanych. Następnie należy rozstawić trójnóg, oraz wysunąć elementy optyczne. Broń idealnie sprawdza się tam, gdzie potrzebna jest duża siła ognia w rękach małej liczby osób. Do broni jednorazowo można załadować cztery granaty i jeden kartridż amunicji mieszczącej 72 pociski. Cena najprawdopodobniej wyniesie 12-15 tysięcy e\$.

Przeciążona sieć? W najbliższym tygodniu mogą się pojawić zakłócenia w funkcjonowaniu sieci i LDL'ów odnoszących się do obszarów Night City, spowodowane jest to renowacją, oraz uaktualnianiem oprogramowania w serwerach NC:34-129, czyli odpowiedzialnych za transfer danych użytkowników. Zwiększy to pingi międzysyruerowe o około 200 punktów, co raczej uniemożliwi przebywanie w rzeczywistościach VR, oraz spokojne surfowanie po Sieci. Zwiększona została częstotliwość NET-SCANU, oraz zatrudniono dodatkowe załogi NETWATCH. Operacje logowania i wylogowania podlegać będą kolejkowaniu, a połączenia do fortec w całości przekazywane odpowiednim serwerom. Wykrycie jakichkolwiek prób przeciążenia serwera od razu spotka się z blokadą numeru dostępowego decka, oraz - w przypadku większego zagrożenia - atakiem na netrunkera. Korzystanie ze zwykłych stron sieciowych przebiegać będzie bez zarzutu.

Losowania	(13.05):
"Happy" 3*:	2,14,45
"Traditional" 6*:	3,5,26,33,39,40
"Bodies":	12/44/31/42

Życzymy wysokich wygranych!

Happy 3 jest to gra, w której losujemy 3 numery spośród 50, Traditional 6 - zwykły Duży Lotek, Bodies - ilość tragicznych zgonów w poszczególnych dzielnicach.

Eight-ball! Potrzebujesz części do samochodu? Usprawnień? Dopalaczy? Umocnień? Bez problemu Ci to zamontujemy za darmo, wystarczy że kupisz części w sklepie Eight-ball!



Night City News

Część dla MG

Tomasz !Blob! Dzierzek

[autor jest członkiem SMMF]



Prezentowane pomysły rozwinięcia wiadomości są tylko przykładami, istnieje wiele innych sposobów na rozwinięcie informacji zawartych w gazecie, a każdy MG odnajdzie różne możliwości wykorzystania tych newsów. Znajdźcie tutaj projekty kilkunastu, kilkudziesięciu scenariuszy, które dadzą Mistrzowi Gry wiele pomysłów na ciekawą sesję. 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:

1. Dymisja Billa Maury'ego. A oto wątek dnia, czyli afery Trauma Team. Dymisja jest jedynie małą częścią w tej siatce powiązań i problemów. Wykluczając oczywiście i niezbyt przydatne ze względów fabularnych, aczkolwiek również mogące nieźle rozruszać przygodę powody: choroba (na co zachorował Bill? gdzie się tym zaraził?), zmęczenie (kto, co go zmęczyło?), starość (czy aby na pewno to nie wirus? czy może zakażenie jakąś badaną chorobą?), pozostają nam powody przedstawione w newsie.

Zła współpraca z zarządem niewątpliwie dotyczy związków z Biotechniką, do której Trauma Team nigdy nie pałała zbyt miłą miłością, a więc pozostaje tylko motyw - czy Bill chciał się odegrać na Trauma Team (według zapowiedzi?),

czy wyniósł z firmy tajne informacje? Jak dokładnie umowy powiązały obie firmy? A może chodzi tutaj o nanotechnikę (patrz: Cybertronic)? Wiele pytań, natomiast odpowiedzi niewiele - należy znaleźć Billa, by uzyskać odpowiedzi, szczególnie gdy jakaś ważna osobistość (może BG) potrzebuje (rzekomo) niebezpiecznej nanotechnologii. A pech chciał iż Bill Maury jest absolutnie nieuchwytny.

Jeszcze jeden pomysł, to zlecenie zabójstwa Billa przez kierownictwo którejś z dwóch korporacji, oraz polecenie odzyskania materiałów wyniesionych z firmy (oczywiście jeśli BG mają jakiegokolwiek dojścia do korporacji). Materiały mogą być kompromitujące dla firmy. A może są to takie ciekawostki, których gracze woleliby nie oddawać? Może nadają się one jedynie do publicznego przedstawienia (NCNTV)?

2. Night City Flash. Tym razem wyścigi są całkowicie „legalne”. W sensie prawnym oczywiście, większość ekip i tak gra nieuczciwie. Oszukują głównie na maszynach, pakując w nie przemysłne układy sterowania, wspomaganie, oraz kontrolowania jazdy. Kierowca praktycznie odpala silnik (jeśli nie robi tego automatycznie sam samochód po wejściu do niego). Gdzie tu miejsce dla naszych bohaterów? Większości z nich nie satysfakcjonuje samo bycie mechanikiem, czy sabotaż w maszynach innych zawodników, więc proponuję jednemu z nich udział w zawodach (tak najłatwiej, oczywiście możecie poprowadzić wyścig dla wszystkich). Tutaj głównie wykorzystasz swe zdolności jako MG, opisując barwny wyścig, cudowne NC i straszne wypadki.

Można również wykorzystać tutaj motyw „nowego paliwa” z wątku o kradzieżach CHOOH2.

4. Protesty stoczniovcw. Przypomnij sobie protesty robotników w Polsce, a będziesz wiedział o co mi chodzi - chaos, bezradność policji, oraz ogromne masy ludzi. Czy BG staną na drodze takiego tłumu? Czy pójdą razem z nim. Nie zapominajmy, iż lata 20 to lata bezkompromisowej walki, więc nic dziwnego się nie zdarzy, gdy Policja otworzy ogień do protestujących. Gorzej gdy okaże się, iż protestujący również posiadają broń i wywiąże się regularna bitwa na ulicach NC.

Odbiegając od wszechobecnej przemocy, zajmijmy się wątkami gospodarczo-ekonomicznymi. Dlaczego władze miasta tak windują podatki na te tereny? Czyżby chcieli, aby wszyscy porzucili doki, magazyny, fabryki? A jeśli tak to czemu? Może odkryto źródło minerałów pod nabrzeżem, a jeśli tak, to jakiego? Złoto, diamenty, uran? Kto tak naprawdę na tym zarobi i - co ważne - ile? Czy BG popędzą za zyskami, czy staną w obronie robotników?

A może w ten sposób urzędnicy „czyszczą” teren pod budowę kolejnego osiedla domów? Wspaniale, oczyszczone miejsce nad wodą pozwoli wiele urzędnikom zarobić.

5. NCNTV. Gratka dla reporterów, którzy nie chcą się zatrudniać w żadnej z dużych korporacji. Jedyne wymóg - bycie 24 godziny na dobę „on-line”, czyli gotowym na wszystko. Siatka reporterów musi pozwalać NCNTV na relacjonowanie każdego ważnego wydarzenia, maksymalnie 2-3 minuty po zdarzeniu (tak jest w założeniach - „Szybki od Trauma Team”). Pracownik musi bezwzględnie wypełniać polecenia stacji, a więc BG czekają pościgi zaraz za policją, niebezpieczne wypadki, napady i rabunki, oraz inne niebezpieczne sytuacje.

Można również pracować jako informator i sprzedawać telewizji cenne informacje (tylko kiedy wspólnicy zorientują się iż są oszukiwani?), bądź też odwrotnie - można wynosić informacje ze stacji (a na pewno nie wszystkie są publikowane). Na każdego znajdzie się różne dane, chociaż w większości są one poukrywane w cyberfortecy.

Więcej o NCNTV w wątku poświęconym zaginięciom reporterów.

6. Płyta Silverhande'a. Potrzebujesz czysto reklamowej informacji? A może chcesz odciągnąć uwagę BG od innych wydarzeń? W swojej przygodzie naprowadź graczy na Silverhande'a, a BG na pewno zainteresują się płytą... która może okazać się ślepym zaułkiem w prowadzonej przez Ciebie intrydze.

Jeśli postaci miały kiedyś związek z muzykiem, a ponownie się z nim spotkają, na pewno zapyta on o nową płytę... Niech im będzie głupio, niech spalą się ze wstydu, że nawet nie kupili jego krążka.

Rockmani mogą zaferować się muzykowi jako pomoc w pisaniu nowych piosenek, bądź też na promocji jego płyty, co wcale nie musi oznaczać nudnego zająca!

7. Big Black Brotherhood! Nowy gang? A cóż w tym dziwnego... Poza tym, że ma aspiracje do bycia sekty? Ano nic, każdy powie, lecz tutaj można wprowadzić do Cyberpunka nowe wątki, niekoniecznie technologiczne. Jeśli pragniesz czegoś nowego w CP2020, to przedstaw graczom BBB: kultystów dawnych bóstw, które teraz dają im Siłę do walki.

Czy technologia wygra z... magią? Niekonwencjonalne rozwiązanie dla znudzonych graczy!

Pragniesz mocniejszych wrażeń? Wprowadź BG (np. reporterów) do gangu-sekty, niech będą świadkami rytuału, podczas którego kilka osób robi coś strasznego - zabija drugiego, czy też spala się żywcem. Niech trafi na BG, niech ma dylemat - zawalić sprawę, czy poświęcić siebie (bądź inną osobę)? Szczególnie jeśli tylko dojście do wyższych szczebli bractwa daje szansę na poznanie prawdy na dany temat.

8. Wypadek Autobusu! Motyw dla poszukiwaczy zaginionych ludzi. Ciało trudno zidentyfikować bez tkanki, z którą można byłoby porównać tą pobraną ze zwłok. A więc - jeśli BG kogoś szukali, a nie mają żadnych jego rzeczy, można w prosty sposób „uciąć” im poszukiwania, korzystając właśnie z wypadku.

Inna sprawa - kto jechał tym autobusem, w kogo wymierzony był atak (i czy to w ogóle był atak?).

Wypadki chodzą po ludziach, policja ściga przestępców. Któryś z BG pilnował cennego ładunku, lecz niestety przez nieuwagę przyrznął w autobus. Uciekł, a z gazet szefostwo dowiaduje się o wypadku. Na pewno nie daruje straty cennego sprzętu. Ścigać uciekającego może także drużyna w wypadku gdy kierowcą nie będzie BG.

A'propos ładunku - co nim było? Cenne medykamenty, broń, czy zwykłe paliwo? Może warto wybrać się na „akcję” po zabezpieczony towar - samemu się coś uszczknąć, a i odda się część towaru właścicielowi.

9. Ammu-Nation! Kolejna firma, która prowadzi niecałkiem legalne interesy. Slogany mówią, iż firma nie zadaje niepotrzebnych pytań - owszem, to prawda, ale jak każda pół-legalna posiada rejestr kontrahentów, zarówno uczciwych jak i tych mniej prawych. Wymaga zezwolenia na broń - prawda, nawet jeśli będzie to zezwolenie wypisane na miejscu



za „drobną” opłatą. Handluje hurtowo i detalicznie, pistoletami, karabinami i materiałami wybuchowymi. Ceny zwalają z nóg, asortyment zresztą też.

Jeśli BG chcą liczyć na upusty, mogą podjąć się kilku zadań dla firmy - a to trzeba przewieźć broń (patrz poprzedni wątek), a to odzyskać ją z parkingu (również poprzedni), ukraść coś boosterom, czy wykraść nowe technologie. Wszystko dla ludzi, więc BG na pewno nie będą mieli nudnego życia, ale perspektywa zarobków, oraz rabatów daje dużą motywację.

10. Eight-ball. Montowanie nowych układów do samochodu, to gratka dla miłośników wyścigów. Zamontują wszystko, począwszy od zderzaka, a na wyrzutni rakiet skończywszy. Drogo, bo drogo, ale to jedyny sklep z taką ilością części. Na zamówienie robią wyjątkowe rzeczy, chociaż płaci się również wyjątkowo. Jeśli tylko dostarczysz jakąś nowość, otrzymasz sówitą zapłatę, a część zamontowana zostanie za darmo, gdyż zakład ma umowy z firmami produkującymi części, często sprzedaje im różne wymyślne samoróbki.

Aha, jeszcze jedno - istnieje możliwość podłączenia do samochodu bomby. Reagującej na prędkość, uruchomienie silnika, czy trzaśnięcie drzwiami. Niedrogo.

CYBERTRONIC:

1. NanoHead. Wspaniała, aczkolwiek według niektórych niebezpieczna technologia opanowała rynek. Czy BG dadzą sobie wstrzyknąć dawkę nanorobotów? Czy widok odnawianej ręki jest miły? Ile może trwać walka pomiędzy dwoma nano-wojownikami? Takie pytania dają Mistrzowi Gry kilka ciekawych pomysłów, lecz jak oprzeć na tym całą przygodę? Ciężko zaiste, ale z pomocą przyjdzie wątek o Trauma Team, gdzie wszystko wyjaśnione jest szerzej.

Weźmy pod uwagę naszych nano-bohaterów, zadowolonych z posiadanej technologii, niech się nią nacieszą, kilka razy stracą kawałek kończyny, niech zobaczą jak ich mięśnie się odbudowują. Aż wreszcie niech ktoś ich potraktuje bronią EMP i wszystkie nanoroboty szlag trafi. Na nic przydadzą się mikroskopijne wraki, gdy bohaterowie będą umierać na ulicy... Inny pomysł o tym samym wyniku, jest wykorzystanie informacji o pogarszającym się stanie pacjentów. Niech odbudowane kończyny odmawiają posłuszeństwa, pracują wolniej. Aż w końcu, niech nasz bohater nie będzie w stanie nic sam zrobić, dzięki - oczywiście - nanotechnologii.

A może nanoroboty nie tylko pomagają, ale i szpiegują? Wszystkie informacje o stanie zdrowia, a także o lokalizacji są przesyłane do jakiegoś komputera... Ktoś ma władzę nad ludźmi...

2. MDAG. Coś dla miłośników ciężkiego strzelania, kaskad łusek i sera szwajcarskiego. Każdy ma ochotę czasami się wyżyć, czemu nie użyć tego cacka? To nie że drogie, amunicjożerne i strasznie głośne. Ma siłę. Pozwoli rozwalić każdego w mgnieniu oka, a granatnik zapewni dodatkową frajdę. Większa zabawa będzie, gdy „działo” będzie zdobyczne.

Ech, inna sprawa (a nie byłbym sobą, gdybym tego nie dodał), iż - oprócz walorów rozrywkowych i wojennych - wynalazek posiada pewne wartości techniczne, które to - jak każde - lubią się psuć, więc bohaterowie ufający temu cacku

mogą nagle zostać bez broni. Albo z bronią, która sama wypala. Granatnikiem na przykład.

3. Przeciążenie Sieci. Netrunnerzy nie mają łatwego życia - przeciążenie sieci, o jakim nikt jeszcze nie słyszał - remont serwerów, to gratka dla cyberprzestępców. W Sieci co prawda rządzi Netwatch, lecz i jego da się ominąć, a z lagów (opóźnień), jakie powstają w wyniku zmniejszonego przepływu danych umiętny netrunner stworzy zabójczą broń. Trzeba tylko nauczyć się na nich surfować jak na desce.

Włamy do cyberfortec również będą ułatwione, jako że - w celu zmniejszenia opóźnień - firmy powylaczały część programów chroniących. Można barwnie opisać pojawiające się i znikające programy, przerwy w ładowaniu, oraz opóźnione ściąganie danych. Wszystko to, na pewno nie ułatwi pracy netrunnerom (choć część z objawów można wykorzystać przeciwko programom obronnym).

Ach, nie zapominaj, iż operacje wylogowywania są kolejgowane, więc gdy Twój netrunner otrzyma wiadomość „jesteś 720 w kolejce”, w momencie gdy hellhound odgryza mu kawałek cyfrowego ciała.

CZĘŚĆ GŁÓWNA:

1. Fuzja Trauma Team - Biotechnica? Ach, trzon numeru - wielkie połączenie wielkich korporacji. Bardzo chce tego część zarządu Trauma Team (na pewno nie Bill Maury), Biotechnica ma pewne opory, lecz dzięki korzystnym dla niej umowom zapewne się zgodzi. Czy TT zależy tylko na nanotechnologii, oraz o co w tym wszystkim chodzi?

Może Trauma Team wcale nie jest takie „super” jak wszyscy uważają. Nanotechnologia jest niebezpieczna, a co jeśli w laboratoriach tej korporacji prowadzono badania na ludziach, z użyciem NanoHead - setki, tysiące zmarłych w cierpieniach. Cios dla firmy, próby tuszowania spraw, odejście Billa Maury'ego). Lecz teraz Bill pokaże światu lwi pazur i ujawni wszystkie te informacje światu. Do tego Trauma Team nie dopuści i zlecić może zabójstwo Billa. Biotechnica z kolei pragnie dowiedzieć się prawdy o kontrahencie. BG mogą więc chronić, bądź próbować zabić Billa (mowa o tym była już podczas opisu pierwszego newsa).

Cóż więcej, może to jest tylko ukartowane, w celu zwiększenia zainteresowania (a zamieszanie zawsze rodzi zainteresowanie) firmami, a Bill odszedł z własnej woli, w celu poprawienia sytuacji firmy. Tajne informacje, które ma przedstawić, to np. niegroźna, mała afera finansowa. Dodatkowo małe upozorowanie napadu i już notowania firm skoczą do góry.

Lecz co, jeśli np. BG zostaną wynajęci przez NCNTV do zdobycia wszelkimi siłami danych informacji, mogą posunąć się nawet do zabójstwa Billa, a wtedy wszystko ulegnie ogromnemu zagmatwaniu, gdyż firmy będą się nawzajem oskarżać, Biotechnica straci zaufanie do kontrahenta, który ma jakieś ciemne interesy, a na jaw wyjdą operacje TT.

A może to wszystko to zwykłe nieporozumienie i jedno z drugim nie ma nic wspólnego?

2. Kradzieże CHOOH2. A na cóż komu tyle paliwa? Czyżby rzeczywiście któryś boostergang zsyntetyzował coś lepszego, o lepszej wartości energetycznej niż CHOOH2, oraz o składzie innym niż rozcieńczone paliwo? Ano całkiem

możliwe, jeśli ktoś zajmował się tym od lat, a teraz produkuje paliwo, korzystając z kradzionego CHOOH2. BG mogą sprawę wykorzystać w kilka sposobów - mogą spróbować sprzedać informacje Biotechnice (o ile ich nie zabiją jej żołnierze i sami nie wezmą technologii zanim zdążą coś powiedzieć), mogą użyć specjalnych silników i tego paliwa (mogą je „pożyczyć” od boosterów, a silnik zamontować w Eight-ball) do wygrania wyścigu (jednakże prędkość to nie wszystko), wreszcie mogą porozumieć się z boosterami i otworzyć fabrykę nowego paliwa.

Jednakże niekoniecznie musi to być paliwo, równie dobrze boostergang może produkować na dużą skalę, świetny, tani, dobry, mocny i wysokoprocentowy alkohol! Jakież zdziwienie zagości na minach Graczy, gdy Ci odkryją nietrzeźwych pracowników fabryki „super-paliwa”...

3. Macrohard. Czy mała firma może zagrozić korporacji? Tak, o ile korzysta z jej rozwiązań i posiada wtyki w tymże. Macrohard może być całkiem sporą „pijawką” korzystającą z osiągnięć Microtechu. Duża korporacja podejrzewa przecieki, lecz ich wykrycie nie jest proste, ale od czego są BG związani z korporacją - zlecenie odnalezienia sprzedajnych pracowników nie będzie proste do wykonania, lecz sprytni i wygadani bohaterowie z całą pewnością sobie poradzą.

A może to wszystko jeden wielki szwindel, a Microtech wcale nie walczy z Macrohardem, lecz... pomaga mu. Stworzył z jednego oddziału swej korporacji oddzielną firmę, z której również będzie czerpał zyski (z osób, które rzekomo nie chcą kupować od Microtechu). To jest kolejna afra, która reporterzy mogą wykorzystać do podniesienia swojej rangi w NCNTV.

Netrunnerzy mogą wyciągnąć wiele informacji z fortecy Macrohardu, która nie będzie aż tak strzeżona jak Microtechu (aby nie zwracać uwagi)... Jednakże przy obecnych opóźnieniach trzeba będzie wykazać się nie lada umiejętnościami.

4. Problemy reporterów NCNTV. Ktoś tu ma pecha, albo ktoś kogoś nie lubi. Inne stacje telewizyjne celowo zabijają reporterów? Jeśli tak to dlaczego i jak to udowodnić. Motywy znaleźć nietrudno - wiele takich wypadków i NCNTV nie będzie miało chętnych do współpracy... Także - jest okazja do rozwiązania zagadki korporacyjnej.

Jak to nie będzie miała współpracowników? A dzielni BG, żądni zysku, czyż nie podejmą się takiej pracy? „Łatwe” robienie reportaży było opisane w newsie dot. stacji NCNTV.

Zaginiony reporter może mieć całkiem sporo informacji na temat Trauma Team, jednakże nagłe zaginięcie nie wróży nic dobrego, żona mówi wyuczoną formułkę, a tak naprawdę to reporter zaginął. Czyżby dopadła go zmora NanoHead? Jeśli tak, to należałoby połączyć dwa wątki: NCNTV i TT w jedną wartką przygodę.

NCNTV to nowa, młoda telewizja, z całą pewnością przyda jej się trochę rozgłosu, czemu więc nie upozorować kilku zdarzeń (np. wypadek autobusu?), BG mogą uczestniczyć w kilku takich „pozorowanych” akcjach jako reporterzy, bądź jako prowokatorzy. Należy tylko uważać by nic się nie wydało.

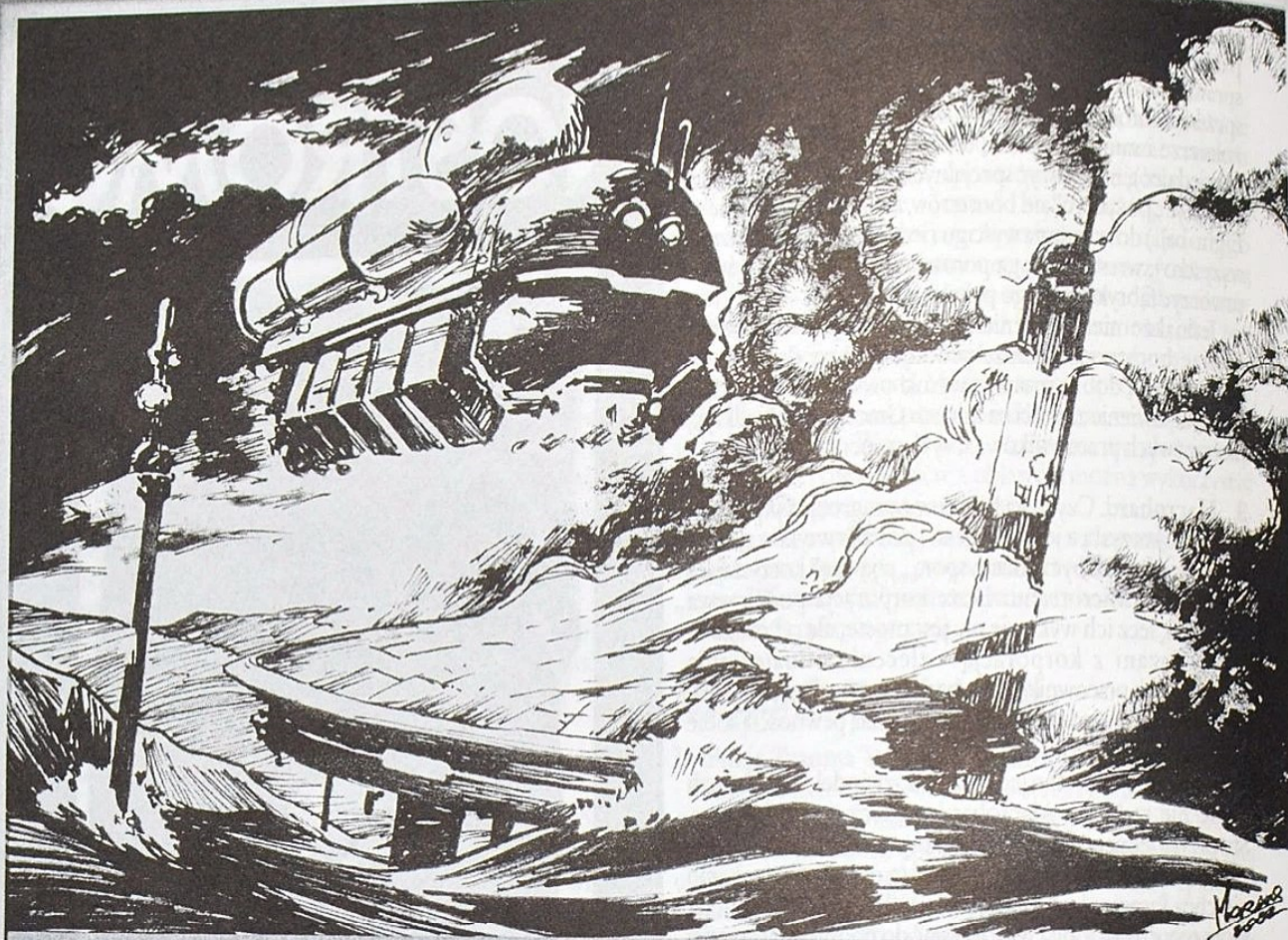
Internetowy Sklep z Grami

NOSTROMO



Niemal 3000 pozycji.
Na pewno znajdziesz coś
dla siebie.

www.nostromorpg.pl



ALTERNATYWNA RZECZYWISTOŚĆ CYBERUTOPIA 2060: PEŁNE ZANURZENIE

Łukasz Fiema

2060 A.D - sektor Oceania, głębia Rowu Tonga, 20:45pm

Mroczne odmęty Pacyfiku... Złowieszco spokojne, pomimo tego, że kilka tysięcy metrów wyżej szaleje sztorm, z każdą chwilą przybierający na sile. W tej zimnej, prawie zupełnie pozbawionej życia otchłani panuje ciemność, której od początku świata nie rozproszyły promienie słońca ani księżyca. Proste zwierzęce organizmy, mogące przetrwać potworne ciśnienie panujące na tej głębokości, uwijają się w pogoni za opadającymi z góry drobinami martwego planktonu. Wirujące i skręcające się półprzezroczyste twory, pozbawione zmysłu wzroku... Nagie skaliste zbocza, z rzadka porośnięte osobliwymi koloniami morskich żyłatek, biegną stromo w dół, jakby piekielna rozpadlina w oceanicz-

nym dnie ciągnęła się aż do samego środka Ziemi... Niespodziewanie odwieczny, spokój tego miejsca zostaje zakłócony, kiedy tuż przy samej krawędzi uskoku pojawiają się przyćmione światła halogenowych reflektorów, których blask potęguje się z każdą sekundą. Zaraz potem z ciemności wyłania się płaski, szary kształt podwodnego niszczyciela, niemal bezgłośnie przemierzającego pomiędzy skupiskami ostrych głazów. Ciągnie za sobą wyraźnie widoczną chmurę oleistych cząstek i odłamków metalu. Na uszkodzonym kadłubie fosforyzują kodowe oznaczenia: IF-01942. Pojazd bojowy Służby Bezpieczeństwa. Jasny promień bijący z jego reflektorów omiata wszystko dookoła gdy wykonuje gwałtowne zwroty. Tuż za nim, przez czarny welon, powoli rozpraszający się wśród lekko falującej wody, pędzą trzy mniejsze od niego, klinowate pojazdy. Zbliżają się nieubłaganie, nie dając się

zwięźle złożonym manewrom — ich atuty to szybkość i zwrotność. Są jak drapieżniki ścigające ranne zwierze. Dystans między ofiarą a myśliwymi zmniejsza się z każdą minutą. Uciekający pojazd na chwilę przyspiesza i schodzi głębiej, nurkując w podmorski kanion. Jego pilot zdaje sobie sprawę, że nie ucieknie. Jedyłą szansą ocalenia jest zejście tam, gdzie nieprzystosowane do większego ciśnienia ścigacze nie dosięgną go. Dwa mniejsze statki jednak wcale nie rezygnują jeszcze z pościgu. Są już bardzo blisko. Wystarczająco blisko by zaatakować. Sonary uciekającej jednostki rejestrują głucho, przytłumiony odgłos gdy superkawitacyjne ścigacze Sojuszu Północnego niemal równocześnie odpalają swoje torpedy. Wkrótce seria mdłych, nieregularnych rozbłysków oświetla skalne ściany, a dudniące echo eksplozji porusza spokojnymi dotychczas warstwami wody.

Grając w klasycznego CP2020 niejednokrotnie odczuwałem brak nawiązania w tym systemie do jednego ze szczególnie interesujących mnie aspektów rozwoju naszej cywilizacji technicznej. W żadnym z suplementów jakie pojawiły się na rynku praktycznie nie natrafiłem na powierzchnie nawet potraktowanie tematu jakim jest zdobywanie przez człowieka oceanów i eksploatacja ukrytych tam zasobów naturalnych. A przecież jest to temat który doskonale pasuje do przedstawionej w podręczniku wizji mrocznego świata przyszłości. Jakież ciekawe mogłyby być przygody, w których pojawiałyby się żądne zysku korporacyjne molochy walczące o dominację w głębinach, konflikty interesów prowadzące do niczym nie ograniczonych, widowiskowych starć nowoczesnych podwodnych wehikułów... nawet zmagania z samym tylko środowiskiem, tak przecież wrogim dla człowieka. Miałbym niekiedy ochotę zmienić ulice Night City na ciasne korytarze jakieś kolonii górniczej wrośniętej w dno Pacyfiku, te wszystkie samochody i przemykające nad głowami AV-ki na wielkie podwodne transportowce i małe, zwrotne hydrosferyczne myśliwce. Miałbym ochotę zostawić w domu wysłużonego Minami 10 (z którym nigdy się nie rozstaję), uzbroić się w ręczną wyrzutnię torped oraz kilka granatów fosforowych a potem zacząć się w pobliżu rafy koralowej, wśród lasu wodorostów i sprzątnąć tego denerwującego dupka z Arasaki, który urządził sobie polowanie na rekiny gdzieś u wybrzeży Nowej Zelandii...

Szkoda że nikt o tym nie pomyślał. Wyobraźcie sobie taką cyberpunkową podwodną sesję — odpowiednie oświetlenie, lekko zielonkawy półmrok.. Do tego oczywiście nieco monotonna, falująca muzyka, najlepiej własnoręcznie przetworzona na komputerze, tak by gdzieś w tle słychać było odgłos pracującego sonaru... Tam w głębinach jest cicho i spokojnie... Jeśli chcesz tu przetrwać, musisz nauczyć się wtopić w tą ciszę, cierpliwie czekając aż twoi prześladowcy odpłyną. Musisz nauczyć się wykorzystywać ciepłe i zimne warstwy wody, by pozostać niezauważonym. Musisz dbać o swój sprzęt, systemy podtrzymywania życia, zapas tlenu oraz paliwa, jeśli nie chcesz by ostatnią rzeczą jaką usłyszysz był trzask rozrywanego poszycia, i łoskot wdzierającej się pod ogromnym ciśnieniem wody.

I co teraz powiesz twarzą? Teraz możesz liczyć tylko na siebie. Wskocz do kokpitu swojego nowiutkiego hydrołotu Remora SV—4, wciśnij w gniazdo odtwarzacza ulubione chipy muzyczne — może te stare, nudnawe kawałki z rockiem chromatycznym z lat dwudziestych? Podkręć na maksa regulator głośności, pchnij do oporu przepustnicę i niech

strumieniowy napęd twojego pojazdu zagra pełną mocą! Jednak pamiętaj przy tym, że jeśli komuś ostatnio podpadłeś, lub jesteś niebezpiecznie blisko Zewnętrznej Strefy, już wkrótce możesz być zimnym trupem, w zadumie kontemplującym malownicze dno Pacyfiku... Tak, wiem że to nie jest klasyczny cyberpunk, ale co z tego? Skoro sesja miała być się podobać graczom i po jej zakończeniu wszyscy nie byłiby zadowoleni, to czemu nie można spróbować? Mam więc dla Was propozycję rozegrania kilku przygód (lub może nawet całej kampanii) w oceanicznych głębinach. Pewnie niektórzy powiedzą teraz, że tam pod wodą jest nudno — tylko ryby, wodorosty, ośmiornice... Oczywiście, ale pomyślcie też o zatopionych hiszpańskich galeonach z ukrytym od wieków złotem, tajemniczych starożytnych ruinach do których dostępu broń doborowe jednostki Służby Bezpieczeństwa, o skorumpowanych politykach, którzy pragną czerpać krociowe zyski z jedynego naprawdę dochodowego obszaru Ziemi, za plecami Rady Światowej tworzą swoje małe podwodne imperia... Pomyślcie morskich przemytników, potajemnie opatrujących górnicze kolonie w nielegalne dobra, o korsarzach głębin, napadających na konwoje przewożące surowce, maszyny i inne cenne towary... Sesje rozgrywane się w podwodnym świecie, można właściwie prowadzić nawet tak samo jak te, które dzieją się na powierzchni. Wystarczy tylko uwzględnić wszystko to, co wynika ze specyfiki środowiska będącego tłem rozgrywki. To doda im smaku i pomimo tego, że od strony treściowej nie będą się one może zbyt różnić od tych które prowadziłeś wcześniej, w oczach graczy będą na pewno inne. Spraw, by chcieli wziąć udział w tej przygodzie.

Nad Arkadią, stolicą nowego świata, zapada krótka podzwrotnikowa noc. Mimo to miasto, ogromne uporządkowane skupisko monumentalnych budynków, tętni życiem. Podobnie jak inne wielkie metropolie nie zasypia nigdy. Sznury pojazdów mknących zawieszonymi w powietrzu autostradami, wyglądają jak bezustannie płynące potoki światła.. Pośród drapaczni chmur, wyznaczonych korytarzami przesłizgują się aeroloty, a bijące blaskiem ulice pełne są ludzi, zajętych swoimi sprawami. Gigantyczne ekrany zawieszone ponad ulicami, rażą wzrok przechodniów setkami obrazów, zalewają falą kolorów... Jeden z nich gaśnie na kilka sekund, a wkrótce przy wtórze wzniosłej muzyki ukazuje się na nim wirująca złocista gwiazda na czerwonym tle. Po chwili symbol znika, a obraz na ekranie dzieli się na mniejsze części, z których każda ukazuje ujęcia oceanicznych platform, podwodnych kolonii, potężnych transportowych pojazdów sunących bezszelestnie w półmroku głębin. Zbliżenia na pełne dumy twarze ludzi mieszkających i pracujących na oceanicznym dnie. Pod każdym z tych obrazów rozbłyskują falujące, zielonkawe napisy. Litera jarząc się słabo przepływają przez całą szerokość ekranu: NEW ATLANTIS... SAMOBIEŻNA KOPALNIA „NIBIRU”... STACJA TRANSFEROWA „AQUARIUS”...

Przenieś graczy w otchłanie mórz i oceanów. Stwórz realistyczną, przekonującą wizję podwodnego świata który w XXI wieku staje się nowym domem dla człowieka. Świat ten różni się znacznie od rzeczywistości znanej zwykłym, szarym ludziom żyjącym na powierzchni, pod ochronnym kloszem technologicznej utopii stworzonej przez Radę Światową. Jedynie Wewnętrzna Strefa — wąski, stosunkowo dobrze za-

gospodarowany pas szelfu kontynentalnego — znajduje się pod pełną kontrolą Władzy Ludowej. Nieco dalej, tam gdzie dno oceaniczne gwałtownie się obniża a światło słoneczne blednie, by całkiem zgasnąć, nie ma miejsca dla wygodnych, rozleniwionych obywateli. Tam potrzebni są odważni, pomysłowi ludzie potrafiący pracować w trudnych warunkach, niejednokrotnie z narażeniem życia. Poza nielicznymi, odciętymi od świata placówkami Służby Bezpieczeństwa, chroniącymi głębokie instalacje wydobywcze, Zewnętrzna Strefa jest obszarem gdzie panuje niczym nie ograniczona anarchia. W ciemności wiecznej nocy ukrywają się doskonale uzbrojeni rebelianci, walczący o dominację zarówno z Państwem jak i z resztkami megakorporacji lat dwudziestych, które po klęsce systemu kapitalistycznego zeszły pod wodę i zamieniły się w niewielkie feudalne imperia. Politycy, zdradzający ideały systemu dla którego niegdyś pracowali, zbiegli przestępcy, wygnańcy oraz dobrowolni emigranci... Każdy z nich znalazł tam miejsce dla siebie. Niektórzy byli na tyle sprytni, by całkiem nieźle się urządzić i zapanować nad skrawkami morską dna jako wszechwładni dyktatorzy.

KOLONIZACJA OCEANÓW

2060 A.D - sektor Oceania, strefa Nowej Kaledonii, 5:10am

Ryk odrzutowych silników, jak pomruk nieubłaganej nadciągającej burzy, rozbrzmiewa coraz głośniejszą wśród powoli rozpraszających się nocnych ciemności. Lśniące szpady światła przebijają ciężkie, skłębione chmury, wiszące nisko nad spokojną powierzchnią oceanu. Mgła snująca się leniwie ponad taflą wody ucieka na boki, kiedy z mlecznobiałych oparów wyłania się niewyraźny, masywny kształt. Potężny transportowy AV-12 nieruchomieje w powietrzu, zawisając kilkanaście metrów nad falami, roztrącanymi gwałtownym podmuchem gorącego wiatru. Przez chwilę nic się nie dzieje... lecz po jakimś czasie gdzieś niżej, w głębinach, rozbłyskuje błękitna, zielonkawa poświata, potęgująca się z minuty na minutę, w miarę jak źródło niezwykłego blasku zbliża się ku powierzchni. Pojawiają się pierwsze pęcherze gazu, a woda zaczyna burzyć się i pienić. Wkrótce świst pary i ryk sprężonego powietrza zagłusza łoskot silników transportowca, gdy z kipiących odmętów, jak pradawna morska bestia, wyłania się ogromna platforma łącznikowa stacji transferowej „Aquarius”. Służa zdolna pomieścić średniej wielkości tankowiec rozsuwa się powoli, niczym szczęki potwora pragnącego pochwycić swoją ofiarę. Zanim jeszcze górna część mechanicznego monstrum zdąży rozsunąć w całości, pomiędzy skrzydłami wrót rozbłyskuje pulsujący obrys lądowiska. Wewnątrz, w ostrym blasku reflektorów, tłum techników uwija się przy gotowych do startu pojazdach. Rampy dźwigów odchylają się na bok i pierwsze maszyny ciężko podnoszą się w górę. Rój pojazdów stopniowo opuszcza swoje miejsca. Prywatne i rządowe aeroloty, śmigłowce, stożkowate moduły pasażerskie zmierzające ku niskiej orbicie... wszystkie szybko znikają w chmurach. Kiedy symbole świetlne poniżej zmieniają się, oczekujący transportowiec zaczyna opadać i majestatycznie osiada na wskazanym lądowisku. Nieruchomieje, przytrzymany tytanowymi klamrami, wysuniętymi z płyty na której

spoczął. W ciągu dziesięciu minut wrota zostają zamknięte, a platforma zaczyna zanurzać się w odmętach, rozpoczynając swą podróż ku stacji macierzystej. Wkrótce nad powierzchnią oceanu znów panuje niczym nie zmącona cisza i spokój. Znad linii horyzontu dźwiga się purpurowa tarcza słońca...

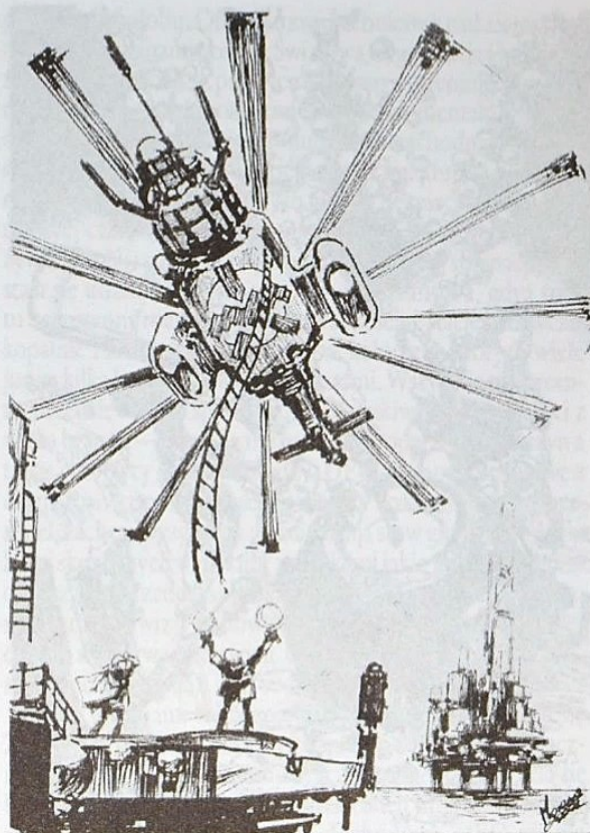
Kiedy rozwój przemysłu nabierał coraz większego tempa, stało się jasne że nieubłagane kurczące się zasoby naszego globu już wkrótce zostaną poważnie ograniczone. Niegdyś największe lądowe złoża ropy naftowej, węgla oraz rudy niektórych metali, na początku XXI wieku były już praktycznie na wyczerpaniu. Rabunkowa gospodarka uskuteczniła przez większość żądną zysku korporacji nie miała wiele wspólnego z ekonomicznym wykorzystaniem zasobów matki Ziemi, a dodatkowo doprowadziła do tego, że świat stanął na krawędzi katastrofy ekologicznej na niespotykaną skalę. Wychodząc z założenia, że na człowieka czekają niezmierzone otchłanie kosmosu, nie przejmowano się wtedy zbyt spustoszeniami jakie były skutkiem dynamicznego rozwoju Ziemskiej cywilizacji technicznej. Jednak teraz, w roku 2060, podejście do rzeczy zmieniło się zupełnie. Przestrzeń kosmiczna jest miejscem zbyt wrogim dla człowieka i zbyt trudnym do zagospodarowania, by za wszelką cenę próbować ją ujarzmić. Poza tym uświadomiono sobie, że nie ma właściwie potrzeby sprowadzania surowców spoza Ziemi — nasza planeta skrywa w swym wnętrzu jeszcze wiele bogactw naturalnych, trzeba tylko umieć je znaleźć i wykorzystać. Jedynym wyjątkiem jest Księżyc. To ciało niebieskie jest naszym najbliższym sąsiadem, a poza tym jest to jedyne miejsce gdzie bezpiecznie można było rozbudować przemysł ciężki. Inna sprawa, że na naszym naturalnym satelicie znajdują się duże zasoby deuteru i trytu — ciężkich izotopów wodoru występujących na Ziemi jedynie w niewielkich ilościach. Błękitny glob ma jednak nadal do zaoferowania bardzo wiele. W roku 2038 rozpoczęła się kolonizacja mórz i oceanów. Te ogromne, praktycznie niezbadane dotychczas obszary stanowią dziś prawdziwe wyzwanie dla odrodzonej ludzkości. Są niewyczerpanym źródłem surowców, żywności, oraz wielu substancji pochodzenia organicznego, wykorzystywanych w chemii i medycynie. Na oceanicznym powstają zautomatyzowane kopalnie, podwodne fabryki przetwarzające bogate w białko glony i algi, a w miejscach aktywności geologicznej budowane są elektrownie geotermiczne dostarczające energii rozwijającym się koloniom. Głębiną stały się teraz miejscem, którym niegdyś, jeszcze w mrocznych latach dwudziestych, była przestrzeń kosmiczna — pograniczem. Do pierwszych podwodnych miast oraz osiedli ściągają tłumy tych, którym obrzydło uporządkowane, pozbawione trosk życie na powierzchni i którzy pragną swą pracą wspierać Państwo w wysiłkach mających na celu udostępnienie ludzkości morskich odmętów. Jeśli więc uważasz, że możesz coś zrobić dla dobra społeczeństwa, jeśli czujesz się niepotrzebny, jeśli chcesz by Twoje życie zostało odmienione przez trud budowy nowego świata, przyłącz się do nas. Zostań pionierem nowej ery!

New Atlantis była jednym z cudów współczesnego świata. Ogromna podwodna metropolia, zbudowana pięćdziesiąt metrów pod powierzchnią oceanu, wyglądała niczym drogocenny klejnot wykonany z kryształu i szlachetnych metali, zatopiony w ciepłych wodach Pacyfiku. Niemal każdy, kto pierwszy raz miał okazję ją ujrzeć, długo nie mógł oderwać wzroku, starając się zatrzymać w pamięci ten wi-

dok. Wielobarwne ławice ryb, przepływające pomiędzy konstrukcjami z tytanu i aluminium, przezroczyste kopuły habitatów, szklarnie hydroponiczne wypełnione soczyscie zieloną tropikalną roślinnością, skąpaną w blasku fluorescencyjnych reflektorów. Podwodne wiszące ogrody, produkujące żywność i tlen... Dziesiątki niewielkich pasażerskich hydrołotów SV przemykających w półmroku morskich głębin, wyglądających z daleka jak delikatnie pulsujące punkty światła... Podłużne kształty błyszczących rzędami okien transportowców, unoszących się ponad miastem lub cierpliwie oczekujących na rozładunek przy węzłach cumowniczych — wszystko to powodowało, że stolica sektora Oceanii urzekła swoim pięknem. Prawie osiemdziesiąt tysięcy ludzi mieszkało w tym podwodnym raju, pośród bogactwa morskiej fauny i flory. Miasto było całkowicie samowystarczalne, czerpiąc z bogactw oceanu wszystko co było mu niezbędne do przetrwania i rozwoju. Eksperci związani z najprzeróżniejszymi gałęziami nauki — hydrobiolodzy, inżynierowie molekularni, geofizycy... wszyscy byli dumni ze swych osiągnięć, które umożliwiły powstanie tego technologicznego pomnika ludzkiej dominacji w głębinach.

Wiadomo wszystkim, że środowisko wodne nie jest zdecydowanie przeznaczone dla człowieka i podobnie jak przestrzeń kosmiczna potrafi uśmiercić w bardzo krótkim czasie jeśli ludzki organizm nie jest odpowiednio chroniony przed jego wpływem. Z drugiej jednak strony morza i oceany, będąc siedliskiem bujnie rozwijającego się życia, nie są nam aż tak wrogie jak jałowa międzyplanetarna pustka. Nie zmienia to jednak faktu, że człowiek schodząc w głębinę zmuszony jest zabrać z sobą część świata, w którym wyewoluował — specyficzną mieszaninę gazów, zwaną popularnie powietrzem. Właściwie istotne jest jedynie to, by zapewnić płucm dostateczną ilość tlenu zawartego w owej mieszance, równocześnie pilnując, by w zamkniętej przestrzeni stężenie wydychanego dwutlenku węgla nie przekroczyło krytycznej granicy. Z tego więc powodu, jeśli akurat nie nurkujemy z akwalungiem tylko znajdujemy się na pokładzie jakiegoś wehikułu podróżującego pod wodą, po prostu nie opłaca się przechowywać sprężonego powietrza, którego blisko 78% stanowi przecież azot. Wystarczy tylko usuwać dwutlenek węgla, zastępując go czystym tlenem. Problem zaczyna się kiedy chcemy zejść na większe głębokości. Trzeba posiadać odpowiednio zbudowany pojazd, którego kadłub zdolny będzie wytrzymać ogromne ciśnienie hydrostatyczne. Konieczne są źródła energii, dostarczającej światła, ciepła i zasilającej systemy podtrzymywania życia. Im dłużej pragniemy zostać pod wodą, tym bardziej muszą one być wydajne. Jeśli natomiast chcemy pozostać tam naprawdę długo, musimy zabrać ze sobą zapasy żywności, lub posiadać odpowiednie warunki do jej produkowania. Warunki takie najlepsze są tam, gdzie dociera jeszcze dostateczna ilość promieni słonecznych. Z tego wynika więc, że podwodne osiedla, które chcą w dużej mierze posiadać własne źródła żywności, powinny być lokalizowane głównie na obszarze szelfu kontynentalnego, czyli w miejscu określonym mianem wewnętrznej strefy.

W drugiej połowie XXI wieku dolną granicę budowy dużych podmorskich habitatów stanowi głębokość około 50 metrów, czyli maksymalna głębokość na jakiej może rozwijać się koralowiec. Dlatego właśnie obszar rozbudowy struktur mieszkalnych w strefie wewnętrznej nazywany jest popularnie „strefą koralową”, niezależnie od geograficznego poło-



żenia czy też innych czynników. Na niewielkich głębokościach, zwłaszcza na obszarach okolorownikowych, umożliwia to budowę podwodnych szklarni, w których uprawia się lądową roślinność. Szklarnie takie, jeśli są tylko odpowiednio duże, mogą stanowić główne źródło tlenu dla kolonii. Uprawiać można owoce cytrusowe, różne odmiany zbóż... słowem większość z tych rzeczy które rosną na powierzchni. Oprócz tego w „strefie koralowej” można również hodować zdadne do przetworzenia odmiany morskiej fauny i flory, głównie bogate w białko algi. Morskie glony są głównym surowcem podwodnego przemysłu chemicznego, farmakologicznego i spożywczego. Stanowią źródło rzadkich substancji organicznych oraz witamin. Używane są także jako naturalny nawóz i karma dla zwierząt hodowlanych.

Jednak budowane przez człowieka konstrukcje nie powstają jedynie w tej stosunkowo wąskiej strefie, którą właściwie można nazwać samym szczytem światowego oceanu. Głębin rozciągające się poniżej obszaru szelfu kontynentalnego również są zasiedlane, ale trudności techniczne z tym związane, a co za tym idzie wysokie koszty, są powodem dla którego na większych głębokościach nie ma właściwie rozległych kompleksów mieszkalnych. Ponadto właściwie nie istnieje obecnie potrzeba ściągania ludzi do mrocznych, pozbawionych światła otchłani, gdzie panuje wieczna noc rozpraszana tylko blaskiem reflektorów. Inna rzecz, jeśli chodzi o takie struktury jak kopalnie, fabryki czy zasilające je siłownie. Znajdować się one mogą nawet na głębokości dochodzącej do 6000 metrów. Większość tych konstrukcji jest zautomatyzowana, ale niektóre z nich wymagają nadzoru stałego personelu technicznego. Praca w takich miejscach jest trudna i monotonna, ale Państwo sowiecie wynagradza tych, którzy decydują się ją podjąć. Ludzie tam zatrudnieni nie opuszczają praktycznie pancernych, odciętych od zewnętrznego środowiska schronów, w których mieszkają przeważnie wraz ze swoimi rodzi-



nami. Wymiana personelu takich głębinowych placówek następuje średnio co sześć miesięcy. Przebywającym tam ludziom regularnie dostarcza się żywność i wszelkie inne niezbędne produkty cywilizacji, natomiast łączność ze światem zapewniona jest dzięki terminalom dającym dostęp do globalnej sieci poprzez łącza światłowodowe.

Kolonii głębinowych nie buduje się jednak gdzie popadnie. Jest wiele czynników decydujących o lokalizacji każdego z podwodnych obiektów — niezależnie od tego czy chodzi tu o stację badawczą, osadę górniczą czy też o wielki kompleks przemysłowy. Jeśli chodzi o podmorskie kopalnie, sprawa jest prosta. W przypadku szelfu kontynentalnego najpierw w rejon poszukiwań nowych złóż surowców wysyła się jednostki nawodne oraz śmigłowce, które zrzucają dużą ilość miniatury sond geologicznych. Sondy te, przypominające kształtem torpedy, po wyrzuceniu rozpędzane są przez silnik raketowy dużej mocy. Szybko osiągają dno, gdzie uruchamiana jest głowica wiertnicza, umożliwiającą urządzeniu wnikięcie w podłoże i jego znaczną penetrację. Podczas poszukiwań na większych głębokościach stosowana jest dokładnie ta sama procedura, jednak sondy wyrzucane są z pojazdów podwodnych przemieszczających się tuż nad dnem. Tym sposobem odkrywano są jednak tylko złoża znajdujące się stosunkowo płytko — dokładniejsza analiza geologiczna wymaga dokonania normalnych wierceń, prowadzonych przez pływające po dnie statki samobieżne albo statki nawodne posiadające wieże wiertnicze.

Instalacje głębinowe potrzebują znacznych ilości energii. Praktycznie każdy podmorski kompleks ma własne zasilanie. Jego podstawowym źródłem bywa zwykle reaktor nuklearny, choć problemy z przechowaniem oraz utylizacją radioaktywnych odpadów powodują, że tego typu generatorów nie stosuje się zbyt chętnie ale w większości przypadków nie ma innego wyjścia. Na wydajne i czyste, ale kosztowne w eksplo-

atacji reaktory fuzyjne mogą sobie pozwolić tylko największe kolonie oraz nieliczne podmorskie miasta, takie jak New Atlantis czy Nauru City. Wszędzie tam gdzie tylko jest to możliwe korzysta się z alternatywnych źródeł energii, takich jak ogniwa wodorowo-tlenowe, dryfujące kolektory słoneczne albo energia wnętrza Ziemi. Ostatnie rozwiązanie stało się najbardziej popularne. Dlatego ośrodki przemysłowe bardzo często lokalizowane są w okolicy o dużej aktywności geologicznej. Szczególnie atrakcyjne bywają obszary na pograniczu płyt tektonicznych, oraz strefy występowania podwodnych wulkanów. Nowoczesne siłownia geotermiczna ulokowana w takim właśnie miejscu potrafi całkowicie zaspokoić potrzeby znajdującej się w pobliżu kopalni oraz należących do niej habitatów i przetworni. W początkowym okresie zasiedlania głębin najczęściej elektrowni tego rodzaju rozmieszczono u wschodnich wybrzeży Nowej Gwiney oraz wzdłuż Rowu Mariańskiego. Obecnie stanowią one potężną sieć energetyczną, zasilającą niemal połowę sektora Oceanii.

Przetwarzanie człowieka pod wodą, zwłaszcza na dużych głębokościach, zależy od ochrony, jaką zapewnia naszemu kruchemu organizmowi technologia. Dlatego każda dobrze zaprojektowana instalacja posiada po kilka rezerwowych systemów podtrzymywania życia, uruchamianych automatycznie przez centralny komputer w momencie wykrycia awarii. Wypadki zdarzające się najczęściej związane są z nagłą utratą hermetyczności przez budowlę. Może to tego dojść na skutek wstrząsów sejsmicznych, wewnętrznej eksplozji albo uderzenia szybko poruszającego się obiektu o dużej masie, jakim może być rozpędzony pojazd. Jeśli nastąpi naruszenie zewnętrznej powłoki ochronnej, którego efektem będzie dehermetyzacja wnętrza, standardową procedurą jest natychmiastowe opuszczenie grodzi działowych, odcinających zagrożone sektory. Podobnie postępuje się w przypadku wybuchu pożaru, niemożliwego do opanowania w normalny sposób, czyli przy pomocy urządzeń gaśniczych. Ogień w zamkniętym kompleksie podmorskim stanowi ogromne zagrożenie, gdyż szybko wysysa z pomieszczeń drogocenny tlen, skazując ludzi na śmierć przez uduszenie. Ci, którzy nie zdążą na czas opuścić odcinanej części habitatu, nie mają zwykle żadnych szans na przeżycie. Podczas awarii na dawnych okrętach podwodnych właśnie w taki sposób zginęło wielu marynarzy.

Sposób konstruowania oceanicznych osiedli jest zależny od ich przeznaczenia oraz lokalizacji. Wszystkie kolonie zbudowane na szelfie kontynentalnym mają postać kopuł z metalicznego szkła, pod którymi ludzie prowadzą normalne życie, zupełnie tak jak na powierzchni. Niewielka osada to zwykle pojedyncza kopuła o średnicy nie przekraczającej 200 metrów. Małe miasta głębinowe to zespół kilku takich kopuł, połączonych ze sobą tunelami transportowymi. Dwie wspólczesne morskie metropolie składają się natomiast z przestronnej centralnej hemisfery, mającej średnicę nieco ponad 800 metrów, otoczonej pierścieniem swoich pomniejszych kopii. Kolonie górnicze, zwłaszcza te położone na większych głębokościach, najczęściej mają tylko niewielką część instalacji umieszczonych ponad dnem morskim. Są to głównie słusy powietrzne, węzły cumownicze dla transportowców oraz magazyny. Reszta instalacji znajduje się poniżej. Jest to bardzo praktyczny sposób umieszczania stref mieszkalnych, gdyż kilkaset metrów skały stanowi znacznie lepszą ochronę niż kilka metrów betonu czy kilkanaście centymetrów stali — niezależnie od tego czy chodzi o wstrząs sejsmiczny czy o uderzenie torpedy. Na całym obszarze Zewnętrznej Strefy,

gdzie każdy nieznaną okręt postrzegany jest jako potencjalny wróg, nie brakuje chętnych do osiedlania się w takich miejscach. Praktycznie jedyną rzeczą mogącą z zewnątrz zagrozić tego rodzaju kolonii jest taktyczna broń nuklearna dużej mocy. Stały napływ emigrantów przyczynia się do szybkiego rozwoju kopalni, która wkrótce zamienia się w dużą osadę. Ludzie tutaj zatrudnieni żyją wewnątrz podziemnych habitatów, które powstają przez wykucie przestronnych komór, połączonych ze sobą długimi korytarzami. Niektóre z takich hal, utworzonych w wyniku poszerzenia naturalnych jaskiń, są na tyle duże, że możliwe jest w nich budowanie normalnych kilkupiętrowych domów, tak jak czyni się to na stałym lądzie. Powstają w ten sposób całe górnicze miasta. Pracownicy kopalni mieszkają w nich znacznie wygodniej niż w standardowo zaprojektowanych habitatach, przeznaczonych dla takiej samej ilości personelu. Jeśli kolonia ma dostęp do wystarczająco wydajnego źródła energii, na sklepieniu groty często umieszczane są ogromne panele lamp fluorescencyjnych. Umożliwia to uprawę roślin, będących dodatkowym źródłem tlenu oraz świeżej żywności. Największym górniczym kompleksem zbudowanym na tej zasadzie jest osada głębinowa Milton's Rock — niezależny zespół kopalni, położony u wybrzeży wyspy Attu, w południowej części Morza Beringa. Wydobywa się tam rudę miedzi, żelaza oraz kadmu, a także pozyskuje niewielkie ilości deuteru. Pod dnem morskim umieszczone jest także wiele baz wojskowych należących do rebeliantów oraz dynastii oceanicznych. Szczególnie dużo posiada ich Arasaka Dynastia, której strefa wpływów obejmuje większą część zachodniego obszaru Basenu Północnopacyficznego. Bazy te są doskonale ukryte, a dodatkowo wyposażono je w nowoczesne urządzenia zakłócające, które praktycznie uniemożliwiają ich lokalizację.

Aby utrzymać stałe tempo rozwoju gospodarczego, umożliwiając szybkie przenoszenie towarów oraz ludzi pomiędzy odległymi koloniami, w najbliższych latach planuje się budowę sieci torów magnetycznych, łączących ze sobą główne oceaniczne metropolie. Nowoczesne wagony Maglevu III zamknięte w hermetycznych tunelach zbudowanych z nanopolimeru i rozwijające prędkość prawie 700 km/h będą stanowić poważną konkurencję dla najszybszych nawet frachtowców. Budowa takich kolei ograniczona jest jednak tylko do szelfu kontynentalnego. Pierwsza linia tego rodzaju już powstała, a pociągi kursujące na trasie New Atlantis—Nauru City zapewniają wydajny transport między tymi dwoma miastami.

PODWODNA RZECZYWISTOŚĆ

Zwykły obywatel, który całe swe życie spędził w jednym z tych wielkich, bezpiecznych miast na powierzchni jest zazwyczaj przekonany o absolutnej władzy, jaką Rada Światowa rozciąga nad naszą planetą. Dzień po dniu karmiony państwową propagandą uważa, iż wszystko znajduje się pod ścisłą kontrolą, wszystko jest doskonale zaplanowane i dokładnie takie jak powinno być. Jeśli chodzi o stały ląd trudno raczej zauważyć, że nie jest to do końca prawdą. Człowiek ten całkowicie jednak zmieniłby zdanie, gdyby zdawał sobie sprawę z sytuacji jaka panuje na obszarze trzech czwartych

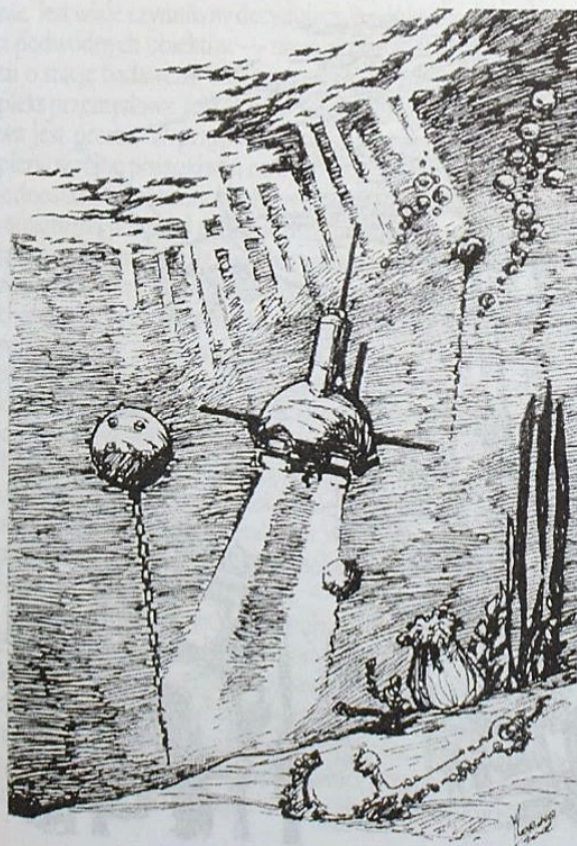
powierzchni globu. Oficjalne zwierzchnictwo nad ziemskimi morzami i oceanami posiada Światowa Organizacja Oceaniczna (UEO), jednak w praktyce Państwo utrzymuje w swych rękach jedynie większość stref szelfu kontynentalnego oraz sektor Oceanii, obejmujący południowo-zachodnią część Pacyfiku. Wszystkie podmorskie habitaty znajdujące się w tym rejonie są miejscami, w których można bezpiecznie i wygodnie żyć, czerpiąc zyski z górnictwa, handlu albo produkcji żywności. Nie oznacza to jednak postępującej stagnacji, jaka stała się udziałem większości obywateli Państwa, gdyż trwa tu bezustanny rozwój. Budowane są kolejne stacje badawcze, kopalnie i farmy. Zakłada się nowe kolonie, z których wiele już za kilka lat będzie dużymi miastami. Wszystkie te ogromne przedsięwzięcia sprawiają, że poszukiwani są specjaliści z wielu branż — głównie inżynierowie, operatorzy maszyn a także geofizycy i hydrobiolodzy. UEO zdając sobie sprawę z ciągle rosnącego zapotrzebowania na wykwalifikowany personel, zachęca wszystkich do osiedlania się w głębinach. Wielu ludzi skuszonych wysokimi zarobkami jakie gwarantuje praca tutaj, ale przede wszystkim przedstawianą przez Państwo romantyczną wizją budowy współczesnego pogranicza, decyduje się zerwać ze swym dotychczasowym życiem i zamieszkać pod wodą.

Poza granicami tej bezpiecznej enklawy rozpościera się Zewnętrzna Strefa — obszar bezprawia i anarchii, w znacznej mierze nie kontrolowany przez nikogo, gdzie strzela się bez ostrzeżenia a prowadzenie wszelkich interesów jest zarówno ryzykowne jak i bardzo dochodowe. UEO nie ma żadnego wpływu na to, co się tam dzieje. Precyzyjny nadzór satelitarny nie sprawdza się w przypadku obserwacji obiektów znajdujących się na większych głębokościach. Warunki te sprzyjają więc wszystkim szumowinom, wywrotowcom i awanturnikom, pragnącym pozostać w ukryciu.

Przed wszystkim znaleźli tam schronienie ci, którzy jeszcze pół wieku temu byli u szczytu władzy i trzymali świat w



swych rękach — przedstawiciele dawnych finansowych mo-
lochów. Kiedy w roku 2030 w Afryce Centralnej wojska WED
stanęły przeciwko siłom ostatnich niezależnych megakorpora-
cji, miażdżąc ich militarną potęgę, upadek dotychczasowe-
go porządku stał się dla wszystkich oczywisty. Nim jednak
ostatecznie legł w gruzach kapitalistyczny system wyzysku,
od dziesiątków lat trzymający Ziemię w uścisku swych szpo-
nów, najwięksi magnaci biznesu zdążyli sobie przygotować
drogę ucieczki. Jak szczury opuszczające tonący okręt w chwili
zagrożenia pozornie zniknęli ze sceny. W zamieszaniu jakie
ogarnęło wówczas naszą planetę trudno było ścigać ich wszyst-
kich. Wielu upozorowało swą śmierć, inni po prostu przepa-
dli bez śladu. Całe korporacyjne rodziny, członkowie zarządu
oraz najgorliwsi poplecznicy dawnej elity wymykali się ze
swych okazałych rezydencji i biur. Mając niemal nieogranic-
zone środki techniczne mogli przygotować sobie schronie-
nie tam, gdzie surowa ręka sprawiedliwości nie mogła już ich
dosięgnąć — w oceanicznych głębinach. Głównym jednak
powodem, dla którego zdecydowali się właśnie tam prze-
nieść było przekonanie o nadchodzącej apokalipsie, nieuchron-
nym upadku całej ludzkiej cywilizacji, będącym efektem woj-
ny termonuklearnej, której upiorne widmo nawiedziło wów-
czas pogrążony w chaosie świat. Gdyby uwolniono choćby
niewielką część śmiercionośnego arsenału jakim dysponowa-
ły niegdyś mocarstwa, żadna istota na powierzchni nie
mogłoby przetrwać. Po opadnięciu radioaktywnego pyłu z
trujących oparów miała się wyłonić jałowa, martwa planeta
na której przez długie tysiące lat nie pojawi się życie. Na
szczęście ten scenariusz nie sprawdził się. Od tamtych wyda-
rzeń minęło ponad trzydzieści lat. Teraz nowa generacja żyje
w czystym, nieskażonym toksycznymi odpadami świecie ma-
jąc nad głową błękitne niebo i zregenerowaną warstwę ozo-
nową. Jednak głęboko pod wodą wciąż mieszkają ci, którzy
wówczas się tam schronili. Nie chcąc zaakceptować zmian



które zaszyły, nienawidząc nowego porządku, wolą pozostać z
dala od słonecznego światła, w mroku wiecznej nocy. Przez
trzy dekady mieli wystarczająco dużo czasu by jeszcze lepiej
się ukryć i odbudować swą potęgę. Podzielili między siebie
znaczą część oceanicznego dna, tworząc rozległe strefy wpły-
wów. Dziedziczna władza, sztywna hierarchia oraz sposób
sprawowania kontroli nad tymi obszarami upodabnia je do
średniowiecznych księstw feudalnych. W ten właśnie sposób
powstała pierwsza, najpotężniejsza siła licząca się obecnie w
podwodnym świecie — dynastie oceaniczne. Choć w zasa-
dzie razem stanowią one jednolity front przeciwko globalnej
dominacji Państwa to jednak bezustanne napięcia, których
przyczynami bywają najczęściej sprzeczne interesy, prowadzą
do nieuchronnych konfliktów. Nierzadko powody wzajem-
nej nienawiści pomiędzy zwalczającymi się od lat rodami,
sięgają jeszcze ich korporacyjnej przeszłości. Zawiązywane i
zrywane są sojusze, trwają lokalne potyczki oraz regularne
bitwy w których udział biorą dobrze opłacani najemnicy.
Walcząc dla jednej z tych rodzin można bardzo szybko zo-
yskać prawdziwą fortunę, a nawet w zależności od zasług otrzy-
mać pewne przywileje czy zaszczytne stanowisko.

Drugą znaczącą siłą jest Sojusz Północny — rebelianci,
próbujący utworzyć własną podwodną cywilizację. Według
niektórych rządowych analityków populacja ich kolonii jest
znacznie większa niż wynika to z opracowanych przez wy-
wiad raportów. Przez długi czas Państwo lekceważyło ich
obecność, ale z roku na rok stawało się coraz bardziej oczy-
wiste, że są doskonale zorganizowani i mogą stanowić po-
ważne zagrożenie. Jest to społeczność konserwatystów pra-
gnących powrotu do dawnego porządku, takiego jaki istniał
na początku XXI stulecia. Ich przywódcy uważają, że ludz-
kość na powierzchni zabrnęła w ślepy zaułek, pogrążyła się w
stagnacji i zmierza ku ostatecznemu upadkowi. Zdają sobie
jednak sprawę z tego, że owe fatalne w skutkach zmiany się
już dokonały i w najbliższym czasie nie ma możliwości by je
odwrócić. Chcą więc zacząć wszystko od nowa, by w końcu
zrealizować długoterminowy plan ogarnięcia swoimi wpły-
wami całego globu. Pierwszymi buntownikami jawnie wy-
stępującymi przeciwko Radzie Światowej byli mieszkańcy
podwodnych stacji badawczych, budowanych jeszcze w la-
tach dwudziestych. Kiedy na powierzchni trwało usuwanie
ostatnich pozostałości minionej epoki a świat jednoczył się
zrzucając jarzmo kapitalizmu, masowo dołączali do nich
wszyscy niezadowoleni z takiego obrotu rzeczy. Byli wśród
nich chciwi politycy oraz wielu wybitnych naukowców, któ-
rzy woleli obrócić się przeciwko Władzy Ludowej zamiast
służyć jej swą wiedzą dla wspólnego dobra ludzkości. Rebe-
lianci za wszelką cenę stara się nie dopuścić do tego, by Pań-
stwo narzuciło swą hegemonię mieszkańcom oceanów. Ata-
kują więc wysunięte placówki Służby Bezpieczeństwa, niszc-
czą instalacje wydobywcze i centra łączności a nawet doko-
nują śmiałych rajdów na obiekty znajdujące się przy samej
granicy Zewnętrznej Strefy. Mówi się też, że na różne sposo-
by wspierają oni lądową Opozycję. Z informacji jakie posiada
wywiad wynika, iż liczne bazy Sojuszu znajdują się za pół-
nocnym kołem podbiegunowym. Wyjątkowo trudno je wy-
śledzić, gdyż podczepiane są pod dryfującym pakiem lodo-
wym lub nawet pod główną częścią lodowej skorupy Arkty-
ki.

Większość głębinowych habitatów znajduje się pod kon-
trolą którejś z tych dwóch potęg, jednak cała reszta będąca
poza obszarem ich wpływów posiada absolutną autonomię.

Dziesiątki małych przetwórci, kopalni oraz fabryk rozmieszczonych na całym dnie są własnością ludzi którzy tam mieszkają. Niektóre z takich niezależnych kolonii kierują się zasadami demokracji, inne zorganizowane są w oparciu o rodzinne lub religijne wspólnoty, a część to po prostu miejsca gdzie prawo stanowi brutalna siła.

SPRZĘT I LUDZIE, CZYLI JAK PRZETRWAĆ

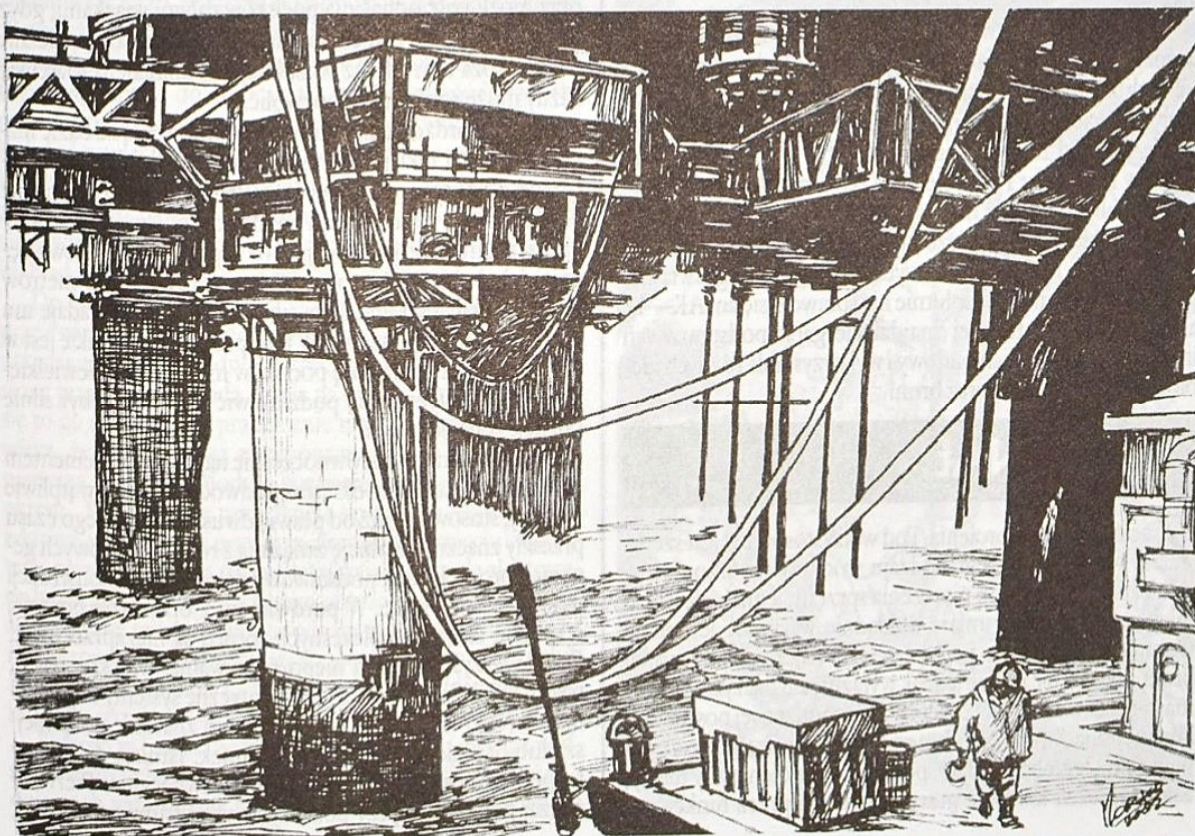
Bez wsparcia jakiego naszemu kruchemu organizmowi zapewnia technologia, bez swoich skomplikowanych urządzeń, człowiek zanurzony w wodzie już po kilku minutach jest martwy. Najważniejszym z problemów jest brak powietrza, a na większej głębokości miazdzące ciśnienie hydrostatyczne. Tam na dole zasada jest prosta: jeśli jesteś w stanie zapewnić sobie dostęp do tego pierwszego oraz ochronę przed tym drugim — żyjesz. Jeśli nie, umierasz. Wnioski są oczywiste. Dobrze dbaj o swój sprzęt, konserwuj go regularnie i eksploatuj zgodnie z przeznaczeniem, tak aby w krytycznej sytuacji Cię nie zawiódł. Pamiętaj, ilekroć staniesz przed pancernymi drzwiami służącej prowadzącej na zewnątrz przytulnego, bezpiecznego habitatu, by trzykrotnie sprawdzić wskaźnik poziomu tlenu w zakładanej butli oraz szczelność zaworów. Upewnij się, że ogniwa zasilające w skafandrze głębinowym są naładowane, ogrzewanie działa jak należy a uszkodzony reflektor został wymieniony.

Być może posiadasz własny statek. Nieważne, czy jest to mały myśliwiec, transportowiec czy też wielki krążownik. Powinieneś zdać sobie sprawę z tego, że przemierzając głębiny zamknięty w jego wnętrzu możesz się czuć w miarę bezpieczny jedynie wtedy, gdy wszystko na pokładzie działa tak

jak należy. Wiedząc, ile może z siebie dać ta maszyna, będziesz na niej polegał jak na najlepszym przyjacielu. Jednak przede wszystkim należy troszczyć się o nią, czasem nawet bardziej niż o siebie samego. Dobry statek nie zawiedzie Cię w krytycznej sytuacji pod warunkiem, że jest prawidłowo utrzymany. Jeżeli oszczędzałeś na okresowym przeglądzie technicznym lub częściach zamiennych (kupując zużyte rupiecie ze złomowiska) ryzykujesz życiem swoim oraz załogi. Oczywiście wielkość wydatków jakie będziesz regularnie ponosił z tego tytułu zwykle jest wprost proporcjonalna do rozmiarów Twojego okrętu. Ponadto nowocześniejsze pojazdy bywają najczęściej droższe w eksploatacji niż jednostki starszego typu.

Jeśli zamierzasz zapuszczać się na obszar Zewnętrznej Strefy, dobrym pomysłem jest również wyposażenie swojego statku w jakąś sprawdzoną broń. Nie muszą to być od razu działka elektromagnetyczne, wykradzione z arsenału Służby Bezpieczeństwa — wystarczy, że zamontujesz wyrzutnię rakiet oraz podwieszysz pod kadłubem kilka naprowadzanych termicznie torped. Jeśli natomiast masz pokojowe usposobienie i nie zamierzasz pierwszy wszczynać awantur, a dodatkowo Twój okręt jest powolny jak żółw, zabierz ze sobą zasobnik zawierający głębinowe miny zbliżeniowe. Wyrzucenie ich za rufę, gdy przeciwnik jest tuż za Tobą, może skutecznie odciążyć go napadania na samotne frachtowce. Pamiętaj jednak, że najlepsza obroną jest zachowanie ciszy. Kiedy podejrzewasz, że ktoś ukradkiem za Tobą podąża, warto na godzinę czy dwie wyłączyć silnik i wszystkie inne urządzenia powodujące hałas. Jeśli posiadasz wystarczająco czuły sonar pasywny, możesz zlokalizować intruza nawet wtedy, gdy znajduje się on jeszcze w dużej odległości.

Nie można także zapomnieć o tym, by na pokładzie znaleźli się odpowiednio wyszkoleni, ale przede wszystkim godni zaufania ludzie. Nawet najcichszy napęd, silne uzbrojenie oraz kompozytowy pancerz nie uratują Cię przed buntem



niezadowolonej załogi. Niegdyś, w dawnych czasach kiedy ozdoba mórzu były dumne zagłowce, nie raz zdarzało się, że marynarze przejmowali statek, pozbywali się kapitana i jego zwolenników a później wciągali na maszt czarną banderę. Obecnie taki proceder jest również dosyć popularny, a podwodni piraci często atakują słabo chronione transportowce, by zrabować przewożone przez nie towary. Nie różnią się oni zbyt od swych odpowiedników z zamierzchłych czasów, jedynie zamiast drewnianych nóg i stalowych haków mają cybernetyczne wszczepy, armaty zastąpili torpedami, zaś muszkiety ciężkimi pistoletami.

Jeśli jesteśmy już przy uzbrojeniu warto wspomnieć, że do elementarnych zasad bezpieczeństwa w głębinowych instalacjach należy również wyjątkowo ostrożne obchodzenie się z bronią ręczną. Nader głupim i nieodpowiedzialnym pomysłem jest bez troski używanie materiałów wybuchowych oraz amunicji o większym kalibrze w zamkniętym kompleksie, nie wspominając już o pokładzie okrętu podwodnego. Seria pocisków wystrzelona nieopatrznie z karabinu maszynowego może przeciąć przewody doprowadzające chłodziwo do reaktora lub uszkodzić żywotną część elektronicznych podsystemów zapewniających prawidłową wymianę powietrza. Nawet pojedynczy strzał jest w stanie poważnie naruszyć kadłub, osłabiając jego strukturę, a eksplozja granatu z pewnością spowoduje wyrwę przez którą natychmiast wtargnie woda. Na większych głębokościach dziury w poszyciu są szczególnie niebezpieczne, gdyż duże ciśnienie panujące na zewnątrz może utrudnić, a nawet całkiem uniemożliwić zatamowanie przecieku. Z tego właśnie powodu twardziele obnoszący się ze swymi wielkimi spluwami nie są tam pod wodą mile widziani i bardzo często lądują za burtą jeżeli tylko zrobią coś wystarczająco głupiego. Gdy już musisz koniecznie mieć przy sobie coś, co zapewni Ci złudne poczucie bezpieczeństwa, zabierz po prostu dobry nóż. Czasem może się bardzo przydać.

Specyfika warunków jakie panują pod powierzchnią wody wymaga zastosowania rozwiązań technicznych odmiennych od tych które wykorzystywane są w urządzeniach pracujących w macierzystym środowisku człowieka, czyli na stałym lądzie. Chodzi tu w szczególności o tak istotne rzeczy jak systemy napędowe i uzbrojenie. Klasyczne silniki oraz konwencjonalna broń aby normalnie funkcjonować potrzebują tlenu atmosferycznego, niezbędnego w procesie spalania mieszanki paliwa lub materiału wybuchowego. Z tego właśnie powodu w głębinach absolutnie nie sprawdzi się ani AK-47 ani silnik Diesla. Poniżej znajdziecie garść podstawowych informacji dotyczących budowy i wykorzystania różnych głębinowych wehikułów oraz broni.

ARSENAL

Zacznijmy od uzbrojenia. Pod wodą stosowany jest szeroki wybór wszelkiego rodzaju środków stworzonych w celu zabijania ludzi lub niszczenia sprzętu, jednak nie ma tu miejsca na to, aby w miarę dokładnie wszystkie je opisać. Ograniczę się więc do przedstawienia najczęściej używanej broni. Na wstępie muszę jednak wyraźnie zaznaczyć, że UEO ma bardzo restrykcyjne przepisy jeśli chodzi o jej posiadanie. Wewnętrzna Strefa jest obszarem, gdzie wszelka broń jest nielegalna i trzeba uzyskać specjalne pozwolenie aby móc ją zakupić. Jeżeli kontrola przeprowadzona przez funkcyjna-

riuszy SB ujawni, że wbrew moim ostrzeżeniom złamałeś prawo, musisz liczyć się z bardzo poważnymi konsekwencjami. Nie dotyczy to oczywiście Zewnętrznej Strefy, gdzie dla własnego bezpieczeństwa powinieneś odpowiednio się wyposażyć. Z drugiej strony nie sądzę, byś zamierzał tam się wybierać, prawda? Przejdźmy jednak do rzeczy.

Przede wszystkim uzbraja się pojazdy. Najpopularniejszym i równocześnie jednym z tańszych środków zaczepnymi które się na nich instaluje są wyrzutnie raket niekierowanych. Już za kilka tysięcy kredytów można dostać całkiem przyzwoity sprzęt. Istnieje bardzo wiele typów raket, różniących się od siebie takimi wskaźnikami jak szybkość, zasięg, wielkość czy rodzaj przenoszonej głowicy. Pociski o mniejszym zasięgu posiadają zwykle normalny silnik na paliwo stałe, nieco tylko zmodyfikowany aby mógł wydajnie działać pod wodą. Te mające bardziej zaawansowaną konstrukcję napędzaną są mieszkanką sproszkowanego glinu. Ich silnik jako utleniacz wykorzystują zassaną wodę, dzięki czemu prawie całą wolną przestrzeń wewnątrz kadłuba zajmuje zbiornik paliwa. Dodatkowa jego ilość pozwala na dłuższe działanie silnika, a tym samym nawet kilkukrotnie zwiększa zasięg rakiety. Głowica zawiera ładunek kumulacyjny, zapalający albo odłamkowy. Ostatni rodzaj stosowany jest przeważnie do zwalczania wyjątkowo szybko poruszających się obiektów, takich jak myśliwce przechwytyjące albo nieprzyjacielskie torpedy. Część ze standardowo napędzanych raket przystosowana jest również do użycia w warunkach atmosferycznych. Jeśli je posiadasz możesz zacząć się tuż pod falami i przy odrobinie szczęścia oraz wprawy zestrzelić nisko przelatujący śmigłowiec albo aerolot. Podstawową wadą tego rodzaju broni jest to, że praktycznie żadnej rakiety nie wyposaża się w system naprowadzania, więc wystrzelona podąża wyznaczonym wcześniej kursem bez możliwości jego zmiany. Rekompensuje to w znacznym stopniu osiągnięta prędkość oraz możliwość odpalania pocisków całymi wiązkami, gdyż w odróżnieniu od torped można zabrać ich ze sobą znacznie więcej. Poza tym jak już wcześniej wspominałem właściwie każdy może sobie na nie pozwolić.

Nową, bardzo udaną bronią skonstruowaną na bazie masywnych wyrzutni raketowych są podwodne działka pneumatyczne. Za pomocą sprężonego powietrza wystrzeliwiają one pocisk, którego początkową prędkość umożliwia wytworzenie szczeliny superkawitacyjnej (o superkawitacji mowa będzie dalej). Następnie pocisk po przebyciu kilku metrów odpala na kilka sekund swój silnik raketowy co nadaje mu dodatkowe przyspieszenie. W ten sposób działko takie jest w stanie wystrzelić całą serię pocisków mogących z niewielkiego dystansu efektywnie podziurawić kadłub niezbyt silnie opancerzonej jednostki.

Najlepiej znanym i równocześnie najstarszym elementem należącym do arsenału okrętów podwodnych są niewątpliwie torpedy, stosowano już od prawie dwustu lat. Od tego czasu przeszły znaczną ewolucję związaną z rozwojem nowych generacji broni, jednak podstawowe założenia ich konstrukcji pozostały takie same. W porównaniu z opisanymi powyżej raketami zalety współczesnych torped są niezaprzeczalne. Przede wszystkim mają nieporównywalnie większy zasięg, wyposaża się je w termiczne lub optyczne systemy naprowadzania (HS/IR) a ich głowica przenosi znacznie potężniejszy lub bardziej zróżnicowany ładunek. Istnieją dwie klasy torped: konwencjonalne oraz superkawitacyjne. Pierwszy rodzaj porusza się przy pomocy zwykłej śruby napędowej,

przez co osiągnięta prędkość nie jest zbyt duża i szybki pojazd może bez trudu uniknąć trafienia. Torpedy nowej generacji używają natomiast zmodyfikowanego silnika raketowego dużej mocy, dzięki czemu są w stanie doścignąć prawie każdą jednostkę. Nie ma jednak róży bez kolców — ich manewrowość pozostawia wiele do życzenia, a poza tym mogą być używane tylko na niezbyt dużych głębokościach. Obydwa rodzaje torped, kiedy już zostaną wystrzelone, powodują charakterystyczny hałas a tym samym stają się łatwe do wykrycia oraz pozwalają ustalić lokalizację napastnika. Problem ten w znacznej mierze rozwiązały torpedy z napędem strumieniowym. Są one jednak bardzo rzadko spotykane. Jeśli chodzi o ładunek, to do atakowania dużych okrętów albo podwodnych instalacji używa się najczęściej głowic zawierających zasobniki z raketami bliskiego zasięgu, które trafiają w cel na dużej powierzchni powodując znaczne spustoszenie wewnątrz strefy rażenia. Zasobnik taki jest odpowiednikiem lądowego pocisku kasetowego. Torpedy mogą także przenosić taktyczną głowicę jądrową albo silny ładunek konwencjonalny, przeznaczony do punktowych uderzeń. Bardziej nietypowym i ze względu na niewielką dostępność niezbyt często spotykanym wyposażeniem są moduły elektromagnetyczne (EMPM), których zadaniem jest sparaliżowanie wrogiej jednostki poprzez zniszczenie jej podsystemów. Na tak unieruchomiony okręt dokonuje się zwykle desantu z pokładu kapłanów abordażowych.

Kolejną bronią używaną przez dziesięciolecia na polu walki są bomby głębinowe. Można jednak powiedzieć, że w odróżnieniu od torped ich konstrukcji nie uległa zasadniczej zmianie. To po prostu pojemniki wypełnione materiałem wybuchowym, który detonowany jest przez zapalnik ciśnieniowy ustawiony na określoną głębokość. Broń wyjątkowo tania ale w dzisiejszych czasach raczej mało skuteczna. Lokalizujesz nieprzyjacielski okręt a potem obrzucasz bombami cały ten obszar licząc na to, że któraś eksploduje na tyle blisko celu by go poważnie uszkodzić. Najlepszym zastosowaniem dla nich jest niszczenie słabo opancerzonych instalacji oceanicznych. Przystosowane są do zrzucania z pojazdów powietrznych, nawodnych oraz podwodnych. Teraz mała uwaga dla wszystkich którzy zechcą ich używać — nigdy nie odbezpieczaj bomby głębinowej będąc zanurzonym poniżej granicy wyznaczonej dla zapalnika. Zgadnij dlaczego. Niby oczywiste, ale zawsze warto jeszcze raz sprawdzić wszystkie wskaźniki, bo błąd ten może być ostatnim jaki popełnisz.

Do broni równie prostej w budowie i pewnie dlatego przez wielu niedocenianej należą miny. Te niewielkie, ciche urządzenia bardzo trudno wykryć, gdyż dryfują powoli niesione prądem. Pod wodą, gdzie na pierwszym miejscu liczy się to co usłyszysz, są praktycznie niewidzialne. Często nie wiesz, że wpłynąłeś na zaminowany obszar do czasu gdy pierwsza z nich eksploduje rozrywając poszycie Twojego okrętu. Współczesne miny dzielą się na dwa rodzaje: kontaktowe, wybuchające przy bezpośrednim zetknięciu z obiektem, oraz zbliżeniowe, które wykrywają ruch, pole elektryczne lub skupisko metalu w swoim otoczeniu. Najbardziej zaawansowane miny drugiego rodzaju mają postać małej wyrzutni torpedowej, unoszącej się swobodnie w wodzie lub spoczywającej na dnie. Ładunek pozwala na oddanie jednego lub kilku strzałów — zależnie od jej rozmiaru i typu.

Tak oto w bardzo ogólnym skrócie wygląda wykaz podstawowego uzbrojenia z jakim możesz się zetknąć. Każda z opisanych wyżej broni produkowana jest w wielu różnych

odmianach, najczęściej mających określone zastosowania, jednak wszystkie należą do którejś z wymienionych klas. Pytasz, czy czegoś nie przeoczyłem... Lasery? Chyba żartujesz. Po prostu zapomnij o nich. Pomijając kolosalne zużycie energii są całkiem dobre w przestrzeni kosmicznej, gdzie nie rozprasa spójnej wiązki światła. Na powierzchni, przy dobrych warunkach atmosferycznych, też nie są złe, jednak pod wodą absolutnie się nie sprawdzają. Krążą natomiast pogłoski o tym, że niedawno w laboratoriach Służby Bezpieczeństwa opracowano nowy rodzaj działka. Podobno strzela ono strumieniami plazmy i ma naprawdę zabójczą moc.

KONSTRUKCJA POJAZDÓW

Jeśli chodzi o napęd, istnieje kilka dróg rozwiązania problemów wynikających z braku tlenu. Niektóre lepsze, inne trochę gorsze. Przestarzałe jednostki pływające posiadają dwa systemy napędowe — silnik spalinowy, wykorzystywany na powierzchni, oraz silnik elektryczny, który jest przeznaczony do przemieszczania się pod wodą. Energię czerpie się wówczas z akumulatorów, ładowanych kiedy jednostka porusza się przy zastosowaniu pierwszego rodzaju napędu. To rozwiązanie było wykorzystywane w najwcześniejszych okrętach podwodnych od czasu pierwszej Wojny Światowej. Jest prymitywne i mało wydajne, gdyż poważnie ogranicza prędkość pojazdu a także czas jego przebywania pod wodą. O wiele większe możliwości stwarza napęd nuklearny, który wszedł do użycia w roku 1955, kiedy to w składzie unowocześnianej floty USA znalazł się „Nautilus” — pierwszy na świecie atomowy okręt podwodny. Okręty tego typu miały ogromną przewagę nad normalnymi okrętami pod-



wodnymi. Ich główne atuty to pojedynczy napęd, ponad dwukrotne zwiększenie osiąganej przez jednostkę prędkości oraz praktycznie nieograniczony zasięg.

Jednak źródło zasilania to nie wszystko. Istotny jest też sposób, w jaki porusza się jednostka. Najprostsze, najwcześniej stosowane rozwiązanie to wykorzystanie zwykłej śruby napędowej popychającej pojazd do przodu. Rozwiązanie równie stare jak koncepcja silnika spalinowo-elektrycznego. Przeciwnie niemu przemawiają dwa ważne argumenty. Po pierwsze pracująca układ napędowy tego typu jest bardzo głośny, zwłaszcza przy rozwijaniu większych prędkości, a w walce podwodnej chodzi przede wszystkim o zachowanie ciszy by uniknąć wykrycia albo niepostrzeżenie zbliżyć się wroga. Wytwarzane dźwięki umożliwiają ponadto łatwą identyfikację rodzaju jednostki. Druga sprawa to osiągnięta szybkość okrętu. Przekroczenie 40 węzłów jest praktycznie niemożliwe. Napęd śrubowy stanął przed barierą nie do pokonania, a było nią zjawisko kawitacji. Efekt kawitacji dochodzi do głosu kiedy śruba zwiększa obroty i woda wokół niej zaczyna wrzeć. Powstające przy tym bąble pary wodnej mogą zniekształcić linie przepływu, zmniejszając wydajność napędu, a nawet uszkodzić powierzchnię wirników lub łopatek. Przy większych prędkościach znacznym problemem staje się także opór hydrodynamiczny. Siła konieczna do jego przezwyciężenia jest proporcjonalna do sześciu prędkości z jaką porusza się jednostka.

Część z tych problemów rozwiązuje pędnik strumieniowy. Nowoczesne pompy strumieniowe składają się z pojedynczego wielopłatowego wirnika, obracającego się stosunkowo powoli w kanale przepływowym, który wyposażony jest w łopatki kierujące. Ten rodzaj napędu jest znacznie cichszy niż konwencjonalny napęd śrubowy, chociaż prędkość osiągnięta przez wyposażony w niego okręt jest porównywalna z prędkością standardowo napędzanej jednostki. Dodatkowo niektóre maszyny wyposażone w pędnik strumieniowy posiadają możliwość pełnego sterowania wektorem ciągu, podobnie jak ich odrzutowe odpowiedniki atmosferyczne, oznaczane symbolami AV. Rozwiązanie takie jest szczególnie przydatne dla małych transportowców, pojazdów technicznych operujących w ograniczonych przestrzeniach oraz wszystkich innych maszyn, które powinny odznaczać się dużą manewrowością. Jednostki z tym wariantem napędu strumieniowego mają oznaczenia SV.

Prawdziwej rewolucji dotyczącej przemieszczania się obiektów pod wodą dokonał jednak dopiero napęd superkawitacyjny. To samo zjawisko które było niegdyś prawdziwym koszmarem dla inżynierów, odpowiednio wykorzystane pozwoliło przekroczyć dawne bariery, stwarzając zupełnie nowe możliwości dla pojazdów głębinowych. Wszystko zaczęło się od pierwszych torped superkawitacyjnych, których projekty opracowane zostały już na przełomie XX i XXI wieku. Zwykła torpeda po wystrzeleniu z wyrzutni podlega tym samym zjawiskom, którym podlega konwencjonalny okręt podwodny. Opisany wyżej efekt kawitacji oraz opór hydrodynamiczny sprawiają, że jej szybkość pozostawia wiele do życzenia. O ile w przypadku pojazdu nie miało to kluczowego znaczenia, rozpatrując urządzenie którego zadaniem jest dopaść cel i zniszczyć go, szybkość staje się elementem priorytetowym. Nie trzeba więc chyba nikomu tłumaczyć, dlaczego torpeda która mogłaby osiągnąć znacznie większe prędkości jest lepsza. Z tego właśnie powodu projektanci wojskowi prowadzili intensywne prace nad nową generacją podwodnej broni.

Wykorzystanie zjawiska superkawitacji pozwoliło naukowcom z Naval Undersea Warfare Center ustanowić w lipcu 1997 roku niewiarygodny rekord prędkości pocisku pod wodą, wynoszący około 1500m/s. Jednak już kilka lat wcześniej dzięki osiągnięciom w dziedzinie hydrodynamiki powstawały nowoczesne torpedy mogące poruszać się z prędkością nieporównywalnie większymi niż ich standardowe odpowiedniki.

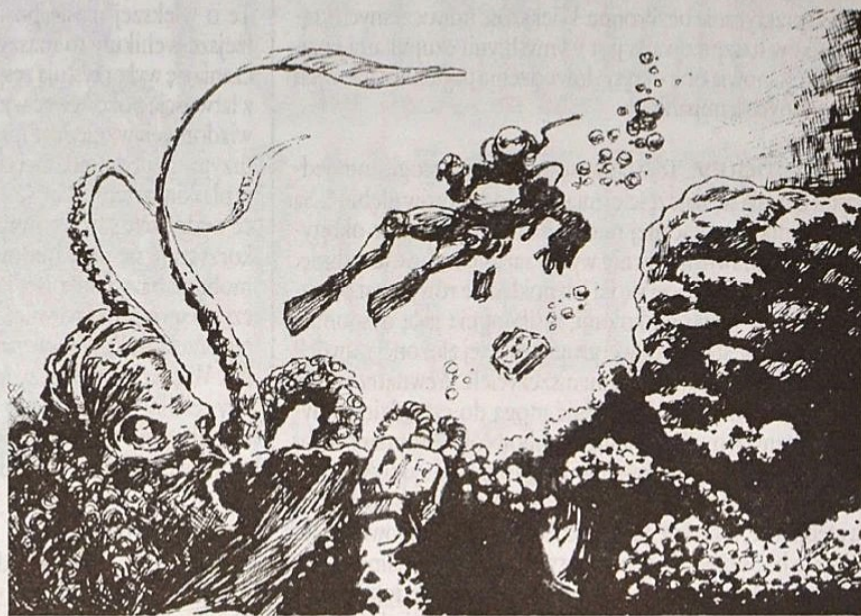
Cóż to takiego jest superkawitacja i jakie może być jej zastosowanie? Otóż kiedy prędkość pocisku jest wystarczająco duża a głowica torpedy ma odpowiedni kształt (bardziej płaski niż opływowy), linie wody przepływającej wokół jej czubka ulegają znacznemu odchyleniu. W rezultacie prowadzi to do gwałtownego spadku ciśnienia i wyparowania wody, czego zasadniczym efektem jest powstanie swego rodzaju pęcherza rozrzedzonej pary wodnej wokół kadłuba. Tym samym drastycznie maleje opór hydrodynamiczny, ponieważ torpeda nie porusza się wtedy bezpośrednio w cieczy. Z tego powodu niemożliwe jest jednak standardowe wykorzystanie turbiny napędowej — po osiągnięciu krytycznej prędkości pocisku łopatki wirnika nie miałyby kontaktu z wodą. Torpedy superkawitacyjne muszą więc posiadać napęd rakietowy.

W roku 2018 w laboratoriach Triton Dynamics, sponzorowanych częściowo przez armię USA, powstał prototypowy pojazd podwodny poruszający się na tej samej zasadzie. Owoc kilkuletniej pracy konstruktorów oznaczony został nazwą „Squid”. Maszyna osiągała nieprzekraczalną wówczas prędkość 130m/s w zanurzeniu. Była to jednostka ciężka, trudna w prowadzeniu oraz mało zwrotna, gdyż znaczne problemy sprawiało zaprojektowanie odpowiedniego systemu sterowania. Te nieliczne korporacje, które wówczas swą przyszłość wiązały z eksploatacją zasobów oceanicznych, nie wyraziły zainteresowania pojazdem nowej klasy. Jedynie Petrochem zakupił kilka udoskonalonych egzemplarzy do ochrony swoich instalacji wiertniczych i rafinerii na Morzu Arktycznym. Największy problem stanowiło wydajne źródło energii. „Squid” posiadał silnik rakietowy napędzany sproszkowanym glinem, wykorzystujący wodę jako utleniacz. To rozwiązanie było o tyle wygodne, że nie wymagało montażu dodatkowych zbiorników z tlenem. Silnik ten sprawiał jednak duże problemy i często ulegał awariom. Nowy pojazd sprawdzał się więc tylko na niewielkich dystansach. Maszyny bazujące na opracowanej wówczas konstrukcji przeszły później znaczną ewolucję i upowszechniły się jako szybkie pojazdy cywilne, spełniające rolę małych statków transportowych. Również obecnie ten rodzaj silnika jest najbardziej popularny w jednostkach superkawitacyjnych.

W połowie lat trzydziestych, opracowano technologię wytwarzania niewielkich, wydajnych reaktorów nuklearnych, co wkrótce pozwoliło inżynierom przywrócić do życia koncepcję przechwytyjących myśliwców hydrosferycznych. Zapotrzebowanie na takie właśnie pojazdy znacznie wzrosło po światowym kryzysie lat dwudziestych, kiedy ludzkość pod przywództwem Władzy Ludowej zaczęła szybko wychodzić z zapaści społecznej oraz ekologicznej. Rozpocząła się era kolonizacji oceanów, niezbędne więc stało się zapewnienie odpowiedniej ochrony konwojom wielkich transportowców, stawiających pierwsze podwodne instalacje na szelfie kontynentalnym u wybrzeży Australii.

Napęd to jednak nie wszystko. Równie ważna jest konstrukcja kadłuba, gdyż to właśnie ona decyduje o tym, jaką

głębokość może bezpiecznie osiągnąć jednostka. Najbardziej wytrzymałe okręty podwodne będące w eksploatacji pod koniec XX wieku nie mogły zanurzać się poniżej granicy 900 metrów, a ich osiągnięcia były bardzo skromne w porównaniu ze średnią głębokością światowego oceanu, przekraczającą ten rekord blisko cztery razy. Próbowano wówczas budować kadłuby z tytanu, który jest lżejszy od stali a przy tym odznacza się większą odpornością na rozciąganie. Metal ten jednak stosunkowo trudno poddać obróbce przemysłowej oraz procesom spawania, w związku z czym podczas konstruowania takich jednostek napotkano duże trudności. Ostatecznie zrezygnowano z ich budowy i nigdy nie weszły do powszechnego użycia. Dzisiaj nowo-



czesne kompozyty węglowe oraz osiągnięcia nanotechnologii umożliwiają budowę pojazdów, które bez trudu schodzą na znaczne głębokości, zachowują pełnię swych możliwości operacyjnych. Nie oznacza to jednak, że wszystkie miejsca leżące pod powierzchnią wody stały się już całkowicie dostępne dla człowieka. W otchłanie znajdujące się poniżej 6000 metrów zagłębić się mogą jedynie specjalistyczne batyskafy i opancerzone sondy.

A oto wykaz najbardziej popularnych rodzajów maszyn cywilnych oraz wojskowych, na jakie w latach sześćdziesiątych można się natknąć przemierzając głębiny światowego oceanu:

Myśliwce Przechwytyjące: Bardzo szybkie ale niezbyt zwrotne pojazdy, których podstawowym zadaniem jest ochrona większych jednostek oraz instalacji przed niespodziewanymi atakami wroga. Do akcji wysyłane są kiedy tylko w strzeżonym obszarze potwierdzona zostanie obecność przeciwnika, nie dając mu szans na zbliżenie się. Ich główne uzbrojenie stanowią rakiety niekierowane z głowicami odlamkowymi, stosowane przeciwko innym myśliwcom, oraz kilka torped naprowadzanych termicznie lub optycznie, przeznaczonych do zwalczania ciężko opancerzonych celów. Niekiedy maszyny te wyposażone są również w jedno lub dwa szybkostrzelne działka pneumatyczne, używane podczas bezpośredniej walki. Wszystkie typy myśliwców przechwytyjących posiadają napęd superkawitacyjny. Większość wykorzystuje silniki rakietowe na paliwo stałe, co ogranicza zasięg ich działania do kilkunastu kilometrów, ale istnieją również jednostki których źródło zasilania stanowi miniaturowy reaktor nuklearny.

Bombowce/Torpedowce: Powolne, masywne jednostki przeznaczone do niszczenia podwodnych instalacji oraz większych okrętów. Ze względu na swoje rozmiary oraz wymagania techniczne załoga tych maszyn liczy zwykle nie mniej niż trzech ludzi. Arsenal przenoszonego uzbrojenia składa się z dużej ilości ciężkich rakiet niekierowanych, kilkunastu torped, a czasem także z zasobników zawierających miny lub bomby głębinowe. Statki te dzięki odpowiedniej

konstrukcji i wytrzymałym kadłubie mogą swobodnie zanurzać się poniżej 3000 metrów, czego niekiedy wymagają przydzielane im zadania — jednak wówczas są one najczęściej pozbawione wsparcia. Natomiast podczas normalnych misji nie wysła się ich nigdy bez silnej osłony myśliwców, gdyż głośny konwencjonalny system napędowy czyni je wyjątkowo łatwym do wykrycia. Z drugiej strony krążą pogłoski o tym, że Służba Bezpieczeństwa dysponuje jakimś nowym typem super-cichego „niewykrywalnego” bombowca, ale niestety w chwili obecnej nikt z żywych nie może w pełni potwierdzić tych doniesień.

Niszczyciele: Doskonale uzbrojone i opancerzone okręty podwodne, których załoga liczy kilkadziesiąt osób. Jednostki te działając w większych grupach używane są podczas dużych operacji uderzeniowych, natomiast pojedynczo wykorzystuje się je zwykle do ochrony szczególnie cennych instalacji lub precyzyjnych punktowych ataków. W porównaniu z myśliwcami nie są zbyt szybkie, jednak ich uzbrojenie oraz czułe sonary pozwalają bez trudu poradzić sobie z mniejszymi pojazdami. Zaczajony, spoczywający na dnie niszczyciel może niespodziewanie odpalić rój samosterujących torped dalekiego zasięgu i zniszczyć maszyny wroga zanim jeszcze ich piloci zdadzą sobie w pełni sprawę z jego obecności. Ponoć niektóre najbardziej zaawansowane jednostki tego rodzaju posiadają złożony system polimorficznego kamuflażu, zmieniający kolor poszycia okrętu w zależności od otoczenia w którym się on znajduje.

Krążowniki: Okręty tej klasy to już prawdziwe olbrzymy przewożące na swym pokładzie kilkuset ludzi załogi. Powolne, mało zwrotne ale dysponujące potężnym uzbrojeniem, dzięki któremu samotnie mogą rozprawić się z kilkoma wrogimi niszczycielami lub zbuntowaną kolonią. Poza konwencjonalną bronią wyposażone są także w pociski balistyczne oraz torpedy przenoszące taktyczne ładunki jądrowe. Jeśli zajdzie taka potrzeba mogą nimi razić cele położone daleko na lądzie lub w największych oceanicznych głębinach. Tych okrętów nie spotyka się jednak nigdy bez odpowiednio licznej eskorty mniejszych pojazdów, zapewniających skuteczną

ochronę przed niewielkimi, szybkimi jednostkami wobec których są praktycznie bezbronne. Większość nowoczesnych krążowników naszpikowana jest wymyślnymi czujnikami i najczęściej stanowią one okręty dowodzenia podczas większych podwodnych kampanii.

Juggernauty: Te zaawansowane technologicznie jednostki określa się najczęściej mianem „potworów głębin”. Są to ogromne, w znacznej mierze samowystarczalne okręty-bazy, które prawie nigdy nie wynurzają się na powierzchnię. Ilość załogi znajdującej się na ich pokładzie równa jest populacji średniej wielkości kolonii, a siła ognia jaką dysponują odpowiada sile standardowej grupy bojowej złożonej z dwóch ciężkich krążowników i ośmiu niszczycieli. Wewnątrz swego przepastnego kadłuba przenosić mogą do czterdziestu hydroferycznych myśliwców lub bombowców. Pełne dane techniczne tych pojazdów są pilnie strzeżone, ale najprawdopodobniej ich konstrukcja umożliwia swobodne zejście na każdą głębokość, łącznie z największymi otchłaniami rowów oceanicznych. Służba Bezpieczeństwa posiada oficjalnie sześć jednostek tego rodzaju, a z pewnych niezbyt dokładnych informacji wynika, że jeden taki okręt może posiadać Arasa-ka Dynasty.

Hydroloty SV: Jednostki podwodne będące odpowiednikami atmosferycznych aerolotów AV. Produkuje się je w różnych wersjach — od tanich maszyn dwuosobowych, służących jako podstawowy środek transportu na niewielkie odległości, poprzez małe ciężarówki oraz pojazdy techniczne aż po drogę, ekskluzywne limuzyny. Wehikuly te nie są specjalnie szybkie, zwłaszcza w porównaniu z jednostkami superkawitacyjnymi, jednak dzięki zastosowaniu wektorowego napędu strumieniowego odznaczają się one dużą zwrotnością, przydatną podczas przemieszczania się pośród kratownic, wsporników i tuneli powietrznych. Najczęściej używane są jako zwykłe, wielofunkcyjne pojazdy cywilne, chociaż ze względu na ich zalety Służba Bezpieczeństwa chętnie wykorzystuje hydroloty do patrolowania obszaru strzeżonych kolonii. Maszyny te wówczas najczęściej uzbraja się w działka pneumatyczne a czasem także w rakiety bliskiego zasięgu.

Platformy Transferowe: Nietypowe wehikuly mające za zadanie utrzymywać łączność pomiędzy powierzchnią oceanu a głębinowymi miastami. Są to duże sztuczne wyspy o średnicy przekraczającej sześćset metrów, na których bez trudu mogą lądować największe aeroloty, łącznie z gigantycznymi AV-12. Platformy przemieszczają się jedynie w pionie, a umocowane są na lekkich, niemal niewidocznych linach wykonanych z nanorurek węglowych, przy pomocy których cumują do specjalnie przystosowanych słuz powietrznych kolonii. Po wynurzeniu przyjmują do swych hangarów oczekujące pojazdy pasażerskie oraz transportowce przywożące towary z innych części globu. Tą drogą opuszczają podwodne kolonie wszelkie bogactwa pozyskane z oceanu, takie jak żywność czy surowce, oraz wszystko co wyprodukują zbudowane na dnie fabryki. Z pokładów platform transferowych mogą także startować niewielkie moduły orbitalne wielokrotnego użytku, kierujące się bezpośrednio na niską orbitę okołozemską.

Pelzacze Denne: Do tej klasy jednostek należy wiele pojazdów mających różne zastosowania. Są to najczęściej

duże instalacje samobieżne, wędrujące po oceanicznym dnie. Te o większej masie posiadają podwozie gąsienicowe, zaś lżejsze wehikuly to maszyny kroczące, które do przemieszczania się wykorzystują zespół sześciu lub ośmiu odnóży. Mogą z łatwością pokonywać wzniesienia i niewielkie rozpadliny. Z wiadomych względów nie są zbyt szybkie, ale nuklearny lub fuzyjny napęd umożliwia im osiągnięcie rozsądnej prędkości w płaskim terenie. Część z nich to stacje górnicze, prowadzące wydobywanie surowców na szelfie kontynentalnym, inne wykorzystuje się przy budowie podwodnych osiedli albo jako mobilne bazy naukowe. Poza obszarem Wewnętrznej Strefy często spotyka się również liczne społeczności nomadów, którzy przekształcili zdobyczne maszyny w swoje ruchome kolonie. Większość pelzaczy jest nieuzbrojona i stanowią one łatwy cel dla potencjalnego napastnika, ale te należące do nich to głębinowe fortece z doświadczoną załogą, wyposażone w mnóstwo wyrzutni torpedowych.

Transportowce: Te statki wspólnie reprezentują najliczniejszą grupę podwodnych jednostek, ale różnią się od siebie wielkością a także dokładniejszym przeznaczeniem. Należą do nich zarówno tankowce wiozące paliwa gazowe oraz płynne (głównie metan oraz COOH₂), frachtowce przewożące maszyny lub żywność wytworzoną w morskich farmach hydroponicznych, jak i wyspecjalizowane okręty-przetwórnice, zajmujące się poławianiem krylu w morzach Antarktyki. Ich rozmiary mogą wahać się od małych pojazdów przenoszących pojedyncze kontenery, do molochów w ładowniach których bez trudu zmieścić można zasoby kilku sąsiadujących kolonii. Transportowce kursujące poza Wewnętrzną Strefą przemieszczają się w dużych, silnie uzbrojonych konwojach, jednak często nie zniechęca to wcale grasujących na tym obszarze piratów. Dlatego większość prywatnych właścicieli tych statków zrzeszona jest w gildiach przewozowych, które zapewniają ładunkowi należytą ochronę.

Liniowce: Tą nazwą określa się luksusowe statki przewożące pasażerów pomiędzy odległymi koloniami. Nie są to szybkie jednostki, więc w porównaniu z transportem powietrznym dotarcie do celu zabiera im znacznie więcej czasu. Ten rodzaj podróżowania traktowany jest raczej jako ekskluzywna rozrywka, której oddają się zamożni obywatele Państwa. Spotyka się tam często polityków a także innych wpływowych ludzi, lubiących tutaj załatwiać swoje nie zawsze uczciwe interesy. Jeśli masz odpowiednią ilość kredytów i nie bardzo wiesz co z nimi zrobić, to na pokładzie liniowca możesz je wydać i przyjemnie spędzić czas, korzystając z licznych atrakcji jakie zapewnia się gościom lub po prostu podziwiając podczas rejsu podwodny świat z całą jego różnorodnością fauny i flory. Niestety, liniowce są wręcz wymarzone celem porwań czy też zamachów terrorystycznych. Wielokrotnie udaremniano próby dokonania takich akcji, które z każdym rokiem się nasilają.

Wehikuly HAV: Ponoć istnieją takie jednostki, ale informacje na ten temat to w większości przypadków zwykłe plotki oraz sprzeczne doniesienia z niepewnych źródeł. Mają to być maszyny skonstruowane tak, by łączyć w sobie najlepsze cechy aerolotu i hydrolotu, przystosowane do swobodnego poruszania się zarówno w powietrzu jak i w wodzie. Mówi się też, że niektóre z nich potrafią samodzielnie osiągnąć niską orbitę.



CZTERDZIEŚCI RAN KŁUTYCH

Jakub RORK Żulczyk

Dobry wieczór Państwu, tu, Tomasz Lang, witam w kolejnym wydaniu programu „List Gończy”. Zaczniemy od sprawy, która ostatnio bardzo zbulwersowała i poruszyła wszystkich mieszkańców Torunia. W ostatni piątek znaleziono brutalnie zmasakrowane zwłoki czterdziestoletniego Konrada T., w jego mieszkaniu na dzielnicy Sasanki. Konrad T. mieszkał sam - był rozwiedziony, jego żona wyjechała do Niemiec. Morderca, polegając na opisie świadków, po prostu wszedł bezceremonialnie do domu Konrada T. i dokonał zabójstwa, zadając ofierze CZTERDZIEŚCI, powtarzam, czterdzieści ran kłutych kuchennym nożem. Jaka była motywacja tej niewyobrażalnej zbrodni? Powiemy o tym już po przerwie. <reklama>

„List Gończy”, witamy z powrotem po przerwie. Jakże mogły być motywy tak brutalnego morderstwa? Na pewno nie rabunkowe - z domu nie zniknęły żadne pieniądze, czeki czy kosztowności, a pan T., jako spadkobierca dosyć zamożnej rodziny posiadał ich sporo. Może był to jaś vendetta, zemsta? A może zwykły atak szaleńca? Jedyna zastanawiająca rzecz to to, że w kominku znaleziono spalone resztki paru książek z bogatej kolekcji pana Konrada T., wytrwałego bibliofila i zbieracza książkowych białych kruków. Podajemy rysopis mordercy: jest to młody człowiek, w wieku około dwudziestu lat, wysoki, średniej budowy ciała, brązowe oczy, okulary. Jak zwykle, bardzo prosimy Państwa o pomoc. Numer telefonu podamy pod koniec programu...

Konrad Tobiela strasznie się cieszył. Nie pamiętał kiedy ostatnio ubił tak dobry interes - nabył ten bezcenny aramejski manuskrypt praktycznie za bezcen. A sprzedający ogłosił się po prostu na zwykłej aukcji internetowej! Nie przyszkadzało mu, że rozszyfrowanie zawitych ciągów inkantacji zajmie mu mnóstwo czasu - nawet cieszył się z tego powodu. Takie małe prywatne hobby i zdziwaczenie starego kwalera... Zastanawiał się też trochę nad tym, kim mógł być nabywca. Może zwykłym gówniarzem, który odziedziczył tego białego kruką po dziadku, mającym podobne zainteresowania? A może... kimś, kto chciał się jak najszybciej po-

zbyć tej księgi, ponieważ spowodowała coś, czego tamten w ogóle nie przewidział? Konrad delikatnie ujął ciężki, skórzany wolumin w długie, białe palce i ostrożnie położył na biurku. Po chwili usiadł w fotelu i zapalił fajkę. Przeczesał ręką rzadkie, siwe włosy. Chyba musi jeszcze bardziej uszczelnąć dźwiękowo piwnicę. Ostatnio odwiedziła go sąsiadka, narzekająca na nocne hałasy. Nie mógł ryzykować - już za chwilę zacznie obijać ściany piwnicy dodatkową warstwą styropianu. Nagle usłyszał, że ktoś wchodzi do jego domu. Ciężkie, szybkie kroki były coraz bliżej, i ktoś bardzo szybko biegł po schodach w kierunku jego pokoju....

Nadal biegł. Nie pamiętał ile czasu, ale nogi już bardzo dawno odmawiały mu posłuszeństwa. Czuł że jest cały brudny od krwi. Że się od niej lepi. Cały czas powtarzał sobie, że zrobił dobrze, że mogłoby się stać coś strasznego, gdyby on temu zapobiegł. Ale ta okropna, wciskająca się w każdy por skóry na czaszce, dusząca świadomość, że przed chwilą zabił człowieka, miażdżyła każde inne uczucie. I wiedział, że to będzie trwać jeszcze bardzo długo. Zaraz, chwila. Sekunda. Nikomu nie przyjdzie na myśl, że to ja go zabiłem. Nikt nawet się nie zorientuje. Przecież jestem jego sąsiadem. Mieszkam dom w dom. Przecież to ostatnie miejsce, w którym ci debilni policjanci będą szukać. Przecież to niedorzeczne, żeby mógł go zamordować własny sąsiad! Jednak to go nie uspokajało. Wcale. Do tego nie mógł złapać oddechu i nie czuł nóg. W końcu upadł na ziemię. Dopiero gdy poczuł chłodną, pokrytą rosą trawę, dotarło do niego, że od jakichś dwóch godzin biegł przez las. Nadal nie mógł złapać tchu; wyobraził sobie, że tak komicznie łapiąc ustami powietrze musi wyglądać jak wyrzucona na brzeg ryba. Ogarnęło go przenikliwie zimno.

Nazywam się Jacek Bokala i kilka godzin temu zabiłem mojego sąsiada nożem kuchennym.

- *Wie pan, to naprawdę straszne co się stało. <teraz damy to ujęcie z drżącymi rękami>*

Pan Konrad był taki dobry, miły. Miał swoje dziwactwa, nic nikomu złego jednak nie robił. Uśmiechał się, jak u mnie zakupy w sklepie robił. Zawsze pytał jak zdrowie, a wie pan, u mnie ze zdrowiem to naprawdę nie najl...

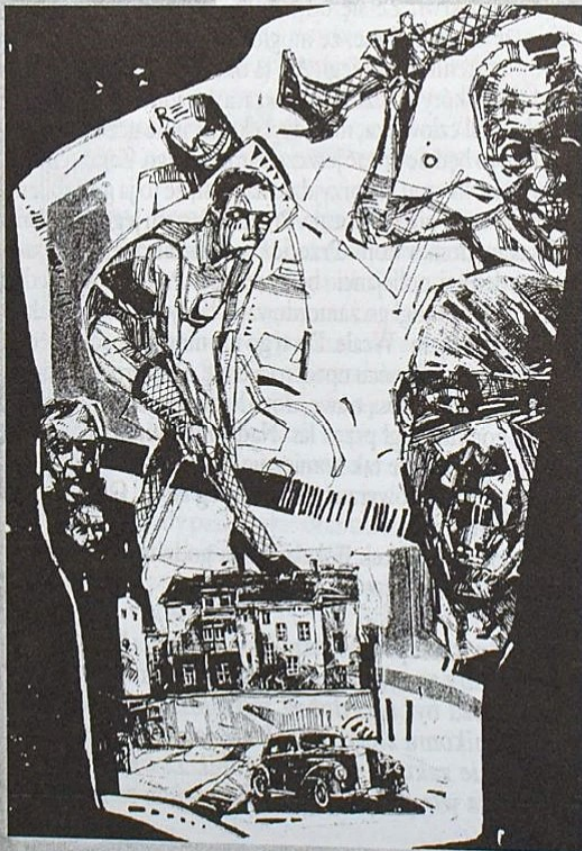
<tnij to>

A ten gówniarz? Też bym wiary nie dała. Ale ci młodzi teraz to sami chorzy na głowę... Kto wie co mu tam odbiło? Stuchają tej diabelskiej muzyki, ćpają te narkotyki...

<damy teraz ujęcie jego pokoju i te plakaty metalowych zespołów na ścianach, ok?>

Drogi Przyjacielu.

Wybacz, że poniższe słowa będą tak chaotyczne i nieskładne, ale piszę te słowa w stanie absolutnego przerażenia. Kosmary, które od dzieciństwa budziły mnie w środku nocy, najbardziej wyuzdane i groteskowe makabreski literatury i filmu stały się przerażającą rzeczywistością w jednym, krótkim, trwającym ułamek sekundy ośnieniu. Wiesz, miałem czasem to dziwne uczucie, wracając z nocnych wypraw z przyjaciółmi po centrum miasta, że absurdalne, przeczące prawom fizyki okropności z innych wymiarów czają się poza każdą plamą światła rzucaną przez latarnię, w każdym majaczącym na widnokręgu budynku, w którym nie świeciły się światła, na każdym mijanym obok szczerym polu, otulonym ciężkim welonem mroku. Jednak nawet byś nie przypuszczał, i ja też do niedawna żyłem w tej błogiej nieświadomości, że źródło tych wszelkich horrorów, że kosmarnym avatarom tej niewyobrażalnej grozy jej mieszkające naprzeciwko mnie ludzkie indywiduum. Dopiero niedawno odkryłem, że człowiek, którego nazywałem od dzieciństwa panem Konradem, już od dawna jest zastrzyknięty przeklętym, mrocznym mocom o których pisał Samotnik z Providence. Zawsze czułem się nieswojo, gdy widziałem go, drepczącego do domu, obładowanego nowym zapasem oprawionych w skórę, rzadkich tomów. Jednak nie łączyłem tej bibliofilskiej pasji samotnego kawalera z ko-



lekcjonowaniem bluznierzych manuskryptów. Jednak pełnia mego przerażenia nastąpiła, gdy podczas mojej kolejnej wędrówki zobaczyłem zapalone światło w domu pana Konrada (o tej pozie zwykły już spać). Poszedłem do okna, wspiąłem się lekko na palcach, i mimo iż przez zasłonięte żaluzje nie zdołałem niczego zobaczyć, odgłosy, które usłyszałem – monotonne, bluzniercze zaklęcia, odgłosy jakichś ohydnych orgii i wrzaski istot nie z tego wymiaru, zmroziły mą duszę...

- Wsiadaj do wozu, ty mały skurwielu.

Plakał. Nie mógł się powstrzymać od płaczu. Na progu stała matka, w stanie hysterii, i ojciec, nadal z tym głupim, osłupiałym wyrazem twarzy, dzierżący w rękę pogiety tomik opowiadań Lovecrafta; zdążył wepchnąć mu go wyprowadzany przez policję, i krzyknąć: „to wyjaśni ci wszystko! Plakał. I nie wiedział kiedy już skończył, ale kiedy otworzył oczy, zorientował się, że siedzi w małym, zadymionym pomieszczeniu, a naprzeciwko stoi trzech policjantów i facet w prochowcu.

- Słuchaj gnojku, lepiej żeby lekarz sądowy wykazał, że masz świra, bo inaczej wrócę ci karierę jako panienka w więzieniu - wyrecytował spokojnie jeden z policjantów. Po czym wyszli. Został sam, przykuty kajdankami do krzesła, z podstarzałym facetem w prochowcu na krześle, siedzącym naprzeciwko niego.

Facet patrzy na niego cholernie przenikliwie i zaczyna mówić.

- Wiesz, w szpitalu psychiatrycznym też są facci którzy wkręcili głowę swojej żony w imadło albo pokroili swoje dzieci i spalili je w piecu. Tylko że nie siedzą z tobą w jednym pokoju - uśmiechnął się i zazgrzytał zębami.

- Mam na ten temat swoją teorię. - uśmiechnął się, splatając dłonie na wysokości splotu słonecznego. - Wiesz, pewnie wujek Konrad zapraszał cię za często do siebie, by pokazać ci brzydkie obrazki. I potem robił ci te brzydkie rzeczy. A ty kiedy już stałeś się dużym chłopcem, zobaczyłeś, że od tego ci nie staje i nie możesz sobie nawet porządnie strzepać gruchy, bo pewnie widzisz cały czas wujka Konrada. Heh. Nawet jeśli tak nie było, psychiatra sobie to wymyśli. Widzisz, nasz lekarz sądowy pomaga młodym chłopcom. Zawsze. I pamiętaj, że chcę ci pomóc, ty mały psycholu. Ciesz się, że mamy do tego podstawy. Ciesz się, że nie wskoczyło ci do tego małego durnego łba, aby zabrać mu chociażby sto złotych ze skrytki w szufladzie. Naprawdę się ciesz.

Jacek nie pamiętał, żeby kiedykolwiek w życiu był równie apatyczny.

- Kochanie, przestań. Wszystko się ułoży. Zobacysz. On tego nie zrobił, nie mógł zrobić. To jakaś pomyłka. Przestań.

Nie mógł uspokoić żony. Rozrywający, spazmatyczny płacz trwał już jakieś pół godziny od czasu aresztowania syna.

- Jacek naprawdę tego nie zrobił, kochanie. Uspokój się. Wszystko będzie w porządku.

Spojrzał na trzymaną w rękę podniszczoną książkę w miękkiej okładce. H.P. Lovecraft, Zew Cthulhu. Wyrzucił ją do kosza nawet nie otwierając.

W sumie nie ma się czego martwić. W sumie tak kończą wszyscy bohaterowie opowiadań Lovecrafta, ale i Kuttnera czy Blocha. Sami, opuszczeni przez wszystkich, otuleni w ciepły kaftan bezpieczeństwa. W szpitalach psychiatrycznych. Siedział tu już trzy miesiące, grzecznie połykał tabletki, nie

hałasował w nocy i z dnia na dzień coraz bardziej utwierdzał się w przekonaniu, że postąpił słusznie. Przecież to wszystko jest takie logiczne. On uratował wiele niewinnych ludzkich istnień przed przywołaniem kolejnej bestii, ale jest jednocześnie ofiarą, jak bohaterowie opowiadań, stoi na z góry straconej pozycji. Codziennie przychodzi do niego lekarz i mówi spokojnym głosem, że to wszystko była tylko literacka fikcja, że miał już takie przypadki, że wielu ludzi wzięło to wszystko za bardzo na serio. Nie zaprzecza, nie krzyczy, nie rzuca się, nie wprawia jemu i sobie, że to jednak prawda, że Samotnik z Providence miał rację. I tak to wie. Nie narzeka na sąsiadów. Tylko kobieta dwie cele dalej potrafiła obudzić go w nocy niesamowitym wrzaskiem. Ale wtedy wołał lekarza dyżurnego i prosił go o tabletkę. Czuł się tu bezpiecznie. Tu wszystko zaczynało być proste. Mieć sens. Już nawet przestał pisać listy. Wszystko już zaczynało być w porządku, do czasu tych odwiedzin.....

Patrzę na tego dzieciaka, i wiem że się boi jak jasna cholera. Przypominam mu rzeczy, które dla jego dobra powinny być zupełnie usunięte z jego pamięci. Usłyszałem o tej sprawie z programu, z telewizji. I najpierw ucieszyłem się, że ktoś mnie ubiegł. Ale potem, w następnym odcinku, pokazywali tego chłopaka. I on siedzi teraz przede mną, biedny, osaczony, niepewny. Nie zwracam uwagi na to, czy tu można palić czy nie, po prostu wyciągam kolejną fajkę z paczki. Kieruję też w jego stronę - kręci głową.

- Powiedz mi jeszcze raz co słyszałeś w tym domu, i jak nazywała się ta książka którą wrzuciłeś do pieca - mówię powoli.

- Nie wiem.... ale na okładce były te symbole - mówi bardzo powoli, i mam wrażenie, że zaraz zacznie płakać....

Jestem strasznym kutasem. Trudno, taki fach. Nie mogę już pomóc temu dzieciakowi, ale mogę pomóc paru innym ludziom....

- To kto ostatnio odwiedzał naszego małego psychologa? - podstarzały facet w prochowcu usiadł naprzeciwko lekarza dyżurnego i zapalił papierosa, najwyraźniej nic sobie nie robiąc z wiszącego na ścianie zakazu palenia.

- No właśnie odwiedzał... - odparł chudy, pokryty warstwą suchej, przezroczystej skóry lekarz. - I dlatego pana poinformowaliśmy. Nie znamy tego człowieka. Nie jest członkiem rodziny. I ma zdecydowanie negatywny wpływ na chłopaka. Był już okres kiedy wszystko było w porządku, kiedy chłopak nie sprawiał problemów, i nagle... znowu. Po rozmowach z tym facetem... Znowu krzyczy, ma jakieś halucynacje, mówi że jest niewinny, że tym, co zrobił ocalał całe miasto...

- Jasna cholera. Wpuszczacie tu byle idiotów? - zapytał zdenerwowany policjant.

- Podawał się za przyjaciela. Miał dokumenty....

- Jak wyglądał?

- Niski, krótkie blond włosy, bluza z jakimś dziwnym nadrukiem, jakiegoś symbolu... torba przewieszona przez ramię... Wojskowe spodnie... wyglądał... cholera, nie potrafię tego określić, ale... Jakoś, gdy na mnie popatrzył, nie mogłem się powstrzymać, żeby go wpuścić...

- Cholera - powtórzył policjant.

DRAGON CHIVALRY



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.



W poszukiwaniu NECRONOMICONU

Kormak Mak Art
kormak@interia.pl

Zwycięzki artykuł w konkursie na najciekawszy tekst do działu **Zew Cthulhu**

“Jeśli legenda Necronomiconu nadal będzie się tak rozrastać, ludzie w końcu uwierzą w niego i zaczną mnie oskarżać o to, że kłamię, podając jego prawdziwe pochodzenie!”

— **Howard Phillips Lovecraft**

WSTĘP

Dawno, dawno temu, pewien obłąkany arabski poeta i podróżnik miał w jakiś przeklęty sposób wejść w posiadanie tajemnic, których żaden człowiek nie powinien nigdy poznać. Dowiedział się o kosmicznych rasach istot, które przed eonami przybyły na naszą planetę. W swoich szalonych wizjach ujrzał toczony przez nie wojny oraz ich upadek. Jego duch przemierzył najdalsze zakątki kosmosu. Dane mu było spojrzeć w samo jądro wszechświata, gdzie od początku czasu wije się ślepy, zidiociały bóg Chaosu...

Ale drogo przyszło mu zapłacić za swą zachwałność. Ułomny ludzki umysł załamał się w końcu pod naporem nadludzkiej wiedzy, a prastare demony spoza wymiarów upomniały się o jego ciało i duszę. Jednakże jeszcze przed swoją śmiercią zdołał część tego, co poznał, spisać na kartach księgi. Miała się ona stać najbardziej przeklętym, ale i najbardziej poszukiwanym tomem w dziejach ludzkości. Samo

jej posiadanie przyciągało do właściciela złe siły, a złowroga moc zaklęta w jej stronach jest tak potężna, że tylko najwięksi szaleńcy i desperaci zdobywali się na odwagę, by stać jej czoła. Tak narodził się Necronomicon i jego legenda.

Zarówno wymyślony przez Howarda Phillipsa Lovecrafta panteon bogów, jak i stworzony przez niego Necronomicon już dawno wymknęły się spod kontroli. Wielcy Przedwieczni zaczęli żyć własnym życiem. Z pewnością niejedną, gdyby tylko mógł, popłynąłby w miejsce, które wskazał sam autor, by szukać zatopione R'lyeh, albo wyruszyłby do Azji w poszukiwaniu złowrogości Leng. Na całym świecie powstają kościoły czczące Cthulhu, Dagona i Shub-Niggurath, a setki domorosłych badaczy szpera po zakurzonych antykwariatach, w nadziei na znalezienie kopii “De Vermis Mysteriis”, czy “Cultes des Goules”.

Podobnie jest z Necronomiconem. Pomimo tego, że sam Lovecraft przyznaje, że jest to od początku do końca jego wymysł, nikt z zapaleńców nie daje wiary jego słowom. Wierzą oni w spisek mający na celu ukrycie przed oczami świata złowrogości prawdy: Wielcy Przedwieczni istnieją. Według nich, pisarz sam miał czcić mrocznych bogów, chociaż jak wspomina jego przyjaciele, była to osoba trzeźwo myśląca i wyrażająca się krytycznie na temat zjawisk paranormalnych i okultyzmu. Naturalne jest dla nich, że w swoich opowiadaniach Samotnik z Providence przekazywał zawoalowaną wiedzę, o której nie mógł pisać wprost. W świat ruszyły tabuny poszukiwaczy Necronomiconu.

Zamieszanie potęgowało przeróżni żartownisie. A to jakiś bibliotekarz z poczuciem humoru podłożył kartę księgi do

indeksu zbiorów biblioteki Uniwersytetu Yale, a to nowojorski antykwariusz nie mógł sobie odmówić wymienienia łacińskiego wydania w swoim katalogu... Ktoś rozpusza plotkę o kradzieży woluminu z British Museum. Istnieje złowroga legenda o kopii w języku niemieckim, spisanej na skórah ludzi pomordowanych w obozach koncentracyjnych. Oczywiście dla tropicieli Necronomiconu jest to, że kilka kopii znajduje się w Archiwum Watykańu...

"Czuje się winny za każdym razem, kiedy słyszę że ktoś tracił wiele swego cennego czasu na poszukiwania Necronomiconu w publicznych bibliotekach."

— Howard Philips Lovecraft

Z Necronomiconem sprawa ma się podobnie jak z "Księgą Dzyan". O księdze tej pisała wielokrotnie założycielka Towarzystwa Teozoficznego, Helena Pietrowna Bławska. Miała być to skarbnica wiedzy, spisana na liściach palmowych w starożytnym języku *senzar*, który pochodzić miał jeszcze od mieszkańców Atlantydy. Nikt poza Bławską nigdy nie widział tej książki (obszerne jej fragmenty przytacza w swojej "Tajemnej Doktrynie"), a pomimo tego nikt z teozofów nie wątpi w istnienie tego dzieła. Podejrzewać można, że gdyby sam Lovecraft zmartwychwstał i publicznie oświadczył, że Necronomicon jest tylko czystą fikcją literacką i tak jego fani nie daliby mu wiary.

Jaka by nie była prawda, każdy miłośnik uniwersum stworzonego przez H.P. Lovecrafta z przyjemnością zagłębia się w lekturze dostępnych, "prawdziwych" Necronomiconów — bawi się w rozszyfrowywanie dostępnych cytatów, głowi się nad znaczeniem i pochodzeniem tytułu, czy nazwiska szalonego Araba. Ten artykuł jest próbą skrótego podsumowania wiedzy dostępnej na temat przekłetej książki.

ABDUL ALHAZRED

Pochodzenie tego nazwiska wyjaśnia w swoich listach sam Lovecraft. Pięcioletni Howard zafascynowany "Baśniami tysiąca i jednej nocy", w której pełno jest śniących Arabów, uważał się za jednego z nich i wymyślił dla siebie arabskie przydomko. Nie jest pewien, czy tak nazwał go na jego prośbę stary rodzinny prawnik, czy też może tylko pytał, czy taka nazwa mu się podoba.

Jest wiele teorii na temat etymologii słowa "Alhazred". Najprostszym wyjaśnieniem wydaje się to, które zwraca uwagę na duże podobieństwo między nazwiskiem szalonego Araba a angielskimi słowami *all has read* lub *has read all* (czyli "prze-czytał wszystko"). Inni wywodzą je od zniekształconego nazwiska Hazard z dodanym przedrostkiem "al". Lovecraft twierdził, że jego praprzodkiem był Robert Hazard (1635-1710), jeden z członków słynnej rodziny z Rhode Island, choć nie przedstawił na poparcie swojej tezy żadnych dowodów.

Należy dodać, że imię i nazwisko Abdul Alhazred nie jest zapisem poprawnym. Element "-ul" w imieniu Abdul jest tym samym co "al" w Alhazred, więc jest niepotrzebnie powtórzony. Słowo "hazred" nie istnieje w języku arabskim, choć teoretycznie jest to możliwe. Nie jest to jednak żaden dowód, ponieważ wielu słynnych Arabów znanych było w Europie pod zniekształconymi formami ich prawdziwych nazwisk, np. filozof Abu Ali al-Hussein ibn Senna, zwany Avicenną, Khalid ibn Yazid zwany Halim, czy Abu al-Walid Muhammad ibn Rushd, znany jako Averroes.

Oto kilka z form proponowanych przez badaczy:

Abd al-Azrad (*abd* = sługa; *azrad* < *zarada* = dusić lub pożerać); „sługa wielkiego dusiciele lub pożeracza”.

Abdallah Zahr-ad-Dihn; „sługa Boga-Kwiatów-Wiary”

Abd Al-'Uzza ar-Rahib ibn Ad (*abd* = sługa; *Al-'Uzza* — jedna trzech z bogiń czczonych przez Arabów w okresie przed-muzułmańskim; nawet Mahomet na początku swoich rządów oddawał im cześć; *ar-Rahib* = pustelnik; *ibn Ad* = z plemienia Ad, baśniowego plemienia prehistorycznych gigantów).

Jeszcze inne wyjaśnienie sugeruje, że nazwisko Alhazred nie jest pochodzenia arabskiego, a jemeńskiego i należałoby je tłumaczyć jako "ten-kto-widzi-to-co-nie-powinno-być-widziane".

NECRONOMICON¹

Lovecraft sam wymyślił tę nazwę. Jak pisze w jednym ze swoich listów, słowo przyszło mu na myśl podczas snu. Nie znaleziono żadnego dowodu na to, że nazwa ta znana była przed nim, więc jako pewnik należy przyjąć, że jest ona jego autorstwa. Pochodzenie jest zatem niedwuznaczne, ale źródłosłów przynosi już więcej kłopotów. Większość tłumaczy tytuł "Necronomicon" (Necronomicon, l.p.; Necronomica, l.m.) jako "Book Of The Dead Names" (księga umarłych imion lub księga imion zmarłych). Jest to jednak błędne tłumaczenie. Oto jak różni badacze starają się przetłumaczyć tytuł książki:

Z języka greckiego:

nekros - nekros (umarły, martwy, zwłoki).

onoma — (imię, tytuł, rzeczownik); połączenie z "ikon" jest błędne, gdyż właściwa tu końcówka to "onomat-"; np. onomatomania (obsesja na punkcie słów bądź imion).

onyma - onyma (imię); np. pseudonim, anonim etc.

nomen (łac.; nomin-) - również błędne i niemożliwe do zastosowania.

Lub:

nekros

nomikon - "księga imion"; takie słowo nie istnieje.

Sam Lovecraft w "Historii Necronomiconu":

nekros - nekros (zwłoki, umarły, zmarły).

nomos - nomos (prawo).

eikon - eikon (obraz, wizerunek).

Przypisanie greckiemu tytułowi arabskiego autora nie dziwi. Była to w dawnych czasach powszechna praktyka, np. księga Ptolemeusza "Megale Syntaxis Tes Astronomias" jest bardziej znana pod arabskim tytułem "Almagest" (prawidłowo: Tabrir al. Maghesti), który powstał po błędnym przetłumaczeniu. Wiele klasycznych dzieł znamy tylko dzięki temu, że to Arabowie ocalili je od zapomnienia. HPL był na dobrej drodze, wychodząc od "nomos", ale błędnie poprowadził to do "eikon".

Źródłosłów "nom-" pochodzi z rodziny słów, w której znajduje się m.in. czasownik "nemein" - nemein (rozdzielać, wklejać, radzić sobie), rzeczownik "nomos" - nomos (prawo, używanie, zwyczaj) i kombinowana forma "nomia" (rozdzielanie, umawianie się), której używa się w nazewnictwie takich nauk jak *astronomia*. Wydaje się, że właśnie to ostatnie najtrafniej

odnosi się do nazwy Lovecrafta, sugeruje naukowe badania nad zmarłymi. Według tej interpretacji, taka nauka nazywałaby się *nekronomia*.

Jest i druga możliwość — tłumaczenie tytułu jako „Zwyczaj umarłych”. Jeszcze inni proponują, wywodząc źródłosłów „nom-” od takich greckich słów, jak „okolica” i „(polityczny) dział”, tłumacząc *Necronomicon* jako „Przewodnik [księga] po Okolicach [zamieszkałych przez] Umarłych”. Następna możliwość związana jest ze słowem „-nomia” (kierownictwo, kontrola), tak jak *ekonomia*, *ekonomika*, czyli arystotelesowska „sztuka zarządzania domem, gospodarstwem domowym”, co daje nam kolejne tłumaczenie — „Kierowanie umarłymi”. Jak można zauważyć, nie jest to zbyt odległe wyobrażenie od tego, jakie miał o swej księdze sam autor w pierwszych opowiadaniach, w których się pojawiła („The Festival” i „The Hound”).

Ostatnia z proponowanych wersji wychodzi z połączenia nie trzech, a dwóch wyrazów: „nekros” (umarły) i „nomikos” (prawnik), ale propozycja tłumaczenia *Necronomiconu* jako „Księgi zmarłych prawników” nie wydaje się właściwa.

Badacz S. T. Joshi w swoim posłowie do „Historii *Necronomiconu*” wskazuje na podobieństwo nazw „*Necronomicon*” i „*Astronomica*” Maniliusza (*Astronomica*, l.m.; *Astronomicon*, l.p.), łacińskim traktatem o astronomii. Lovecraft znał i cytował to dzieło, o czym możemy się przekonać czytając jego artykuł „Mysteries of the Heavens” („Tajemnice Niebios”), opublikowany 9 kwietnia 1915 roku w „*Asheville Gazette News*”. HPL pisze tam: *Maniliusz, odnosząc się do Drogi Mlecznej w swoim „Astronomiconie” [...]*.

Joshi rozbija tytuł na: „nekros” - nekros (umarły), „nemein” - nemein (rozważać, traktować), „-ikon” — „-ikon” (przymiotnikowy przyrostek jednoznaczny z łacińskim „-icum”; angielskim „-ic”, „-ical”; polskim „-iczny”). Widać tu, że naciągana interpretacja „-ikon” jako „eikon” (obraz, wizerunek = księga) jest niepotrzebna. Tak więc S. T. Joshi tłumaczy greckie „*Nekronomikon*” jako „Księga dotycząca umarłych”.

W filmach „*Evil Dead II*” i „*Army Of Darkness*” pojawia się jeszcze inny wariant. Pojawia się tam księga „*Necronomicon ex Mortis*”. Jest to błędna forma łacińska. Poprawnie tytuł powinien brzmieć albo „*ex Morte*” (od śmierci), albo, co bardziej prawdopodobne, „*ex Mortuis*” (od umarłych).

AL AZIF

W „Historii *Necronomiconu*” Lovecraft pisze o oryginalnej nazwie *Necronomiconu*:

„Oryginalny tytuł Al. Azif [...] azif jest słowem, którego Arabowie używają do określenia nocnych odgłosów (wydawanych przez insekty), które mają być wyciem demonów.”

Potwierdza jeszcze raz tę tezę w „Selected Letters II”:

„Księga ta jest produktem starczych lat Abdula, które spędził w Damaszku [...] jej oryginalny tytuł to Al Azif, azif jest nazwą nadaną tym dziwnym nocnym odgłosom (insektów), które wg Arabów wydają z siebie wyjące demony.”

Lovecraft tylko raz używa tej nazwy w swoim opowiadaniu. Co ciekawe, tytuł ten nie ukazał się w żadnym z jego najśłynniejszych dzieł, tylko w jego poprawce do opowiadania Adolphe’a De Castro pt. „The Last Test”. Tam to szalony naukowiec wykrzykuje:

„Bądź ostrożny! Są moce potężniejsze od twoich. Za nic nie pojechałbym do Chin, są rzeczy w *Azif* Alhazreda, które nie

były znane na Atlantydzie!”

W tym kontekście pochodzenie nazwy „azif” nie jest jasne. Jedną z interpretacji wyjaśnia, że księga została zainspirowana przez głosy, które słyszał Alhazred. Zgadzało się to z opinią o nim jako „szalonym pocie” oraz arabskimi wierzeniami z okresu, w którym miał żyć.

Inna interpretacja wyłania się, jeśli weźmiemy pod uwagę uznane źródło tego słowa. Pisarz twierdził, że zaczerpnął je z notatki Henleya, tłumacza książki autorstwa Beckforda, pt. „*Vathek*”. Oto tekst, do którego odnosi się notatka:

„Dobrzy muzułmanie wyobrażali sobie, że słyszeli ponure brzęczenie owych nocnych insektów, które zapowiada zło i naprzykrzali się Vathekowi, ostrzegając go przed ryzykowaniem jego świętą osobą.”

A oto sama notatka:

„Dostrzec można, że w 5 wersie 91 Psalmu znajdują się słowa „the terror by night” (nocny terror), które w staroangielskim brzmiałyby „the bugge by night” [nocne pluskwy; angielskie „bug” oznacza „pluskwę” — przyp. autora]. W zasiedlonych w pierwszej kolejności częściach Ameryki Północnej, każdy uciążliwy nocny insekt nadal nazywany jest pluskwą („bug”), stąd termin „bugbear” [postrach — przyp. autora], używany dla określenia tego, który niesie ze sobą terror. Belzebub [od hebrajskiego „baal” — pan i „zebub” lub „zevuv” — mucha. Filistyński bóg z Ekronu, u faryzeuszów zyskał rangę „księcia demonów”, przez Chrystusa słusznie powiązany z Szatanem, bo zgodnie z regułami gematrii: „baal-zebub” (= 119) + „tzefta” (= 240), czyli „wąż, żmija, gad”, daje w sumie 359, a liczba 359 to zewnętrzna wartość hebrajskiego „sathan” (= 359), tzn. „przeciwnik, przeszkadzający, oskarżyciel” — przyp. autora], albo Władca Much był nazwą nadawaną diabłu na Wschodzie [zauważalne podobieństwo do sumeryjskiego demona Pazuzu, o którym jeszcze wspomnę przy omawianiu „*Simon’s Necronomicon*” — przyp. autora], a nocne odgłosy, nazywane przez Arabów „azif” według wierzeń są wyciem demonów.”

Jasne jest więc, że odgłosy te nie są zrozumiałą mową. W świetle powyższych informacji prawidłowy tytuł powinien brzmieć „The Bug” (Pluskwa), dokładniej „The Hum”, „The Humming” (Brzęczenie), „The Buzzing” (Bzyczenie), „The Rustling” (Szelszczenie), albo mniej dosłownie „Omen”, czy „Zapowiedź”. W rzeczywistości jednak nie ma takiego słowa w arabskim języku. Nie znamy źródeł, z których korzystał Henley. Istnieje jednakże arabskie słowo „aziz”, które oznacza brzęczenie lub huk (grzmotu) i używa się go przy opisywaniu podobnych odgłosów.

Istnieje jeszcze inna forma nazwy *Necronomiconu*: „*Kitab al-Azif*”. Lovecraft nigdy nie użył tej nazwy, pojawiła się ona dopiero w latach siedemdziesiątych. Arabskie słowo „*kitab*” oznacza książkę i występuje ono w wielu tytułach. Wydaje się, że autorom tego terminu mogło chodzić o konkretne dzieło: „*Kitab-al-Uhud*” Abdula Kadira. „Księga Mocy”, bo tak należy tłumaczyć tytuł, ma być zaginioną księgą, której treść miała rzekomo zostać podyktowana królowi Salomonowi przez demona Asmodeusza. Istnieje podobno tylko jeden egzemplarz tej pozycji. Idries Shah, znany arabski badacz sztuk magicznych mieszkający w Anglii, pisze o swoich poszukiwaniach zakazanego manuskryptu w swojej książce pt. „*Oriental Magic*” z 1956 r. „*Kitab-al-Uhud*” jest wspominana zarówno w „*Simon’s Necronomicon*”, jak i „*Necronomiconie*” Haya, Langforda, Wilsona i Turnera.

OPUBLIKOWANE NECRONOMICONY

"Nic nie jest prawdą, wszystko jest dozwolone."
— Hassan i Sabbah

Na przestrzeni wielu lat ukazało się na świecie kilka "Necronomiconów". Niektóre z nich są żartem, niektóre to po prostu zbiory opowiadań, jeszcze inne pretendują do miana "tego prawdziwego". Najbardziej znane z nich mają konstrukcję średniowiecznych grimaarów³. Podobnie jak najsłynniejsze z nich, by nadać treści większą wagę lub wzbudzić kontrowersję, miały przypisać jako autorów słynne postacie (Mojżesz, Salomon, papież Honoriusz, papież Leon III, Faust). Dlatego też autorstwo wszelakich wersji Necronomiconu przypisuje się znanej w kręgach miłośników prozy Lovecrafta i badaczy tematu postaci — Abdulowi Alhazredowi. Poniżej znajdują się krótkie opisy poszczególnych znanych pozycji. Niektóre z nich, ze względu na ich wagę, zostaną opisane w osobnych rozdziałach.

Necronomicon L. Sprague-De Campa

L. Sprague-De Camp, biograf Lovecrafta i pisarz science-fiction, wymyślił historię o tym, jakoby to odnalazł tajemniczy manuskrypt w Iraku i po wielu niebezpieczeństwach udało mu się wywieźć go do Stanów Zjednoczonych. Następnie naukowiec, który starał się go przetłumaczyć, zakończył swój żywot rozmarzony na ścianie swojego pokoju.

Za tą przerażającą legendą kryje się, oczywiście, żart. Większość treści książki stanowi osiem kartek z syryjskiego rękopisu, w którym w kółko powtarza się jeden tekst. Litera na początkach marginesów zostały zmienione, aby trudniej było wykryć fałszerstwo. Sam De Camp prosi czytelnika o dystans:

"Mam nadzieję, że będziesz chichotał podczas czytania tego wstępu — ale wierzę też, że nie weźmiesz tego na poważnie. Być może będę chciał jeszcze kiedyś odwiedzić Irak i nie chciałbym, aby to małe fałszerstwo skomplikowało moje odwiedziny."

Necronomicon Gregoriusa

Opublikowany w Niemczech w języku niemieckim pod tytułem "Das Necronomicon: Nach den Aufzeichnungen von Gregor A. Gregorius" ("Necronomicon: Z transkrypcji Gregora A. Gregoriusa"). Edycja ta jest po prostu tłumaczeniem Necronomiconu Simona, który omówię w osobnym rozdziale. Oprócz niego, wersja Gregoriusa zawiera autentyczny średniowieczny grimaar, tzw. Mniejszy Klucz Salomona, czyli "Goecje"⁴.

Necronomicon Quine'a

To, rzekome tłumaczenie autorstwa Antoniusa Quine'a, nawet nie istnieje. Przynajmniej żaden z badaczy nigdy się na niego nie natknął.

Necronomicon Ripel'a

Autorem tej wersji jest Frank G. Ripel, głowa Zakonu Mistycznej Róży (Ordo Rosae Mysticae), mającego swą siedzibę

we Włoszech. Jego pełny tytuł brzmi "La Magia Stellare: Il Vero Necronomicon" ("Gwiezdna Magia: Prawdziwy Necronomicon"). Jak do tej pory nie ukazało się angielskie tłumaczenie, natomiast dostępny jest w języku hiszpańskim pod tytułem "La Magia Estelar: El Verdadero Necronomicón". We wstępie Ripel stara się nas przekonać, że Necronomicon liczy sobie ponad 4000 lat, a jego treść (chodzi o "Book Of The Dead Names") wywodzi się z księgi zwanej "Sauthenerom" ("Księga Praw Śmierci"). Abdul Alhazred miał tylko przepisać większość, a więc dopuścić się plagiatu.

Wersja Ripel'a składa się z "Book Of The Dead Names" spółki Hay-Wilson-Turner-Langford i własnej inwencji twórczej autora. Ripel, na przykład, dodaje informacje o Naryx — tak miał nazywać się niewidzialny wszechświat zanim Azathoth eksplodował. Po wybuchu wszechświat stał się widzialny i zmienił nazwę na Naxyr. Takie i wiele innych rewelacji oferują nam dalsze części tego Necronomiconu. Książkę kończy rozdział traktujący o dwuznacznych powiązaniach pomiędzy Zakonem Ripel'a z Tyfonicznym O.T.O.⁵ (Zakonem Świątyni Wschodu) Kennetha Granta — okultysty zajmującego się Magią Cthulhu⁶. W grę wchodzi tu przeróżne kabalistyczne i tantryczne rozważania, ale nie czas i miejsce aby się tu o nich rozpisywać, jako że mają one mało wspólnego z dziełem Lovecrafta. Na dokładkę Ripel dorzuca do tej mieszanki bogów hinduizmu, magię⁷ Aleistera Crowleya i... szamanizm Carlosa Castanedy.

Necronomicon Perez'a-Vigo

Fernando Perez-Vigo dokonał syntezy tekstów Ripel'a i treści Haya, Wilsona, Turnera i Langford, poczym dodał do tego "Necronomicznego Tarota". Istnieje na temat tej wersji tak mało informacji, że wątpliwe jest nawet to, czy rzeczywiście istnieje.

Necronomicon L. Cartera

Lin Carter napisał kilka opowiadań o przygodach Abdula Alhazreda, które miały udawać fragmenty tłumaczenia dr Johna Dee. Oczywiście jest to czysta fikcja, Carter nawet nie próbował kogokolwiek przekonywać, że jest inaczej. Opowiadania te można znaleźć w zbiorze wydanym przez Chaosium Int. pt. "The Necronomicon: Selected Stories and Essays Concerning The Blasphemous Tome Of The Mad Arab".

Necronomicon H.R. Giger'a

Słynny szwajcarski malarz, nie kryjący swojej fascynacji twórczością Samotnika z Providence, zatytułował tak album zawierający szereg swoich prac, zainspirowanych księgą. Ukazała się nawet jego kontynuacja — "Necronomicon II".

Necronomicon K. Azarewicz'a

Książka ta, będąca wyborem tekstów z "Book Of The Dead Names" i "Necronomiconu" Simona, a także wersji Ripel'a i Pereza-Vigo, ukazała się w Polsce pod koniec 1999 r., nakładem wrocławskiego wydawnictwa FOX. Oprócz wyżej wspomnianych tekstów, we wstępie tłumacz — Krzysztof Azarewicz wraz z Dariuszem Misiuną, popularyzatorem nauk Aleistera Crowleya⁸ — snują rozważania na temat powiązań dostępnych wersji Necronomiconu ze współczesną tradycją magiczną. Zainteresowanych odsyłam do samej książki, publikacji Azarewicz'a nt. Necronomiconu w "Wiedzy Tajemnej" lub do recenzji w listopadowym numerze internetowego magazynu "Inkluz".

Jak widać, zajmujący się poszukiwaniami Necronomiconu mają w czym przebiegać. Oprócz wyżej wymienionych książek w przeróżnych czasopismach fantastycznych, okultystycznych i literackich co jakiś czas ukazują się mniej lub bardziej naukowe artykuły na temat książki Abdula Alhazreda. Internet nie jest tu wyjątkiem. Na wielu stronach publikowani są tak znani badacze jak Colin Low, Luis Abbadié, Daniel Harms, Dan Clore, czy zajmujący się magią chaosu⁹ przeróżni autorzy, np. Phil Hine.

LIBER LOGAETH

"Necronomicon — The Book Of The Dead Names" została napisana przez pisarzy Colina Wilsona, George'a Hay'a, Davida Langforda i maga Roberta Turnera. Jak sam Colin Wilson przyznał lata po wydaniu książki, od początku do końca jest to umyślna podróbka, celowy żart. W jednym z numerów "Crypt Of Cthulhu", w artykule "Necronomicon, The Origin Of A Spoof" dokładnie wyjaśnia wszystkie wątpliwości.

Według tego artykułu, George Hay poprosił Wilsona o napisanie przedmowy do zbioru opowiadań o Necronomiconie. Opowiadania te miały przedstawiać historię naukowca, który znajduje piekielną księgę, bezmyślnie inwokuje moce, których nie potrafi okiełznać i kończy rozsmarowany na ścianie. Wilson zamiast tego zaproponował stworzenie czegoś, co mogłoby uchodzić za Necronomicon. Pomysł ten po części był zainspirowany opowiadaniem Davida Langforda. W ukończonej książce znalazł się pomysł tego ostatniego, według którego przy pomocy komputera odcyfrowano manuskrypt dr Johna Dee, zatytułowany "Liber Logaeth", który miał się okazać bluźnierczą księgą znaną z kart opowiadań Lovecrafta.

Robert Turner, obeznany z magią rytualną, dodał fragment będący typowym praktycznym poradnikiem okultystycznym, mającym być tłumaczeniem "Liber Logaeth". Znaleźć tu można typowe magiczne przepisy, formuły i zaklęcia, tu i ówdzie wrzucono nazwy znane z Mitów Cthulhu¹⁰.

Sam Wilson napisał wprowadzenie, będące sprytną mieszaniną faktów i fikcji. To tam właśnie wysuwa tezę, o której później będą dyskutować reszta badaczy Mitów. Otóż według Wilsona, ojciec Lovecrafta był członkiem "egipskiej masonerii" [zapewne chodzi tu o wolnomularstwo rytu Misraim-Memfis — przyp. autora], gdzie poznał przeróżne sekrety, które doprowadziły do jego choroby psychicznej. Przez niego to pisarz miał zetknąć się z tajemniczą księgą. We wstępie znajdziemy też "list od dr Hinterstoissera"¹¹, badacza okultyzmu z Austrii, który to właśnie miał wysunąć tę hipotezę. W rzeczywistości list ten jest dziełem Dominica Purcell'a

Książka ta może być interesującą rozrywką, jeśli tylko nie weźmie się jej śmiertelnie poważnie (choć to zapewne było zamierzeniem autorów). Interesujące informacje (po oddzieleniu ziaren od plew) nieobeznani z tematem znajdą we wstępie. Co do praktycznego zastosowania zaklęć znajdujących się w książce to wiadomo, że podobnie jak w przypadku "Necronomiconu" Simona, wielu magów korzystało z nich z różnym skutkiem.

Samo użycie Mitów Cthulhu jest trochę naciągane. Więcej tu wpływów Augusta Derletha niż samego Lovecrafta. Wielcy Przedwieczni powiązani są tu z czterema żywiołami, jak u Derletha. Podobnie autorzy korzystają z jego pomysłu wojny między Złem i Dobrem, inspirowanego chrześcijańską mitologią buntu Wielkich Przedwiecznych przeciwko Starszym Bogom. Podobnie jak u Simona można tu znaleźć podstawowe błędy, takie jak przedstawienie Shub-Niggurath jako bóstwa męskiego etc.

Ten sam zespół autorów stworzył kolejną fikcyjną księgę, będącą niejako sequelem Necronomiconu, zatytułowaną "R'lyeh Text". I znów jest to pomysł pochodzący od Derletha, a nie Lovecrafta. Księga ta miała zostać napisana w "ojczystym" języku rasy, z której pochodzi Cthulhu i miała zostać sprowadzona na Ziemię wraz z nim. Podobnie jak ich poprzednie dzieło, jest to mieszanina fikcji literackiej i magicznych formułek.

SIMON'S NECRONOMICON

Necronomicon Simona od momentu wydania wzbudza największe kontrowersje spośród wszystkich dostępnych wersji bluźnierczej księgi. O ile inne z nich mają być tylko żartem (tak jak Liber Logaeth, czy też Necronomicon L. Sprague-De Campa), ta wersja jest rzekomo "prawdziwa". Jednak argumenty przemawiające za jej autentycznością są po prostu marne. Sama książka pełna jest błędów, naciąganych faktów i uproszczeń.

Jak we wstępie pisze sam wydawca, pewnego dnia zgłosił się do nich niejaki Simon, należący do tzw. wędrownych biskupów¹². Miał on zetknąć się z grecką wersją Necronomiconu i przełożył ją na angielski. Zgodził się na publikację, ale pod jednym warunkiem — oryginał manuskryptu nie może zostać nikomu pokazany. Już to budzi duże wątpliwości. Badacze zazwyczaj nie pracują na oryginalnym tekście, tylko na fotokopiach oryginału, dlaczego więc nie zgodzono się na publiczne zaprezentowanie tekstu? Może po prostu dlatego, że oryginał nie istnieje? Cała ta historia wygląda jak opowieść rodem z opowiadań Lovecrafta: tajemniczy mnich, manuskrypt, tajemnica, niewyjaśnione wypadki towarzyszące próbom wydania etc. Sam Simon twierdzi, że jeden z rozdziałów jego tłumaczenia — "Urilia text" — cytuję: "może być *Tekstem z R'lyeh Lovecrafta*". Brzmi to zadziwiająco, skoro Samotnik z Providence w swoich opowiadaniach nigdy nie wspominał o "Tekście z R'lyeh", który został wymyślony przez Augusta Derletha, i to już po śmierci Lovecrafta!

Trochę bardziej obeznany w mitologiach czytelnik od razu zauważy, że "Necronomicon" Simona jest mieszaniną przeróżnych dostępnych tłumaczeń mitów i magicznych tekstów z Mezopotamii. Simon miesza ze sobą teksty sumeryjskie, akadyjskie, babilońskie i asyryjskie, a gdzie nazwy bóstw są zamazane, wciska nazwy z Mitów Cthulhu.

Tłumacz stara się nam także pokazać zadziwiające, według niego, podobieństwo między Mitologią Lovecrafta a systemem magicznym Aleistera Crowleya. Jego argumenty są nieprzekonywujące, np. chce, abyśmy uwierzyli, że słowo „Cthulhu” i greckie „stele” (tak jak „Stele Of Revealing”¹³ Crowleya), to jedno i to samo tylko dlatego, że w zapisie greckim wygląda to tak: CTH[^]H. Inne przykłady są jeszcze bardziej niedorzeczne, np. rzekome podobieństwo pomiędzy bożkiem Panem Crowleya a Shub-Niggurath (Shub-Niggurath jest rodzaju żeńskiego!) lub między okrzykiem „Ia!” znanym z opowiadań HPL-a a „Io!” Crowleya (które z kolei miało być powiązane z bóstwem Iao, które wg Simona jest innym zapisem imienia sumeryjskiego boga Ea; zresztą tu sam sobie zaprzecza, gdyż w jego wersji Necronomiconu jest ono używane jako lovecraftiański okrzyk).

Simon widzi też wielkie podobieństwo między Mitologią Lovecrafta a mitami mezopotamskimi. Píše on co następuje:

„Lovecraft w Mitologii Cthulhu opisał pewien rodzaj chrześcijańskiego mitu o walce pomiędzy przeciwstawnymi siłami Światła i Ciemności, pomiędzy Bogiem i Szatanem”

Oraz:

„Mówiąc najprościej, są dwie „drużyny” w mitach: Starsi Bogowie, o których niewiele jest wiadomo oprócz tego, że jest to gwiazdna Rasa, która czasem przychodzi człowiekowi na ratunek i że odpowiada chrześcijańskiemu „Światłu”; Wielcy Przedwieczni, o których wiemy dużo, czasami najdrobniejsze szczegóły, odpowiadają „Ciemności”. Ci ostatni są Złymi Bogami, którzy nie życzą dobrze Rasie Ludzkiej, nieustannie próbują przedostać się do naszego świata przez Bramę lub Wrota, które wiodą z Zewnątrz do Wewnątrz.”

I znów mamy tu sprzeczność. Lovecraft nigdy nie pisał o Starszych Bogach, ani o kosmicznym konflikcie pomiędzy Dobrem a Złem. Bóstwa Lovecrafta nie są „złe” w naszym znaczeniu tego słowa, raczej trudno stosować do nich ziemskie kryteria moralne. Trudno też stwierdzić, że „nie życzą dobrze rodzajowi ludzkiemu” — nasza rasa jest im obojętna. Pomysł konfliktu pomiędzy Starszymi Bogami a Wielkimi Przedwiecznymi wyszedł od Augusta Derletha i do dziś miłośnicy Mitów Cthulhu spierają się, czy rzeczywiście można takie jasne podziały stosować.

Równie swobodnie Simon traktuje imiona bóstw z panteonu Lovecrafta. W jego Necronomiconie Cthulhu pojawia się jako Kutulu. Nazwa ta nie pojawiła się nigdy wcześniej. Simon wywodzi ją od „Kutu”, miasta Kutha oraz od „Lu”, czyli „człowiek” (człowiek z Kuthy). Prawidłowa forma, jeśli by przyjąć takie tłumaczenie, wyglądałaby w zapisie: „Lu-Kutu”. Co z tego, skoro nijak to się ma do Cthulhu, którego trudno uznać za człowieka! Tłumaczenie to jest więc niedopuszczalne. Azathoth z kolei to, według Simona, Azag-Thoth. „Azag” to w mitologii sumeryjskiej demon, natomiast „Thoth” to koptyjskie imię egipskiego boga mądrości, Tehuti. Dlaczego połączono akurat te dwa imiona, nie wiadomo. Fakt, brzmi one razem dobrze, ale jak się ma pomniejszy demon i egipski bóg mądrości ze Ślepym Bogiem Chaosu, określanym zawsze przez Lovecrafta jako Zidiociały? Shub-Niggurath u Simona to Ish-nigarrab, a Yog-Sothoth to Iak Sakkak. Ale nie trzyma się kurczowo tych form, czasem mamy więc Yog-Sothota, Azotata, shuggotha zamiast shoggotha etc. Abdul Alhazred raz nazywany jest „Szalonym Arabem”, a raz „szalonym Arabem”.

Co dziwne, nie pojawiają się u Simona bóstwa, których spodziewać się można było po „prawdziwym” Necronomiconie. Nie ma Nyarlathotepa, Yiga, Ghatanothoi czy chociażby Rhana-Thegotha, o Nugu i Yebie nie wspominając. Zamiast tego mamy cały szereg bóstw z panteonu Sumeru: Marduka, Tiamat, Pazuzu, Enki, Nanne, Inanne (Ishtar), których nijak nie da się połączyć z Mitami Cthulhu. To samo dotyczy się gwiazdnych ras, na przykład *mi-go*, które często pojawiają się u Lovecrafta. Simon (czy też Abdul Alhazred) wydaje się o nich zapominał... (szczegółowe omówienie nieścisłości dotyczących mitologii Mezopotamii w „Necronomiconie” Simona można znaleźć w krążącym po Internecie tekście pt. „Necronomicon and ancient Sumer: Debunking the Myth”).

Wątpliwości mnożą się, im bardziej zagłębiamy się w tekst:

„Mitologia Lovecrafta opowiada o chtonicznych¹⁴ bóstwach, podziemnych bogach i boginiach, podobnych do Lewiatana ze Starego Testamentu. Wymowa słowa „chtho-

nic” brzmi »katonie«, co tłumaczy słynną lovecraftowską rzekę Miskatonie i Uniwersytet Miskatonie, nie wspominając już o głównym bóstwie jego panteonu, Cthulhu, morskim potworze, który spoczywa „nie martwy, lecz śpiący” poniżej świata; Wielki Przedwieczny i domniemany wróg Rodzaju Ludzkiego i inteligentnej Rasy.”

Ten krótki fragment nasuwa szereg uwag:

* W wymowie słowa *chtoniczny* „ch” jest nieme, więc trudno od tego słowa wywodzić „Miskatonie”.

* Morskie potwory raczej trudno uznać za istoty chtoniczne.

* Nazwa „Miskatonie” ma raczej korzenie indiańskie.

* Imię Cthulhu pochodzi z kosmicznego języka poprzedzającego ludzkość o eony, więc nie może pochodzić od słowa *chtoniczny*, choć Lovecraft tworząc je, mógł się inspirować właśnie tym słowem. Poza tym, wersja ta kłóci się z poprzednią tezą Simona, czyli o Kutu-Lu, formie używanej w jego całym Necronomiconie.

* Cthulhu nie jest głównym bóstwem panteonu Lovecrafta; jego rola jest ważna ze względu na jego bliskość — spoczywa uśpiony na dnie oceanu, a nie rezyduje gdzieś w otchłaniach kosmosu.

* Cthulhu nie jest „morskim potworem”, tylko pozaziemską lub pozawymiarową istotą uwięzioną pod oceanem.

* W rzeczywistości Cthulhu nie jest wrogiem rodzaju ludzkiego; ludzie po prostu stoją mu na drodze.

* O jakiej „inteligentnej Rasie” Simon wspomina, nie wiadomo.

Istnieje kilka plotek na temat rzeczywistej tożsamości autora. Według jednej z nich, pod pseudonimem Simon kryje się Herman Slater, właściciel okultystycznej księgarni „Magickal Child” w Nowym Jorku, który rzeczywiście wspomniany jest w książce. Inna, bardziej prawdopodobna pogłoska, mówi o magu potrzebującym pieniędzy, który później zyskał nazwisko na polu magii chaosu. Mniej prawdopodobnymi kandydatami do roli autora „Necronomiconu Simona” są też m.in.: L. Sprague De Camp, Colin Wilson, L. Ron Hubbard (pisarz sci-fi, członek O.T.O. Crowleya i założyciel Kościoła Scientologicznego), Robert Anton Wilson, Sandy Pearlman (inspirujący się twórczością Lovecrafta autor tekstów grupy Blue Oyster Cult), czy nawet sam guru kontrkultury, Timothy Leary.

Necronomicon Simona składa się z 12 rozdziałów. Księgę otwiera pierwsza część „Testamentu Szalonego Araba” — fabularyzowany pamiętnik rzekomego autora księgi, w której opowiada o swojej przeszłości i pierwszym zetknięciem z Nieznanym. W dalszych rozdziałach to on będzie przewodnikiem, wykładając czytelnikowi wszystko to, czego się nauczył na temat mrocznych ścieżek Wielkich Przedwiecznych. Czytając obie części „Testamentu” (druga zamyka Necronomicon) ma się wrażenie, jakby było to opowiadanie jednego z pisarzy z kręgu Lovecrafta. I to dobre opowiadanie, dramatyczne, trzymające w napięciu. Niemal sami czujemy na plecach oddech demonów czyhających na Alhazreda i słyszymy niepokojące skrobanie do drzwi...

Drugi rozdział to „O Zonei i ich właściwościach” — opis siedmiu sfer siedmiu sumeryjskich bóstw, które zajmują się magią

Mitów musi kolejno pokonywać, wspinając się po szczeblach "Drabiny Światel". Każda sfera (gr. *zonei*) jest opisana, każdy z bogów ma swoją świętą liczbę i kolor. Każda brama ma swoją magiczną pieczęć. Tutaj mamy pierwszą sugestię, że "Necronomicon" Simona jest podręcznikiem magicznym.

Trzecia część to "Księga Wejścia i Poruszania Się" — praktyczny poradnik. Szczegółowy opis praktyk magicznych, niezbędnych do otwarcia Bram do kolejnych sfer. I znów mamy podane magiczne symbole, po jednym na każdą Bramę. Właśnie takich treści spodziewaliśmy się po "prawdziwym" Necronomiconie, nieprawdaż? Szkoda tylko, że rozdziały prześiąknięte są postaciami z mitologii sumeryjskiej, a nie lovecraftowskiej...

W czwartej części pt. "Inwokacje Bram" znajdziemy siedem zaklęć otwierających Bramy. Krótkie zaśpiewy, skierowane do bóstw opiekujących się sferami.

Części piąta i szósta ("Zaczarowanie boga ognia" i "Zaczarowanie Strażnika") to zaklęcia niezbędne do kontroli nad demonami pomocnymi w wędrówce po strefach. Na przykład Strażnik sprawuje pieczę nad ciałem podróżnika, kiedy jego ciało astralne podróżuje. Jednak jeśli czarownik popełni jakiś błąd, Strażnik natychmiast go zabije i powróci tam skąd przyszedł. Nie jest istotą "dobrą", a jedynie spętana zaklęciem, przez to posłuszna.

"Księga Maklu", część ósma, jest spisem egzorcyzmów i zaklęć ochronnych przeciwko Siedmiu Złym Duchom, które przekazał swoim kapłanom bóg Enki. Tytuły są bardzo wymowne: "Inkantacja przeciwko Wielkim Przedwiecznym", "Egzorcyzm przeciwko Azag-Thothowi i jego emisariuszom", "Spętanie złych czarowników", czy "Najdoskonalszy czar przeciwko hordom demonów, które napadają w nocy".

"Tekst Magan" — czyli część dziewiąta — to jakby sumeryjskie eposy w pigułce. Mamy tu do czynienia m.in. z opisem zejścia bogini Inanny (Ishtar) do królestwa podziemnego. Jak widać, albo Simon po prostu przepisał z już dostępnych źródeł, albo miał do czynienia z opisem tych samych "wydarzeń" co, na przykład, w "Enuma Elish".

"Księga Pięćdziesięciu Imion" to szczegółowy opis mocy boga Marduka. Każdemu z jego imion przypisany jest sigil¹⁵, każde z jego wcieleń dysponuje inną mocą. Księga ta do złudzenia przypomina klasyczny grimoar, tzw. Mniejszy Klucz Salomona, czyli złowieszczą Goecję, w której w identyczny sposób wymienia się imiona demonów, ich właściwości i przedstawia ich sigile. Simon wydał w osobnej książce zatytułowanej "Book Of Spells" (Księga Zaklęć) dodatkowe rozwinięcie tego rozdziału, stanowiące dokładne wskazówki dla zajmujących się magią.

"Tekst Urilia" albo "Księga Robaka", najbardziej złowróżbna część Necronomiconu to opisy nie tylko mrocznych demonów w rodzaju Pazuzu, Tiamat czy Humwawy, ale także Azag-Thotha czy Kutulu. Znajdziemy tu także ich magiczne symbole oraz zaklęcia, a także "Hymn do Wielkich Przedwiecznych".

Necronomicon kończy się drugą częścią "Testamentu Szalonego Araba". Alhazred staje się ze zdania na zdanie coraz bardziej nerwowy, jednocześnie wyczuwa się jego zrezygnowanie i pogodzenie z nieuchronnym losem. Korzystając z ostatnich chwil swego życia, stara się przelać na papier jak najwięcej

cennych wskazówek. Tekst kończą mrożące krew w żyłach słowa:

"Gwiazdy pogasły na swych miejscach, a Księżyc blednie przede mną, jakby zasłony zarzucono na jego płomień. Demony o psich twarzach zbliżają się do obwodu mojego sanktuarium. Dziwne linie pojawiają się wyrysowane na moich drzwiach i ścianach, a światło z okien coraz bardziej gaśnie.

Zerwał się wiatr. Ciemne Wody poruszyły się. Oto jest Księga Sługi Bogów..."

Trudno jednoznacznie ocenić "Necronomicon" Simona. Jedno jest pewne — nie jest to księga, którą miał na myśli Lovecraft. Dodatkowe zamieszczanie wprowadzają tu adepci praktykujący magię, twierdzący, że zaklęcia w nim zawarte naprawdę działają. Co gorsza, są tak potężne, że mało kto jest w stanie opanować siły rozpetane przez odprawienie któregoś z tych rytuałów. Ponoć wielu magów przypląciło swoje eksperymenty utratą pożyteczności.

Oczywiście nie sposób sprawdzić takich rewelacji. Może być to tylko romantyczna legenda; spodziewamy się przecie tego, że Necronomicon musi nieść ze sobą szaleństwo, tak jak to pisał Lovecraft. Fikcja czy nie, dla maga chaosu nie ma to znaczenia. Więcej na temat powiązań wszelakich wersji Necronomiconu z różnymi tradycjami magicznymi znaleźć można w artykułach Krzysztofa Azarewicza w czasopiśmie "Wiedza Tajemna".

HISTORIA NECRONOMICONU¹⁶ — UWAGI

W krótkim, pseudonaukowym esej "Historia Necronomiconu" Lovecraft stara się przedstawić czytelnikom kolej losu złowieszczonego manuskryptu i podaje garść informacji o jego autorze. W tekście przewijają się nazwiska oraz nazwy, które zasługują na krótkie wyjaśnienie, jako że pisarz miesza tu fikcyjne postaci z rzeczywistością istniejącymi. Przy tym popełnia od czasu do czasu rażące błędy, które tylko potęgują mętlik w głowach czytających.

"Ibn Khallikan, XII-wieczny biografista" — rzeczywiście istniał Ibn Khallikan, ale w jego "Biograficznym Słowniku" nie ma żadnej wzmianki o Abdulu Alhazredzie. Khallikan (1211 — 1282) żył w Egipcie i Syrii, gdzie w jej stolicy, Damaszku, pełnił funkcję *kadi* (głowy systemu sprawiedliwości). Jego słownik był pierwszym tego typu dziełem, którego ukończenie zajęło mu ponad dwadzieścia lat. To, że nie ma w nim żadnej wzmianki o Szalonym Arabie wcale nie dziwi — Ibn Khallikan umieszczał w swoim dziele informacje tylko o tych autorach, o których mógł usłyszeć z pierwszej ręki, od żyjących. Skoro sam żył w XIII wieku, nie mógł uzyskać wiadomości o domniemanym autorze Necronomiconu, który miał żyć w wieku VIII.

"Bajeczne Irem, Miasto Filarów" — Irem lub Iram, miasto wspominane zarówno w Koranie, jak i "Baśniach tysiąca i jednej nocy". Również Omar Khayyam pisze o Irem w swoich "Rubajatach"¹⁶. W tych arcydziełach arabskiej literatury opisywane jest jako miasto zniszczone przed wiekami, spoczywające pogrzebane pod piaskami pustyni. Często wspomina się o jego filarach, kolumnach i wieżach.

Według "Encyklopedii Britannica" Irem zostało wzniesione przez mityczne plemię Ad, zamieszkujące region Hadramaut¹⁷

za panowania swojego ostatniego władcy, Shedada. Po zniszczeniu miasta stało się niewidzialne dla ludzkiego oka. Czasem jednak — jak powiadają Arabowie — jakiś podróżnik, będący wybrańcem niebios, dostępuje przez chwilę zaszczytu ujrzenia tego wspaniałego miasta. W 1975 roku na terenie wykopalisk archeologicznych miasta Ebla odkryto tysiące tabliczek. Tam też odnaleziono i informacje o Irem, co dało badaczom dowody na to, że nie jest to tylko legenda. W 1984 r. archeolodzy, po przebadaniu zdjęć satelitarnych zrobionych przez wahadłowiec Challenger, odkryli kilka zasypianych miast w Zatoce Perskiej, w rejonie zwanym "Atlantyda Piasków". Obszar ten był centrum handlu kadzidłem pomiędzy 2800 p.n. Chr. a 100 p.n. Chr. Jednym z tych miast jest Ubar, które naukowcy identyfikują z mitycznym Irem.

"Olaus Wormius, tłumaczenie Necronomiconu z 1228 r." — Olaus Wormius rzeczywiście istniał, tyle że... 400 lat później. Według S. T. Joshiego błąd ten wynikał z mylnego odczytania informacji zawartych w "Krytycznych Uwagach o Pieśniach Osjana" Hugh Blair'a. W jednym ze zdań tego dzieła mowa jest o trzynastowiecznym duńskim historyku i o Olauście Wormiusie. Lovecraft mylnie przyjął, że jest to jedna osoba. Olaus Wormius (Ole Wurm) był duńskim fizykiem, żyjącym w latach 1588-1654. Pisał m.in. o literaturze rodzinnego kraju. Jego najważniejszym dziełem jest traktat o kamieniu filozoficznym "Liber Aureus Philosophorum" (1625).

"Tłumaczenie dr Dee" — dr John Dee był szesnastowiecznym astrologiem, magiem i szpiegiem na dworze królowej Elżbiety I. Później bawił w Europie, m.in. w Polsce i Czechach.

W "Wahadle Foucaulta" Umberto Eco sugeruje, że Dee był templariuszem i różokrzyżowcem. Zajmował się raczej magią anielską, tzw. enochiańską, będącą jedną z najtrudniejszych systemów magii rytualnej. Przy pomocy Edwarda Kelly, będącym jego medium, nawiązywał kontakt z istotami, które nazywał Aniołami. Wydaje się raczej dziwne, by człowiek parający się rozmowami z niebiańskimi stworzeniami, tłumaczył najmroczniejszy manuskrypt, który wyszedł spod pióra człowieka.

Pierwszy raz Johna Dee z Necronomiconem związał Frank Bellknap Long, który uważał jednak, że angielski mag nie tyle był tłumaczem księgi, co jej autorem. Dopiero Lovecraft w "Historii Necronomiconu" stwierdził, że Dee przetłumaczył ów bluźnierczy manuskrypt. Do tego tłumaczenia odwołuje się później w opowiadaniu "The Dunwich Horror".

Jako ciekawostkę można dodać, że kiedy Aleister Crowley nawiązał kontakt z aniołami Johna Dee, sporządził portret jednego z nich — istoty o imieniu Lam. Jak można zauważyć oglądając ten portret, Lam jest ludzako podobny do... "szaraków", czyli małych istot uprowadzających ludzi na pokład UFO.

WSPÓŁCZESNY OKULTYZM A NECRONOMICON

Trudno mówić o Necronomiconie i nie napomknąć o okultyzmie. Nieważne, czy przyjmiemy istnienie księgi za fakt, czy też pogodzimy się z tym, że niemal na pewno jest tylko fikcją literacką — Necronomicon istnieje w umysłach setek tysięcy ludzi na całym świecie, szczególnie tych, którzy zajmują się magią.

Niektórzy z tych ludzi święcie wierzą w istnienie Wielkich Przedwiecznych i poszukują zaginionej księgi. Tak czynią prze-

żadne organizacje i zakony magiczne. Najstynniejszym z takich stowarzyszeń jest tzw. Tyfoniczne Ordo Templi Orientis, odłam O.T.O. dowodzony przez najstynniejszego badacza Magii Cthulhu, czyli Kennetha Angera. Utrzymuje on, iż Wielcy Przedwieczni reprezentują mroczne byty spoza naszego wymiaru, o których wrażliwy pisarz — H. P. Lovecraft — snił. Przeczuwając ich istnienie, swoje niejasne wizje przelewał na papier.

Anger opowiada również o organizacjach, które dosłownie odczytują słowa Mistrza. I tak na przykład w stanie Milwaukee wyznawcy Wielkich Przedwiecznych, dowodzeni przez Michaela Bertiaux, zbierają się nad jeziorem i inwokują Wielkiego Cthulhu oraz Shub-Niggurath. Innym przykładem jest Ezoteryczny Zakon Dagona (EOD), publikujący znakomite artykuły na temat Dagona, czy poświęcone postaci pisarza z kręgu Lovecrafta — Clarka Ashtona Smitha.

Wielu autorów chciałoby widzieć powiązania między Mitami Cthulhu a naukami Aleistera Crowleya, najstynniejszego XX-wiecznego okultysty, założyciela Zakonu Srebrnej Gwiazdy i przywódcy O.T.O. Taką tezę wysuwa np. Simon w swojej wersji Necronomiconu. Teorie te potęgowane są przez różne plotki, np. taką, według której Sonia Greene, żona Lovecrafta, miała przez jakiś czas być kochanką Crowleya podczas jego pobytu w Nowym Jorku. Później, zaznajomiona z jego słynną "Księgą Prawa"¹⁸, a będąc już żoną Lovecrafta, miała zainspirować tego ostatniego do stworzenia "Necronomiconu". Są to nieprawdziwe informacje, a poza tym pierwsze wzmianki o Necronomiconie pojawiają się dużo wcześniej. Lovecraft również nigdy nie spotkał osobiście Crowleya, znając go jedynie z gazet, choć wiedział kim on jest. Zresztą w jednym ze swoich listów wypowiada się o nim dosyć niepocholebnie, trudno więc uwierzyć, że crowleyowska "Księga Prawa" mogłaby posłużyć jako źródło inspiracji dla pisarza z Providence.

Do fascynacji Necronomiconem i Mitami Cthulhu przynajmniej różnie organizacje satanistyczne. Nawet najstynniejsza z nich, czyli Kościół Szatana (C.O.S.) Antona Szandora La Veya, w swoich rytuałach odwołuje się do Wielkich Przedwiecznych (patrz: "Satanic Rituals").

Osobną kategorią są zajmujący się magią chaosu. Nie traktują oni Necronomiconu i bóstw Lovecrafta jako realnie istniejące byty — nie ma to dla nich żadnego znaczenia. Mag Chaosu równie dobrze może czcić Myszki Miki, jak i Wielkich Przedwiecznych. Wszystko zależy od tego, czy dane bóstwo/zjawisko/fetysz jest w stanie tak mocno wpłynąć na podświadomość maga. Na tym właśnie polega uniwersalność magii chaosu — mag sam ustala w co chce wierzyć, może dowolnie czerpać z tyłu źródeł inspiracji, ilu tylko zapragnie. Wielcy Przedwieczni i Necronomicon to niezwykle potężne źródło inspiracji. Kłamstwo czy prawda — to nie jest ważne. Mag Chaosu sprawi, że to zadziała — a to jest najważniejsze. Czy muszę dodawać, że chaoci wielką estymą darzą Azathotha? Chyba nie trzeba tłumaczyć, dlaczego szczególnie upodobali sobie Bestię Nuklearnego Chaosu...

Świat Mitów Lovecrafta już dawno przestał być zjawiskiem tylko czysto literackim. Czerpią z nich pisarze, malarze, muzycy, okultyści, gracze role playing games, twórcy gier komputerowych. Czy się to komuś podoba czy nie.

PODSUMOWANIE

Artykuł ten nie porusza wszystkich tropów, ani nie odpowiada na wszystkie pytania nurtujące badaczy i miłośników prozy Samotnika z Providence. Dobrodziejstwem w tej materii jest Internet, dzięki któremu każdy zainteresowany odnajdzie ol-

brzmią ilość informacji na temat Necronomiconu. Zasoby światowej sieci są niestety również przekleństwem, bo plotki i celowo fałszywe tropy rozprzestrzeniają się w niej błyskawicznie. Każdy zajmujący się tematem bluźnierczej księgi musi niezwykle ostrożnie podchodzić do każdej "rewelacji". Bardzo łatwo się sparzyć, o czym przekonali się najlepsi z badaczy.

Ktoś może zadać pytanie: po co zajmować się fikcją? Dlaczego poważni ludzie uganiają się za czymś nieuchwytnym, co nie istnieje? Odpowiedź nie jest prosta. Wiadomo przecież, że od schwytania zdobyczy przyjemniejsza jest sama pogoń za nią. A że cel może być tylko złudzeniem? Cóż, prawdziwego poszukiwacza przygód to nie powstrzyma... doda tylko romantyzmu. Czyż nikt z nas nie chciałby przez chwilę być Don Kiszotem?

Podziękowania:

Artykuł ten nie mógłby powstać, gdyby nie ciężka praca osób,
z owoców których korzystałem zbierając materiały.
Pragnę podziękować Luisowi Abbadie, Danielowi Harms'owi,
a przede wszystkim Dan'owi Clore.
Thank you Dan for your help. Cthulhu Fhtagn!

Przypisy:

¹ Jeśli słowo „Necronomicon” miało być pochodzić z greckiego, to powinno być zapisane jako „Nekronomikon” — nekronomikon. W języku greckim litera „c” nie występuje.

² **Gematría** albo g'matria - manipulacja numerycznymi odpowiednikami liter i mistyczna interpretacja wyników. Na język polski można to przetłumaczyć jako numerologię słów. Termin gematria pochodzi z greki; albo ze słowa „geometria” albo ze zlepku słów „gamma” i „trzy” ponieważ litera „gamma” znajduje się w greckim alfabecie na miejscu trzecim. G. przywodziła do Judei z podbojem greckim w czasach Drugiej Świątyni (VI - II wiek p.n. Chr.). W tym czasie różnica pomiędzy pismem greckim a pismem hebrajskim była taka mała że wyniki G. można było zastosować wymieniając w obu językach.

³ **Grimuar** - z fr. „grimoire”, przekręcenie wyrazu „gramaire”, czyli „gramatyka”. Rzadko wydawane i trudno dostępne podręczniki magiczne, pełne rytuałów i zaklęć.

⁴ **Gocja** — łac. „goetia”, pochodzące od greckiego słowa oznaczającego „czarostwo” i „lament”. Określenie sztuki wywoływania złych duchów i panowania nad nimi.

⁵ **O.T.O.** — Ordo Templi Orientis, Zakon Świątyni Wschodu, stowarzyszenie założone w 1896 przez K. Kellnera. Od 1922 przewodniczył mu A. Crowley. Rytuały O.T.O. mają m.in. postać magicznych ceremonii wyzwalających energię seksualną. Obecnie posługują się tą nazwą dwa stowarzyszenia o zmodyfikowanej strukturze, z siedzibą w Anglii i w Kalifornii.

⁶ **Magia Cthulhu albo Magia Mitów** - praktyki magiczne, w których inwokuje się bóstwa z panteonu Lovecrafta i wykorzystuje rytuały zawarte w Necronomiconie; nurt we współczesnym okultyzmie.

⁷ **Magija** - ang. „magick”. Crowley dodał celowo „k” do słowa „magic”, aby odróżnić ją od sztuczek iluzjonistycznych i kuglarstwa. „K” oznacza tu gr. „kteis”, czyli „wagina”, co ma podkreślić znaczenie seksu w magicznej praktyce. W polskiej wersji „j” oznacza hinduskie „joni” = kteis.

⁸ **Aleister Crowley** — najsłynniejszy dwudziestowieczny okultysta. Oprócz tego wybitny alpinista, myśliciel i poeta. Założyciel zakonu Argentum Astrum, długoletni przywódca O.T.O. Dziełem jego życia jest „Księga Prawa”, w której opisał podstawy swojego systemu, „thelemy”.

⁹ **Magia chaosu** — system magiczny, w którym wierzenia nie są postrzegane jako cele same w sobie, lecz jako narzędzia wywoływania upragnionych efektów. Magia chaosu polega na dowolności. W zależności od upodobań i preferencji, sam mag ustala sobie to w co chce wierzyć. Magia chaosu ma

korzenie w każdej tradycji okultystycznej i dziełach różnych twórców. Za jej „ojca” uważa się angielskiego malarza i okultystę, Austina Osmana Spare'a.

¹⁰ **Mity Cthulhu albo Mitologia Cthulhu** — mitologia stworzona w swoich opowiadaniach przez H.P. Lovecrafta, rozwinięta przez innych pisarzy z jego kręgu. Cthulhu nie jest najpotężniejszym bóstwem z tego panteonu, ale najbardziej znanym.

¹¹ **Dr Stanislaus Hinterstoisser** — rzekomy prezes Instytutu Badań Magii i Okultystycznych Fenomenów w Salzburgu, który twierdził, że ojciec Lovecrafta był egipskim wolnomularzem. Informacja ta pochodzi od C. Wilsona, więc nie wiadomo, czy i sam Hinterstoisser nie jest jego wymysłem.

¹² **Wędrowni biskupi** — łac. „episcopi vagantes” — kapłani, którzy nie utrzymują związków z Rzymem, odprawiający tzw. „msze płonnych obrzędów”, mające w istocie więcej wspólnego z magią niż mszą.

¹³ **Stele Of Revealing**, czyli Stela Objawienia — egipska stela nagrobna. W 1904 roku w Kairze tuż przed spisaniem „Liber AL” Crowley natknął się w muzeum w Boulak na tę stelę. Miała ona numer katalogowy 666. Stela pochodzi prawdopodobnie z okresu 26 dynastii. Przedstawia ona Nuit, Hadit oraz Ra-Hoor-Khuit i Ankh-f-n-khonsu. Na steli jest również tekst zapisany pismem hieroglificznym, którego fragment Crowley zawarł w „Księdze Prawa” (Liber AL I 14, III 37, III 38)

¹⁴ **chtoniczny** — z gr. chthonios (chthonios) — oznacza „w ziemi”, „z ziemi” albo „pod ziemią”. Termin odnoszący się do podziemi lub piekieł, zwykle łączonych z bóstwami urodzaju i/lub śmierci i regeneracji. Chtoniczne bóstwa, czyli bóstwa podziemi i zaświatów stoją zazwyczaj w opozycji do bogów niebios. Ze względu na swój demoniczny wygląd, ich kultury są otoczone tajemnicą. Bóstwa chtoniczne to np. Ares u Greków, Mars u Rzymian, Anubis u Egipcjan, Voltumna u Etrusków czy Jakszowie u Hindu-sów, których wodzem jest bóg Kubera.

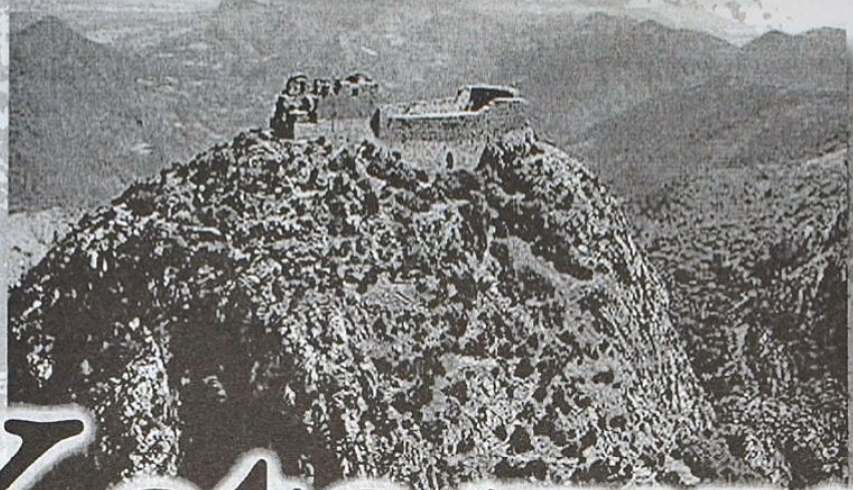
¹⁵ **Sigile** - pieczęcie lub też znaki magiczne wykorzystywano w magii i czarach od czasów króla Salomona. Tradycyjni okultyści uważają, że są to symbole na stałe przypisane do konkretnych duchów, demonów i aniołów, które służą porozumiewaniu się z nimi.

¹⁶ **Rubajaty** — rubai, rubajaty, specyficzna strofa w poezji Bliskiego i Środkowego Wschodu, która w XI-XII w. przekształcała się w samodzielną refleksyjno-filozoficzny gatunek poetycki, spopularyzowany w Europie po przełożeniu rubaj perskiego poety Omara Chajjama (XI-XII w.) w formie parafraz przez F. Fitzgeralda (1859). Rubaj były naśladowane przez niektórych poetów XIX i XX w., także w Polsce, np. Rubajaty wojenne M. Pawlikowskiej-Jasnorzewskiej (Ostatnie utwory, Londyn 1956).

¹⁷ **Hadramaut** lub Hadhramaut — królestwo na Płw. Arabskim w okresie przedmuzułmańskim; obecnie region nad Zatoką Aden w południowo-wschodnim Jemenie. Głównym miastem regionu jest port Mukalla. W Biblii Hadramaut nazywane jest Hazarmaveth.

¹⁸ **Księga Prawa** — Liber AL vel Legis — Księga będąca podstawą systemu magiczno-religijnego Crowleya, czyli „thelemy”. Miała ona zostać mu podyktowana w 1904 r. w Egipcie, przez istotę zwaną Aiwaz, poprzez medium, którym była jego ówczesna żona, Rose Kelly.





Kataryzm

Marcin Waciński

Zagadnienie to, jeśli jest omawiane w podręcznikach historii to zwykle zajmuje niewiele, może pół strony, często obok wymienionych waldensów, wojen chłopskich, i różnego rodzaju ruchów antyfeudalnych średniowiecza. Niestety również w programach nauki religii w szkole, historia Kościoła nie zajmuje odpowiednio dużo miejsca; niejednokrotnie nie zajmuje go wcale. Dlatego przeciętny czytelnik, nie tylko nie zna sytuacji religijnej panującej w średniowieczu, ówczesnej wrażliwości ludzi i miejsca, jakie w ich życiu zajmowała wiara, ale również odstępstw od religii panującej i wojen z przedstawicielami innych wyznań.

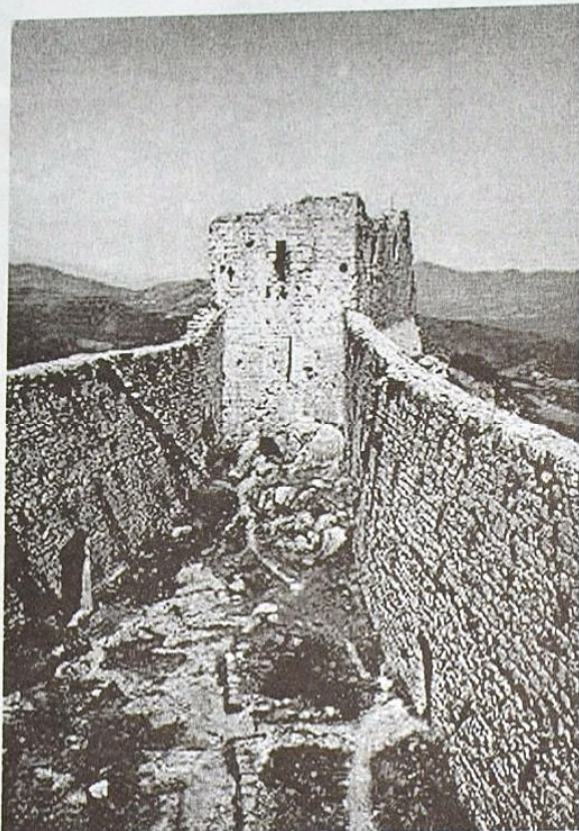
Postanowiłem przybliżyć trochę interesujący moim zdaniem epizod z historii Francji, a mianowicie powstanie i upadek kościoła katarów w Prowansji, albo jak kto woli herezji albigeńskiej w Kościele w XI-XIII w. Tam właśnie przybrał on swoją najbardziej rozwiniętą formę; należy jednak wspomnieć, że wyznawców kataryzmu spotyka się także we Włoszech (Lombardia), Niemczech (Nadrenia) i hiszpańskiej Katalonii, wspomina się o obecności katarów również w Anglii. By jednak przejść do historii katarów, wspomnieć należy wprawdzie o Manicheizmie, do którego tradycji religijnej zalicza się kościół katarski na południu Francji.

Manicheizm

Nazwa tej religii wywodzi się od Maniego, zwanego też Manesem, jej założyciela, żyjącego w przybliżeniu w latach 216 n.e. - 277 n.e. Rozwinął on dawne wierzenia irańskie i tak jak one zakładał istnienie dwu królestw: Światła i Ciemności. Jednak pochodzenie zła oraz wzajemna walka obu elementów były w manicheizmie bardziej skomplikowane niż w pierwotnych religiach dawnej Persji. Pierwsze królestwo czyli Światłości miał zamieszkiwać Wiekuisty Bóg, Pan Wielkości ze swoją światłością, mocą i mądrością, w swoich posiadłościach: Znaczenia, Rozumu, Myśli, Wyobraźni i Zamiaru. W posiadłości Zamiaru miał mieszkać Władca Ciemności ze swoim plemieniem buntowniczych duchów, wprowadzającym chaos i zniszczenie. Według manichejczyków, Władca Ciemności zaatakował Królestwo Światłości. Po tym ataku,

Bóg miał powołać do życia Matkę Wszechrzeczy a ona Prac człowieka. Prac człowiek stanął do walki wyposażony w Pięć Elementów: Światło, Wiatr, Ogień, Wodę, i Eter, zwany też Powietrzem lub Materią. Prac człowiek został pokonany a elementy wchłonęli książęta Ciemności - Archontowie. Wtedy Bóg powołał jeszcze inne byty Światłości: Przyjaciela Światłości, Wielkiego Architekta, Żywego Ducha. Zatrzymano ciemność, postawiono mur i celem odnalezienia Pięciu Elementów stworzono Wszechświat. Archonci czyli Książęta Ciemności uwięzieni we wszechświecie wyrzucili z siebie tyle światła, że powstały Słońce i Księżyc, ziemia, niebo i rośliny. Bóg powołał jeszcze Zwiastuna by głosił ludziom Słowo Boże. Tak w dużym skrócie manichejczycy przedstawiali powstanie wszechświata. Ich poglądy co do osoby Jezusa były dużo bardziej szokujące i musiały budzić sprzeciw. Oto, co głosili: Adamowi spoczywającemu na ziemi Bóg wysłał Jezusa, by objaśnił mu czym i kim jest Światło, i dał skosztować owoców z Drzewa Poznania Dobra i Zła. Przytłoczony prawdą Adam przeklął fakt, że został stworzony. Ze związku Ewy i Archontów mieli narodzić się Kain i Abel, a ze związku Ewy i Adama - Set. Odtąd w każdym człowieku miały tkwić cząsteczki - iskry Bożego Światła. Mani traktował Jezusa jako największego i najważniejszego z przywódców religijnych; twierdził, że był on cały czas istotą boską, która przyjęła czasowo ciało człowieka z Nazaretu. Warto w tym miejscu przypomnieć, że Kościół katolicki głosi coś zupełnie innego, a mianowicie: Jedyne i całkowicie wyjątkowe wydarzenie Wcielenia Syna Bożego nie oznacza że Jezus Chrystus jest częściowo Bogiem i częściowo człowiekiem, ani że jest on wynikiem niejasnego pomieszania tego co Boskie i tego co ludzkie. Syn Boży stał się prawdziwie człowiekiem, pozostając prawdziwie Bogiem. Jezus Chrystus jest prawdziwym Bogiem i prawdziwym człowiekiem.¹

Według manichejczyków, dzięki Jezusowi dusze zmarłych miały zatrzymać się na Księżycu, gdzie Słońce odbierało im Światło, tak bowiem tłumaczono comiesięczne ubywanie Księżyca. Dusze miały zostać zebrane w Kolumnie Chwały. Gdy Światło tkwiące w ludziach zostanie w całości odzyskane - wówczas wszechświat spłonie w ogniu, który strawi go w ciągu 1468 lat. Światło wróci wtedy do Królestwa Światło-



ści, a Ciemność zostanie na zawsze oddzielona. Tyle mniej więcej głosiły wierzenia manichejskie; jest to oczywiście pewien skrót, bo przedstawienie ich w całości musiałoby zająć dużo więcej miejsca, a ponadto nawet w tym skrócie jest mnóstwo nieścisłości, niejednokrotnie już dziś nie do wyjaśnienia.

W organizacji kościoła manichejskiego można wyróżnić dwie grupy: wtajemniczonych i wyznawców, według Maniego - wybranych i słuchaczy. Wybrani przechodzili różne próby związane ze wtajemniczeniem, do którego stopniowo się przygotowywali. Po inicjacji kobieta albo mężczyzna stawali się wypełnieni Światłem, nie mogli czynić nic, co powodowałoby połączenie Światła z Materią, bądź zaszkodziłoby Światłu uwięzionemu na ziemi. Wyznawca nie mógł zawierać małżeństw ani posiadać własności za wyjątkiem odzienia w ilości wystarczającej na rok i jedzenia na dzień następny. Musiał zachować całkowitą wstrzemięźliwość seksualną, nie mógł parać się rolnictwem, zabijać zwierząt, ani nawet łamać chleba, jeść mięsa, pić wina. Wolno im było prowadzić wędrowne życie i głosić nauki; o sprawy dnia codziennego zabiegał usługujący wybranemu uczeń. Słuchacze mieli dużo więcej swobód, właściwie nie mogli tylko zajmować się magią, popelniać fałszerstw ani przysięgać. Przełożonym wybranych był kapłan na podobieństwo biskupa, który miał zamieszkiwać w Mezopotamii. Manicheizm wygasł, bo był zbyt antyspołeczny - w czasach długotrwałych wojen i najazdów barbarzyńców, czyli u schyłku starożytności i na początku Średniowiecza żadna władza nie tolerowała wiary, która głosiła że nie wolno zabijać nawet zwierząt, której wyznawcy wólcza się zamiast pracować, nie uznają żadnej władzy, żyją z jałmużny i wywierają silny wpływ na resztę społeczeństwa. Chrześcijanie którzy pragnęli żyć w ubóstwie podejmowali życie w powstających wtedy klasztorach, pozostali zaś wykonywali polecenia hierarchizującego się coraz bardziej Kościoła i władz świeckich, kiedy trzeba stawali zbrojnie, manichejczycy zaś nie. Dlatego wyznawcy nauk Maniego byli coraz bardziej przesła-

dowani, aż w końcu wytępiono ich w ogóle. Z czasem termin "manichejczyk" zaczęto przyczepiać jak łatę przedstawicielom innych grup religijnych, niekoniecznie gnostyckich. Trudne spekulacje dotyczące zła odepchnęły od manicheizmu mniej filozoficznie nastawionych odbiorców. Ich tradycje przetrwały głównie dzięki baśniom i mitom, a także komentarzom do ksiąg Starego i Nowego Testamentu. Powstało i dość długo funkcjonowało wiele grup religijnych wyznających manichejskie poglądy na powstanie świata oraz wzajemne relacje dobra i zła. Pewną rolę musiały w tym odegrać pisma Maniego, wśród których znajdują się m.in.: Szakpurakan, Żywa Ewangelia znana też pod tytułem Wielka Ewangelia, Skarb Życia, Pragmateia, Księga Tajemnic, Księga Gigantów, Kephala i Listy. Wiele z tych dzieł funkcjonowało we fragmentach, niekiedy w różnych tłumaczeniach i pod różnymi redakcjami. W krótkim czasie, praktycznie w całym basenie Morza Śródziemnego jeśli nawet nie było już manichejczyków, to funkcjonowało wiele grup odnoszących się do przesłania Manesa. Dlatego znane one były również w Prowansji i Langwedocji, dwu wcześniej zhellenizowanych a potem zromanizowanych prowincjach dawnego imperium rzymskiego. Według legendy przekazanej przez Alberika z Trois, manichejczyk Fortunatus po wygnaniu z greckiej Hippony osiedlił się w Galii, czyli dzisiejszej Francji, głosząc swoje nauki.

Pomiędzy Okcytanią a Katalonią oraz Włochami i Konstantynopolem trwała ożywiona wymiana handlowa, szczególnie dzięki popytowi na sukno wytwarzane na południu Francji. Niejednokrotnie kupcy obok sukna z okolic Tuluzy przywozili np. nowe idee, a bliskość morza tylko ułatwiała tę wymianę. W Kościele narastał w tym okresie kryzys, uwiadamniający się m.in. uwikłaniem duchowieństwa w różnego rodzaju konflikty i spory pomiędzy feudalami. Oprócz tego, wielu duchownych dopuszczało się niekiedy, dość rażących odstępstw od nakazów i zaleceń Kościoła, szczególnie w sferze obyczajowej, co budziło sprzeciw wiernych, i zachęcało do szukania odpowiedzi na różne problemy poza Kościołem. O ile hierarchia feudalna, funkcjonowała już w miarę stabilnie, problemem było tylko zjednoczenie wszystkich ziem pod berłem króla Francji, to Kościół borykał się, z różnego rodzaju naruszeniami dyscypliny, i jego umocnienie w obrębie stworzonej, jeszcze za czasów Karola Wielkiego struktury pozostawało zadaniem m.in. dla takich reformatorów jak opat Cluny - Odilon i św. Bernard z Clairvaux. Rzym - siedziba papieża, też nie zawsze mógł służyć wsparciem i pomocą, bo przez długi czas trwał w Europie spór, o prymat między papieżem a cesarstwem, którego kulminacją przypadła na pontyfikat papieża Grzegorza VII, i jego słynny spór z Henrykiem IV. Obecność wyznawców innej religii - i bynajmniej nie chodzi tu o islam, - odnotowuje się m.in. w 1017 r. w Orleanie i w 1030 r. w Monteforte koło Astii.

Katarzy - od gr. "Katharos" - czyli - są już nazwą powszechnie obowiązującą. Spotyka się też nazwę: albigensi - od miasta Albi w Prowansji. Przez jakiś czas funkcjonowało również miano: arriani, wywodzące się od wioski w pobliżu Tuluzy. Z uwagi na łączenie elementów chrześcijaństwa z gnostycyzmem, uznaje się ich powszechnie za błądzących, czyli heretyków. Dodatkowego impulsu ideom gnostyckim na pld. Francji, dodali przybyli na te tereny misjonarze, z terenu dzisiejszej Bułgarii, z Dualistycznego Kościoła w Dragowicy, zwani bogomiłami od założyciela swego Kościoła - Bogumiła.

Główne założenia religii katarów

Katarzy nie stworzyli nigdy ścisłego wyznania wiary, nie istniał jeden ich kościół ze ściśle określoną doktryną. Katarzy uważali się za chrześcijan, nazywano ich często "dobrymi ludźmi". Jako przykład niech posłuży początek wyznania wiary katarów florentyńskich: "Na początku istniały odwieczne Światło i Ciemność. Od zasady Dobra pochodzi wszystko co jest Światłem i Duchem, od zasady Zła pochodzi wszystko co jest Materią i Ciemnością..." Katarzy generalnie uważali że świat jest zły, bo został stworzony przez demona - Szatana, zaś tym do czego powinno się dążyć, jest Bóg i świat niebiański. Wierzyli oni w wieczną walkę Dobra i Zła; skrajni dualiści reprezentowani przez gminę w Desenzano wierzyli, że wojna będzie toczyć się zawsze.

Umiarkowani - których przedstawicielem była gmina w Concorezzo - że Bóg, Zasada Dobra - odniesie w końcu zwycięstwo. Pomiędzy Bogiem a światem widzialnym jest cała sekwencja cionów - czyli emanacji Boga, bytów wypełnionych boskością. Trudno jednoznacznie określić, jak katarzy pojmowali Jezusa i jego ofiarę. Jego rola była w katarystyce inna niż w katolicyzmie rzymskim. Jezus nie był równy Ojcu, był za to pierwszym ze stworzonych przez Boga aniołów. Został nazwany Synem Bożym, bo nie uległ w najmniejszym stopniu skażeniu złem i niebytem, a powołany został przede wszystkim po to, by dać przykład, by nauczać o Bogu. Chrystus wyjawiał ludziom prawdę, że bóg, którego do tej pory czcili jest tylko demonem. Według katarów objawienie tej prawdy w świecie, w którym jest totalne przemieszanie pierwiastków Dobra i Zła zyskuje dodatkowe znaczenie. W świecie oddanym demonowi - skazanym na błąd, kłamstwo i śmierć - trzeba było, by pierwszy spośród aniołów przybył i pokazał ludziom drogę prawdy oraz nauczył ich sposobu wymknięcia się śmierci. Trudno jednoznacznie określić, jak katarzy rozumieli ofiarę Jezusa. Prawdopodobnie niektórzy wierzyli, że jego ofiara była symboliczna. Inni uważali że był tylko człowiekiem, nauczycielem. Niestety większość tekstów została zagubiona, bądź zniszczona w wyniku prześladowań i dziś trudno jednoznacznie odpowiedzieć na te zawile kwestie. Duży nacisk kładziono na zachowanie nauk Jezusa: wyrzeczenie się stosowania przemocy, obowiązek odpłacania dobrem za zło którego się doświadczyło, prostotę, dobroć, bezinteresowność. Dodawało to jeszcze atrakcyjności wierze katarów. Kontrast pomiędzy stosowaniem tych nauk w praktyce przez "Dobrych Ludzi" a zachowaniem i praktyką życia katolickiego kleru były najlepszym bodźcem dla rozwoju katarystyki. Brak tego przykładu życia zgodnego z zasadami Ewangelii, był powodem ostrej krytyki, wysuwanej m.in. przez św. Bernarda, wobec księży i duchownych w tym czasie.

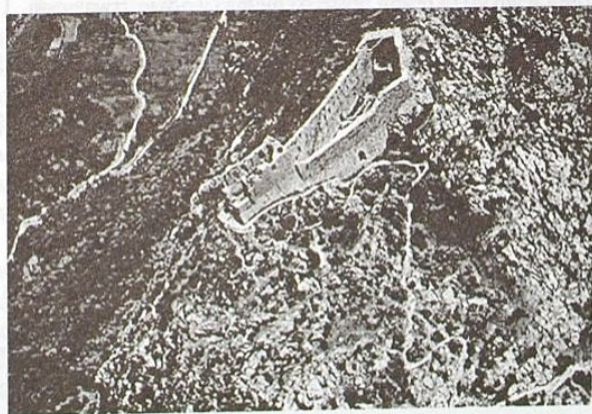
Katarzy nie wierzyli ani w Piekło, ani w Czyściec. Uważali, że dusze ludzkie przechodzą piekło już tu na ziemi, szczególnie wtedy, gdy muszą po śmierci wcielać się jeszcze raz w kolejne ciało. Nie wiadomo dokładnie, jak wyglądały ich poglądy na reinkarnację. Według części katarów, zbawienie pojmowane jako możliwość zjednoczenia z Bogiem było możliwe jeśli człowiek nie będzie żył zbyt cielesnie. Oznacza to że będzie musiał unikać nadmiernego zaspokajania swoich potrzeb naturalnych, jeśli bowiem będzie żył tak jak większość, to po śmierci dusza będzie musiała przyjąć jeszcze raz jakieś ciało materialne. Katarzy zwracali zatem baczną uwagę na zwierzęta, bo mogli w nich pokutować dusze; według róż-

nych badaczy tę troskę odnaleźć można potem u św. Franciszka. Właściwie każda gmina mogła mieć własne poglądy co do różnych spraw wiary, niejednokrotnie prowadzono dysputy i rozważania co do różnych jej aspektów. Według jednego z inkwizytorów, było tyle katarystów ilu katarów - wyznawców, i słowa te dość dobrze oddają to właśnie zróżnicowanie w obrębie religii "Czystych".

Katarzy wykorzystywali niektóre księgi Pisma Św. Ze Starego Testamentu: Księgi Salomona, Proroków, Psalmów, oraz cały Nowy Testament. Dużą rolę odgrywała u nich Ewangelia wg. św. Jana, której 17 pierwszych wersów recytowano podczas obrzędu consolamentum. Prawdopodobnie niektórzy uczyli się jej okcytańskiego przekładu na pamięć.

Pomimo rozdrobnienia na gminy, posiadali oni hierarchię duchownych. Nazywano ich "doskonałymi" - parfaits w odróżnieniu od pozostałych, zwanych "wierzącymi" - croyantes. Funkcję tę pełnili mężczyźni i kobiety. Zajmowali oni jednak pozycję zdecydowanie wyższą niż kapłani w Kościele Katolickim. Wierzono bowiem, że doskonali są wypełnieni Duchem Św., czyli są w pewnym stopniu samym Bogiem. Doskonały nie miał domu; albo żył z innymi doskonałymi we wspólnocie, która często zmieniała miejsce pobytu w obawie przed prześladowaniami, albo wędrował głosząc kazania i udzielając consolamentum wierzącym. Każdy "doskonały" miał przy sobie jednego "wierzącego", który przygotowywał posiłki, zdobywał pieniądze, a jednocześnie pomagał w wykonywaniu posług i sam przygotowywał się do bycia doskonałym. Bardzo bulwersującym dla kapłanów katolickich był zwyczaj, kilkakrotnego przyklekania, przed każdym napotkaniem na drodze "doskonałym". Wielu inkwizytorów uważało że "doskonałych" się w ten sposób adoruje, jednak skoro zwykli wyznawcy widzieli w "doskonałych" osoby napełnione Duchem Św. trudno im się dziwić.

Tak jak w Kościele Katolickim istniały u katarów diecezje z biskupami, których nazywano filium maiorem i diakonami - filium minorem. Funkcję tę mogły też sprawować kobiety. Biskupi byli wybierani spośród doskonałych, wyróżniających się szczególnymi zaletami i predyspozycjami. W czasie największego rozkwitu herezji, diecezja Tuluzy posiadała ponoć ok. 50 diakonów. Ci z nich, którym powierzono konkretne katarskie gminy, pełnili w nich funkcje swego rodzaju pastorów, dbających o porządek i materialny dostatek. Na początku używali nawet specjalnych czarnych szat, przepaski i woreczka na ewangelie. Później z powodu represji i działań inkwizycji zrezygnowali z tego wyznacznika i poruszali się w strojach nie wyróżniających ich od innych. W miarę narastania prześladowań, pojawiły się ośrodki i miejsca, gdzie doskonali mogli znajdować schronienie. Zwykle były to domy w miastach подарowane przez jakiegoś bogatego zwolennika herezji, a poza nimi dwory znaczniejszych langwedockich



rycerzy i wielmożów. Spotkania i obrzędy był niejednokrotnie odbywane pod gołym niebem, w domach i na zamkach sympatyków herezji. Właściwie dopiero w okresie schyłkowym, pojawiają się dwa ośrodki kultu, które można porównać do świątyń chrześcijańskich - Monts gur i kaplica w zamku Queribus. Dlatego w przypadku katarysty poza tymi dwoma wyjątkami, nie można mówić o istnieniu jakiegokolwiek związku z nimi architektury sakralnej.

Istotną rolę w religii katarów odgrywały obrzędy. Po krótko spróbuję je omówić.

Były to:

- appareliamentum - uczta z łamaniem chleba i błogosławieństwem, odbywająca się raz w miesiącu, połączona ze spowiedzią powszechną i nauką głoszoną przez któregoś z doskonałych
- convinenza - przyjęcie do wspólnoty katarów
- melioramentum - błogosławieństwo i swoiste wyznanie wiary
- servitium - spowiedź powszechna
- consolamentum - połączenie chrztu, bierzmowania i święceń kapłańskich.

Wszystkie powyższe rytury wywodzą się mniej lub bardziej z wczesnego okresu istnienia Kościoła. Rytualna uczta katarów bardzo przypomina wczesnochrześcijańską ucztę komunijną. Pocałunek pokoju kończył tak ceremonie wczesnych chrześcijan jak i katarów ("przekażcie sobie znak pokoju"). Okres próby, poprzedzający uroczyste przyjęcie do wspólnoty, czyli convinenza bardzo przypomina, okres próby dla katechumenów we wczesnym Kościele.

W formułach wypowiedzianych uroczystych zwrotów, katarzy szczególnie akcentowali to, co dotyczyło nie przywiązania wagi, do spraw tego świata ("...nie miej litości dla ciała zrodzonego w zepsuciu, lecz miej litość dla ducha trzymanego w zamknięciu..."), a także niezależności od wszelkiej zwierzchniej szczególnie kościelnej władzy ("...że gdziekolwiek jest Kościół, tam także jest Bóg..."). Odrzucenie tego świata znajdowało wyraz także w modlitwie "Ojcie Nasz", gdzie słowa "...chleba naszego powszedniego..." zastępowano wyrażeniem "...chleba naszego duchowego...".

Innym przykładem odrzucenia zależności od Kościoła Rzymskiego był obrzęd consolamentum. Sam termin "consolamentum" lub "consolament" czyli pocieszenie w języku okcytańskim, nawiązywał do zesłania Ducha Św. Najczęściej określano go "chrztem duchowym", lub "chrztem duchowym Jezusa Chrystusa". Było to nawiązanie do nałożenia rąk przez Jezusa, gdy ten uzdrowiał chorych oraz do słów z Ewangelii Św. Mateusza: "Zapewne ja chrzczę wodą, lecz ten, który po mnie powinien przyjść jest mocniejszy ode mnie [...]; On was ochrzci Duchem Św. i ogniem..." Apostołowie łączili gest nałożenia rąk z przekazaniem Ducha Św. Obrzęd consolamentum poprzedzał długi okres przygotowania z kończącym go okresem postu o chlebie i wodzie, trwającym co najmniej dwa tygodnie. Ci którzy mieli doń przystąpić, powoli przechodzili na dietę bezmięsną, ćwiczyli cnoty prawdomówności, sprawiedliwości, wstrzemięźliwości i odwagi.

Od kandydata na doskonałego, - tytułowanego rytualnym imieniem Piotr - w dialogu poprzedzającym samą czynność, żądano wyrzeczenia się Kościoła Rzymskiego, krzyża, oleju i krzyżma używanego podczas sakramentów udzielanych przez Kościół Katolicki. Podczas tego obrzędu, senior wygłaszał homilię, podkreślając że chrzest Chrystusa był chrztem z Ducha Św., oraz nakazywał zachowanie wszystkich przykazań Chrystusa. Często cytowano fragment Ewangelii: "...jeśli się kto nie narodzi z wody i z Ducha, nie może wejść do Królestwa Bożego..."

Jeden z doskonałych biorących udział w obrzędzie spełniał rolę jakby ojca chrzestnego.

Kandydat po powszechnej spowiedzi klękał przed seniorem, który nakładał na jego głowę otwartą Ewangelię, a wszyscy doskonałi kładli na niej prawicę i odmawiali modlitwy, w tym tekst "...Święty Ojciec weź sługę swego do swej sprawiedliwości i zeslij swą łaskę i Ducha Św..."

Senior powtarzał 6 razy "Ojcie Nasz". Obrzęd kończono fragmentem Ewangelii Św. Jana-pierwszych 17 wersów po łacinie.

W obliczu nagłej śmierci można było skrócić consolamentum i przyjąć kandydata do grona doskonałych bez okresu przygotowawczego. Podczas obrony Monts gur obrońcy niejednokrotnie umawiali się nawet, że jeśli w wyniku ran nie będą mogli udzielić przewidzianych odpowiedzi, to doskonałi będą przyjmować, że kandydaci w domyśle się zgadzają. W bardziej spokojnym czasie, consolamentum udzielano "wierzącym", w obliczu śmierci, oczywiście z pominięciem części modlitw. Pozwalało to na wybór między życiem wierzącego a doskonałego. Ci którzy chcieli wieść życie, głosząc nauki zostawali "doskonałymi", zaś ci którzy woleli pozostać "wierzącymi", przyjmowali consolamentum dopiero na łożu śmierci; w obu przypadkach katarzy wierzyli, że dostępują zbawienia.

Obok tych obrzędów katarzy przestrzegali trzech długich postów: od niedzieli przed Środą Popielcową do Wielkanocy, od Zielonych Świąt do Św. Pawła i Św. Piotra, trzeci post trwał od 23 XI do Bożego Narodzenia. Trudno coś więcej powiedzieć o święcie Bema, które obchodzono podczas wiosennego zrównania dnia z nocą. Prawdopodobnie było to stare święto manichejskie, zaadaptowane do potrzeb doktryny katarów, zwane też "świętem stołu". Nie wiadomo dokładnie, jaką rolę odgrywały w nim ciała niebieskie - słońce, księżyc i gwiazdy. Dokładny przebieg tego święta nie jest znany.

Tło rozwoju religii katarów

Okres największego rozkwitu katarysty na pld. Francji zbiegł się z rozkwitem cywilizacji okcytańskiej. Okcytania jest nazwą krainy obejmującej Langwedocję i Prowansję. Niejednokrotnie nazwy te występują przemienne. Jeszcze w starożytności tereny te były obiektem kolonizacji fenickiej i greckiej, a potem intensywnie romanizacji. Położenie nad Morzem Śródziemnym pomiędzy Płw. Iberyjskim na zachodzie a Płw. Apenińskim na skrzyżowaniu szlaków handlowych dodatkowo ułatwiało wymianę handlową. Utrzymywano rozbudowane kontakty, z wieloma krajami basenu Morza Śródziemnego: Bizancjum, krajami Lewantu na wschodzie, miastami-państwami włoskimi, arabską ludnością Andaluzji i Katalonii. Dochodziła do tego odrębność językowa pld. Francji, gdzie powszechnie używany był język okcytański, w którym powstawały utwory trubadurów, bardzo się różniący od języka Francji pln.. W skład Okcytanii wchodziły: Górna Langwedocja, Armaniac, Agenais, Quercy, Rouergue, Gervaudan, Comtat-Venaissin, Vivarais, Prowansja, czyli ok. 15 obecnych departamentów Francji. Okcytanią władali hrabiowie Tuluzy, z linii Rajmundów, zaś ich wasalami byli wicehrabiowie: Carcassonne, B ziers, Albi, Raz s z rodu Trencavel. Relacje pomiędzy hrabiami Tuluzy a ich wasalami były bardzo różne, nigdy nie było to ściśle podporządkowanie. Tak jak w całej ówczesnej Europie, pomiędzy feudałami do-

chodziło do konfliktów. Utrudniło to później wspólne wystąpienie przeciwko armii krzyżowców pod wodzą de Montforta.

Tuluza była po Wenecji i Rzymie trzecim wielkim miastem Europy. Rządy w niej i innych miastach Langwedocji sprawowali wybierani konsulowie bądź kapitulowie, zaś położenie na przecięciu szlaków handlowych zapewniały miastom dostatek i większą niż gdzie indziej stabilność. Dużą rolę w rozwoju religii katarów miał handel suknem, jaki dokonywał się pomiędzy Langwedocją i Włochami. Kupcy niejednokrotnie obok sukna przewozili też pisma albo opowieści o nowej wierze, ponadto przez Włochy docierali w ten sposób emisariusze dualistycznego Kościoła Bośniackiego. Ciekawym zjawiskiem w Langwedocji, byli występujący na dworach wędrowni śpiewacy i poeci zwani trubadurami.

Institucja trubadurów pełniła dość ważną rolę w społeczeństwie ówczesnej Okcytanii. Obok pisania pieśni, zabawiania gości na dworach i podczas zabaw, trubadurzy pełnili niejednokrotnie rolę kronikarzy, rozjemców w sporach, rozpowszechniali też wiarę katarów. Wywodzili się ze wszystkich warstw społecznych - obok rycerzy czy książąt byli wśród nich także mieszczaństwo i duchowni. Kultura kwitnąca na dworze Rajmundów, hrabiów Tuluzy oraz bliskość włoskich miast stanowiły dodatkowy bodziec rozwoju tej swoistej grupy. Trubadurzy głosili bardzo w pewnym okresie popularną ideę "paratagne". Termin ten zawiera w sobie takie cechy jak: honor, równość, prawość, zrzeczenie się praw silniejszego wobec wszystkich. W dobie wojen feudalnych, których nie stłumił ruch krucjat do Ziemi Świętej, i odnowa duchowa jaką miały rozpocząć, było to coś nowego i niespotykanego, choć jak wiadomo idee "pokoju Bożego" pojawiają się w piśmiennictwie i myśli tego okresu.

Wojna religijna we Francji 1210-1315

Przyczyny ostatecznej krwawej rozprawy z katarystami można podzielić z grubsza na pośrednie i bezpośrednie. Na początku wypadu powiedzieć coś więcej, o tych pierwszych, czyli o sytuacji, jaka zapanowała na ziemiach dzisiejszej pld. Francji w XII i XIII w. Langwedocją rządziła rodzina Rajmundów z Tuluzy. Podlegali im panowie na zamkach Termes, Cabaret, Minerve, Mirepoix i Saissac, które potem odegrały znaczącą rolę w toczącej się wojnie. Langwedocja zachowywała dużą niezależność; hrabiowie Tuluzy raz powoływali się na swoją zależność od Aragonii czyli Hiszpanii, raz na króla Francji, co nie przeszkadzało im sprzymierzać się przeciwko niemu z królem Anglii Henrykiem III. Bogate miasta południa i ziemie tamtejszych feudałów, od dawna interesowały wielmożów z północy, zaś niezależność hrabiów Tuluzy pozostawała solą w oku królów Francji. Potrzebny był tylko pretekst. Dostarczyła go sytuacja religijna w Okcytanii. Rozbudowujące się struktury nowej religii i jej kontakty z grupami z Włoch i Bałkanów zaskoczyły Kościół. To nie byli rozdrobnieni heretycy z miast pld. Niemiec czy Francji, ale Kościół katarski z organizacją swoistych diecezji i parafii. Kościół katolicki czy jak go wtedy określano Rzymski nie spotkał się dotąd z tak rozbudowaną liczebnie i organizacyjnie herezją.

Dopiero Synod w Tuluzie, a dokładnie jego III Kanon, określił kto tak naprawdę jest heretykiem. Byli to przede wszystkim wszyscy ci, którzy podszywając się pod zakonników (religionis speciem simulantes) odrzucają sakramenty:



Eucharystii, chrztu dzieci, kapłaństwa i małżeństwa oraz różne postanowienia Kościoła. Ludzie ci jeżeli nie wyrażą skruchy i pozostawcą będą w błędzie zostają wyłączeni z Kościoła i winni być przekazani w ręce władz świeckich. Już wtedy m.in. dzięki listowi członka zakonu premonstratensów, Erewina ze Steinfeldu do Św. Bernarda z Clairvaux można dowiedzieć się, że dysputy religijno-filozoficzne między katolikami a katarami były bardzo trudne. W 1176 w Lombes odbyła się jedna z takich dyskusji pomiędzy chrześcijanami i katarami.

List z 1145 roku duchownych diecezji w Liege w Walonii, do papieża Lucjana II wspomina, że nawet tam, czyli dość daleko od langwedockich ośrodków, katarysta posiada rozbudowaną strukturę podobną do kościelnej. Żadna inna grupa wg autorów listu nie posiadała podziału na słuchaczy, wierzących i chrześcijan i zdaniem dzisiejszych badaczy może chodzić właśnie o katarów.

Jeszcze wcześniej, bo w 1147 roku Św. Bernard z Clairvaux, twórca reguły zakonu Templariuszy i założyciel zakonu cystersów próbuje nawracać katarów na chrześcijaństwo. Stwierdziwszy, że z obyczajów są najprzekładniejszymi chrześcijanami rezygnuje w końcu, zauważając że jego oddziaływanie nie odnoszą żadnego skutku. Bernard uważał, że należy heretyków nawracać, przekonywać, skłaniać do porzucenia błędów i powrotu na łono Kościoła. Jeśli jednak okażą upór i powyższe środki okażą się nieskuteczne, należy ich wyłączyć ze wspólnoty wiernych, aby nie mogli głosić swoich nauk w Kościele, i przekazywać celem ukarania władzom świeckim. Wtedy to pojawia się równoległy pogląd, że odstępowo od wiary, jest wystąpieniem przeciwko porządkowi społecznemu, który gwarantować może tylko jedna religia panująca. Zaczęto uważać, że władca i jego namiestnicy, oraz cała podległa im hierarchia władzy, zobowiązani są ściagać i karać takich odstępców. Pojawiają się nawet głosy uznające masowe przypadki herezji, za mogące ściągnąć gniew Boga na osobę panującego jak i na kraj.

Bernard i legat papieski Alberik z Trois, przekonali się szybko, że wierzenia katarów są bardzo odległe od katolickich, religia ta ma własne praktyki religijne i ascetyczne, w jej obrębie tworzy się powoli hierarchia całkowicie różna od katolickiej. Najgorsze w tym wszystkim było to, że duchowieństwo katolickie, - zarówno niższe jak wyższe, wydawało się zupełnie nie dostrzegać postępu herezji, zaś sposób życia wielu księży i biskupów wręcz odstręczał od nauk Kościoła.

W 1167 roku korzystając z dużej swobody w głoszeniu i wyznawaniu swojej religii, katarzy zwołują sobór do St. Felix de Caraman koło Tuluzy. Soborowi przewodzi przedstawiciel bogomilów z Trigundum w Bośni, - Nikita bądź Nicetas. Ekspansja katarów obejmowała już wtedy nie tylko Langwedocję i Prowansję, ale również pld. Włochy, nie mówiąc o

terenach dzisiejszych Bałkanów. Oprócz kataryzmu rozwijały się równolegle ruchy waldensów i cała masa lokalnych grup proponujących bądź powrót do ewangelicznej prostoty i ubóstwa w życiu, bądź w sferze duchowej coś innego niż chrześcijaństwo.

Papież Innocenty III postanowił rozpocząć walkę z herezją od sprowadzenia z zewnątrz skuteczniejszych kaznodziei, którzy nie byli tak zepsuci i zeświecczeni jak kapłani z terenów południa Francji. W dokumentach III Soboru Laterańskiego który obradował wiosną 1179 roku, zaproponowano dość radykalny środek przeciwko plądze rozbójników na drogach, - działania zbrojne, które jednocześnie rozciągnięto na heretyków. W ten sposób pojawiła się idea zbrojnego zatrzymania rozszerzającej się plagi herezji. W 1199 roku wysłano na te tereny misję cystersów, w 1203 roku legatem papieskim mianowano Piotra de Castelnau, rok później dodano mu do pomocy samego opata Citeaux, Arnolda Amaury. W grudniu 1205 roku do pomocy ludziom papieża przybyli biskup Osmy - Dydak i jego przeor Dominik de Guzman. Oni również widzieli że tylko ubóstwo i życie bliższe nakazom Ewangelii, do czego jednak trudno było nakłonić kapłanów, może spowodować spadek popularności kataryzmu i powrót przynajmniej części ludzi do Kościoła. Wydawało się że Rajmund z Tuluzy, jest gotów wyrzec się sympatii dla katarów i ich nauki, w końcu jednak Piotr de Castelnau ekskomunikował go. Po powrocie z kolejnego spotkania z Rajmundem, i zakończonych niepowodzeniem, próbach nakłonienia go do powrotu do Kościoła, 15 stycznia 1208 roku de Castelnau zostaje zamordowany. Na wieść o tym Innocenty III ogłasza krucjatę przeciwko innowiercom. Rozpoczyna się krwawa wojna, bowiem rycerze z północy, bardziej od krzewienia wiary zainteresowani są majątkami panów z południa. Obok Rajmunda z Tuluzy czy Rajmunda Rogera z Foix którzy sprzyjali katarom, był np. Ramon de Perella, który sam był heretykiem. Niektóre z miast nie tylko sprzyjały katarom ale jak w przypadku: Fanjeaux, Beziers, Duns, Laurac, zamieszkane były przez ludność wyznającą kataryzm. Podczas walk, które rozpoczęły się wiosną 1208 roku, nikt nie dochodził przynależności wyznaniowej mieszkańców podbijanych terenów. 22 lipca ma miejsce słynna rzeź w Beziers, podczas której zginęło ok. 7000 mieszkańców, a miasto spalono. Według niezbyt przychylnego krzyżowcom niemieckiego kronikarza Caesariusza z Heisterbach, opata Citeaux Arnolda Amaury'ego zapytano, jak odróżnić chrześcijan od heretyków. "Zabijajcie wszystkich, Bóg i tak rozpozna swoich..." - miał odpowiedzieć opat. Nie wiadomo, czy takie słowa wówczas padły, być może opat nigdy ich nie wypowiedział, ale dobrze oddają atmosferę tej wojny. W lipcu 1210 roku po zdobyciu zamku Minerve, pomimo obietnicy darowania życia obrońcom wojska de Montforta dokonały rzezi mieszkańców, bez żadnej opozycji ze strony legata. Wielkim nieszczęściem tej wojny było to, że wspierający katarów, czy wyznający wręcz herezję możnowładcy, nie potrafili się zjednoczyć przeciwko panom z północy. Korzystając z tego braku jedynomyślności wśród okcytańskich feudałów, wojska rycerzy z północy, zajęły kolejno: Limoux, Montreal, Castres, Minerve, Carcassonne, Termes. Krótkotrwały sojusz króla Aragonii Piotra, Rajmunda z Tuluzy, Rajmunda Rogera z Foix i hrabiego Comminges zakończył się klęską pod Muret,adaną przez wojska Szymona de Montfort. Obok działań zbrojnych Kościół postanowił również ustalić obowiązującą wykładnię wiary, nie tylko w sporach z katarami, ale również z waldensami i innymi ruchami heretyckimi. W tym celu zwołano w 1215 roku kolejny Sobór Laterański. W soborowej konstytucji zawarto

takie elementy antyheretyckie, jak wykład teologii dotyczący znaczenia sakramentów w Kościele Katolickim, zaakcentowano przynależność do Kościoła jako warunek zbawienia, utwierdzono też dogmat Trójcy Świętej. Kanon III "Excommunicamus" nakładał na podejrzanych obowiązek oczyszczenia z zarzutów herezji; w przypadku oporu w grę wchodziła ekskomunika. Świeccy przedstawiciele władz w myśl rozpowszechnionego wtedy poglądu, że władza świecka jest przedłużeniem kościelnej, mieli składać przysięgę obietnicy, wykorzenia herezji. By pozbawić możnowładców wspierających herezję, poparcia ich własnych poddanych, wprowadzono klauzulę rozwiązania przysięgi wierności wobec seniora, w przypadku jego odstępstwa od wiary. Zakładano szereg sankcji wobec obrońców i protektorów herezji, m.in.: pozbawienie praw publicznych, pozbawienie prawa do świadectwa, testowania, dziedziczenia, zakaz pełnienia funkcji sędziego, adwokata, notariusza. Osobom świeckim zabroniono głoszenia kazań, zakazano poruszania kwestii wiary i teologii. Nową formą kontroli wiernych stał się obowiązek do rocznej spowiedzi wielkanocnej każdego katolika we własnej parafii.

W 1215 roku zostaje zdobyta Tuluz - "katarski Rzym", ale już 13 IX 1217 roku w mieście wybucha bunt przeciwko najeźdźcom z północy. Na ulicach miast powstają barykady, a opór przeciwko najeźdźcom o innej kulturze i języku jest tak silny, że rycerze z północy muszą się wycofać z miasta. Rzymowi zależy na powrocie do Kościoła Rajmunda z Tuluzy i jego rycerzy, bo jako najlepiej znający południe, nieraz oddali nieocenione usługi w czasie krucjat do Ziemi Świętej. Pogodzeni z Rzymem na soborze w Lateranie, możnowładcy z południa powracają zatem do zniszczonego kraju. Ludność Marsylii entuzjastycznie wita powracającego Rajmunda VII. Kiedy wojska krzyżowców ponownie oblegają miasto, 25 VI 1218 roku pod murami, od kamienia z katapulty wycelowanej i obsługiwanej przez kobietę ginie Szymon de Montfort. Do Tuluzy wraca Rajmund VII. Po śmierci Szymona de Montfort, jego stronnicy i nowy papież Honoriusz III, postanawiają sprawę wykorzenia herezji przekazać nowemu królowi Francji Ludwikowi VIII. W maju 1226 roku działania wojenne zostają wznowione - głównie z inicjatywy Blanki Kastylijskiej i Ludwika VIII, który wkrótce umiera. W kwietniu 1229 r. w Meux zostaje zawarty traktat regulujący poddanie Prowansji władzy królów francuskich, pomiędzy Rajmundem VII hrabią Tuluzy a nowym królem - młodym Ludwikiem IX i jego matką regentką - Blanką Kastylijską.

Traktat zakłada, że Rajmund VII musi:

- pozostać wierny królowi i Kościołowi i oczyścić swój kraj z herezji
- płacić dwie marki srebra każdemu, kto poprzez donos czy w inny sposób umożliwi ujęcie heretyka
- czuwać nad pokojem w swoich włościach, przeganiać włóczęgów, a tym, którzy są podejrzani o związki z heretykami nie powierzać żadnego stanowiska, pracy ani tytułu
- zwrócić Kościołowi wszystkie dobra, jakie posiadał przed krucjatą i zapłacić mu odszkodowanie w wysokości 10000 marek srebra
- rozdać różnym bractwom sumę 20 000 marek
- wziąć krzyż i iść na pięcioletnią służbę do Ziemi Świętej (później zostanie zwolniony z tego zobowiązania)
- traktować przychylnie wszystkich, którzy zaciągnęli się do krzyżowców
- swą córkę wydać za mąż za brata Ludwika IX Alfonsa z Poitiers (Rajmund nie miał męskiego potomka)
- zburzyć fortyfikacje Tuluzy i trzydziestu innych zamków

- odstąpić królowi większość zamków, których fortyfikacje nie zostały zburzone.

W końcowych punktach traktat z Meux określił nowe granice Tuluzy, ograniczając je do około jednej trzeciej powierzchni dawnego hrabstwa.

Po podpisaniu tych zobowiązań Rajmund VII otrzymał publiczne rozgrzeszenie na schodach katedry Notre Dame w Paryżu.

W Tuluzie Romain de Saint-Ange zwołuje synod. Został na nim spisanych 45 artykułów określających sposób wyszukiwania, sądzenia i karania herezji. Kilka lat później duchowieństwo zwolniono z obowiązku ścigania herezyków, a zadaniem tym mieli odciążać bracia dominikanów z zakonu kaznodziejskiego. Byli oni niezależni od miejscowych układów, nie podlegali wielmożom i biskupom, a bezpośrednio Rzymowi i tylko papież mógł zmieniać ich wyroki. W 1232 r. odbył się ostatni synod katarski w Langwedocji, w Montségur, a jednocześnie sprzyjający katarom Ramon de Perella zgodził się by Montségur pełnił dalej rolę centrum kościoła katarskiego. W 1239 roku wicehrabia Béziers, Rajmund Trencavel i Rajmund z Tuluzy próbowali wywołać powstanie przeciwko władzy króla, ale wojska królewskie były silniejsze. Po ich klęsce opór inkwizytorom i stronnikom króla stawiały tylko dwa ośrodki: Montségur i hrabstwo Fenouillades na skraju Rousillonu. Kolejne powstanie miało miejsce w 1241 roku: Rajmund z Tuluzy sprzymierza się z Hugonem z Lusignan, księciem Marche, wraz z królem Anglii Henrykiem III, przeciwko Ludwikowi Świętemu królowi Francji. Korzystając ze śmierci papieża i zawieszenia procesów o herezję postanawia uderzyć na inkwizytorów i pomścić wielu przedstawicieli szlachty spalonych na stosach za sprzyjanie czy wręcz wyznawanie kataryzmu. W 1242 r. w Avignonet katarzy i ich zwolennicy dokonali napadu na inkwizytorów, ale atak nie przyniósł żadnych realnych korzyści, zaś przypomniał zamach na Piotra de Castelnau w 1208 r. i jeszcze bardziej rozzłościł króla francuskiego. Wojska Ludwika Świętego rozbiły bardzo szybko wojska księcia La Marche; pod Taillebourg i Saintes 20 i 24 lipca 1242 roku zostaje pokonany król Anglii Henryk III.

Rajmund kolejny raz udaje się do Rzymu po zdjęcie ekskomuniki i przebaczenie. Traktat w Lorris zobowiązywał wszystkich poddanych Rajmunda do złożenia przysięgi na wierność królowi Francji. Sam hrabia Tuluzy siebie i swoich sprzymierzeńców oraz poddanych powierzył królewskiemu miłosierdziu. Zajęcie Montségur zostaje powierzone senechalowi króla Hugonowi de Arcis. W maju 1243 roku rozpoczyna się trwające prawie rok oblężenie najważniejszego ośrodka kataryzmu w Langwedocji. 16 III 1244 r. ma miejsce spalanie 110 katarów i upadek twierdzy. Skarbiec i biblioteka - archiwum katarów - przestają istnieć. W 1255 r. ma miejsce oblężenie Queribus, który wkrótce tak jak i położony na nadmorskiej skale Cabaret zostaje zdobyty. Większość katarów zbiegła do Lombardii, część osiedliła się w odludnych częściach Pirenejów, wielu zginęło na stosie. W 1283 r. ma miejsce spisek i powstanie przeciwko dominikanom w Carcassonne, w 1295 roku podczas kolejnego powstania zostaje spalony klasztor dominikanów a w 1300 ma miejsce proces w Albi podczas którego 29 wysoko postawionych mieszczan skazano na więzienie. Krótki okres odrodzenia kataryzmu związany jest z osobą diakona Piotra Authiera. Jego naprędce zorganizowana wspólnota w okolicach Saint Barthelemy wprowadziła praktykę endury, która doprowadziła do przepisywania z książki do książki informacji, że katarzy byli sektą okrutną, aspołeczną i niebezpieczną. En-

dura była to dobrowolnie przyjęta przez wierzącego głódówka mająca prowadzić aż do śmierci. Wbrew temu co piszą niektórzy, diakon nie mógł jej nałożyć komu chciał, a tylko wierzącemu na jego wyraźne żądanie. Więcej - w okresie największego rozkwitu kataryzmu o tej praktyce w ogóle się nie wspomina. Przypadki takiego traktowania szeregowych wierzących przez doskonałych na pewno byłyby podchwytne przez Kościół a potem także i Inkwizycję i wykorzystany przeciwko katarom. Można przyjąć, że endura była praktyką heretycką w obrębie kataryzmu i to tylko w sferze oddziaływania diakona Piotra Authiera. Ani we wspólnotach skupionych wokół Desenzano, ani Concorezzo we Włoszech nigdy nie praktykowano i nie popierano czegoś podobnego. Grupa skupiona wokół Authiera z czasem zaczęła topnieć; wprowadzenie kontakty z włoskimi katarami nadal miały miejsce, ale w Langwedocji prześladowania i efekty wyniszczającej wojny dawały o sobie znać i wierzących było coraz mniej. W 1307 roku, o heretykach wspomina się w Beziers, Capestang, w 1320 roku garstka katarów znajduje schronienie w Pirenejach. Filip Piękny tak jak z Templariuszami, tak również i z katarami rozprawia się okrutnie i skutecznie. Około 1346 roku, kiedy to wybucha Wielka Zaraza, nikt już nie pamięta o Dobrych Ludziach, wierzących czy katarach - ani w Langwedocji ani gdzie indziej.

Na zakończenie warto wspomnieć o Włoszech. Tam sytuacja była inna, bo kataryzm nigdy nie przyciągnął do siebie szlachty i możnowładców. Pozbawione w ten sposób silniejszego wsparcia materialnego, kościoły katarskie we Włoszech, nie mogły długo opierać się, działaniom katolickich misjonarzy, ze zgromadzeń dominikanów i franciszkanów. Represje nie były tam tak silne, ale wiara sama niejako wygasła, gdy zabrakło możliwych protektorów. Część gmin połączyła się z czasem z grupami waldensów i praktycznie ok. połowy XIV w. - tak jak i na południu Francji - kataryzm we Włoszech przestał istnieć.

Montségur

W 1204 r. katarzy zwrócili się do Ramona de Perella z prośbą o odbudowanie budowli. Najprawdopodobniej już wcześniej istniała tam świątynia lub zamek.

Montségur jest to wapienne wzgórze o dł. 1 km i szerokości od 3 do 500 metrów. Wzgórze to jest nachylone ku wschodowi, zaś jego najłagodniejsza południowa część dochodzi do miejsca, gdzie od budowli dzieli je 150 m. Na wzgórzu wznosi się coś w rodzaju pięciobocznej kamiennej skrzyni, z małą wieżą obok. Nie jest to zamek w ścisłym znaczeniu tego słowa. Nie posiada bowiem wież, krenelażów czyli znanych powszechnie zębów wieńczących mur, czy jakichkolwiek innych elementów obronnych. Z racji zoriento-



wania względem słońca, budowla zasługuje raczej na miano świątyni, choć nie bardzo wiadomo jakim obrzędowi miała służyć. Znajdujące się w niej otwory są dokładnie zorientowane na słońce w dniu jego wiosennego przesilenia. Ma to być może związek z katarskim świętem Bema, o którym wspominałem wyżej, obchodzonym właśnie na wiosnę. Przed 1204 rokiem budowla znajdowała się w ruinie. Po 1204 r. stała się centralnym ośrodkiem katarysty - zgromadzono tu skarbiec katarskich kościołów z całej Okcytanii oraz święte pisma. Przez prawie trzydzieści lat Guilhabert z Castres odwiedzał Monts gur i głosił kazania. Bywali tam też inni kaznodzieje i biskupi katarscy, jak Roger de la Motta i Bertrand d'en Martii.

Obleżenie rozpoczęło się w maju 1243 r. Armią krzyżowców dowodził Hugo de Arcis. Obok uciekinierów i sympatyków katarysty szukających schronienia przed krzyżowcami w budowlę znaleźli schronienie liczni diakoni katarscy: Rajmund Agulher, Piotr de Saint Martin, Bertrand d'en Martii, Amiel Aicart. Garnizon stanowiło 15 rycerzy pod wodzą Piotra Rogera z Mirepoix, liczni giermkowie i najemnicy oraz ponad setka zawodowych żołnierzy. Część rycerzy schroniła się w twierdzy wraz z rodzinami. Wraz z Ramonem de Perella przebywało tam ok. 500 osób. Świątynia otoczona była licznymi szalassami i przybudówkami i w pewnej części dodatkowo drewnianą palisadą. Tam, gdzie ukształtowanie terenu pozwalało na podejście do twierdzy, odbyło się kilka starć, które nie miały rozstrzygającego charakteru. Oblężenie utrudniały liczne wąwozy i stromizny. Dzięki lukom w pierścieniu wojsk Hugona de Arcis katarzy prawie przez cały czas utrzymywali kontakt ze współwyznawcami z Włoch. Oblężenie trwałoby jeszcze długo, gdyby nie podstęp, jaki zastosowali oblegający. Po mozolnej całonocnej wspinaczce udało im się dotrzeć do bastionu - niewielkiej niskiej wieży po wschodniej stronie twierdzy. Po jej opanowaniu biskup Albi Durand, znany budowniczy machin miotających, zainstalował na niej małą balistę i zaczął bombardować mur twierdzy, odległy o zaledwie 80 metrów. Przebywający w Monts gur budowniczowie katedr Bertrand La Beccalaria z Capdenac, również specjalista od budowy machin oblężniczych, niewiele mógł zdziałać. Próby zbrojnego odzyskania wieży nie powiodły się, podobnie jak podjęta próba ściągnięcia posiłków spoza twierdzy. W tej sytuacji Piotr-Roger z Mirepoix i Ramon de Perella zgodzili się poddać twierdzę.

1 marca rozpoczęto pertraktacje. Ci, którzy nie wyrzekli się katarysty mieli być skazani na stos. Pozostali mieli odzyskać wolność, pod warunkiem szczerej spowiedzi ze swoich błędów. Żołnierze mieli odejść wolno wraz z bronią i taborami. 14 marca w dzień wiosennego zrównania dnia z nocą, zgromadzeni w twierdzy odprawili uroczystości z okazji święta Bema, o którym niestety brak bliższych informacji. Większość wierzących i doskonałych nie wyrzekła się swojej wiary. 16 III 1244 r. na stoku góry wzniesiono drewnianą wieżę i spalono w niej 110 katarów. Wśród nich byli m.in. Bertrand d'en Martii - katarski biskup, następca Guilhaberta z Castres, Esklarmonda de Perella - córka Ramona de Perella, pana na Monts gur, jej matka Corba de Perella oraz inni. Piotr-Roger z Mirepoix, dowódca garnizonu w podziemiach twierdzy ukrył kilku doskonałych. Dwa dni po spaleniu swoich współwyznawców, czterech doskonałych ukrytych przez Ramona de Perella, zeszło po linie z 300 m. urwiska, wyniosło z twierdzy pisma, trochę kosztowności, być może jakieś ważne i drogie liturgiczne. Początkowo skarb ten ukryto w pieczarach w Usson, później przekazywany coraz dalej z uwagi na depczącą po piętach inkwizycję zaginał.

Po okresie Inkwizycji przyszła Wielka Zaraza, później zaś walki między Francją i Katalonią, które spustoszyły i dodatkowo wyludniły te ziemie. O katarach i ich skarbie wspomniano aż do XIX w., kiedy to na fali zainteresowania magią, ezoteryzmem i w ogóle średniowieczem zaczęto odwiedzać pustkowia wokół Monts gur. Zainteresowanie ich dziejami zaowocowało otwarciem w Carcassonne Narodowego Ośrodka Badań nad Katarystą. Na uwagę zasługuje umieszczenie w poemacie Wolframa z Eschenbach pt. "Parcival" zamku "Muntselvesche" czyli Montsalvat co jest wariantem nazwy Monts gur, jako miejsca przechowywania Świętego Graala. Legendy z tym związane i spore luki w wiedzy na temat katarysty zaowocowały najbardziej dziwnymi teoriami. W latach 30-tych XX w. na tereny wokół Monts gur przybył młody niemiecki naukowiec Otto Rahn, który prowadził tam studia nad katarystą. Już po wkroczeniu wojsk niemieckich do Francji w czerwcu 1940 roku tereny te znalazły się w kręgu zainteresowań organizacji "Deutsches Ahrenerbe" i "Weisthor". Obydwie te organizacje szukały elementów, które mogłyby pomóc w zbudowaniu mistyki i swoistej religii SS, a ponadto badały wszelkie dawne podania i przekazy, mogące być przydatnymi w stworzeniu lub odnalezieniu kolejnej cudownej broni - "Wunderwaffe".

Powyższy tekst powstał jako rozwinięcie wykładu, który wygłosiłem w lutym 2000 r. podczas jednego z wtorkowych spotkań w Lubelskim Klubie Fantastyki Syriusz, jako swego rodzaju drugą część cyklu o gnozie i gnostycyzmie, jaki przygotował kol. Tomasz Winiarczyk - prezes klubu.

Moje zainteresowania katarystą zostały zapoczątkowane przez fragmenty książki panów: Michaela Baigenta, Richarda Leihga i Henry'ego Lincolna pt. "Święta Krew, Święty Graal" drukowane we fragmentach w polskiej prasie w 1984 r.

Do tych wątków mogłem wrócić dopiero po zmianach w latach 1989-1990, kiedy zaczęto w Polsce drukować prace historyków na ten temat. I tak przebrnąłem przez: "Średniowieczny Manicheizm" Stevena Runcimana'a, "Albigensi i Katarzy" Ferdynanda Niel'a, no i wymienione wcześniej dzieło "Święta Krew, Święty Graal", które pomogły mi przygotować ten tekst. Zainteresowała mnie bardzo mało znana część historii Francji dziejąca się na jej południu, której poświęca się tylko jedną liniijkę w szkolnych podręcznikach historii. Nie mogłem wyjść ze zdumienia, że w chrześcijańskiej na wskroś Europie, i to w jej zachodniej części pojawia się religia zupełnie inna, która dla wielu staje się bardziej atrakcyjna niż katolicyzm.

Zainteresowanych odsyłam do prac wspomnianych powyżej, zachęcając do samodzielnych poszukiwań. O całej masie artykułów nie wspominać, bo niedługo znajdziemy katarów w jednym worku z templariuszami, Atlantydą, Eskimosami i UFO. Śmieci w Internecie przybywa...

Wracając na koniec do religii "czystych". Samo wyznanie wiary katarów z Florencji brzmi jak wprowadzenie do ciekawej przygody, może zatem moje dywagacje coś miłośnikom fantasy i RPG podsunąć.

Marcin Waciński

Przypisy:

¹ Katechizm Kościoła Katolickiego Pallotinum 1994, s 195; 88



Wojna, a wojna don
ko przynosi wa
ogromem znisz
nawet ludzka
tak po tym, jak nagła s
stała się iskrą, która
zaczęła wojny
pokoju.
Wiek Wojen, ha
Zaden z liczny
państwu choć
sezonowych
zabliżenie się
o rozwoju. Z cza
nigdy nie zginęły
nie przestała być nic
zniszczenia. W
skłócone fi
mienia, które pozwa
Imperium
zawojowała się ku
napędzana przez Hja
dwadzieś lat pozost
Waldenheimszy, tak
moda - Encha Hafenst
swoich sił w narastają
jeszcze przez pa
w stanie brnąć w nim
Talabecklandu
Talabecklandczy
heretykom i bunt
zaczęli by wypełnić ś
katarysty swych półno
samym być równie r
przez całe dwieście lat
mniejszą. Z jego ziem
koronę (bo o spr

CZAS OGNI, CZAS WICHRÓW

część trzecia

Nadzieja, która mogła się ziścić

Marek Noga



Wojna, a wojna domowa w szczególności rzadko przynosi walczącym cokolwiek poza ogromem zniszczeń. Nic jednak nie może trwać wiecznie, nawet ludzka nienawiść. Nie dziwi więc, że dwieście lat po tym, jak nagła śmierć cesarza Manfreda Skawenobójcy stała się iskrą, która zapaliła całe Imperium płomieniem bezwzględnej wojny domowej skłócenie elektorzy poczęli myśleć o pokoju.

W czasie Wieku Wojen, handel pomiędzy prowincjami niemal zamarł. Żaden z licznych, słabych cesarzy, nie był w stanie zapewnić państwu choćby odrobiny stabilności. Jedność budowana na sezonowych, okazjonalnych sojuszach nie dawała szans na zbliznienie się ran jęczących kraj, nie wspominając już o rozwoju. Z czasem jednak przyczyny długotrwałej wojny niemal zaginęły w pamięci żyjących. Dla nowych pokoleń przestała być niczym ponad bezlitosną, obosieczną machinę zniszczenia. W dwieście lat po rozpoczęciu wojennej zawieruchy skłócone frakcje poczęły delikatnie szukać porozumienia, które pozwoliło by pogodzić sprzeczne interesy i przynieść Imperium upragniony pokój. Wtedy też po raz pierwszy pojawiła się ku temu realna szansa...

Wojna rozpętana przez Hjalmar Tyrana w 1152 roku przez ponad dwieście lat pozostała wierna swemu ojcu. Podczas gdy Middenheimczycy, także wierni wizji swego wielkiego przodka - Ericha Hafensteina, starali się nie angażować zbytnio swych sił w narastający konflikt, a władcy bardzo wyniszczonego jeszcze przez pamiętną zarazę Reiklandu nie bardzo byli w stanie brać w nim czynny udział, to na pograniczu Stirlandu i Talabecklandu wojna nie pozwalała o sobie zapomnieć. Talabecklandczycy trwali w swej nieustępliwej walce przeciw heretykom i buntownikom. Stirlandczycy fanatycznie walczyli by wypłenić świat z fanatycznego i radykalnego ultrykanizmu swych północnych sąsiadów. Co nie przeszkodziło im samym być równie radykalnymi i fanatycznymi sigmariami.

Niemal przez całe dwieście lat Talabeckland pozostawał stroną dominującą. Z jego ziem najczęściej wywodzili się krótko noszący koronę (bo o sprawowaniu władzy w targa-

nym wojną kraju nie mogło być mowy) cesarze. Cesarze tacy jak Dieder Szalony czy Beatrycze Okrutna samotnie walczyli niemal przeciw całemu otaczającemu światu i wychodzili z tych pyrrusowych zmagani zwycięsko. Beatrycze przeszła do legend po tym jak obroniła swe ziemie przed równoczesnym atakiem ze strony niemal wszystkich sąsiadów i to w stylu, który po wsze czasy zarezerwował jej przydomek „Okrutna”.

Mimo niewątpliwych sukcesów niestrudzeni książęta Talabecklandu nie posunęli się znacząco do przodu w realizacji własnych celów. Nikt nie był w stanie poważnie zagrozić otoczonemu naturalnym, skalnym murem Talabheim, a atakującym armiom udało się podejść pod bramy miasta jedynie trzy razy w czasie dwuwieczia. Nie zmienia to faktu, że w tym czasie na terytorium wroga odnosili tylko kruche, nietrwałe postępy. Jedynie ich nieustępliwość i lojalność względem misji pozostawionej przez Hjalmar podtrzymywała i podsycala ogień wojny, batalii nie do wygrania dla którejkolwiek ze stron. Nadzieję na pokój dało wydarzenie, które zdawało się — ostatecznie zakończyło fanatyczną wojnę Talabecklandczyków.

Środkiem lata 1359, w 27 dniu po Nocy Tajemnicy na polach Grassenfeld w północnym Stirlandzie dowodzona przez hrabiego Heinricha von Sehrprima armia kraju Stiru stawiała czoła zwycięskiemu pochodowi księcia Wolmara von Untermensch z Talabheim. Starcie to stało się ostateczną próbą dla niewątpliwego geniuszu taktycznego Wolmara. Geniuszu, gdyż w czasie swego długiego i krwawego panowania toczył wojny niemal z każdym i nie stanęła na jego drodze armia zdolna go zatrzymać. Ostateczną, gdyż bitwa ta skończyła się śmiercią legendarnego Talabecklandzkiego dowódcy. Ostatnia szarża księcia Wolmara, który jak wielokrotnie wcześniej osobiście prowadził rozstrzygający atak doborowego, ciężkiego rycerstwa jak wszystkie poprzednie zadecydowała o wyniku starcia. Tym razem jednak drogę do zwycięstwa zagroził 9 pułk piechoty Stirlandu. W owym czasie ta dziś elitarna jednostka Stirlandzkiej armii składała się ze słabo przeszkolonych, źle wyposażonych, lecz niemal fanatycznych żoł-

nierzy. Wytrwałość Stirlandczyków niewiele jednak by dała, gdyby koń jadącego na czele ataku księcia nie potknął się w niewytłumaczalny sposób, zrzucając jeźdźcę wprost pod rozpędzoną nawałnicę stali, jaką była szarża doborowej, ciężka jazdy. Skutek był okazały się łatwy do przewidzenia.

Atak, który miał przełamać impas w czasie wielkiej chaotycznej rąbaniny na polach Grassenfeld stracił swój impet. Rycerze Wolmara, wyznający swego niepokonanego wodza niemal jak w boga stąpającego po ziemi wraz z jego odejściem coś stracili. Uświadomili sobie, że bez niego nie wygra tej bitwy ani żadnej innej. Wraz ze śmiercią dowódcy w jakiś przedziwny sposób znikła gdzieś siła niepokonanych, Talabecklandzkich armii.

W miarę jak wieść o śmierci wodza zaczęła rozchodzić się po polu walki oddziały Talabecklandczyków zaprzestawały ataków i zaczęły się wycofywać. Co najciekawsze, chwilę po fatalnej szarży książęcego rycerstwa walczące na lewym skrzydle Stirlandczyków wojska Wielkiego Teogonisty Haakona IV poszły w rozsypkę. Dowodzący armią Stirlandu hrabia Heinrich von Sehrprim zauważywszy sposobność natychmiast wprowadził do walki ostatnie rezerwy. Bierność i marazm, które nagle opanowały Talabecklandzkich oficerów pozwoliły mu przegrupować wyczerpaną armię. W nadwątlone siły Stirlandczyków wstąpił nowy duch. Armia, idąca w rozsypkę jeszcze chwilę wcześniej, ruszyła do kontrataku spychając zdezorientowane oddziały Talabecklandczyków. Niezlomne Wilki Talabecku nie zapomniały jednak jak się walczy i z każdą chwilą poczucie bezsilności i straty w żołnierskich sercach przemieniało się we wściekłość i rządę zemsty. W owej chwili na polu bitwy nikt nie kontrolował już niczego, pozostało jedynie zabijanie. Obie armie skoczyły sobie do gardeł przemieniając bitwę pod Grassenfeld w najbardziej krwawą bitwę w historii Imperium.

Walki przerwał dopiero zmrok, choć do późna w noc na poboju trwały potyczki zbłąkanych niedobitków rozbitych oddziałów i dobijanie rannych. Rano feldmarszałek Erwin von Schielkenkrieg, który po śmierci księcia Wolmara objął komendę na resztkami Talabecklandzkiej armii po podliczeniu strat natychmiast wydał rozkaz do odwrotu. Głównodowodzący armią Stirlandu, hrabia Heinrich von Sehrprim nie miał ani sił, ani chęci by go ścigać.

Niepokonaną armię Talabecku pokonał własny dowódca, choć niektórzy powiadają, że winien jest przypadek lub złośliwy los. Czasem człowiek żyje po to by jedną pomyłką przekreślić to co przez wiele lat budował. Wolmar, geniusz i ulubieniec wojny został złośliwie oszukany przez swoją panią. Panią, która nigdy wcześniej nie odmawiała mu swych względów.

Wraz ze śmiercią Wielkiego Księcia Wolmara zakończył się pewien etap w historii Imperium. Jednakże, jak pokazały wydarzenia późniejszych lat zmiany kolei losu nie nadchodzą nagle i często drwią sobie z ludzi dzielących historię na okresy i epoki. Szybko okazało się jak bardzo omylili się wszyscy naiwnie wierzący, że wraz ze śmiercią księcia Wolmara nienawiść i nieustępliwość Talabecklandczyków wygaśnie. Niemal niewykonalne zadanie pozostawione przez Hjalmara Tyrana, misja ukarania buntowników i zjednoczenia Imperium pod berłem prawowitych następców Wielkiego Cesarza była ideą zbyt wielką by śmierć jednego człowieka wykorzeniła ją z historii i serc ludzi jej wiernych.

Tak się bowiem złożyło, że jakkolwiek książę Wolmar by żywał legendą swych czasów to w historii Imperium zdecydowanie silniej odcisnęła swe piętno jego jedyna córka — Ottilla von Untermensch. W momencie śmierci swego ojca miała

dopiero 19 i nikt nie wierzył, że będzie w stanie kontynuować politykę swego ojca. Teoretycznie, jako jedyna dziedziczka i pretendentka do tronu nie powinna mieć większych problemów z przejęciem władzy w od wieków rządzonym autokratycznie Talabecklandzie. W rzeczywistości taki sposób sprawowania władzy z biegiem lat coraz mniej odpowiadał możnowładcom. Magnaci zarazem obawiali się jej mając w pamięci historię o prababce Ottilli, cesarzowej Beatrycze Okrutnej, lecz mieli też nadzieję, że młoda dziewczyna łatwo stanie się marionetką w ich rękach. Późniejsze wydarzenia pokazały, jak bardzo się omylili.

Szczególne wybujałe ambicje w tym względzie miał głównodowodzący armii Talabecklandu, Erwin von Schielkenkrieg. W pewnych kręgach powtarzano cichaczem historie sugerujące, że to właśnie feldmarszałek sprokurował „wypadek” księcia Wolmara na polach Grassenfeld podcinając popręg książęcego siodła. Powiadało się, że Erwin kochał wojnę, potrzebował jej by żyć. Nie chciał jej ani wygrać ani tym bardziej przegrać. By zapewnić jej wieczne trwanie musiał zająć miejsce księcia Wolmara, który był gotowy tą wojnę wygrać. Prawdopodobnie nigdy nie uda się jednoznacznie wyjaśnić tych oskarżeń, choć sposób w jaki feldmarszałek pożegnał się z życiem sugeruje, że ktoś wziął sobie je do serca. Nie uprzedzajmy jednak faktów.

Jeszcze jeden fakt spowodował, że mało kto traktował księżną Ottillę poważnie. Jest to powód bardziej prozaiczny niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Rodowe nazwisko Untermensch, które najprawdopodobniej nie było nigdy użyte za czasów formowania się potęgi rodu, najprawdopodobniej powstało na przestrzeni lat z pogardliwego przydomka. Przywołuje się tu fakt, że Stirlandczy, jak i mieszkańcy reszty sigmaryckich prowincji traktowali mieszkańców Kraju Talabecku za wysłanników piekieł, kogoś gorszego niż ludzie. Ważniejsze jednak było to, że pierwsi książęta Talabecklandu byli ludźmi wyjątkowo niskimi. Według kronik Beatrycze Okrutna miała tylko 150 cm wzrostu, jej syn Quintus 148 cm, następny z rodu — Wolmar był nieco wyższy, liczył 155 cm, lecz jego córka Ottilla, była dosłownie kruszynką — według źródeł miała jedynie 140 cm wzrostu. Nic dziwnego, że na elektorskich spotkaniach nikt nie uważał tej dziewczyny jak poważnego polityka, co wkrótce miało skończyć się tragicznie.

Jak na ironię, założyciel rodu, Hjalmar Tyran był człowiekiem imponującej postury i budowy. Niektórzy wnoszą z tego, że przodkiem Untermenschów być nie mógł, co najwyżej miał rogi. Jedną z legend wspomina nawet o przekleństwie, które miał na niego rzucić Erich von Hafenstein w dzień po śmierci Manfreda Skawenobójcy. Graf Middenheim miał powiedzieć „Zdrajco, który pragnąłeś zbudować swój ród kosztem krwi mej i mego ojca, powiadam ci — dzieci swych oglądać nie będziesz”.

Dramatyczne wydarzenia na polach Grassenfeld nieco wyklarowały sytuację w Imperium. Poważnie gmatwająca wewnętrzne stosunki ekspansja Talabecklandczyków została wstrzymana. Nikomu chyba nie wydawało się by młodziutka Ottilla była w stanie ją kontynuować lub chociaż uzyskać pełną kontrolę na własnymi ziemiami. Wszystkie ziemie Imperium, a zwłaszcza Stirland, na którego terytorium toczyło się najwięcej walk, potrzebowały wytchnienia. W minionych latach zagrożenia zewnętrzne dały o sobie znać. Orki ze złych ziem dwukrotnie sforsowały przełęcz Czarne Ognia powodując dotkliwe zniszczenia w Averlandzie, z północnych partiach Gór Krańca Świata coraz śmielej poczynali sobie gobliny zapuszczając się w głąb rzadko zaludnionego Ostlan-

du, z tajki coraz częściej wypuszczały się bandy zwierzoludzi, a za Górą Szarymi Bretończycy uporawszy się z wewnętrznymi zagrożeniami poczęli myśleć o ekspansji. Większości władców przed oczyma stało widmo wojny na dwa fronty, wojny której nie sposób wygrać, nie będąc Talabecklandczykami. Oni jednak nie są normalnymi ludźmi.

Jeszcze jesienią 1259 roku zdecydowano, że państwu potrzebny jest pokój, że potrzebny jest cesarz, który zakończy waśnie i odbuduje kraj. Kult Sigmara zaakcentował swe posłannictwo w szerszeniu jedności Imperium, a Ar-Ulryk w oszczędnych słowach wskazał na konieczność rozprawienia się z wrogami zewnętrznymi. Inicjatywę spotkania elektoralnego poparli wszyscy władcy prowincji, a fakt że Ottilla Untermensch zgodziła się na to by spotkanie odbyło się w Nuln, w sercu znienawidzonego Stirlandu stało się wyraźnym sygnałem, że pewien etap historii się zakończył.

Historia jednak bardzo nie lubi gdy się ją dzieli na okresy, epoki i etapy. W takich sytuacjach objawia się cała jej przetworczość i okrucieństwo.

Niemal każdy spośród zjeżdżających do Nuln głosił hasła o ponownym zjednoczeniu Imperium, o pokoju i dobrobycie. Niestety, każdy rozumiał te słowa nieco inaczej. Gospodarz zjazdu, elektor Stirlandu, hrabia Heinrich von Sehrprimm potrzebował cesarskiej korony głównie po to by wymusić na pozostałych sigmaryckich prowincjach zbrojną pomoc w ostatecznym rozbiciu siły Talabecklandu. W tym zadaniu popierał go Wielki Teogonista kultu Sigmara, dobrze pamiętający o prześladowaniach religijne ze strony cesarza Manfreda Skavenobójcy i kultu Ulryka, pragnął raz na zawsze złamać siłę tej radykalnej i ksenofobicznej religii. Taka polityka nie odpowiadała jednak pozostałym sigmaryckim prowincjom. Elektor wyniszczony przez zarazę i wojnę Reiklandu, Wielki Książę Wilhelm von Holswig nie chciał niczego więcej jak choćby kilkunastu lat spokoju na granicach co pozwoliłoby podnieść kraj z ruin. Władający Averlandem hrabia Ottokar von Hochensinner desperacko potrzebował pomocy w zwalczaniu schodzących z gór band orków.

Stojący na czele kultu Wilka Ar-Ulryk wciąż marzył o ponownym zjednoczeniu państwa przy pomocy jednej, silnej religii państwowej. Jego syn, Krothar, dążył do ustanowienia dziedziczości urzędu arcykapłana i założenia silnej dynastii stojącej na czele zjednoczonych sił północnych prowincji. Najpotężniejszy możnowładca Imperium, Hals von Hafenstein, dzierżący w ręku dwa głosy elektorskie Graf Middenheim i Wielki Książę Middenlandu musiał za to walczyć o niezerwalność własnych włóści. Z jednej strony część szlachty Middenlandu knuła intrygi i spiski mające na celu wyzwole nie prowincji spod obcej władzy. Z zaczęły się też pojawiać poważne powody ku temu by obawiać się rosnącego w siłę arcykapłana kultu Ulryka. Elektor Hochlandu, najsłabszej z północnych prowincji zmuszony został do zręcznego lawirowania pomiędzy skłóconymi potęgami Talabheim i Middenheim. Podobna polityka kosztowała jego kraj w przeszłości utratę czwartej części terytorium. Władająca Wielkim Księstwem Talabecklandu Ottilla von Untermensch, pomimo że maska głupiej dziewczyny najwyraźniej jej odpowiadała, nie rezygnowała z polityki swych przodków. Po prostu poszerzyła środki jej realizacji o dyplomację, szpiegostwo i podstęp. Maską jednak okazała się nazbyt dobra.

W czasie dyskusji wylonili się ledwie dwie poważne kandydatury do cesarskiej korony. Wielki Teogonista gorąco popierał swego ulubieńca, hrabiego Heinricha von Sehrprimm. Była to jednak osoba zbyt radykalna by mogła jednogło-

śnie zyskać poparcie reszty elektorów. Wtedy na scenie pojawiła się Ottilla, która nieco uprzedziła historię lat późniejszych i swoją postawą i zachowaniem dała do zrozumienia, że jeśli zostanie wybrana na cesarza to nie będzie w stanie narzucić swej woli elektorom. Taka postawa może i została by zaakceptowana przez elektorów, którzy przede wszystkim pragnęli świętego spokoju wewnątrz własnych ziem. Nie pasowała jednak ambitnym przywódcom obu kultów. Wielki Teogonista chciał zmieść Talabheim i ród Untermenschów z powierzchni ziemi, a Ar-Ulryk potrzebował silnego ulrykańskiego władcy, który byłby w stanie raz na zawsze zrobić porządek z heretyckimi wyznawcami Sigmara.

Po pierwszych przymiarkach rozpoczęły się negocjacje i targi. Ar-Ulryk, mocno już skonfliktowany z grafem Middenheim szybko skorygował własne plany. Po odbyciu kilku rozmów zyskał pewność, że będzie w stanie kontrolować poczynania Ottilli von Untermensch i rządzić krajem za jej pośrednictwem. Szybko rozpoczął budowanie wokół niej stronnictwa zdolnego przegłosować tą kandydaturę. Miało to dość oczywiste skutki. Graf Middenheim zyskał pewność, że Ar-Ulryk nie zrezygnował ze swych politycznych ambicji. Obawa o utratę własnej pozycji popchnęła go do działania. Być może w innych okolicznościach poparł by Ottillę, lecz tym razem musiał powiedzieć nie.

Gorące zaangażowanie Ar-Ulryka w promowanie kandydatury księżnej Ottilli nie uszło też uwadze sigmaryckich elektorów, którzy się mieli wszelkie powody by się takiego cesarza obawiać. Sytuację wykorzystali Wielki Teogonista i elektor Strilandu, Heinrich von Sehrprimm. Znacząco zlagodzili swoje radykalne stanowiska, obiecując pozostałym sigmaryckim elektorom solidarną pomoc w zwalczaniu zagrożeń zewnętrznych jednocześnie dając do zrozumienia, że kandydatura Ottilli daje dużo mniejsze perspektywy na pokój w Imperium.

W finałowym głosowaniu o wszystkim zdecydował jeden człowiek. Dzierżący dwa głosy elektorskie Hals von Hafenstein, Graf Middenheim i Wielki Książę Middenlandu na złość Ar-Ulrykowi poparł hrabiego Stirlandu, Heinricha von Sehrprimm, czyniąc go cesarzem. Niektórzy historycy doszukują się dodatkowych motywów kierujących grafem. Podobno doszło do tajnego porozumienia pomiędzy Middenheim i Reiklandem, powodowanego nie polityką czy religią, lecz traktatami handlowymi. Tak utworzony blok stojący pomiędzy dwoma od wieków wrogimi obozami miał wymusić na przyszłym cesarzu, że nie wykorzysta swojej zwierzchniej władzy przeciw żadnemu z elektorów. Inaczej mówiąc — Graf Middenheim i Wielki Książę Reiklandu nie chcieli by wiedziony emocjami i interesami własnej prowincji cesarz wypowiedział wojnę Talabecklandowi. Nawet jeśli ów pakt został rzeczywiście zawiązany to nie odniósł żadnego skutku, gdyż z nastaniem wiosny 1360 roku wojna i tak wybuchła.

Ale to temat na dłuższą opowieść.





ZAWÓD PALADYN



Michał Sołtysiak

- Dlaczego?
- Bo inaczej się nie da, bo taki jest świat, bo muszę, wiesz sam...
- Mogłbym dać ci bogactwo, kobiety, wieczne życie, władzę...
- Nie chce. Wiesz przecież, walczyliśmy od lat i...
- Nie opowiadaj mi tu o sumieniu, na tle twoich ziomków jesteś szaleńcem. Wartości, szlachetność i wiara, dziś nie ma to sensu. Ale ty, przeżytku dawnego świata dalej walczysz ze mną i pewnego dnia przegrasz a ja zatańczę na twoim grobie.
- Może. Szatanie stawaj i walcz jak mężczyzna! - Miguel ruszył do kolejnego boju z Diabełem. Był paladynem, nie mógł inaczej...

„Legenda o św. Miguelu”

Grać paladynem, przeżytkiem przeszłości i największym kiczem w dziejach RPG. Zero realizmu, zero polotu, też to zwykły pancerny ciemniak pod hasłem dobrego praworządny. Wydawałoby się, że już pozbyliśmy się tego atawizmu i nie powinno się wspominać paladynów. Chciałbym wam pokazać, że paladyn nie jest tylko pomnikiem rozwoju gier fabularnych. Wciąż może być wspaniałą postacią do odgrywania i dostarczyć mnóstwo zabawy.

Paladyn a Rycerz

Paladyni jak się ustaro są rycerzami. Moim zdaniem nie zawsze. Są wojownikami a to inna sprawa. Różni ich kodeks postępowania. Wprawdzie ten rycerski zawiera większość paladynskich zasad ale nie wszystkie. Rycerze stawiają na Mężność i Sprawiedliwość, Paladyni na Krzewienie Dobra. Rycerz pójdzie na wojnę z innym Rycerzem, z powodu polityki lub innego, Paladyn walczy tylko ze Złem. Jest postacią o klasę „pozytywniejszą” od rycerza. W skrócie Rycerze dążą do Idealów, Paladyni je znają wprowadzają w życie. Nie każdy może być Galahedem ale każdy może dążyć do dworności i honorowości Lancelota.

Po pierwsze paladyn to nie jest jakiś tam ciołek, z niereformowalnymi poglądami, idący jak kombajn Bizon i koszący zastępy wroga w imię wpisanego na karcie charakteru praworządny dobry. To myślący człowiek zmocnym kodeksem postępowania oraz wrodzonym poczuciem sprawiedliwości. Wie co jest dobre, a co nie i umie to rozgraniczać. Nie potrafi przejść spokojnie obok zła i nieprawości. Nie oznacza to, że paladyn jest święty. On też ma prawo popełniać błędy. Wielu MG prowadzi paladynów jako socjopatów, którzy nawet nie mają prawa westchnąć ze znudzenia bo utracą swoje paladynskie moce za popełnienie grzechu lekceważenia. To nie jest dmuchany lub papierowy pajac w ciężkiej zbroi, ma kodeks, w coś wierzy ale tylko bogowie wiedzą czy zawsze ma rację. On się stara czynić dobro a jak wiadomo piekło jest wybrukowane dobrymi chęciami i tak samo może być z uczynkami paladyna.

Pierwszy krok

Nikt nie zostaje paladynem ot tak sobie. To wynika z wychowania, przeżyć i przemyśleń. Najpierw jest frustracja bo uważa się niesprawiedliwość i zło świata, potem pojawia się najlepsza z motywacji czyli desperacja i chęć działania. I wtedy zostaje się paladynem. Spróbujcie pograć nawróconym złym człowiekiem, nie papierowym dobroczyńcą ale człowiekiem który pragnie odkupić swoje czyny a potem naprawić świat. Taka postać będzie rozumieć zło i nie będzie błędnym rycerzem ale paladynem, wojownikiem światła. Spójrzcie na filmy i telewizję, ile tam jest wspaniałych przykładów nawróconych ludzi, świetny materiał na paladyna.

Zbroja

Paladyn nie musi chodzić w płycie, należy do klasy rycerzy ale nie musi być zakutym łbem (w nowym D&D paladyni dostają lżejszą zbroję). Można nawet wyobrazić sobie paladyna bez zbroi. Nigdzie nie napisano, że straci jakieś bonusy albo, że leży to w jego kodeksie. Płyta nie jest niezbędna. Prawdziwą zbroją paladyna jest jego kodeks i chęć niesienia pomocy światu. Ja mimo wszystko proponuję wam granie w płycie. Zbroja powinna urosnąć do rangi symbolu, nie ważne po-

winny być jej cechy ale wygląd i znaczenie. Po pierwsze tak widoczna zbroja jest znakiem, że jest się na wojnie a paladyn jest na wojnie po kres swego życia bo zła się nigdy nie pokona. Po drugie jest to swoista bariera pomiędzy światem a rycerzem. On kroczy wyboistą ścieżką, zazwyczaj sam i jest inny, wyobcowany, on ma ideały, które nie wszystkim są bliskie. Nie jest to jednak jednoosobowe więzienie. Zbroję nosi się z dumą a nie jako karę. I zbroja nie powinna być nowa i lśniąca, niech będzie na niej widać ślady ciosów i zużycia, niech należy do jakiegoś przodka gracza i nie wiąże się z nią wspomnienia.

Patron

Jak się ma ideały to się ma też zazwyczaj jakiś wzór do naśladowania. Co to za bohater, który nie stara się porównywać do kogoś lub uważa, że nie jest kontynuatorem czyjegoś dzieła. Od wieków walczyło ze złem i paladyn wpisuje się w długą linię owych szlachetnych wojowników. Dlatego warto poprosić MG o patrona, jaką postać z historii danego świata lub samemu wymyślić np. Staroświatowego Galahada lub Herkulesa. MG się ucieszy bo dostanie ciekawą historię, a paladyn będzie miał na kim się wzorować podczas swoich przygód. Patron to świetna sprawa ponieważ postać ma wzór do naśladowania, gotowy kodeks postępowania i uzasadnienie swoich czynów, „że Galahad by tak nie zrobił więc on też nie ucieknie”.

Wiara

Wmawia się nam, że paladyn jest tak dobry, że nie potrzebuje wiary w jakiegokolwiek boga. Jest tak pozytywnym bohaterem, że nie trzeba mu modlitw i obrzędów religijnych. I tu jest błąd, paladyn powinien wierzyć w Boga i to na pograniczu fanatyzmu. Jego kodeks i ideały pochodzą od Boga, nie rodzą się same. Realizuje boską misję krzewienia dobra, nie własne widzimisie. Jak się było grzesznikiem to nie kto inny ale Bóg ma moc odpuszczenia nam win. A w chwilach zwątpienia, nic innego jak wiara jest podstawowym środkiem odzyskania równowagi. Bez wiary nie ma siły, nic nie legitymuje głoszonych ideałów. Wszelkie paladyńskie moce powinny pochodzić od Boga.

Miecz

Każdy miecz ma historię, jakby mógł mówić, opowiedziałby długą sagę. Miecz im dłużej jest używany, tym bogatszą ma duszę. Nowa broń nie ma szczerb, opowiadających o wygranych i porażkach, nie ma śladów indywidualności, jest nijaka i mało wartościowa. Dlatego proponuję zagrać paladynem który ma miecz z duszą. Może należał do jego rodu lub dostał od swojego nauczyciela szermierki, może darowano mu to ostrze za jakiś bohaterski wyczyn w młodości. Ta broń nie musi mieć plusów, mocy itd. Można za to stwierdzać, że gdy paladyn nim walczy czuje się pewniej. Bo zna to ostrze, wie jak jest wyważone, jak dźwięczy o zbroję. Kilka razy gracz powtórzy te zdania o pewności jaką czuje walcząc danym ostrzem i MG zmięknie i zacznie to zauważać. Bez cyfrowych plusów i bonusów, w pewnym momencie takie ostrze zacznie działać w świecie gry z tą zaletą że niepoliczalne moce nie mają krytycznego pecha.

Moce

D&D przyzwyczało nas do paladyńskich mocy, a później czarów. I znowu kicz, superkolektywność i papierowy bohater. Pocieramy rączką o rączkę i „aplikujemy hitpointy” w

Paladyni w światach nie fantasy

Po pierwsze są, bo zawsze potrzebni są ludzie i bohaterowie walczący ze złem. Wszystkie powyższe zasady działają, może wasza postać będzie miała inną broń, nie będzie miała płytówki ale dalej może być paladynem. Dwa przykłady:

W światach nam teraźniejszych np.: postać w stylu Batmana, bo on jest paladynem, ma wszystkie cechy i niesamowitą głębię. Mroczny paladyn, tacy też istnieją i jak widać na przykładzie mogą mieć niesamowity klimat. Zamiast mocy walczą ze złem za pomocą zła i niesamowitych wynalazków. Albo w Świecie Mroku, czy wilkołaki nie są paladynami Gai.

W światach przyszłości np.: Luke Skywalker, młody paladyn Jedi lub jego Mistrz Obi Wan Kenobi, który wierzy w ideały ale jest człowiekiem bo Darth Maula zabił w gniewie. A jakoś nie stracił za to Mocy. W Gasnących Słońcach macie zakony rycerskie z których bardzo łatwo wywieść postać paladyna z mocami danymi mu przez Boga i aktywowanymi przez modlitwę.

Widzicie już potencjał tej profesji? A przykładów znalazłoby się więcej, trzeba się tylko rozejrzeć.

liczbie poziom razy bonus od..., plus bonus od... Można inaczej. Po pierwsze każdą moc traktować jak modlitwę a po drugie tak samo ją odgrywać. Nie bonusy z cech ale jakoś modlitwy i odgrywania będą decydować o poziomie danej mocy. Zaś MG niech uzna podręcznikowe wartości za średnie i będzie miał punkt odniesienia do oceny. Tak samo z czarami, odgrywanie powinno decydować o ich sile.

Na koniec kilka słów podsumowania. Aby paladyn był fajną postacią musi mieć głębię. Musi być silną osobowością i mieć ideały. To nie jest kolejny sztamowy rzeźmieszek lub wojownik. Nie, to postać pozytywna, ktoś komu się chce zmieni świat na lepsze i walczyć ze złem. Nie dla siebie ale dla innych. I to jest moim zdaniem najfajniejsze. Gra się bohaterem a nie małym człowieczkiem bez zasad. I pamiętajcie sagi, pieśni, poematy i powieści pisze się o bohaterach w stylu paladynów. Wasze postacie będą nieśmiertelne, inni tylko bogaci w wyimaginowane bogactwa. Ale tutaj musielibyście jeszcze się zdecydować co jest ważniejsze dla waszych postaci: styl czy pedeki i złoto.

Na koniec jak zwykle dwa motta:

„Mój Honor, to Moje Życie” — Sturm Brightblade
„Ty i ja Panie, Ty i ja...” — Pielgrzym



MIDDENHEIM

MROCZNE ZAUŁKI MIASTA i Łukasz Fiemali

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

Mamy już pełnię lata, sam środek wakacji... Wielu z Was zamieniło zapewne trakty Starego Świata na leśne ścieżki lub rozgrzany asfalt dróg naszego pięknego kraju. Miecze i zbroje zastąpione zostały przez namioty i plecaki, a zamiast map Imperium studiujecie mapy Bieszczadów, Mazur albo Beskidów. Być może część graczy oraz Mistrzów Gry odpoczywa teraz zupełnie od RPG, oddając się urokom letnich podróży... Jednak są również tacy, którzy właśnie teraz mają czas na turlanie kostkami i przeżywanie niesamowitych historii, albo też postanowili zrobić w swym plecaku miejsce na podręcznik do Warhammera. Dla nich właśnie przygotowałem kolejną porcję pomysłów na przygodny rozgrywanie się w naszym ulubionym mieście. Nieważne czy jesteś teraz przy ognisku, w namiocie o który bębnią krople deszczu czy też w bloku na jednym z polskich osiedli. Middenheim jest miastem gdzie zawsze dzieje się coś ciekawego. Zapraszam więc ponownie do przekroczenia jego bram.

1. Po prostu pech...

Otho Greenholm — prostoduszny, pocziwy halfling jakich wielu spotkać można w Krainie Zgromadzenia. Podobnie jak jego zaci ziomkowie prowadził spokojny i nieskomplikowany tryb życia, spędzając czas na gotowaniu, uprawie fajkowego ziela i sąsiedzkich plotkach. Żyłby sobie tak jeszcze wiele, wiele lat doczekawszy dzieci, wnuków i prawnuków, gdyby nie pewne zdarzenie które zaważyło na jego losach. Zdarzyło się to pewnej zimy przed kilkoma laty. Zbiory owego roku były o wiele mniejsze niż zwykle, gdyż letnie susze dały się mocno we znaki południowej części Imperium. Jesienią halflifskie spiżarnie były jedynie w części (o wiele za małej części) wypełnione i wszyscy mieszkańcy Krainy Zgromadzenia srodze się martwili czy uda im się w dobrej kondycji przetrwać do wiosny. Któregoś wieczora do drzwi naszego bohatera zastukało czterech podróżnych. Byli to krasnoludowie, zmierzający z Gór Krańca Świata do Nuln. Zapasy wędrowców wyczerpały się już jakiś czas temu więc ich sakwy świeciły pustkami. Krasnoludowie zapytali grzecznie, czy mogliby zatrzymać się na dzień czy dwa oraz uzupełnić prowiant, jednak Otho słysząc to wpadł w popłoch, zastanawiając się z przerażeniem jak też będzie wyglądać jego spiżarnia gdy goście odejdą. Jąkając się więc straszliwie odpowiedział, że odwiedziła go właśnie bardzo liczna rodzina i nieste-

ty nie ma już wolnego miejsca... Po tych słowach odwrócił się na pięcie i zatrzaskał swoje piękne, okrągłe drzwi, zamykając czym prędzej wszystkie zamki. Zapewne zgodzicie się ze mną, że zachowując się w ten sposób nie postąpił zbyt ładnie, dając nieoczekiwanym przybyszom złe świadectwo o halflifskiej gościnności. Tak więc nie powinno nikogo specjalnie zdziwić, że spotkała go za to należyta kara. Jak wiemy bogowie niezbyt często mieszają się do spraw śmiertelników, jednak od czasu do czasu czynią to, choćby po to, by istoty którymi się opiekują żyły wedle boskich praw które zostały im objawione. Jedno z ważniejszych przykazań które ustanowiła Esmeralda, halflifka opiekunka ogniska domowego, nakazuje nigdy nie odmawiać głodnemu jedzenia... Nic więc dziwnego, że bogini się rozgniewała i postanowiła ukarać niefrasobliwego Otha za taki występki. Z początku wszystko wydawało się być takie jak dawniej. Dni płynęły jeden po drugim a halfling szybko zapomniał o całym zajściu. Jego życie nadal zostało się wyznaczonym rytmem, jednak wkrótce rytm ten został zakłócony całym szeregiem drobnych wydarzeń, które osobno nie znaczyły absolutnie nic, ale złożone razem dawały już nieco do myślenia. Po prostu pech. Potrawy, niegdyś tak wyśmienite, które Otho z wielkim ceremoniałem przygotowywał w swojej kuchni, rzadko kiedy były już takie jak być powinny. A to okazało się, że dodano zbyt dużo soli lub pieprzu, ogień nie został dopilnowany i zgasł, ciasto było niedopieczone albo wręcz przeciwnie - spaliło się na węgiel. Potem było coraz gorzej. Pech prześladował go nie tylko jeśli chodzi o sprawy kulinarne. W ogródku rozpleliły się chwasty, dach zaczął przeciekać, w odwiedzinach przyjechał nie lubiany kuzyn z Altdorfu... Po jakimś czasie przyjaciele i znajomi Otha stopniowo zaczęli się od niego odsuwać gdyż mówiono, że znajomość z nim nie przyniesie nic dobrego. Przestał być też zapraszany na tradycyjne halflifskie przyjęcia, aż w końcu wszyscy omijali go z daleka. Wszystko dlatego, że moc owej klątwy stała się na tyle silna, by oddziaływać na każdego kto znalazł się w pobliżu. Zrezygnowany i rozpaczony Otho uznał, że nie ma już dla niego miejsca w Krainie Zgromadzenia. Sprzedał dom (za śmiesznie niską cenę), pożegnał się z okolicą w której spędził całe swe dotychczasowe życie i wyjechał do Middenheim by zacząć wszystko od nowa... Jednak i tam nie był bezpieczny.

Wyobraź sobie, że Twoi gracze przybyli właśnie do Grodu Ulryka. Są tu nowi, nikogo nie znają. Nie wiedzą gdzie znaleźć dobrą gospodę, nocleg albo wprawnego rzemieślni-

ka który niedrogo naprawi ich podniszczony rynsztunek. Błagają się po mieście poznając jego ulice i mieszkańców. Niech pierwszą przyjazną osobą którą tutaj spotkają będzie nasz halhling — mogą go zaczepić by zapytać o drogę lub po prostu dowiedzieć się czegoś o mieście. Otho szuka towarzystwa, okaże się więc niezwykle miły i uprzejmy. Będzie starał się we wszystkim pomóc. Poprowadź przygodę tak, by bohaterowie szybko go polubili włączając do swojej drużyny. Później stopniowo daj im odczuć wszelkie niedogodności, jakie wiąże się z przebywaniem w pobliżu pechowca. Niech graczy kilka razy okradnie kieszonkowca, zleceniodawca jakiegoś zadania zrezygnuje z ich usług a mapy podziemnych korytarzy, kupione za ostatnie szylingi, okażą się zręcznym fałszerstwem. Niech w końcu podpadną jakiemuś mściwemu krasnoludowi, który nieopatrznie wypowiedź jednego z nich uzna za obrazę honoru i od tego czasu wraz ze swymi ziomkami będzie ich bezustannie prześladować... Co robią, gdy zdadzą sobie sprawę z przyczyny wszystkich kłopotów? Jak uwolnią się od towarzystwa biednego halhlinga, szczęśliwego że znalazł właśnie przyjaciół? Czy powiedzą mu wprost, by przestał za nimi dreptać i zostawił ich w spokoju, czy też wymkną się chyłkiem w nocy starając by ich nie odnalazł? A może Otho nabierze do bohaterów takiego zaufania, by powiedzieć im wcześniej o wszystkim co się mu przydarzyło a potem poprosi, by spróbowali mu jakoś pomóc?

2. Lewa ręka Chaosu

Pewnego letniego wieczoru w Grodzie Ulryka pojawił się stary uczony, zgłębiający tajniki sztuki medycznej. Nikt z mieszkańców nie wie skąd przybył ani jak naprawdę się nazywa. Jego asystenci — dwoje karłów z którymi przybył do miasta — nazywają go maestro Noctis. Z początku przyjęto go bardzo nieufnie, gdyż Middenheim jest miejscem z którym z podejrzliwością patrzy się na wszelkie deformacje ludzkiego ciała. Jednak gdy tylko rozeszła się wieść o jego niezwyklej wiedzy i umiejętnościach, stopniowo zaczęto traktować przybysza z coraz większym szacunkiem. Uczony wynajął niewielki dom w dzielnicy Wynd, gdzie za symboliczną opłatą przyjmował chorych, niezależnie od ich statusu społecznego, rasy czy wyznawanej religii. W miarę tego jak po mieście, wraz z mnóstwem intrygujących plotek, rozchodziła się wieść o utalentowanym, tajemniczym medyku, coraz więcej cierpiących osób ściągało na Haupt Strasse 66. Maestro Noctis z powodzeniem leczył drobne dolegliwości, takie jak uporczywe bóle krzyża, reumatyzm czy wypadanie włosów. Jednak nie ograniczał się tylko do tych niegroźnych przypadłości, jakie dotyczyły wielu mieszczan. Zajmował się także poważniejszymi sprawami, jednak najchętniej przyjmował u siebie tych pacjentów, których trawiły nieuleczalne choroby, a którym inni medycy nie dawali już wielu dni życia. Mogłoby się wydawać, że uczony pragnie ulżyć im jedynie w cierpieniu, lub być może przedłużyć nieco czas jaki bogowie dali im na ziemi... Tak też z początku sądzono, ale niebawoma sensację wzbudził fakt, że maestro Noctis w kilka dni po swoim przybyciu wyleczył śmiertelnie chorego, Johanna Brehme, syna jednego z najbogatszych miejskich kupców, cierpiącego na zapalenie płuc. Wieść ta obiegła miasto lotem błyskawicy. Przybysza obwołano nieomal cudotwórcą, choć już wtedy znalazły się osoby patrzące dość podejrzliwie na to zdarzenie. Świątynia Shalya'i wysłała do medyka swych posłańców, którzy w imieniu zakonu mieli go przywitać w Middenheim, a także dowiedzieć się czegoś o metodach jakich używa (gdyż już wtedy Isolde Begegnen, matka przełożona

zakonu, zaczęła zastanawiać się, czy nie chodzi tu aby o czarną magię). Niestety, maestro jak się okazało pilnie strzegł swoich sekretów i najwyraźniej nie zamierzał najwyraźniej z nikim dzielić się swą wiedzą. Przyjął jednak u kapłanów nadzwyczaj serdecznie. Niezależnie od tego, co w niektórych kręgach mówiono o utalentowanym medyku, od tego dnia wiele rodzin bez wahania oddawało pod jego opiekę ciężko chore osoby. Wiele z nich udało mu się wyrwać ze szponów śmierci, choć rzecz jasna nie mógł uratować wszystkich. Gdyby zechciał przyjmować pieniądze i kosztowności, ofiarowane mu przez wdzięcznych mieszczan, w ciągu miesiąca byłby bogaczem. Nie robił tego jednak, czym dodatkowo zaskarbił sobie ich zaufanie. Sam graf Boris zastanawia się, czy nie wezwać tajemniczego przybysza do pałacu, by zbadał jego częściowo sparaliżowanego, niedorozwiniętego umysłowo syna Stefana. Dni mijały jeden po drugim, aż niespodziewanie w miejskich karczmach powtarzane zaczęły być dziwne i niepokojące plotki... Mówiono, że niektórzy z wyleczonych, po powrocie do zdrowia zachowują się jakoś inaczej. Trochę sztucznie, często tak, jak gdyby byli pod wpływem środków odurzających... lub jakichś zaklęć. Niektórzy wspominali też o zarazie rozprzestrzeniającej się w uboższych dzielnicach, sugerując jakoby maestro Noctis miał z nią coś wspólnego. Kim tak naprawdę jest stary, dobroduszny medyk?

Odpowiedź mogłaby wprowadzić w przerażenie niejednego mieszczanina. Otóż przybysz ten jest jedną z istot określanych mianem „nieumarłych”. Niegdyś, za życia, był zdolnym i ambitnym estalijskim medykiem znanym jako Jullio Ferdinando Cortez, któremu przepowiadano wspaniałą karierę. Niestety, ogarnięty obsesyjnym pragnieniem pokonania śmierci, ciągle widzianej w oczach nieuleczalnie chorych, stopniowo oddalał się od dróg wyznaczonych przez sztuki medyczne, by w końcu wkroczyć na zakazaną ścieżkę nekromancji. Najpierw chciał jedynie zapobiegać zgonom, później zdał sobie sprawę, że może całkowicie powstrzymać umieranie, a nawet przywrócić zmarłych do życia. Był jednak świadom iż proces ten ożywia jedynie ciało — bezwolną, pozbawioną świadomości skorupę. Przez wiele lat prowadził w odosobnieniu skomplikowane badania, ale wszystkie jego wysiłki okazały się być daremne. Dopiero spacznię, skryzalizowana substancja czystego Chaosu, której pewne ilości uzyskał od Skavenów, pozwoliła rozwiązać ten problem. Dzięki jej zastosowaniu udało mu się opracować sposób wskrzeszania zwłok w taki sposób, aby pozostała w nich większa część świadomości właściciela. Sposób ten był jednak skuteczny tylko w szczególnych przypadkach, dotyczących głównie osób umierających — nie znajdujących się całkowicie ani po jednej, ani po drugiej stronie. Okazja wypróbowania owoców swojej pracy nadarzyła się szybko. Podczas jednej ze swych podróży zaraził się malarią, która szybko wyniszczyła jego organizm. Widząc nieuchronnie zbliżający się kres, Jullio skorzystał ze zgromadzonej wiedzy. Wstrzyknął sobie opracowany wcześniej preparat, który przeniknął jego umierające ciało i spowodował szybki zgon w wielkich cierpieniach... Eksperyment się powiódł, gdyż po kilku dniach uczony ocknął się z letargu jako szczególny rodzaj licza. Szczególny, gdyż w odróżnieniu od tych odrzucających tworów Chaosu jego ciało nie podlegało rozkładowi, chociaż tak jak w przypadku tych ożywieńców, nie potrzebował jedzenia, picia a ni snu, a wszystkie funkcje organizmu były zatrzymane. Wypaczeniu uległ też jego umysł, w którym zaczęły rodzić się złowrogie i szaleńcze myśli...

Co maestro Noctis robi w Middenheim? Nie trudno się domyślić, że nadal prowadzi swoje badania. Pod pozorem

niesienia pomocy potrzebującym wprowadza w życie swój plan. Interesują go tylko ci, których może wykorzystać, czyli najciężej chorzy. Pozostali pacjenci leczeni są standardowymi sposobami, niczym nie odbiegającymi od stosowanych przez innych medyków, a to co dla nich robi stanowi jedynie zasłonę ukrywającą prawdziwe cele. Tym, dla których nie ma już żadnej nadziei maestro pomaga po prostu umrzeć, a następnie wskrzesza ich pod postacią półświadomych zombi. Ludzie ożywieni w ten sposób mają jednak niekiedy zaniki pamięci, czasem tracą nad sobą kontrolę lub próbują popełnić samobójstwo. Trudno stwierdzić czym w rzeczywistości są, gdyż zdradzić ich mogą tylko rzeczy niedostrzegalne w normalnych sytuacjach — brak pulsu i bicia serca oraz chłód ciała. Oni sami natomiast nie zdają sobie sprawy ze swojego stanu. Pewnym problemem jest to, że organizm musi być regularnie nasączany preparatem, w odstępach kilku tygodni, gdyż w przeciwnym razie powstałe istoty zaczną się rozkładać tak jak zwykłe zombi, przy czym stopniowo i bezpowrotnie będą tracić świadomość. Ostatnim osiągnięciem Julia jest przejmowanie całkowitej kontroli nad wskrzeszonymi istotami. Przebiegły plan Julia zmierza ku temu, by podporządkować sobie w ten sposób ludzi należących do wyższych sfer, najlepiej na samym dworze grafa. Jak więc widzimy sprawa jest poważna. Twoi bohaterowie mogą spróbować zdemaskować sługę Chaosu, w czym na pewno pomoże im sama matka przełożona Isolde, mająca niejasne przeczucia co do osoby maestro Noctis. Sojusznika znajdą zapewne także w nadwornym medyku grafa, doktorze Luigim Pavarotti, który nie bardzo lubi przybyśza — może przez zazdrość o jego osiągnięcia i popularność, a może po prostu dlatego że on sam jest tileńczykiem?

3. Przekleństwo mumii, czyli ratuj swoje miasto

Friedrich Volge, uczony historyk i szacowny wykładowca Collegium Theologica, przed dwoma laty wyjechał do Arabii, by tam prowadzić swe badania, nadzorując rozpoczęte wcześniej prace wykopaliskowe w ruinach jednego z wielkich starożytnych miast. Przemierzając podziemne sale, przekopując się przez zasypane piaskiem korytarze i komory grobowców natrafiono ogromną ilość glinianych tabliczek, zwójów pergaminu a także innych przedmiotów bezcennych dla każdego archeologa, lecz bezwartościowych dla tych, którzy szukali konkretnych rzeczy, takich jak klejnoty czy inne kosztowności. Friedrich od dawna zajmował się wszystkim co dotyczyło owego zaginionego Khemryjskiego miasta, miał więc podstawy sądzić, że znajduje się tu niemała fortuna, czekająca tylko na swego odkrywcę. Choć więc był uczonym, nie interesowały go więc tym razem skorupy naczyń ani ściany pokryte hieroglifami — jako człowiek niezwykle chciwy pragnął bowiem odnaleźć starożytny skarb, o którym słyszał wiele legend. Niestety, czas płynął lecz nie udało mi się odkopać nawet odrobiny złota. Nic tylko kurz, pajęczyny i zasuśnione zwłoki pochowanych tutaj przed wiekami ludzi... Aż pewnego dnia szczęście się do niego uśmiechnęło. Dwaj robotnicy podczas pracy natrafili na wejście do przemysłnie ukrytego pomieszczenia, będącego w istocie przedśionkiem skarbcza jednego z dawnych wielmożów. Naturalnie, Friedrich pozbył się szybko tych robotników, a kilku innych zgineło podczas prób przejścia naszpikowanych pułapkami korytarzy. Nikt inny nie dowiedział się o znalezisku. Wewnątrz uczony ujrzał bogactwo którego widok doprowadził go niemal do szaleństwa — pod jego stopami zalegały stosy mo-

net, a wykute w skale nisze wypełnione były drogimi kamieniami i misternie wykonaną biżuterią ze srebra, złota a nawet mithrilu. Nie zdołał jednak przywłaszczyć sobie zbyt wiele z owego skarbcza, gdyż w chwilę po tym jak tylko przekroczył jego próg, okolicę nawiedziło silne trzęsienie ziemi. Kataklizm ponownie, teraz już bezpowrotnie pogrążył miasto pod piaskami pustyni. Friedrich nie stracił jednak zimnej krwi. Nappełnił kieszenie tym, co wpadło mu w ręce i szybko opuścił podziemia, cudem unikając śmierci pod walącymi się ścianami. Ciężko potłuczony ale żywy wypelził na powierzchnię, zabierając z sobą niewielką część starożytnego bogactwa, chociaż był rzecz jasna niepokieszony, że jedynie tyle udało mu się uratować. To co zdobył musiał jakoś zabezpieczyć i przygotować do podróży powrotnej. Czekala go długa droga, a ponieważ jawne przemieszczanie się z tak cennym ładunkiem nie było zbyt mądrym pomysłem, chciał go w jakiś sprytny sposób ukryć. Zaszł więc kosztowności w skórzanach sakwach i umieścił wewnątrz jednej z mumii, znalezionej podczas prowadzonych wcześniej prac. Zeschnięte truchło umieścił następnie w drewnianej skrzyni i wysłał drogą morską do Marienburga, skąd miała ona zostać przetransportowana bezpośrednio do Middenheim. Plan był jak widzimy bardzo przebiegły, uczony nie miał jednak pojęcia że jako schowek posłużyły mu zwłoki nie będące do końca martwymi. Przypadkowo natrafił bowiem na ten rodzaj pogrążonego w letargu ożywionca, jakich niekiedy znajduje się w tej części Arabii. Nic więc dziwnego, że sprawy potoczyły się trochę inaczej... Cenna przesyłka zaginęła tuż po tym jak dostarczono ją do Grodu Ulryka — pustą skrzynię oraz martwych konwojentów odnaleziono następnego dnia w jednym z miejskich zaułków. Friedrich, który przybył do Middenheim kilka dni wcześniej, podejrzewał kradzież i nie miał powodów to tego by sądzić, że jest inaczej.

Uczony pragnie zachować całe wydarzenie w tajemnicy. Nie ma zamiaru powiadamiać o tym odpowiednich służb, uprawnionych do ścigania tego typu przestępstw. Oficjalnie sprowadził eksponat muzealny, który miał zostać przekazany Collegium Theologica, tak więc odnalezienie zaszytych kosztowności stawiałoby go w bardzo niekorzystnym świetle. Nie mówiąc już o tym, że skarb z pewnością w całości przekazany zostałby uczelni, będącej odbiorcą przesyłki. Tak więc szuka awanturników, mogących pomóc mu odnaleźć to, co jak sądził zostało mu ukradzione. Awanturników właśnie takich jak Twoi bohaterowie. Oczywiście nie powie im czego tak naprawdę szukają — ot, mają znaleźć skradzioną mumię... Zlecenie może niecodzienne, ale z pewnością nie różniące się niczym od podobnych zadań, jakie gracze mieli wcześniej do wykonania. Pod warunkiem, że mumia jest martwa. Jednak jak już pewnie się domyślicie, ożywieniec wydostał się na wolność, zabił kilku ludzi i zaszł gdzieś w zakamarkach Middenheim. Ani bohaterowie, ani Friedrich nie mają o tym pojęcia (choć mogą coś podejrzewać). W następnych dniach mnożyć się będą doniesienia o niewyjaśnionych morderstwach. Na miejscach odnajdywane będą czasem strzępy cuchnących tkanin, więc gracze szybko powinni zdać sobie sprawę z tego co się dzieje. Jeśli uda im się zniszczyć mumię i uchronić mieszczan przed niebezpieczeństwem, będą bohaterami. Ponadto jeśli odkryją przy tym depozyt umieszczony przez Friedricha, będą dodatkowo bogaczami. Chyba że zachowają się na tyle nierozsądnie, by osoby postronne dowiedziały się o ich znalezisku, a graf Boris skonfiskował je i wspaniałomyślnie przekazał na rzecz miasta...

KONKURS * KONKURS * KONKURS * KONKURS * KONKURS

Wydawnictwo Portal przygotowuje niezwykłą antologię scenariuszy przygód — „Baśnie”. Do udziału w tworzeniu zbioru zaprosiliśmy najlepszych, najbardziej cenionych autorów przygód w Polsce:

Marcina Blachę
Michała Oracza
Jerzego Rzymowskiego
Tomasza Z. Majkowskiego
Joannę i Macieja Szaleńców
Michała Sołtysiaka
Michała Mochockiego
oraz Marka Nogę!

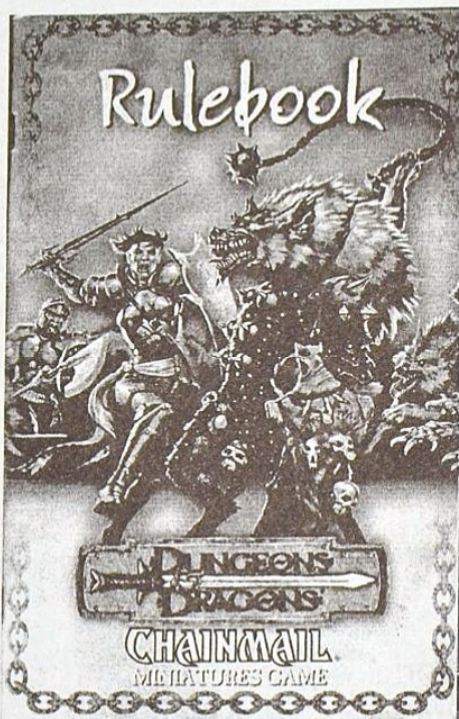
Niniejszym zaś, na łamach czasopisma Portal ogłaszamy konkurs na scenariusz nawiązujący do jednej ze znanych baśni. Przygoda może być napisana do dowolnej, wydanej w Polsce gry fabularnej i swą treścią, klimatem, nastrojem powinna odnosić się do baśni...

Zwycięska praca zostanie opublikowana w antologii, a jej autor, oprócz honorarium autorskiego i nagród książkowych będzie miał przyjemność wystąpić u boku najlepszych autorów scenariuszy w Polsce.

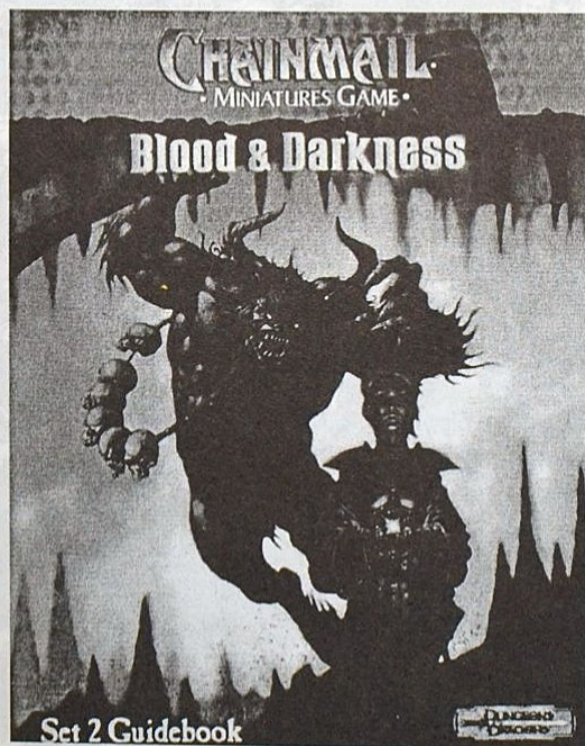
Zapraszamy do udziału, każdy z Was ma szansę wziąć udział w tym niezwykłym projekcie!



NAPISZ BAŚŃ



Na naszym rynku pojawiła się nowa gra bitewna — *Chainmail*. Wydana przez firmę Wizards of the Coast w wielu elementach łączy się z mechaniką *Dungeons and Dragons 3ed*. Dostaliśmy ją w swoje łapki, pograliśmy i zdecydowaliśmy ją Wam zaprezentować — jest bowiem ciekawą propozycją, na zmonopolizowanym przez produkty Games Workshop rynku.



Dwugłos na temat Kolczugi

recenzja gry
Chainmail
Ignacy Trzewiczek,
Marcin Chałubiec

Ignacy Trzewiczek: Od czego zaczynamy? Od wad, zalet? Może od ogólnego szkicu systemu?

Marcin Chałubiec: Może od „wabika”? Tego, co tę grę wyróżnia na tle innych. *Chainmail* został napisany na podstawie RPG, niemalże jako dodatek do gry fabularnej.

IT: Można grać tymi samymi rasami, co w D&D, takimi profesjami jak w D&D, wykorzystywać takie czary jak na sesjach... Dobrze mówię?

MC: Prawie. Mechanika jest nieco prostsza, ilość czarów, czy specjalnych umiejętności nie może konkurować z podstawką do D&D. Ale przyjmując pewne uproszczenia, można łatwo przekonwertować swoją postać z RPG do *Chainmaila*. A potem liczyć PD'ki...

IT: Startery do poszczególnych frakcji (sześć podstawowych armii) zawierają po sześć figurek i jest to ilość modeli, z którą można już się bawić. Oczywiście, dostępne są blistry z kolejnymi figurkami...

MC: O tym jeszcze opowiemy...

IT: Przeciętna bitwa to starcie około dziesięciu, może dwunastu modeli. Każdy z nich opisany jest dziewięcioma współczynnikami oraz posiada specjalne zdolności.

MC: Współczynniki znane z D&D. Poziom (level), zdolność ruchu (speed), klasa pancerza (AC), punkty życia (HP), modyfikator rzutów obronnych (save), modyfikatory ataku (melee & ranged attack bonus), i obrażenia jakie zadaje udane trafienie (melee & ranged damage). No i mnóstwo zdolności specjalnych np.: dwa ataki, odporności na różne rodzaje ataków, bonusy do konkretnych rodzajów ataków, czary, czy

prostsza, ilość czynn
konkurować z post
proszczenia, motyw
RPG do Chłami

oło dziesięciu, m
y jest dziewięć
r zdolności.

D. Poziom (lewy), punkty życia (H), modyfikatory (H), obrażenia jakie zadają (H). No i mnóstwo różności na różne rodzaje arków, c

podzajów

CHAPTER 5: WARRIORS OF THE SUNDERED EMPIRE

MERCENARIES AND THREATS UNKNOWN

The Dark holds true warrior skill and upgrade through its life.

DROW WARRIOR

Known for the underground fighting arenas, drow drowed elves with white hair who are masterful fighters and poets. Rutilius signed a pact of an ancient civil war between the joint and held the drow war. The good side was this war and forced their evil kin, the drow, deep under the earth. Since that empire rose, no all in the hands of the drow. Empire has seen a drow. The Origins of Rutilius refuse to believe that drow are a victory. They are enemies of the empire are using magical. Magical, spiritual, drow in the drow tracks. The Drow Warriors vanguard of a new force in the Sundered Empire, beg to differ.

Sundered: Abel Miller

DRYUGH

Drayghs are reptilian, quadrupedal creatures that live in swamps. They drink in pits or refuse, feeding on decaying matter or food they eat from underneath. The Drayghs of Maelgwyn, coming in four varieties, sometimes use their skin in being galled, because the Drayghs will fight for their skin. If a hungry enough, and even sometimes drive their enemies toward known lakes.

Sundered: Ben Ross

GRIMLOCK TROOPER

Formerly, typical barbarians still out and around the territory in the lightest drow. Rutilius, who led them, think that drow, many now known as grimlocks, were once servants of the god. The god led them into being, then gave them magical light to keep them in line. After the god themselves were captured, the grimlocks were ruled by their deity personally. Over the centuries, their developed into beings to contrast, sometimes called into light. The Grimlock Trooper is at home in the darkness of the underground and makes a deadly ally for evil warriors from the Sundered Empire.

Sundered: Greg Marshall

SET 2 MODEL CHECKLIST

Models and/or C/P are combinations with 3 common points.

ARMY'S LEGION

	Cost
1 Caval Mount Cavalry	35
1 Caval	14
1 Mounted Dwarf Soldier	4

DRAGON'S HORDE

	Cost
1 Dragon	50
1 Dragon Tamer	4
1 Dragon Tamer	4

MORDEGARD

	Cost
1 Mordogard (C2)	11
1 Mordogard	4
1 Mordogard Translucence	16

NARSH

	Cost
1 Tuffing Fighter (C2)	14
1 Howler	20
1 Good Warrior	11

RAVILLA

	Cost
1 Ravilla (C2)	12
1 Ravilla (C2)	11
1 Ravilla (C2)	11

THALOS

	Cost
1 Talos (C2)	18
1 Talos (C2)	21
1 Talos (C2)	4

MERCENARIES AND THREATS UNKNOWN

Kilick

	Cost
1 Kilick	19

Mercenaries (No Faction)

	Cost
1 Mercenary	15
1 Mercenary Trooper	30

18

szych bitwach, które rozgrywaliśmy — zarówno my, jak i nasi przyjaciele. Dobrze dowodzona armia jest znacznie, powtarzam znacznie skuteczniejsza od takiej samej, lecz źle sterowanej. Chainmail jest bardzo szybki, figurki bardzo mobilne i naprawdę wszystko jest w rękach dowódcy, tego jak pokieruje wojskami, by najskuteczniej wykorzystać swoje atuty. Przypominam, że oprócz klasycznego rzutu na atak, czyli huknięcia przeciwnika w czerep, niektóre modele rzucają silne zaklęcia, inne strzelają, są jeszcze kapłani ze swymi mocami oraz poszczególne figurki, które mają wyjątkowe zdolności. Punkty dowodzenia to druga duża zaleta Kolczugi, obok wspomnianego wcześniej bardzo łatwego i nieskrępowanego licznymi przepisami składania swojej armii.

MC: Zasady fajne, ale moim zdaniem lepiej nadawałyby się do gry, w której walczą oddziały, a nie grupa pojedynczych bohaterów. W ten sposób, na sześć figurek w armii, cztery to mięso armatnie. W Necromundzie, gracz był przywiązany do każdej figurki, każda miała swoje imię i historię. Tam nie było mięsa do poświęć. Każdy członek gangu był cenny. I każdy mógł tworzyć swoją historię. Tutaj, kiedy zginie dowódca można tylko uciekać lub ruszać do szarży. Drugi mój zarzut to nieodpowiednie zbalansowanie gry. Rządzą szybkie figurki z dużymi zdolnościami ataku. I duże pancerze. Elficy czy ludzcy strzelcy nie robią prawie nic. Albo nic, co zaważyłoby na wyniku bitwy. Elficki, czy ludzki bohater jest niezbyt istotny na polu walki. Poza tym każda armia musi zawierać jakiegoś większego potworka. Coś co będzie walczyło z orkowymi potworami, czy demonami.

IT: Trochę przesadzasz, z tymi strzelcami, którzy nic nie potrafią zrobić, choć z drugiej strony, faktycznie trochę przesadzano z przepakowanymi modelami. Armia krasnoludzka, mimo mojego kiepskiego dowodzenia podczas testów, stała się dobrze zorganizowanym elfom jak równy z równym. Ciężko było Ci się przebić przez ich pancierz. A za to, jak

79

krasolud gruchnął, to tylko raz! Nie grałem jeszcze przeciwko orkom, podobno są niewiarygodnie szybkie — i to faktycznie może „wyłączyć” z gry łuczników, którzy zanim strzela już muszą walczyć wręcz. Zgadza się, że można było trochę odciążyć niektóre figurki i nie czynić na siłę potężnych modeli.

W sumie nie wspomnieliśmy jeszcze o armiach, którymi można grać w Chainmaila. Dostępni są krasnoludy, czyli „Mordgard”, elfy, czyli „Ravilla”, także orki „Drazens Horde”, nieumarli „Ahmuts Legion” oraz ludzie „Thalos” i demoniczne gnolle zwane „Naresh”. Jeśli chodzi o zbalansowanie poszczególnych armii względem siebie, ty grałeś więcej z innymi przeciwnikami. Jest jakaś armia, która notorycznie kosi innych?

MC: Są nierówne połączenia. Na przykład elfy kontra krasnole. Krasnoludy są o połowę wolniejsze.

Elfy mogą biegać w kółko i strzelać. Po kilkudziesięciu turach może coś zabijać. A jak zaatakują wręcz to raczej szybko zginą. Orki kontra ludzie lub elfy. Orki z kolei są szybsze od obydwu tych armii (nie wszystkie, ale te kilka modeli wystarczy by zwinąć przeciwnika walką i dać czas pozostałym na włączenie się do walki. Orki są oczywiście znacznie lepsze w walce wręcz. A przy takiej szybkości nikt nie zdąży ich rozstrzelać. Najgorzej w tym starciu wypada armia Ravilla. Najgorzej dowodzona armia w grze. Brak figurek z wysokim współczynnikiem dowodzenia uniemożliwia oczywistą w takiej walce taktykę wycofywania się z jednoczesnym ostrzałem. Przez to gracz elficki musi tworzyć armię z dużą ilością konkretnych figurek, którymi łatwo dowodzić i które dowodzić potrafią. A inne fajne często modele nie mogą być wykorzystywane, bo trudno nimi dowodzić a bez kontroli szybko zginą. To takie przykłady.

IT: Dobrze, może jeszcze raz wyjaśnię jak Chainmail wygląda z punktu ekonomicznego. WotC wydało starter, w którym są cztery figurki ludzi oraz cztery gnolle plus instrukcja, kości i grać różności. Całość kosztuje 135 złotych. Kto nie chce grać tymi armiami, kupuje zestaw startowy dla swojej armii. Taki zestaw kosztuje 110 złotych i jest w nim osiem modeli — jak już wspominaliśmy można już pograć taką ilością i w zupełności to wystarcza. Pozostaje problem instrukcji — na szczęście można ją za kompletną darmość ściągnąć z internetu, ze strony WotC. Miły gest.

Jak wspominaliśmy są także blistry — i tu miła niespodzianka, są podejrzanie wręcz tanie, kosztują po 19, czasem 24 złote. W blisterach kupuje się pojedyncze figurki, czasem po dwie. Blister oprócz modelu zawiera też kartonik ze współczynnikami modelu — o tym też już wspominaliśmy.

Ponadto ukazało się już kilka dodatków, pierwszy z nich dostępny jest już w Polsce, nazywa się Blood and Darkness. Opi-

suje reguły walki w podziemiach, nowe modele, i różne inne różności, jakie zawsze można znaleźć w dodatkach.

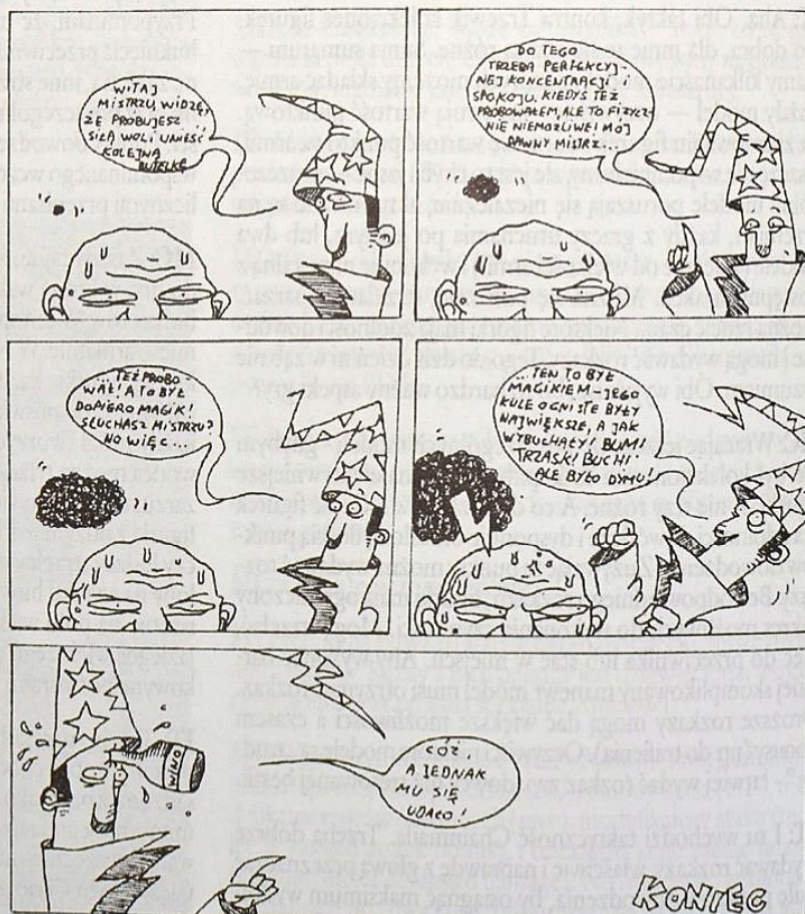
Na stronie WotC można znaleźć informacje o przyszłych planach wydawniczych (zdjęcia modeli z wyprzedzeniem na kilka miesięcy), można więc zobaczyć jakie figurki trafią do sprzedaży w najbliższych tygodniach. Są tam też bardzo ładne plany budynków do ściągnięcia. Można je wydrukować na kolorowej drukarce i posklejać — w ten sposób będziemy mieli makiety chat, domków, wież i innych. To świetny pomysł ułatwiający zabawę tym, którzy od Chainmaila zaczynają, i nie mają stosu kolorowych makiet.

Czy jeszcze o czymś powinniśmy wspomnieć? Wspomnieliśmy jakimi armiami można grać, o tym jaka jest skala gry, jaka — w skrócie mechanika, może powiedzmy jeszcze w kilku słowach o wadach i zaletach...

MC: Plusy to figurki i podobieństwo do D&D. I szczególnie zasady walki, poruszania się itp.

Minus to złe zbilansowanie armii. I bitwy są do siebie podobne. Mało zróżnicowanych scenariuszy lub zasad kampanii. Co do dowodzenia to nie wiem jak je ustawić. Pomysł świetny, tylko do niewłaściwej skali gry.

IT: Ja to bym jeszcze marzył o tym, by było jeszcze więcej zdolności specjalnych, ale wtedy to była by gra przygodowa, nie bitewniak... Generalnie jednak Chainmail mi się podoba i basta. Bardzo ładne modele, dość proste reguły, i mimo wszystko — moim zdaniem — zróżnicowane scenariusze, o wiele bardziej niż w Battlu, czy innym olbrzymim kombajnie bitewnym. Jak Chainmaila polecam wszystkim miłośnikom skirmish fantasy!



Humm...!



Figurki gry Dragonrune

Dystrybucja na Polskę - Wydawnictwo Portal

Figurki do gier bitewnych firmy **Dragonrune** doskonale nadają się do rozgrywania starć w większości dostępnych na polskim rynku systemów bitewnych. Modele są bardzo szczegółowe i mają wspaniały klimat, zyskały już olbrzymią popularność na rynku hiszpańskim i niemieckim, od niedawna dostępne są także w Polsce.

Do tej pory w ofercie pojawiły się modele Ogrów oraz orków. W zapowiedziach na najbliższe miesiące znajdują się modele krasnoludów. Na zdjęciach poniżej przedstawiamy wybrane z kolekcji modele.



Grontar
wojownik ogr



Gorbag
wojownik ogr



Grond
wojownik ogr

Grontar
Gorbag
Grond



Urzahk
bohater orków



Ghan
wojownik ogr



Mandros
wojownik ogr

Urzahk
Ghan
Mandros

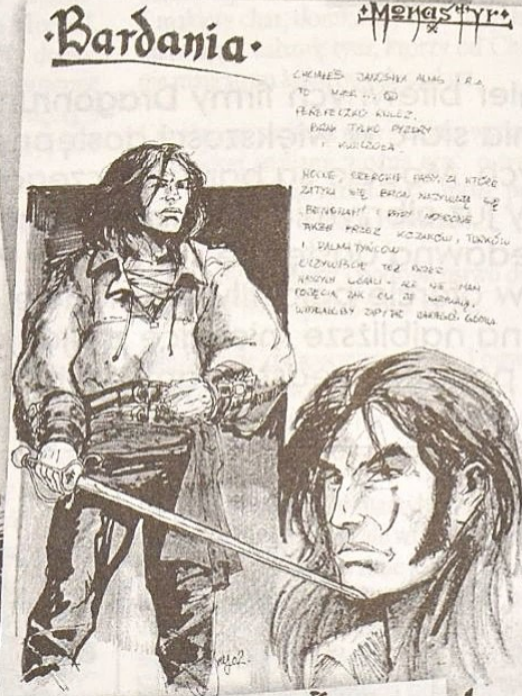
Przy zamówieniach hurtowych od cen detalicznych przysługuje upust handlowy.

Jeśli chcesz kupić, poprosz sprzedawcę

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

MONASTYR

Fabularna gra Dark Fantasy





Monastyr ukaże się nakładem Wydawnictwa Portal w grudniu 2002 roku.
Do gry nie potrzebujesz trzech podręczników. Wystarczy Ci jeden.

Piotr „Nurglitch” Smolański

Gęźba badziewna

o Mistrzowaniu technikach,
takoz rady a błędów
wytknięcie, potępienie,
anatemą obłożenie a na stosie
spalenie, przez Dobrego Pana
Sigmara sługę wiernego, Nurglitcha, poczynione ku zabawie,
nauce a przestrodze Gry Mistrzów, takoz częściowo Graczy,
jeśli gdzie inaczej napisane nie stoi (a nie stoi).



Wbrew stylowi wstępu, nie będzie popisów erudycji, kwiecistej wymowy i pretensjonalnego bredzenia o piłkach tenisowych, odbitych w stronę powierzchni stawu. Tekst jest prosty, kieby szlag toporem, drugiego dna proszę mi się nie doszukiwać, a wszystko, co napisane, dosłownie traktować. Popopisuję się kiedy indziej. Dla ułatwienia będę się posługiwał przede wszystkim odniesieniami do Starego Świata. Zaczynamy.

I. O czym tu napisano?

Tekst zawiera opis irytujących błędów, często spotykanych przez jego autora u innych Mistrzów Gry — choćby i świetnych, choćby i od niego lepszych po wielokroć, błędów, które będąc drobnymi (albo i nie) i mogąc diabelnie psuć przyjemność grania, są zaś przy tym proste niezwykle do uniknięcia. Znajdziecie tu też kilka rad, które dobrze sprawdzają się w mojej własnej praktyce i które przydać się Wam mogą, bądź też całkowicie nieprzydatnymi z powodu innego stylu prowadzenia się okazać. Zaczynamy od błędów. Nu, dawaj!

II. Błędy w prowadzeniu.

Błędem piekielnie często spotykanym, jest pewien sposób traktowania deklaracji graczy. Nadałem mu nazwę

Konsekwencja absolutna

Błąd ten jest o tyle wredny, iż tego typu nastawienie jest wręcz polecane przez niektóre teksty z cyklu „jak prowadzić” — ich autorzy idą po prostu za daleko. O co chodzi? Mamy dwóch ludzi. Jeden żyje w naszym świecie — to gracz. Drugi żyje w świecie przez nas wspólnie wykreowanym — to postać gracza. Mówiąc w ogromnym uproszczeniu, ten pierw-

szy deklaruje (słowem, ruchem, pismem), co robi ten drugi, Mistrz Gry ma zaś obowiązek opisać konsekwencje. Samo w sobie jest to pewnym systemem abstrakcyjnym, mamy tu kulawe „łącze danych” między tymi osobami, bo przecież Mistrz Gry, choćby ze skóry wylał i obok stanął, nie opisze graczowi informacji, dostarczanej przez wszystkie zmysły postaci — gracz nigdy nie będzie miał pełnego oglądu co do owej postaci otoczenia. Dochodzi jeszcze jedna rzecz — opis najczęściej jest jednorazowy. Raz zostaje graczowi odmalowany pokój, w którym się znajduje, odtąd musi on sam ów opis pamiętać, gdy tymczasem postać ma ów pokój cały czas przed sobą, ze wszystkimi szczegółami, o których gracz nie wie przecież, kolorowy, trójwymiarowy, wyraźny. Co tu dużo mówić — postać ZAWSZE jest o wiele lepiej poinformowana o tym, co się wokół niej dzieje. Co z tego? Ano zaczniemy od oczywistości. Poniżej opis błędu naprawdę kretyńskiego, popełnionego przeze mnie w czasie prowadzenia mojej pierwszej w życiu przygody („Kontrakt Oldenhallera”)

Postać goni złodzieja po dachach. Noc, skoki, osuwające się na śliskich dachówkach nogi. W pewnym momencie opisuję, jak czmychnął złodziej, gracz zaś odpowiada: - Idę za nim.

Jest to ewidentne przejęzyczenie, jasne jest, że chciał powiedzieć „biegnę za nim”. Ale ja naczytałem się o uczeniu graczy konsekwencji ich deklaracji, opisuję więc, jak postać spokojnym krokiem podchodzi do krawędzi dachu i przestąpiwszy ją, zwała się na dół. Przecież powiedział „idę”, nie?

Wbrew pozorom błędem nie jest tu wyciągnięcie konsekwencji z przejęzyczenia — wszak i postaci może się coś popieprzyć. Błędem jest przeprowadzenie ową postacią rzeczy całkowicie bzdurnej. Pamiętajcie — to jest człowiek, on WIDZI tę nieszczęsną krawędź dachu, widzi ją doskonale, boi się jej, cholera, w tym nocnym pościgu i nigdy, przenigdy nie przestąpiłby jej ot tak, po prostu, pewnym krokiem. Na-

one ku za
ściowo G
).

...abstrakcyjnym, m
nymi osobami, bo pr
zł i obok stał, nie
tej przez wszystkie
miał pełnego odgła
jeszcze jedna me
zostaje graczom
je, odtąd musi on
ać ma dwa pokój
blami, o których gra
rowy, wyraźny Co
wiele lepiej pozost
Co z tego? Ano za
u naprawdę krótko
prowadzenia mo
Oldenhalla")
ch. Noc, skoki, os
pewnym momen
zaś odpowiada:

e, jasne jest, że chociaż
naczytałem się o naturze
opisuje więc, jak po-
krawędzi dachu i prze-
ż powiedział, jak
st tu wyciągnięci k
k i postaci może się
dzenie ową postaci
ie — to jest człowiek
chu, widzi ją doświ-
ością i nigdy prze-
u, pewnym krokiem

10

— historię takiego karczmarza, bądź sklepikarza. Jeżeli któremu graczowi przyjdzie ochota z nim pogadać, po... bratać się, niechże się brata do woli, wtedy możecie na szybko uszyć jakiś zwrot, którego ten człowiek używa, gdy jest podekscytowany, jego historię... i najczęściej będzie to historia banalna, bo czy nam się to podoba, czy nie, przeszłość zdecydowanej większości z nas jest banalna.

Jedno jeszcze powiem. Niewiele jest widoków bardziej zabawnych i, co tu dużo mówić - głupich, niż Mistrz Gry, który z NPCa na NPCa to kuleje, to ma kurczący mu policzek tik, to nagle chrypcie, to gwałtownie macha rękami, to kiwa głową na boki... a widok sytuacji, w której kilku takich NPCów rozmawia ze sobą może śmiało zastąpić godzinę oglądania Monty Pythona.

I co, tyso ci? — czyli jak to MG panuje graczom.

Przeczytałem kiedyś — bodaj w MiMie za jego dawnych lat, ale pewien nie jestem — taką radę: nigdy nie mów — „nie możesz tego zrobić”, zamiast tego powiedz: „wyrzuc 7 na k6”, bądź „stań na włosach, a udało Ci się”. Fajne, świetne po prostu. Czemu by właściwie nie pokazać graczom, jakim to MG jest dowcipnym i inteligentnym, także błyskotliwym kolesiem, a gracze śmieciami? Czemu by z nich jaj nie porobić, przecież są niższą rasą, prawda? Dupa, nie prawda. Takie „dowcipne” i „błyskotliwe” odpowiadanie, niechby nawet na durną deklarację, to nic innego, jak drwienie z gracza, robienie sobie z niego jaj i upokarzanie go przed innymi uczestnikami sesji. MG, który w tak niski sposób usiłuje „ustawiać” sobie graczy, zasługuje na kilka ostrych słów po sesji i bardzo zimne pożegnanie. Bo wytłumaczcie mi, kochani moi, po jaką cholere? Widzicie — powiedzenie „nie możesz tego zrobić”, przynajmniej gracza nie ośmiesza, nie upokarza, to jest stwierdzenie faktu i tyle, a fakty są obiektywne. Takie dołowanie graczy na siłę wytwarza mur, po jednej stronie MG, po drugiej gracze, od razu pojawia się boisko i bramki, z sesji może zrobić się rywalizacja między MG a graczami, bo naturalną reakcją człowieka na kopniaka jest samemu przyladować w jaja, dzielić sztachetą przez łeb i poskakać po kłacie, nie zaś nadstawiać drugi policzek. A sesja, która polega na rozgrywce, walce między MG a graczami to już coś obrzydliwego, żalostnego, przykro coś takiego wspominać, źle o tym słuchać, jeszcze gorzej — brać w tym udział.

Czy więc radzę mówić „nie możesz tego zrobić”? Nie. Moją radą jest opisać dokładnie dlaczego jest to niemożliwe. „Ta ściana ma dobre trzy i pół metra wysokości, pod stopami masz grząski, rozmokły grunt, jej krawędź będzie śliska, do tego jesteś zmęczony. Możesz próbować, ale zdajesz sobie świetnie sprawę, że jest to poza twoimi możliwościami”. Nawet, jeżeli Twoje wytłumaczenie gracza zawstydzi (może on sobie poniewczasie zdać sprawę ze swojego błędu), to będzie to najczęściej jego reakcja na własną pomyłkę, nie będzie myślał o tym w kategoriach kopa, nie wścieknie się na

ciebie — przynajmniej nie powinien. Bo na „dowcipne” i „błyskotliwe” docinki wścieknie się każdy. Pamiętaj: Ty jesteś światem. Świat nie jest ani zły, ani dobry, świat po prostu jest. Ty opisujesz graczom, co się wokół nich dzieje, jesteś zmysłami ich postaci, w pewnych okolicznościach opisujesz też ich emocje i to wszystko. Bądź obiektywny. W przypadku wątpliwości, powtórz opis, mają do tego prawo, może wcześniej nie zrozumieli? Pamiętaj — to, że dla Ciebie coś jest oczywiste nie znaczy, że musi być też oczywiste dla innych.

Autentyczna sytuacja:

Zeskakuję z konia przed karczmą, rozglądam się za stajennym. W tym momencie z mroku nocy wypada trzech strażników miejskich i łup konia toporami. Zwierzę wyje, bucha krew, rzeźnia, po chwili koń leży zaszlachtowany. W furii wyrwam miecz z pochwy i wtedy słyszę głos strażnika:

- Zakaz parkowania.

Nie chodzi mi tu wbrew pozorom o wprowadzenie elementu toonhammerowego (MG zreflektował się później i uszył coś o kwarantannie). Chodzi o pewne nastawienie MG do graczy, które łatwo da się streścić słowami „wyżej @h%j@ nie podskoczysz”. Widziałem sesje, w których gracze, zaczynając nowymi postaciami, z fatalistycznym znużeniem kiwali tylko głowami, kiedy błyskawicznie, w ubliżający zdrowemu rozsądkowi sposób tracili konie, pieniądze, co lepszą broń. Z osłupieniem patrzę na przewijające się na listach dyskusyjnych i w pismach RPGowych porady, jak uwalić graczy, pozbawić ich wszystkiego... Jezu drogi, po co!!!! Niektórzy gracze, zaczynając kolejną sesję ze swoim MG, wiedzą, że koń padnie, pistolet zostanie ukradziony, pieniądze także, opisani w historii postaci przyjaciele zamordowani — „dobry” MG może się z tym wszystkim uwinąć w pół godziny. Kiedy usłyszałem do tego, że dzieje się tak, bo „świat nienawidzi graczy”, coż, co mam powiedzieć? Będzie ostro.

Ludzie, czy was za przeproszeniem nie popieprzyło czasem? Co to ma znaczyć, że świat jest zły? Tabun złodziei, zaraza, mordercy, Gniew Boży, burza z piorunami, podpalającymi dom i co jeszcze? Nalot dywanowy? Wojna atomowa? Bo w Starym Świecie skaweńskie uderzenie nuklearne jest mniej więcej tak samo prawdopodobne jak te żalostne wykrety, którymi tłumaczy się zwykłą złośliwość a niekiedy i sadyzm. Po co? Nie potraficie postawić przed graczem żadnego wyzwania, jeżeli ma konia? Jego pistolet druzgocze wam całą przygodę? To co to ma być, do cholery, za przygoda? Czy naprawdę to, że postać ma przyjaciela w Nuln, na którego może liczyć nie daje wam spać po nocach? Bo widzicie — takie rzeczy można ślicznie wykorzystać, bez tego nonsensownego sadyzmu. Spotkanie z przyjacielem to materiał na o wiele lepszą scenę, niż powiadomienie o jego śmierci, do kogoś, z pistoletem za pasem może się przysiąść stary wojak - Mogę zobaczyć? O dziękuję... piękny egzemplarz... Schmidtson und Reisen 25p20, model wojskowy... używaliśmy ta-



kich przez dobre dziesięć lat. Tak, jestem kolekcjonerem — nieśmiały uśmiech — wiecie, panie, noga strzaskana, Najjaśniejszemu Panu już nie posłużę, ale coś się tam grosiwa uzbierało i mam teraz na ścianie piękną kolekcję pistoletów. Mam oficerskiego Schmidtsa 40p15, rękojeść pociągnięta srebrem z czarnymi intarsjami, przepiękna broń, ten tutaj, przy moim pasie to Falkber 2513, kawał armaty, może chcecie zobaczyć?

Materiał na ponad pół godziny świetnego kawałka fabularnego. Zastanówcie się jeszcze, czego uczycie graczy? Znalście kiedyś kogoś, kto posiadając konia, nie wiedział, jak się on zwie? Ja nie. No to spytajcie gracza, grającego u „dentysty sadysty”, jak nazywa się jego koń. Bo ja u takiego nie gram, mój koń to kary kislevski ogier, nazywa się Hektor i kurczę, potrafię go opisać z detalami, mogę o nim opowiadać przez godzinę. Co bardziej realne? Widzicie — ten koń, którego nikt przecież nie gra, ma swój charakter, MG o tym wie, Hektor jest moim przyjacielem, kiedy raz złamał nogę (to był sen na szczęście), a wokół było naprawdę paskudnie, odmówiłem ucieczki wraz z innymi, zostałem z wierzchowcem. Cóż — gdybym trafił na Mistrza-sadystę, byłoby po postaci. Nie trafiłem i dzięki Bogu. Bo prawdopodobieństwo takiego trafu jest głównym powodem, dla którego nie lubię grać u innych Mistrzów. Po diabła mam sobie psuć kilka godzin dnia? Podobnie rzecz ma się z rodzinami postaci.

Rodzina: jedynek.

Mamę i tatę zabiły orki, teraz się mścę.

Mamy i Taty nie mam.

Rodzeństwo? Nie.

Dlaczego? Dlaczego, kurczę, wszyscy są jedynekami, nie mają rodzeństwa, sami na świecie i wogóle? Przecież model rodziny 2+1 i ujemny przyrost naturalny to wynalazek późnego XXw. Przez parę tysięcy lat historii ludzkości płodność uważano za zaletę, ideałem była rodzina wielodzietna. No dobra - słów parę o średniowieczu i renesansie. Dlaczego trzeba było produkować te dzieciaki?

- Żeby mieć chociaż jednego trzeba było narobić ich od cholery. Śmiertelność niemowląt była makabryczna, szansę, aby dziecko dożyło wieku, w którym opłacało się zacząć je wychowywać, były kiepskie. Dlatego trzeba było tego robić i robić, żeby jakieś przeżyło. Więc robiono i robiono, kobieta ciągle z brzuchem paradowała i w rezultacie siedmiu synów i cztery córki to wcale nie była rzadkość.

- Posiadanie wielu dzieci uważano za szczególne błogosławieństwo i dowód łaski Bożej. Niepłodna kobieta uważana była niemal za przeklętą, a na pewno bardzo nieszczęśliwą. Problemem nie było jak nie zająć w ciążę - wręcz przeciwnie.

- Nie było emerytur. Ulegasz wypadkowi i nie możesz pracować? Zdychasz z głodu. Jesteś za stary, żeby pracować? Zdychasz z głodu. Spłodzenie dzieci i to szybko było jedyną szansą na spokojną, domową starość (jeżeli w samej koszuli z domu nie wykopały). Proste następstwo - najpierw rodzice utrzymują dzieci, potem dzieci utrzymują rodziców.

Wszystko to razem sprawiało, iż rodzina 2+1 i jedynek nie byli wcale zjawiskiem częstym. A w RPG są normą, mało kto właściwie nie jest jedynekami. Mało który z bohaterów graczy ma dużą rodzinę. Dlaczego?

Odpowiem apelem - Mistrzowie Gry (choć nie wszyscy oczywiście)! Odwalcie się od rodzin! Jeżeli ktoś ma matkę, staruszkę, którą bardzo kocha i co roku odwiedza, żeby pic-



niażki zawieźć, NIE MUSI jej raz pewnego zastać powieszona na gałęzi, ojca zaś przybitego do drzewa naprzeciw. Jeśli ktoś ma ukochaną siostrę, ta zaś jest szczęśliwie zamężna i ma dzieci, NIE MUSICIE jej zgwałcić bandą mutantów na oczach brata, po czym karmić jej własnym potomstwem. Jeżeli kto ma młodszego brata, który wstąpił do straży, NIE MUSI on skończyć z poderżniętym gardłem w rynsztoku. Dajcie sobie spokój z sadystycznym mordowaniem i męceniem rodzin postaci, bo to nie jest już mrrrrrrrocne nawet, ale ponure i niemal nudne w swojej przewidywalności. Który gracz jest tak głupi, żeby mówić swojemu MG o swojej rodzinie - rodzicach, rodzeństwie, być może potomstwie. Musi ich ukrywać, jak jakiś Luke przed Vaderem - WIE przecież świetnie, że za kilka sesji MG się za nich weźmie - bez litości i bez namysłu. Po co? Diabli wiedzą. Raz jeszcze powtarzam: MG! DAJCIE SPOKOJ RODZINOM! Kupcie sobie Furbię i jego męczcie.

Hrabia, nie hrabia, gracz śmieciem jest i basta.

Jednym z najbardziej wkurzających i najpospolitszych błędów MG jest traktowanie wszystkich graczy po równo. Niezależnie od pozycji społecznej postaci, NPC traktują go z góry, są złośliwi, tak, że nawet wysoko postawiony arystokrata wkrótce czuje się, jak zwykły obszarpus, wsiowy cham. Na protesty graczy odpowiada tu najczęściej złośliwy uśmiech MG, bądź tekst w rodzaju „nie podoba was się, to se innej karczmę poszukajcie”. Tu gracz się łamie, potulnie pochyla głowę, daje zeszmacić. Tak naprawdę taki szlachcic po prostu zaszlachtowałby impertynenta na miejscu i nikt by mu złego słowa nie powiedział — przeciwnie, ludzie zdziwiliby się, gdyby tego nie zrobił. I pewnie syn takiego karczmarza już inaczej by mówił. Z mojego smutnego doświadczenia wynika, że Mistrzowie tacy w przeważającej większości są niereformowalni, nie dadzą wytłumaczyć sobie, że czynienie z postaci graczy osobnej klasy, wyjętej poza strukturę społeczną i traktowanych ze złośliwą pogardą absolutnie przez

wszystkich jest absurdem, że do realizmu ma się to jak pięść do nosa. Nie mogą sobie przecież szaraczki za dużo wyobrażać, no nie?

Innym, choć mniejszym błędem jest z kolei binarna struktura społeczeństwa, występująca często w sesjach. Pan, albo cham. Do pewnego poziomu postać traktowana jest tak, jak to opisano powyżej, od pewnego poziomu z kolei z przesadną czolobitnością i to znowu absolutnie przez wszystkich. Byłem kiedyś świadkiem absurdalnego dialogu — Książę Elektor udzielał audiencji postaciom i z niezrozumiałych zupełnie dla mnie powodów zwracał się do drużynowego szlachciury z niewolniczą niemal rewerencją, dokładnie tak samo zresztą i nawet tym samym tonem, co karczmarz, dowódca straży, czy żebrak.

Jak to powinno wyglądać? Jedną z moich postaci jest sierzant Imperialnej Piechoty Morskiej, zdemobilizowanego Trzeciego Regimentu Strzelców Reiklandu. Grałem nim u mojego ulubionego Mistrza Gry. Nie będę się tu bawił w żadne anonimowe „dobrego kolegi” etc, pozdrowienia, Meyer. I sytuacja była jasna — kupiec traktował mnie na przykład, jak zwykłego żołnierza, rozmawiał, jak z równym, w luksusowym burdelu potraktowano mnie jak obszarpańca, szlachta tam przecie chodzi, z kolei pewien marynarz powiedział, kiedy chciałem z nim trochę powalczyć, że może do Reiku wskoczyć i tam i z powrotem go przepłynąć (to był Altdorf), jeżeli mu rozkażę, ale ręki na mnie nie podniesie, bo za bardzo mnie szanuje. W ulubionej karczmie żołnierzy stawiano mi piwo, wypytywano o służbę, czułem się tam wspaniale. Sama z siebie wytworzyła się sytuacja, w której najlepiej czułem się wśród swoich — żołnierzy, gwardzistów, etc. Najzwyczajniej w świecie byłem traktowany różnie przez różne osoby, usytuowane tak, lub inaczej w hierarchii społecznej.

Będzie z nami grał, może się nauczyć.

Moje Pierwsze Prawo RPG mówi: „Sesja jest tak dobra, jak najsłabszy z jej aktywnych uczestników”. Nie będę tu rozwijał tematu — moje poglądy na radzenie sobie ze słabymi graczami są dość kontrowersyjne, zresztą to mój sposób i mało komu by się przydał. Powiem tylko o jednym konkretnym typie gracza, który — wbrew pozorom — spotykany jest dość często. Najpierw założenie: chodzi o zachowanie w czasie przynajmniej przyzwoitej sesji, takiej, przy której wszyscy dobrze się bawią, nie takiej, z której wszyscy chcą uciec. Więc mamy taką sesję. Nagle jeden z graczy obraża się — bo jego postać nie potrafiła czegoś tam zrobić, albo ktoś poszedł do łóżka z postacią jego dziewczyny, czy z jakiegokolwiek innego, najczęściej durnego powodu. Obraża się i oświadcza, że grać dalej nie będzie. Nie trzeba dodawać, iż jest to szczyt chamstwa, że momentalnie i natychmiast psuje wszystkim sesję, że bardzo często rozsypie się ona całkowicie. Widziałem parę razy taką sytuację, jeszcze więcej o takich sesjach słyszałem. Moja rada dla MG jest bardzo prosta. Niestety trzeba ją wziąć na słowo. NIGDY WIĘCEJ z kimś takim nie grajcie. Nigdy nie zapraszajcie go na sesję, choćby przysięgał, że się zmienił, niczego mu nie prowadźcie (chyba, że przygodę jednoosobową, jeśli taka Wasza wola). Po prostu nie możecie sobie na coś takiego pozwolić. Choćby był to wasz brat od serca, najlepszy przyjaciel — nie jesteście z nim sami na sesji. Są też inni gracze, którzy takiego numeru nie zrobili, którzy chcą się dobrze bawić i którzy mają do tego święte prawo, jeżeli już zgodziliście się poprowadzić. A Ty z kolei, drogi Mistrzu Gry, nie masz prawa ryzykować spiętrzeniem sesji przez wprowadzenie kogoś takiego. Zaufanie graczy zobowiązuje. A dorosły człowiek powinien ponosić konse-

kwencje swoich zachowań — niech znajdzie sobie innego Mistrza.

III. Mała garstka rad.

Nie będzie tego wiele. Dlaczego? Dlatego, że staram się wy-
najdywać możliwie uniwersalne rady, przydatne każdemu MG, niezależnie od stylu prowadzenia, nie mam tu zamiaru prowadzić działalności ewangelizacyjnej. Na początek zbiór prostych „przykazań”, które nie wymagają tłumaczenia:

1. Gracz nie jest twoim wrogiem.
2. Nie jesteś Wielkim Bossem. Jesteś światem. Pełnisz wobec graczy funkcję podrzędną, służebną.
3. Jeżeli MG zaczyna myśleć z punktu widzenia bogów świata RPG, znaczy to, że nadszedł czas na prozac i dłuższą przerwę w prowadzeniu.
4. Nie prowadź, jeżeli nie masz na to nastroju.
5. Gracze najczęściej powiedzą Ci, że było świetnie. Ale jeżeli po sesji nie rozmawiają o niej, znaczy, że świetnie bynajmniej nie było.
6. Wszystko ma być podporządkowane narracji, nie ma zasady ponad tą. Łam wszystkie inne, byleby narracja była na dobrym poziomie.
7. Nawet, jeżeli popełniłeś oczywisty błąd, nie wycofuj się z niego, nie cofaj czasu. Ucis� graczy, szybko przeskocz niewygodny wątek i postaraj się wytłumaczyć skutki błędu.
8. Strzeż się śmieszności w poważnych scenach — ludzie mają tendencję do rozładowywania napięcia śmiechem i jeżeli dasz im okazję, gracze mogą łatwo sięgnąć po ten środek, a wówczas potężna scena zamienia się w Monty Pythona.
9. Jeżeli coś da się pokazać, pokaż to. Opisu rzeczy, których pokazać nie możesz.
10. Jeżeli masz problemy z ekspresją, bądź jesteś po prostu nieśmiały i boisz się zrobić w trakcie sesji to, co zrobić byś chciał, przyjeżdż na Flamberg. Zobaczymy, co da się zrobić.

Stop the mrrrrrrrok, please.

Na początku dwie definicje.

Mrok: na przykład „Armia Boga”.

Mrrrrrrrrrrrok: na przykład pokręcone malunki na pudrowanych japach na Krakowie.

Uwierz mi, mrrrrrrrok, to nie środek, jakiego Ci potrzeba. Jest ogromna ilość innych narzędzi, klimat grozy najczęściej osiąga się metodami zupełnie innymi, niż dość prymitywny zasób trików, oferowanych przez mrrrocny styl prowadzenia. To, z czego większość ludzi zdaje się nie zdawać sobie sprawy, to fakt, iż film to nie rzeczywistość, a rzeczy łatwe do osiągnięcia w filmie są niemal niemożliwe do osiągnięcia w życiu. W filmie postać może pojawiać się zawsze w półmroku, prosta kreska cienia może ciąć jej twarz na pół, przyciszony głos jest doskonale słyszalny, na klimat sceny pracuje cała scenografia, w końcu łatwo jest wkomponować sztuczki wizualne, wspomagające teksty, które bez nich byłyby po prostu głupie. Do tego muzyka napisana specjalnie dla sceny, idealnie z nią zsynchronizowana, co w RPG jest nie do osiągnięcia nawet z pilotem i wieżą na kilka kompaktów. Naśladowanie tego schematu w RPG (a jeszcze gorzej i niestety powszechnie — w codziennym życiu) przynosi, owszem, efekt. W najlepszym razie żaloszny. Najczęściej zaś zostawia po prostu wrażenie zwykłego chamstwa i arogancji.

...Dlatego, że stawa-
...y, przydatne ka-
...nie mam tu zima-
...iej. Na początek
...agają tłumaczenie
...m.
...restes światem. Pół-
...służebną.
...punktu widzenia
...edł czas na pro-
...na to nastroju
...Ci, że było świę-
...nicy, znaczy, że
...kowane narracji
...nne, byłoby narra-
...isty błąd, nie wro-
...raczy, szybko przes-
...wytłumie skutki
...nych scenach – m-
...nia napięcia śmie-
...za łatwo sięgają
...zamienia się w W-
...to. Opisuj rzeczy
...sja, bądź jesteś po-
...akcie sesji to, co m-
...Zobaczmy, co d-
...ęcone małunki na
...ek, jakiego Opi-
...i, klimat grozy
...nymi, niż dość
...z mrocznych spo-
...zda się nie
...rzeczywistość, a re-
...niemowlę do
...pojawiać się zwa-
...ciąć jej twarz na
...alny, na klimat
...o jest wkompo-
...y, które bez nich
...apisana specja-
...co w RPG jest n-
...na kilka komp-
...a jeszcze gorzej
...życiu) przypo-
...ny. Najciekawsze
...hamstwa i ang-

...istysty błąd, nie wro-
...raczy, szybko przes-
...wytlumić skutki
...nych scenach
...nia napięcia smacz-
...ła łatwo sięgnąć po
...zamienia się w Włó-
...to. Opisuj rzeczy
...szą, bądź jesteś po-
...akcie sesji to mi-
...Zobaczymy, co do-
...ęcone małutko na

tek, jakiego Opro-
... klimat grozi nie-
...nymi, niż dość pro-
...z mrocznościami
...ci zdaje się nie za-
...rzeczywistość, a re-
...ni niemożliwe do
...pojawiać się znowo
...ciąć jej twarz na
...alny, na klimat se-
...o jest wkompono-
..., które bez nich
...apisana specjalnie
..., co w RPG jest ni-
...na kilka kompila-
...a jeszcze gorzej
...życiu) przynosi.
...ny. Najczęściej ja-
...chamstwa i ang-

istysty błąd, nie wyraża-
raczy, szybko przes-
wytlumić skutki be-
nych scenach – bli-
nia napięcia smaczo-
gą łatwo sięgnąć po
zamienia się w kłó-
to. Opisuj rzeczy, a
sja, bądź jest po-
akcie sesji to, co mi-
Zobaczmy, co do-
ęcone malutki na-
lek, jakiego Ci po-
i, klimat grozy na-
nymi, niż dość po-
zi mroczności spo-
zi zdaje się nie da-
rzeczywistość, a re-
ni niemożliwe do-
pojawiać się zwa-
ciąć jej twarz na-
alny, na klimat se-
o jest wkompono-
y, które bez nich
napisana specjal-
co w RPG jest
na kilka kompa-
a jeszcze gorzej
życiu) przynio-
ny. Najczęściej
chamstwa i zgro-

...to. Opisuj rzeczy, które ci się zdarzają, bądź jestes po prostu w trakcie sesji to, co ci się dzieje. Zobaczymy, na jakiej drodze będziemy.

Wzięcone małutka na ręk, jakiego Ci pociąg? Klimat grozy nie ma, tymi, niż doświadczenia z przeszłości, że mroczny świat, który przed siebie nie odwraca oczyszczałość, a raczej niemożliwe do wyobrażenia, że jej twarzą jest coś tak alny, na klimat tego jest wkomponowane, które bez nich nie napisana specjalnie, co w RPG jest na kilka kompilacji, a jeszcze gorzej, życie) przynosi. Najczęściej z hamstwa i zgro-

ęcone małżuki na
lek, jakiego Cyp
i, klimat grozi
nymi, niż doświ
z mrocznymi
zda się nie
rzeczywistość, a
niemożliwe do
pojawiać się
ciąć jej twarz
alny, na klimat
o jest wkompo
y, która bez nich
napisana specja
co w RPG jest
na kilka komp
a jeszcze gorzej
życiu) przyno
ny. Najczęściej
chamstwa i zaga

...i zdaje się, że
...prawdziwość, a
...niemożliwe do
...pojawiać się za
...ciąg jej rzwara
...alny, na klimat
...o jest wkompon
...y, które bez nich
...napisana specja
...co w RPG jest
...na kilka kompa
...a jeszcze gorzej
...życiu) przynosi
...ny. Najczęściej
...chamstwa i arog

co w RPG jest na kilka komputerów a jeszcze gorzej (życiu) przynosi. Najczęściej z hamstwa i złości

na kilka kompani
a jeszcze gorzej
życiu) przynos
ny. Najczęściej z
thamstwa i drog

[illegible]

Cieczyńska

28

DIABETES

ZAKONCZENIE
MARTY A. B.

Special thanks go to the staff of the
University of the Pacific, particularly
the staff of the University of the Pacific

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 103-107.
 2. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 108-112.
 3. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 113-117.

© 2000 Blackwell Science Ltd
Journal of Internal Medicine 247: 105–112

...the ...

... ..

811

1954-55



100

10

225

1734 ZHANG

14



Większość graczy po usłyszeniu powyższego stwierdzenia od jakiegoś zwykłego Staroświatowca najpewniej parsknęła by śmiechem. „Duch? Zjawia? Te cieniaki o Wt 3 lub 4, w dodatku niestabilne? Co to dla nas? NAS, którzy zabijali trolle i ogry, NAS, którzy wyróżnili w pień całe plemię goblinów, NAS, którzy mają 50 WW i dużo umiejętności... Phi!”

Ożywieńcy eteryczni nie mają jakichś niesłychanie wysokich statystyk, ani specjalnie destrukcyjnych właściwości. Prawdziwą moc mogą zaprezentować ożywieńcy władający magią dusz, ale także i te nie znające tej dziedziny magii potrafią wyrządzić graczom olbrzymie szkody. Nie chodzi mi tylko o szkody fizyczne, ale przede wszystkim o wpływ na psychikę, bowiem najgroźniejszą bronią ducha jest wzbudzanie strachu. Mówiąc strach, nie mam na myśli sytuacji typu „wieszysz stojącego w korytarzu ducha, rzuć na Op. (test się nie udał) Boisz się ducha i stoisz sparaliżowany strachem”, lecz prawdziwy lęk. Ożywieńcy eteryczni umieją tak przerazić swoją ofiarę, że doprowadzają ją do obłędu. Duch nie może poruszać przedmiotami (chyba, że zna odpowiednie czary), więc pozostają mu dwie drogi pokonania przeciwnika: słuch i wzrok.

Chyba coś słyszałem...

Praktycznie wszystkie ożywieńce eteryczne posiadają zdolność mówienia z różną tonacją głosu. Wielu z nich potrafi także wydawać odgłosy znane im z życia, lub kojarzone z miejscem które odwiedzają. Wyobraźcie sobie taką sytuację:

Trzej gracze — Hugo, Alex i Odo — postanowili rozprawić się z duchem straszącym w nowo nabytym domu kupca Lucjanno. Idą jeden za drugim, aż w pewnym momencie zdają sobie sprawę, że słychać odgłosy kroków czterech, nie trzech osób. Odwracają się, lecz nikogo nie widzą. Idą dalej, ale znów słyszą za sobą czyjeś kroki. Znowu odwracają się i odgłosy znowu ustają. Wtem z drugiej strony domu dobiega ich bicie zegara. Ostrożnie lecz stanowczo idą do tamtego pokoju, tylko po to, by zobaczyć od dziesiątek lat zepsuty zegar. Gdy ostatnia osoba wchodzi do pokoju słyszy jak tuż za nią z przeraźliwie głośnym trzaskiem zamykają się drzwi. Odwraca się szybko, a drzwi są otwarte...

Dezorientacja, gracze zaczynają się niepokoić? Bardzo dobrze, jeśli duch zechce może przez kilkanaście nocy zwozić

ich odgłosami dobiegającymi co rusz z innej części domu. On ma czas, nawet za dużo, on się nie męczy a bohaterowie po dwudziestej wędrowce z parteru na drugie piętro i z powrotem opadną już trochę z sił, zwłaszcza jeżeli biegali. Podany przykład jest dopiero preludium do symfonii granej przez ducha (lub dowolnego innego ożywionca eterycznego, ja dla skrótu będę mówił duch). Przykład drugi:

Ta sama trójka poszukiwaczy przygód już którąś noc z rzędu próbuje wypędzić z domu ducha, nadal bez skutku. Pewnej nocy, niczym nie różniącej się od poprzednich znów wchodzi do domu. Idą przez korytarz i o dziwo nic ich jeszcze nie dręczy. Wtem słyszą na pierwszym piętrze zniekształconą, brzmiającą jakby dobiegała z jakiejś jamy lub jaskini dziecięcą piosenkę śpiewaną przez jakąś małą dziewczynkę. Kierują się w stronę, z której dobiega odgłos. Dziewczynka przestaje śpiewać i zaczyna coś mówić, lecz bohaterowie nie są w stanie zrozumieć co. Nagle słyszą nad sobą (nadal są na parterze) kroki czworonożnego zwierzęcia, jakby psa. Teraz mogą już zrozumieć głos dziewczynki „piesku, piesku...”. Wtem słychać wściekłe warknięcie i krzyk dziecka połączony z płaczem. Z piętra nad bohaterami dobiegają odgłosy wściekłego warczenia psa, krzyku dziewczynki i szarpanego materiału. Może to jednak nie materiał... Odgłosy ustają, słychać jak pies gdzieś odbiega, a potem tylko cichy płacz. Coraz cichszy płacz, który zaczyna się przemieniać w upiorny, najpierw męski, później nienaturalny śmiech. Wtedy jeden z bohaterów słyszy za swoimi plecami odgłosy biegnącego psa, a zanim zdąży się odwrócić pies skacze i warcząc rzuca mu się prosto na szyję. Bohater słyszy tuż przy swym uchu warkot wściekłego zwierzęcia, prawie czuje jego oddech. Przeświadczony o swej zgubie zaciska zęby i zamyka oczy a tu ... nic. Znowu duch z niego zadrwił.

Powyższy przykład nie jest już zwodzeniem, to jest straszanie. Tu bohaterowie muszą wystawić na próbę swoje nerwy, a nawet zaryzykować utratę zdrowia psychicznego. Mało wam? Nie martwcie się, będzie więcej. Dużo duchów posiada zdolności ograniczonego czytania w myślach. Potrafią wyczuć, czego każdy się boi, czego nienawidzi, co próbuje ukryć. Jak już wcześniej wspomniałem, potrafią też mówić różnym tonem, co oznacza, że mogą naśladować różnych ludzi. Trzeci przykład:

Jeden z trzech bohaterów - dajmy na to Alex- ponownie, mimo wcześniejszych przerażających doświadczeń z duchem przeszukuje nawiedzony dom. Nie spodziewa się jednak, że duch wie już jak bardzo Alex czuje się winny śmierci swego ojca, który został zabity przez bandytów. „Alex...” dociera do jego uszu szept. Głos brzmi jak głos jego ojca. „Alex, dlaczego nas opuściłeś. Dlaczego opuściłeś mnie? Teraz leżę martwy na drodze. Leżę martwy przez ciebie... przez ciebie... PRZEZ CIEBIE!!!”.

I co? Nie fair? Duch nie gar fair. Nie ma ludzi nie do złamania... Duch może także sprawić, że słyszy go tylko wybrana osoba. Wyobraźcie sobie — idziecie właśnie przez opuszczony, nawiedzony zamek. Nagle jeden z was zaczyna coś wrzeszczeć i zatyka uszy. Zaczyna miotać się. Czyżby opętał go duch...?

To były przykłady jak duch może zniszczyć psychikę, a teraz przykład jak może namieszać w grupie bohaterów, po ich uprzednim rozdzieleniu:

Hugo, Odo i Alex postanowili się rozdzielić. Wtem ten ostatni słyszy dobiegające gdzieś z oddali krzyki Oda „Nie, zostaw mnie, co robisz? Aaa! Wyjdź ze mnie! Wynos się!” po czym krzyki milkną, chwila ciszy i słychać złowieszczy śmiech Oda.

Co sobie pomyśli Alex gdy spotka Oda, czemu ten zaprzecza jakoby cokolwiek go zaatakowało? Czyżby został opętany? Podobną ingerencję ducha przedstawi ostatni w tym artykule przykład, ale jest on już połączeniem dźwięku z....

Obrazem

Jak już wspomniałem duchy potrafią stawać się na życzenie niewidzialne. Mogą jednak zniknąć na wiele różnych sposobów — rozwiewać się jak mgła, spalać w bładoniebieskim ogniu, stawać się coraz bardziej przeźroczyste aż w końcu znikną... Niektóre wyjątkowo silne duchy potrafią nawet tymczasowo przybierać wygląd innej osoby swojej rasy, którą już wcześniej widziały (pomyślcie, jaka byłaby reakcja Alexa, gdyby nagle zobaczył przed sobą swojego zaszytowanego ojca) lub której obraz zobaczyły umysłem jakieś żywej istoty i wcale nie muszą być pół-przeźroczyste! Niektóre duchy mogą się nawet zmieniać w zwierzęta, które były przyczyną ich śmierci. Ale zajmijmy się najpierw sztuczkami, które potrafi wykonać każdy duch. Zaczniemy od obrazów mających na celu wzbudzenie niepokoju i zasianie pierwszego ziarna strachu:

Znani nam już trzech pogromcy duchów — Odo, Alex i Hans po raz wtóry przemierzają nawiedzony dom. Błde światło księżyca pada przez puste okno, z którego już dawno wyleciały szyby. Wszystko wygląda w nim tak staro jakby wszelkie przedmioty były upiorami. Morrislieb wyglądający zza otwartych drzwi rzuca na podłogę światło. Wtem bohaterowie zauważają przemykający cień na prostokacie bladego światła na podłodze. To nie zwierzę, za duże, trzeba to sprawdzić. Idą dalej, nagle Odo zauważa kątem oka jakiś ruch. Odwraca szybko głowę i zdaje mu się, że przez chwilę widział umykający kawałek ciemnoniebieskiej szaty. Chyba rzeczywiście mu się zdawało. Alex i Hans ruszają w głąb domu, jednak on zostaje w pokoju, sam nie wie dlaczego. Spogląda na podłogę i widzi swój wydłużony cień. Ale co to? Jakiś inny cień zbliża się do jego cienia. Odo spogląda na boki, lecz nikogo nie widzi. Z powrotem spogląda na podłogę — drugi cień wygląda jakby trzymał coś w ręku. To... sztylet! Rzuca się ze sztyłem w kierunku jego gardła. Odo rozpaczliwie próbuje się zastonić, lecz cień wbija sztylet w gardło jego własnego cienia! Zamyka oczy... ale nic się nie dzieje. Spogląda na podłogę — zły cień zniknął. Chyba lepiej zrobić, jeśli będzie się trzymał blisko przyjaciół...

Zaskoczeni? Duch jeśli chce może mieć własny cień. To kolejny sposób na skoncentrowanie uwagi bohaterów na jednym tylko zmyśle. BG niczego nie czują, niczego nie słyszą, jednak widzą... i boją się. Jeśli nie podoba wam się motyw z cieniem lub wydaje się wam nie dość straszny, możecie wykorzystać bardziej bezpośrednie iluzje zagrożenia z wykorzystaniem eterycznego wyglądu ducha:

Odo, zmęczony ciągłym bieganiem z jednego miejsca na drugie w poszukiwaniu ducha usiadł na chwilę na starym fotelu, aby odpocząć i zastanowić się jakby tu przechrzyć ducha. Nagle czuje coś zimnego na plecach, obraca się... ach, to tylko stara żelazna taca, dziwne, że jej wcześniej nie zauważył. Odkłada ją na bok, ale znowu czuje na plecach chłód.

Czyżby w oparciu fotela była dziura? Obraca się jeszcze raz, ale oparcie jest całe. Znowu opiera się plecami i znowu czuje zimno. Tym razem chłód przenika dalej w głąb jego ciała, aż dociera do jego brzucha. Odo spogląda w dół... Bogowie! Z jego brzucha wystaje półprzezroczysta, blada ręka. Z krzykiem zrywa się z fotela i obraca. Nic tam nie ma.

Zaczyna się robić ciekawie, nie? A co powiecie na to:

Odo, rozdrażniony nieprzyjemnym zdarzeniem na fotelu postanowił wyjść jak najszybciej z domu. Idąc przez korytarz zauważył jednak jakiś błysk. To stare, duże lustro, o dziwo jeszcze nie pęknięte. Odo podchodzi do lustra, ogląda bogato rzeźbioną ramę, spogląda w lustro... Widzi swoją twarz, prawdę mówiąc, dziwi go jego własny widok — widać na jego obliczu pozostałości po strachu, który jeszcze niedawno go ogarnął. Wzdycha głęboko, zakrywa twarz dłońmi, czeka kilka sekund — musi się uspokoić, da sobie radę... Odkrywa twarz, patrzy w lustro. Czuje chłód ogarniający całą jego głowę. Z początku myśli, że jest to efekt nagłego opanowania się i przemienienia gorączki, jednak już po chwili poznaje ten stan dziwnego zimna. Nie odrywa wzroku od lustra. Z jego twarzy wychodzi inna, blada, półprzezroczysta, z białymi oczami i nadgniłą skórą, jej kontury zamazują się, przyjmuje coraz to bardziej upiorny wyraz i kształt. Odo stoi jak sparaliżowany, nie może się ruszyć. Kolejne części ducha wychodzą z jego ciała. Stwór szyderczo śmieje się, a on nie może nic zrobić. Bezsilność doprowadza go do szaleństwa. W końcu duch stawia swoją twarz przed jego. „Ty wiesz kim jestem, ja wiem kim będziesz” szepcze duch po czym wydaje z siebie przeraźliwy wrzask, jakby na raz krzychało dziesięć kobiet. Lustro pęka, zjawia w jednej chwili znika. Odo patrzy jeszcze przez chwilę błędnym wzrokiem w pustą ramę lustra po czym mdleje.

Połączenie wizualizacji i psychologii, trochę dźwięku, ale to jeszcze nie wielki finał. Duch wprowadza śmiertelnika w coraz większy obłęd, a czym bardziej szalona ofiara, tym łatwiej wciągnąć ją dalej w chorobę psychiczną. Ostatni już przykład skutku wizualizacji:

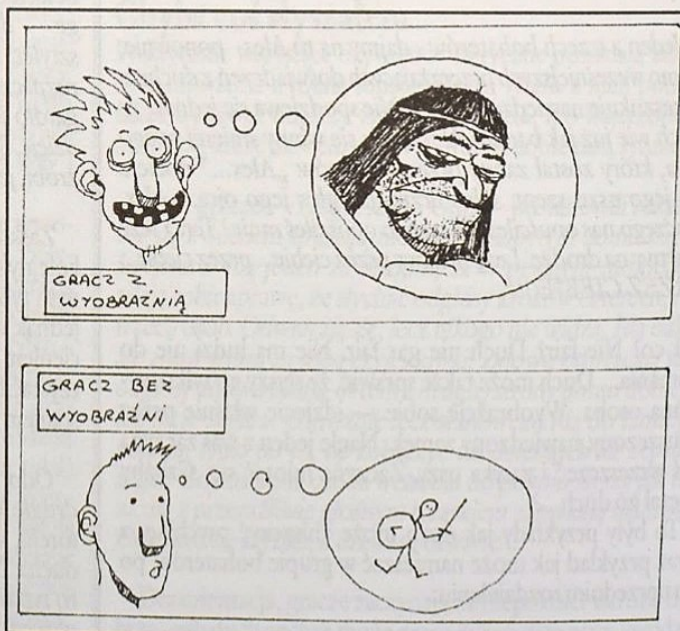
Odo obudził się w gabinecie medyka. Był nieprzytomny przez resztę nocy i cały dzień. Przez cały ten czas dręczyły go koszmary. Imaginacja przywoływała i wyolbrzymiała potworne zdarzenia ze wszystkich nocy w nawiedzonym domu. Powstał z łóżka jakby w otępieniu. Wiedział, że jego udręka nie skończy się póki nie stawi czoła duchowi i nie wygra. Wybiegł z gabinetu jak szalony i pognął w stronę przeklętego domu. Znowu była noc, słyszał za sobą nawoływania i kroki biegnących za nim przyjaciół. Jakaś siła, być może siła szaleństwa sprawiła, że zostawił ich w tyle. Wbiegł do domu nie zważając na nic, przeleciał jak burza przez korytarz, wbiegł po schodach aż na drugie piętro i stanął przed drzwiami do jednego z pokoi. Nie wiedział skąd, ale czuł, że to tutaj rozegra się rozstrzygające starcie. Zebrał w sobie całą odwagę i odetchnął głęboko. „Jestem gotowy, jestem gotowy...” powtórzył sobie i nacisnął klamkę. Pokój był pusty, jedynie z środka sufitu zwisało coś na linie. Był to człowiek, najpewniej popełnił samobójstwo. Odo podszedł bliżej, aby mu się dokładniej przyjrzeć. Nie był gotowy... Trup miał na sobie stare, wytarte, skórzane

buty, brązowe, ubłocone spodnie, skórzaną kurtkę, zieloną koszulę... Sięgające uszu włosy zakrywały częściowo twarz.... przecież to był on !!! Znowu zamarł w bezruchu, kompletnie sparaliżowany. Trup podniósł głowę, skierował na niego swe puste oczy i bez najmniejszego dźwięku wyciągnął doń rękę...

Pamiętajcie, że strach odbija się na psychice. Senne koszmary to tylko jedna z form takich „efektów ubocznych”. Więcej chyba nie muszę dodawać, czas na zapowiadane już połączenie dźwięku z obrazem i wpływem na psychikę, czyli wielki finał:

Hans i Alex dotarli do nawiedzonego domu kilka minut za swym chorym przyjacielem. Widzieli, że muszą go jak najszybciej znaleźć, więc rozdzielili się — Alex zaczął przeszukiwać parter, a Hans pobiegł na drugie piętro, obaj mieli się spotkać na pierwszym piętrze. Uwagę Hansa od razu zwróciły jedyne na najwyższym piętrze uchylone drzwi. Zajrzał do środka. Wewnątrz, na linie obwiązanej wokół szyi wisiał Odo. Podbiegł szybko do niego, przeciął linę i sprawdził bicie serca. Niestety, jego przyjaciel był już martwy. Gdzieś wokół jego głowy krążył głos „Za późno, za późno, za późno... ha-haha” źródło złowieszczonego śmiechu zdawało się opuszczać pokój. Hans drżącymi nie od strachu lecz od gniewu dłońmi położył ciało Oda, wyjął z kołczanu magiczną strzałę, którą niegdyś zdobył na goblinie szamanie, a którą miał przekazać swemu synowi, założył ją na cięciwę i ruszył za duchem. Podążając za upiornym śmiechem wyszedł na schody. Na dole stała blada, zamazana postać i patrzyła na niego. Nie miała ust, ale on wiedział, że się śmiała. Naciągnął cięciwę, wycelował i wystrzelił. Duch rozpułnął się w powietrzu, niczym rzeźba z popiołu na wietrze, odsłaniając stojącego za nim Alexa. Strzałą wbiła mu się prosto w splot słoneczny. Alex wypuścił trzymaną w ręce latarnię, spojrzał się na tkwiącą w nim strzałę, potem na Hansa, spuścił wzrok i upadł bez życia. Hans cały dżał, łuk wypadł mu z ręki...

Samotny mężczyzna włókł się drogą prowadzącą z przeklętego domu do miasta, szedł jak nieprzytomny, nic go już nie obchodziło. A z góry, z dachu domu patrzyła na niego półprzezroczysta postać. Patrzyła z wyrazem satysfakcji na twarzy.





Miłość Merla Kichamonte

scenariusz do WFRPG
na motywach „Romea i Julii”
Wiliama Szekspira

Marek Nowak

e-mail: marek.nowak@agatart.com

Prolog

Przygoda, którą tu proponuję ma charakter romantycznej przygody w zdegenerowanych realiach świata mrocznej fantasty. Podsztyta jest lekkim cynizmem i rubasnością, a jej zadaniem jest bawić, uczyć i wzbudzać dreszcz emocji. Doskonale znajdują się w niej fani klimatów rodem z „Trzech muszkieterów” lub „Czarnych chmur”. Ponadto szczególnie polecam ją graczom po zawodzie miłośnym. Więc... „Na koni!”

Streszczenie przygody:

Gdzieś w Starym Świecie, w jednym z miast Tilcańskich na przykład, grupa dzielnych poszukiwaczy przygód spotyka kilkunastoletniego młodzieńca, Merla Kichamonte, który pragnie wynająć ich do porwania Aliji z rodu Dekapitulekich, w której jest bez pamięci zakochany. Twierdzi, że z wzajemnością. Nie trzeba chyba dodawać, że rody Kichamonte i Dekapituleci, niczym Kapuletów i Montekich, nienawidzą się nawzajem jak dzikie psy i koty i skaczą sobie do gardel przy każdej okazji.

Merl z pomocą bohaterów porywa Aliję wprost z serca pilnie strzeżonej rezydencji rodu Dekapitulekich, po czym razem z bohaterami uciekają przed pościgiem, jaki z tych czy innych przyczyn, wysyłają obydwie rody. W pewnym momencie ich przedstawiciele spotykają się nawet i, zamiast dogonić wreszcie porywaczy, walczą między sobą.

Niepokojeni ciągłym marudzeniem rozkapryszonej Aliji bohaterowie mają jeszcze za zadanie znaleźć świątynię i kapłana, który zgodzi się udzielić młodym ślubu. Kiedy to się wreszcie udaje okazuje się, że nie tak łatwo umknąć pościgowi. Dochodzi do krwawej walki, najpierw u wrót, a potem wewnątrz Świątyni. Ponieważ ani bohaterowie ani pościg nie są świadomi ciężającej nad tym miejscem klątwy, z pewnością zaskoczy ich kiedy, z powodu przelanej krwi, Świątynię pochłonie ziemia. W jej gruzach zginą zapewne młodzi kochankowie, a nasi dzielni bohaterowie, oprócz tego, że będzie im smutno, nie będą mieli od kogo domagać się zapłaty.

1. Spotkanie z Merlem

Żadnego z graczy, ani Ciebie, Mistrzu Gry, nie trzeba chyba przekonywać, że najlepszym miejscem na rozpoczęcie tej romantycznej przygody jest karczma lub przybytek rozpusty.

1.1 Cyce Roni

Najgorszą reputację w mieście, do którego zawitali bohaterowie, posiada burdelo-gospoda o wdzięcznej nazwie „Cyce Roni”. Określenie to zawdzięcza dorodnym kształtom pracującej tu barmanki Ronalidy. Kobieta ta znana jest przede wszystkim z tego, że w jej ramionach znajdują ukojenie wszyscy niemal mieszkańcy okolicy. Wiadomo też, że Ronia, jak zwą ją wzruszeni i wdzięczni kochankowie, nie stroni od przelotnych kontaktów z przedstawicielami innych ras, toteż niejeden pułk krasnoludzki przetracił tu swe wojenne łupy. Plotkarze mówią też, że bogactwo Ronalidy porównywalne jest ze skarbami lokalnych kupców i zamieszkujących w tej okolicy elfich szlachciców, zajmujących się handlem i żegluga.

1.2 Przywitanie

Wchodząc do karczmy nasi bohaterowie natykają się na młodzieńca, który obłapia dwie kurtyzany, jedna z nich jest nota bene wyjątkowo urodziwą półelfką. Z powodu kłopotów wynikłych z nadmiernego mieszania alkoholi młodzieniec zmuszony jest przerwać tę zajmującą czynność i wymiotuje prosto pod nogi gości.

Mam nadzieję, że uda Ci się jakoś załagodzić to zajście, gdyż młodzieniec ten jest tytułową postacią scenariusza, a poza tym szkoda psuć tak ładnie rozpoczętą znajomość. Merl Kichamonte nie ma zresztą w tym momencie sił ani woli na konfrontację - pada na ziemię jak kłoda.

Jeśli któryś z graczy postanowi zabić nieprzytomnego zmieni tytuł przygody na „Wielka Jatka Przed Gospodą” i spróbuj przeprowadzić ten scenariusz z nieco bardziej zrównoważoną drużyną. W wersji „Krwawej Jatki” ktoś wewnątrz gospody, siedzący blisko okna, krzyczy: „Obcy! Mordują!”, po czym ze środka wypada dwudziestu Osłków o cechach. Zł-

nierza Dekapitulech uzbrojonych w stoły, krzesła i drewniane palki. Zanim bohaterowie zdążą ich wyciąć pojawi się czterdziestu prawdziwych żołnierzy, tym razem normalnie uzbrojonych.

1.3 Karczma - rozmowa z Merlem

Wygląd wnętrza gospody i rozstaw stolików, nie więcej niż dziesięciu, nie ma większego znaczenia. Uwagę przykuwają jedynie wspomniane wyżej walory barmanki, trzeba przyznać, że nie można jej też odmówić dobrze zachowanej, jak na czterdziestolatkę, urody. Można usłyszeć, jak przy którymś ze stolików podpity marynarz stwierdza, że urok Roni utrzymuje się dzięki czarom, ale nikt nie przyznaje mu racji. Na kilka chwil zostaw graczy samym sobie, a gdy zaczną się im nudzić, po raz kolejny na scenę zdarzeń wkracza Merl i stwierdza co następuje:

- Ja bardzo chciałbym przeprosić, ale wydaje mi się, że zachowałem się niestosownie wobec panów i bardzo serdecznie chciałbym przeprosić. Bardzo mi przykro, Merl Kichamonte. Roniu, trzy dzbany piwa dla panów!

Piwo szybko znajduje się na stole, a młodzieniec pod nim. Na szczęście tylko na chwilę stracił równowagę i może mówić dalej.

Gdy podniesie się po raz kolejny zaczyna opowiadać o istocie prawdziwej miłości.

- Bo ja jestem do szaleństwa zakochany - mówi nieco egzaltowanym tonem niespełnionego i mocno pijanego poety. - Czy wy w ogóle rozumiecie jak wzniosłym uczuciem może być miłość, szanowni panowie? Dla mnie jest ona motylem nad polem kartofli i promieniem słońca pośród nocy. Czy może być coś cudowniejszego niż dać pochłonąć się jej ogniom?

Bez względu na reakcje, odpowiedzi, docinki i komentarze Merl kontynuuje.

- Piękna Alija skradła me serce. Kiedy spojrzałem w jej oczy, kwiat miłości rozkwitł w moim sercu... Spotykamy się już od dwóch miesięcy, tylko że ona pochodzi z rodu Dekapitulech. Kiedy ojciec dowiedział się o tym zabronił mi do niej się zbliżać. Od tej pory nie zaznałem miłości kobiety... To znaczy nie zaznałem duchowej miłości... No wiecie, o co chodzi...

Chwilę później, po kolejnej serii poetyckich opisów władającego Merlem szału hormonów, młodzieniec proponuje bohaterom udział w porwaniu.

- No i wiecie - kochamy się. I najchętniej to bym ją wykradł. Ale samemu mi się nie uda. Pomożecie mi?

Gdyby ktoś przypadkiem poruszył temat wynagrodzenia Merl odpowie:

- O! Nie jestem biedny! Nie myślcie sobie! A wierzcie, że nie ma dla mnie nic ważniejszego nad Aliję i chętnie pozbędę się majątku, jeśli tylko pomożecie mi ją wykraść i ożenić się z nią. Ponieważ ojciec mój mówi, że nie pozwoli na małżeństwo, to nie będę miał skrupułów by go okraść, uprowadzić dziewczynę i wezmę z nią ślub. A każdy z was dostanie tyle złota ile potrafi unieść. Pomożecie?

Jeśli chodzi o precyzyjniejsze kwoty to Merl jest w takim stanie, że zgodzi się na każde, najbardziej nawet horendalne sumy. Każdą ze swych deklaracji poprze przysięganiem na głowę swej zmarłej matki i chętnie weźmie na siebie najgorsze klątwy, byleby tylko udowodnić swą miłość do Aliji. Jego podstawowym zawołaniem ostatniej części wieczoru jest: „Niech mnie piorun z nieba strzeli jeśli nie dotrzymam słowa”.

Na stole pojawiają się kolejne dzbany piwa, a co pewien czas (co dzban) testuj wytrzymałość naszych bohaterów - nieudany oznacza, że w tym momencie „urywa mu się film” i choć gracz powinien dalej uczestniczyć w rozmowie, to jego postać po prostu nie będzie pamiętać co słyszała i mówiła. Optymalnym rozwiązaniem jest sytuacja gdy do tego stanu dojdą wszyscy bohaterowie. W przypadku odpornej na alkohol lub mało pijącej brygady Ronia może im też rozmyślnie dolać spirytusu do piwa.

Tak czy inaczej pora przejść do kolejnego fragmentu przygody i rzucić kostką sześcienną.

1.4 Poranek

Nocne zachowanie pijanych bohaterów i Merla nie jest całkowicie przewidywalne. Aby określić gdzie i w jakim towarzystwie się obudzą, najrozsądniejszy będzie właśnie rzut kostką.

Wynik 1-2 oznacza, że byli wyjątkowo grzeczni i po prostu pospali się pod stołem. Z sakiewek zniknęła im równowartość kilku dzbanów piwa, których nijak nie mogą się doliczyć.

Przy 3 i 4 bohaterowie budzą się w płataninie nagich ciał w sali na piętrze gospody. Mniej lub bardziej urodziwe kobiety i półtelki przeciągają się u ich boku. Naprawdę szkoda, że nikt niczego nie pamięta... Bohaterowie pozbyli się też większości swych pieniędzy. Wybierz dwóch lub trzech, którzy nie mogą skompletować swojego stroju i uzbrojenia. Tarcze, kolczugi, ubrania i broń leżą zarówno na korytarzu, schodach i głównej sali gospody. Kiedy bohater po nie schodzi jakiś halving właśnie grzebie mu w kieszeniach lub próbuje coś wynosić. Złapany na gorącym uczynku tłumaczy, że właśnie chciał oddać i prosi o znaleźne.

5 oznacza dla bohaterów twardą podłogę lochu. Kiedy odczuwają klimat półmroku, obecność szczurów i wilgoci budzi się także i Merl. Młodzieniec przeklina pod nosem i narzeka na ból głowy i twarde łóżka, a kiedy zorientuje się gdzie jest mówi znudzonym głosem: „No tak... Znowu tutaj...”, po czym oświadcza, że za chwilę załatwi sprawę. Wali w drzwi, wita się ze Strażnikiem (wyglądają na starych znajomych), po czym prosi o rozmowę z Szeferem Gwardii. Ta rozmowa jest krótka i szczerą. Merl prosi o wypuszczenie jego i wszystkich przyjaciół oraz (konspiracyjnym tonem) żeby ojciec o niczym się nie dowiedział. Po chwili drzwi otwierają się. Wszystkim zwracane jest uzbrojenie, sam zdecyduje co stało się z ich sakiewkami.

6-7 dla naszych bohaterów właściwie nie należy życzyć. Nie można jednak wykluczyć także i tej możliwości, że obudzą się w rowie poza miastem, bez żadnej broni i pieniędzy. Kiedy zjawia się z powrotem w gospodzie Ronalda wraz z wynajętą do ochrony bandą Osilków oświadczy im natomiast, że wszystko co posiadali zastawili za piwo i wódkę. Uważa, że bohaterowie są jej winni jeszcze kilkadziesiąt sztuk złota za zdemolowanie gospody. Merl gotów jest za wszystko zapłacić, jednak pod warunkiem renegotjacji przyrzeczeń z poprzedniej nocy, o których Merl mgliście pamięta.

1.5 Przyrzeczenia

W oczekiwaniu na strażnika, śniadanie albo w czasie wędrówki po mieście do gospody Roni, Merl próbuje jeszcze sprawdzić czy ktoś pamięta o misji, do której werbował bohaterów oraz o wszystkich przyrzeczeniach, jakie im złożył. Próbowal będzie również rozmawiać o zmianie warunków

finansowych misji. Poza sytuacją wynikłą po wyrzuceniu szóstki, daje się odczuć, że bogowie pamiętają o jego przyrzeczeniach. Kiedy tylko Merl wspomni, że nie ma zamiaru wypłacić przyrzeczonego drużynie złota - w oddali słychać grzmoty. Jeśli któryś z graczy cokolwiek przyrzekał lub na coś się zaklinał, natura i bogowie również powinni zareagować w podobny sposób. Zapewne bohaterowie, zachęcani piwem i zaangażowaniem Merla, nie stronili od deklaracji pomocy. Wszystkie składane poprzedniej nocy przyrzeczenia i deklaracje mają szczególną moc.

Merl, w wolnej chwili, powinien także wyjaśnić bohaterom skomplikowane stosunki panujące pomiędzy rodami Dekapitulekich i Kichamontów. Chodzi o odwieczną nienawiść, motywowaną tym, że siedem pokoleń temu ktoś wszedł w spór o miedzę, potem ktoś inny zginął w wypadku, ale podejrzewali, że to morderstwo, więc zażądali odszkodowania, a potem, wypłatała się afera, że ktoś był czymś kochankiem, odbyły się trzy pojedynki, a przegrany spisał donos o czary, po czym jedni oblegali dwór drugich, a w ogóle to wszystko co złe pochodzi od Dekapitulekich, poza Aliją, oczywiście.

2. Przygotowania

Kiedy tylko przejdzie Merlowi poranny ból głowy istnieje dla niego tylko jeden termin dla realizacji planu porwania Aliji - najbliższy wieczór. Wpierw jednak musi udać się do domu, żeby zjeść obiad, przebrać się i okraść ojca.

Ponieważ gospoda „Cyce Roni” może już nie być dla bohaterów najbardziej gościnnym miejscem w mieście, Merl może polecić im jeszcze wysokiej klasy „Bór Deri”, który nazwę wziął od pobliskiego lasu na wschodzie lub popularny wśród mieszczan zajazd „Pod Rozbrykanym Królikiem”. Wybrane przez bohaterów miejsce stanie się miejscem kolejnego spotkania, podczas którego nastąpi ustalenie możliwie jak najdokładniejszego planu działania.

Przygotowanie porwania Aliji, będzie jednym z najważniejszych punktów scenariusza. Nie jest to sprawa prosta i wymaga nie lada przygotowań. Merl rozmyśla wprawdzie o tym już od kilku tygodni, nie jest jednak dobrym organizatorem i na wiele, zdało by się oczywistych pytań, nie zna odpowiedzi. Warto byś zwrócił uwagę na to, czego przypadkiem nie przewidział gracz, myśląc, że Merl jest przygotowany (może na przykład w ostatniej chwili pojawić się w ogrodzie pies, który zna dobrze Merla, ale na innych gości zareaguje bardzo ostro). Możesz też świadomie wprowadzić nieco zamieszania niezbyt klarownymi deklaracjami zakochanego, a przez to również i niezwykle roztrzępanego, młodzieńca.

Na trudny do rozwiązania problem Merl reaguje w pierwszej kolejności stwierdzając, że: „Miłość moja jest tak wielka, że pokona wszelkie przeszkody!” lub „Nie zajmujmy się szczegółami! Dzięki miłości wszystko się ułoży!”. Potem nie ma wiele do dodania, nawet jeśli zrozumie, że krasnolud nad murem nie przeleci.

2.1 Plan

Podczas kolejnego spotkania Merl wyposażony jest w mieśkę z 300 sztukami złota i kilkoma (4-7) rodowymi klejnotami. Nie jest jednak jeszcze chętny do dzielenia się tymi pieniędzmi.

- Przecież moglibyście mi uciec - tłumaczy. - Ale za to sfinansować wszystkie niezbędne zakupy.

Kiedy, wytłumaczywszy sobie stanowiska bohaterowie i Merl siadają przy stole, tłumaczy im, że:

- Aby dotrzeć do rezydencji Dekapitulekich i porwać Aliję należy przejść przez wysoki mur, kawałek ogrodu, a następnie ściągnąć dziewczynę z wysokiego balkonu (pierwsze piętro) i szybko uciec!

Po rozrysowaniu schematycznego planu sytuacyjnego (kijem na piasku) lub zaaranżowania go przy pomocy kufli (jako drzew), dzban (jako rezydencji) i rękawicy pancernej (jako muru), Merl jest przekonany, że są już gotowi i w pełni przygotowani do porwania. Takie detale jak gwoździe, czy liny zabezpieczające i ułatwiające przejście przez mur nawet nie przeszły mu przez myśl. O prowiancie na czas ucieczki nie warto nawet przy nim wspominać. Z pewnością o potrzebie zakupu tych rzeczy przekona go stwierdzenie, że Aliji dzięki temu będzie łatwiej, tudzież, że powinna coś jednak czasem zjeść. Dla niej Merl gotów jest, jak twierdzi, do najwyższych poświęceń.

Problemem pozostaje też kwestia ucieczki. Najlepiej (bieda krasnoludom!) zrobić to konno. Jest jeszcze jeden problem - tego żeby przyprowadzić konie Merl na pewno sam nie wymyśli.

2.2 Narzędzia

Z pewnością bieganie po targowisku w poszukiwaniu drobnych, choć niezbędnych, rzeczy nie należy do najprzyjemniejszych czynności, zwłaszcza dla dzielnych herosów, gotowych podejmować jedynie wielkie wyzwania losu. I właśnie dlatego dobrze, aby poczuli się zaatakowani wieloma drobnymi, często zabawnymi problemami. Pobytowi na targowisku warto więc poświęcić jak najwięcej czasu.

Większość niezbędnych rzeczy można oczywiście nabyć bez większych kłopotów, przy każdej warto się jednak potargować. Wszyscy kupcy podają na początku ceny trzy razy większe niż można by było oczekiwać. Mają też bardzo różne sposoby negocjacji - wyrwają włosy z bród, wypominają żonę i troje dzieci, które nie mają co jeść, dokładają w promocij miedziane zausznice lub drobne, mniej lub bardziej potrzebne przedmioty (na przykład tykwę na wodę do worka sucharów).

Zawsze warto też wprowadzić pewne dodatkowe problemy i urozmaicenia. Oto kilka propozycji:

Gwoździe (lub jakieś inne metalowe przedmioty). Nie można ich nigdzie kupić, jednak pewien kowal, zwany Obuchem, podejmuje się wykonania każdego zlecenia na wcześnie popołudnie. Kiedy bohater odwiedzi kowala ponownie, dowie się, że właśnie za chwile zajmie się robotą, że ma już wszystkie materiały i żeby dać mu jeszcze nieco czasu.

- Idź na piwko, wróć i będzie - mówi.

Kiedy bohater wraca, choćby po niezbyt długim czasie, zastaje Obuchę spitego do nieprzytomności i chrapiącego w kącie kuźni. Jedynie dokładne przeszukanie pomieszczeń i zaplecza pozwoli na odnalezienie starych, zardzewiałych gwoździ (lub czego tam potrzeba). Jeśli do poszukiwań nie dojdzie - trzeba będzie poradzić sobie w inny sposób, bez danej rzeczy.

Lina. Jest w dowolnej ilości, ale tylko w krótkich (około 2 metrów) kawałkach. Krasnolud, który nimi handluje nie ma pojęcia jak je połączyć. Ciekawe co na to gracz? Prawdopodobieństwo rozwiązania się supła może wahać się od 1-10% zależnie od tego czy wiążący je bohater posiada jakiegokolwiek związane z tym umiejętności. Oczywiście każdy supel należy sprawdzać oddzielnie.

Prowiant. Bohater kupujący jedzenie na podróż może dość łatwo zostać oszukany. Na wierzchu worka znajduje się dobre suchary, a pod nim worek z wiórami albo pod suszonym mięsem - małe ścinki skóry, wyrzucone przez jakiegoś kuśnierza. Drużyna powinna się o tym przekonać daleko od miasta, choć poszukiwania i pogoń za nieuczciwym handlarzem, też może być interesującym wątkiem pobocznym naszej przygody.

2.3 Wieczór

W końcu pora wyruszać. Merl staje się nerwowy i niecierpliwy. Pozostaje porozdzielać wszystkie rzeczy, które zakupili bohaterowie. Jeśli ktoś wspomni o wciąż jeszcze nieobecnych w pobliżu koniach (i kucach dla krasnoludów) należą mu się dodatkowe punkty doświadczenia. Merl oczywiście jest zbyt zajęty myśleniem o miłości aby zaprzętać sobie tym głowę. Jeśli gracze pomyślą o tym zawczasu, oszczędzi im to nocnych wędrówek i zakradania się wraz z Aliją, do stajni Kichamontów.

Tak czy inaczej bohaterowie i Merl stają wreszcie, lepiej lub gorzej wyekwipowani przed murem rezydencji Dekapitulech. Pora działać!

3. Porwanie

Z pewnością pokonywanie murów nie jest szczególnym wyzwaniem dla doświadczonych poszukiwaczy przygód, warto jednak byś w tym momencie zwrócił uwagę na pomysłowość, zorganizowanie i odpowiednie wykorzystanie przez bohaterów ich umiejętności. Część związane z porwaniem Aliji z balkonu natomiast jest niemal całkowicie w rękach graczy.

3.1 Ogrodzenie

W zasadzie każdy średniego wzrostu człowiek lekko podskakując sięgnie szczytu muru rezydencji Dekapitulech. Merl zaś ma specjalnie upatrzone miejsce do wspinaczki, obok jednego ze słupów. Ukruszone są tutaj trzy cegły. Chłopak z wprawą wchodzi po nich na szczyt muru. Oczywiście, ze względu na kłopoty ze ściąganiem Aliji na ziemię, bohaterowie tak czy inaczej będą musieli do niego dołączyć.

Wewnątrz ogrodu uważać należy na niektóre rośliny. Oprócz żywokostu (podręcznik) można tu spotkać przynajmniej dwie nowe, przywiezione z egzotycznych krajów. Chodzi o rosnący na skalniaku wijak oraz niewielkie wyrwidąbki.

Wijak jest naziemną, a raczej naskalną, krzewopodobną rośliną iglastą, występującą w wysokich partiach gór Kisleva. Jest on bardzo klujący, a wewnątrz grubych igiełek ma system naczyń, które umożliwiają mu wsysanie i magazynowanie dużej ilości wody (albo innej cieczy, na przykład krwi). Wijak kieruje swe igły w stronę najbliższego źródła ciepła, a dotykając go, próbuje przebić. Zawsze wbije się w ludzką skórę, ale na przebicie skórzanej zbroi ma tylko 15 % szans. Jeśli igła wijaka wbije się w kogoś - zabiera 1 punkt żywotności w ciągu tury.

Wyrwidąbki natomiast to rośliny wyhodowane specjalnie dla ochrony świątyń położonych w pobliżu ziem Chaosu. Mają wygląd niedużych drzew, podobnych do dębów ale ich gałęzie oplatają się dookoła wszystkiego co je dotyka. Jeśli ktoś poczuwszy to nie zdąży w porę odskoczyć (test na Inicjatywę) poczuje jak gałęzie zaciskają się i próbują miażdżyć jego nogę lub nawet, w przypadku krasnoludów i halflingów, zaciskają się wokół szyi. Wyrwidąbki poza kłopotami z poruszaniem nie są w stanie zrobić krzywdy człowiekowi czy elfo-

wi, a i krasnolud czy halfling przy udanym teście na siłę może odciągnąć oplatający się wokół szyi konar. Kolejny test wykonywany jest z karą (-10) trzeci (-20), a potem niestety, ale postać traci przytomność, tracąc punkt żywotności w ciągu każdej następnej minuty bez pomocy. Nic dziwnego, że gobliny, a zwłaszcza skaveni mają z nimi niemały problem.

Nowe, wymyslane przez Ciebie, złośliwe i utrudniające życie odmiany roślin są również mile widziane. W ogrodzie mieszkają też mrówki, a więc jeśli ktoś zbyt długo stoi bez ruchu w jednym miejscu, trzymając napiętą linę, od której zależy powodzenie całej misji... Cóż pozbywanie się zbroi w takiej chwili nie będzie najłatwiejsze, a nieudany test na Opanowanie może skończyć się niemałym hałasem.

3.2 Balkon

Przez dłuższą chwilę Merl daje Aliji tajne znaki. Dopiero gdy wychodzi (urodę ma dość przeciętną) okazuje się, że nic nie wie o planach ukochanego. Dopytuje się też kim są bohaterowie. Merl sprawnie wspina się na balkon po wystających ceglach, gzysach i płataninie bluszczu. Rozmawiają cicho, widząc jednak jak dziewczyna kilka razy tupie nogą.

W końcu Merl schodzi na ziemię i relacjonuje, że pomysł schodzenia po linie jest dla Aliji niewykonalny.

Powstał więc problem, który pozwólmy rozwiązać graczom. Nie powinniśmy się szczególnie przejmować ich koncepcjami, zadając tylko odpowiednie testy. Zadanie nie jest chyba wyjątkowo trudne, choć lekko może je uprzykrzyć marudny charakter porwanej, gotowej rozmyślić się na trzecim stopniu sznurowej drabinki. Tak czy inaczej pomysł jak ściągnąć Aliję na ziemię i jego wykonanie powinno zaowocować dodatkowymi punktami doświadczenia dla najbardziej praktycznego bohatera. Jeśli komuś na przykład uda się namówić dziewczynę na skok na trampolinę z prześcieradeł (na pewno się podrą), powinien mieć co najmniej 50 dodatkowych punktów!

No i pozostaje jeszcze tylko podobny kłopot z przejściem Aliji przez mur...

Oczywiście w przypadku nadmiernego hałasu nastąpi zmiana tytułu przygody na „Wielka Jatką W Ogrodzie Dekapitulech” i wszystko potoczy się mniej więcej tak jak przewidywał to punkt 1.2. Powodzenia!

3.3 W drodze

Założmy jednak, że nie ważne jak długo trwały próby i starania Merla i drużyny - ich pierwszy cel został wreszcie osiągnięty - Alija została uprowadzona! Tak więc: „Na koni!”. Jeśli konie są w pobliżu.

Jeśli nie - drużynę czeka jeszcze wspomniana nocna wędrówka przez całe miasto, aż do stajni Kichamontów. Merl wciąż posiada również pewien zapas gotówki, może więc zakupić jakieś habety za ich trzykrotną wartość od niewyspanego gospodarza w dowolnej zagrodzie po drodze. Oczywiście sam na to nie wpadnie i nie będą to szczególnie ręczne rumaki, ale zawsze to jakieś wyjście. Pozostaje też kolejna kwestia, której Merl wcześniej nie rozstrzygał - w którą uciec stronę?

4. Pościg

Nie wdając się w zbędne mapki i rozważania założmy, że w jedną stronę droga wiedzie przez las, pola i kilka pagórków (na których mieści się stare cmentarzysko), a potem do kolejnego lasu, tym razem większego; w drugim zaś kierunku

bohaterowie ruszą przez pola i wzgórza wisielców wprost do lasu.

4.1 Las, pola i nekromanta

Ogólna zasada panująca w tym fragmencie scenariusza jest taka, że w każdym z tych miejsc bohaterowie mają kogoś w czymś przeszkodzić, za co ten ktoś będzie ich następnie gonić, a następnego dnia o świcie dojdzie do wielkiej konfrontacji w postaci Bitwy Pięciu Armii. Nie uprzedzamy jednak faktów...

W lesie rozpędzona banda (czyli Merl i nasi dzielni bohaterowie) przeszkodzi w nocnym polowaniu Tajnego Bractwa Leśnych Elfów Polujących Tylko Nocą (albo, żeby było mniej absurdalnie - nie jest to Tajne Bractwo, ale chodzi o Wielkie Święto i koniecznie tej nocy elfy muszą upolować wielkiego dzika, w czym przeszkodzą im bohaterowie).

Na polach chłopci właśnie kończą budowę kanałów nawadniających. W tym celu na jednym z mostów wybudowali tamę. Jest to doskonałe miejsce na postój i napojenie koni, a że przez przypadek któryś koń kopnie dźwignię otwierającą tamę, zresztą może to zrobić (przez przypadek lub z ciekawości) sam Merl lub któryś z członków drużyny, to w efekcie wszystko zostanie zalane. Pochowani w krzakach chłopscy strażnicy dokładnie widzą kto i co tutaj robi, więc przez cały następny dzień i noc trwać będzie nagonka na obcych wandali.

Na cmentarzu lub wzgórzu wisielców (zależnie od wybranej drogi) przeprowadzany jest właśnie Tajemny Rytuał. Bohaterowie nie mogą jednak wiedzieć, że droga przechodzi przez sam środek wielkiego znaku Slaanesha wyrysowanego na całym pagórku. Ich przejazd zrujnuje całą misterną konstrukcję i nadzieje lokalnego Nekromanty - Matjasa na wskrzeszenie poległego tu trzy lata temu oddziału krasnoludów. Oczywiście Matijas, jedyna osoba znajdująca się na wzgórzu (chodzi w kółko z kadzidłem) bardzo się zdenerwuje i obrzuci ich przekleństwami, kto by go tam jednak słuchał!

Wszystkie te wydarzenia możesz przedstawić albo w formie szybkich przygód, nadających tempo całonocnej ucieczce, albo nieco je rozbudować i delektować się nimi wraz z graczami przez cały następny dzień podróży.

4.2 Rusza pościg

W czasie gdy bohaterowie przeżywają swe kolejne przygody pościg już trwa. Pierwsi wyruszają Kichamontowie. Ojciec Merla o kradzieży koni dowiaduje się jeszcze przed świtem. Natychmiast zwołuje grupę pościgową, pod dowództwem Astora Ratso, która ma za wszelką cenę nie dopuścić do zawarcia małżeństwa Merla z Aliją i przyprowadzić skruszonego syna z powrotem do rezydencji.

Dekapitleti o nieobecności swej latorośli dowiadują się kilka godzin później, kiedy nie pojawia się na śniadaniu. Grupa bojowa wysłana przez ojca Aliję jest silniejsza i oprócz wymienionych zadań ma jeszcze rozplatać czaszkę Merlowi.

4.3 Zagubiony Merl

Wieczór. Dzień nieustającej jazdy musi się wreszcie skończyć. Alija jest senna, zmęczona i boli ją wszystko, a zwłaszcza pupa. Nasi dzielni bohaterowie jechali przecież galopem przez pół nocy i prawie cały dzień (ostatnie kilka godzin traktem przez las). takie niewygody każdemu dają się bardzo silnie odczuć. Teraz dopiero Merl zaczyna się poważnie zastanawiać gdzie tu można znaleźć Świątynię. Kiedy się do

tego przyznaje Alija robi mu kilkuminutową „scenę”, tłumacząc jemu i sobie, że jest nieudacznikiem, że niczego nie zaplanował, tylko myślał jak ją wykorzystać i zostawić, a nie o prawdziwym małżeństwie. Opowiada też jak jej było dobrze w domu i co by teraz tam robiła.

Może w końcu ktoś się zreflektuje, że dobrze byłoby wyruszyć w dalszą drogę?

Merl próbuje teraz zrekompensować niepowodzenia i kieruje wyprawą, dzięki czemu późnym wieczorem zamiast do Świątyni, o której młodzieniec niegdyś słyszał, że jest w pobliżu, trafiają na otoczoną gęstym lasem, lecz dość dużą polankę. Merl postanawia rozbić obóz w jej południowym krańcu.

Całkiem przypadkiem rosną tu zioła wydzielające nocą bardzo intensywnie zapach i substancję usypiającą...

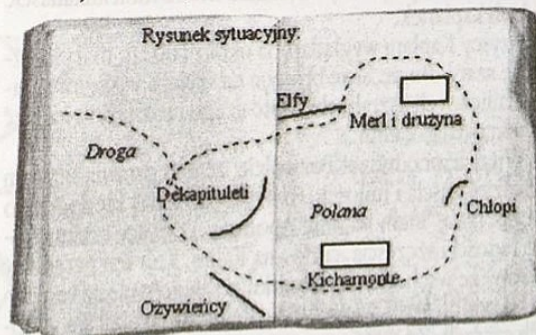
4.4 Spotkanie

Pewne jest, więc że noc wszyscy potencjalni strażnicy prześpią bardzo dobrze. Poranek przynosi im pewną niespodziankę. Kiedy więc nasza dzielna drużyna budzi się na niewygodnym gruncie, a pierwsze co widzą to ustawione w rzędzie chrapy koni, należących do żołnierzy najemnych rodu Kichamontów, których dowódcę Merl wita niepewnym ruchem dłoni. Żołnierze, jest ich dwudziestu i dowódca, nie zachowują się agresywnie, choć są całkowicie uzbrojeni i gotowi do sformowania szyku. Widać też na ich twarzach pewne zmęczenie. Większość zajmuje się jedzeniem.

Ich dowódca, Astor Ratso, uczestnik ponad dwudziestu dużych bitew i wyjątkowy wojownik, wysłał do Merla posła, z wezwaniem na osobistą rozmowę, która ma odbyć się jak tylko Merl uzna, że jest gotów.

Zanim jednak wszyscy bohaterowie zdążą się obudzić i cokolwiek przedyskutować, na skaju polany pojawia się ciężka konnica Dekapitletich (30 żołnierzy). Myśląc, że Astor i Merl działają razem, dowódca Dekapitletich każe formować szyk i przygotować się do ataku. Nie obywa się przy tym bez wzajemnych wyzwisk pomiędzy armiami obu rodów.

Zanim jednak dojdzie do starcia ściana lasu, przy której wojska szykują się do walki, zaczyna się kołysać i wychodzi z niej oddział ożywieńców, kierowany przez znajomego ze wzgórza (lub starego cmentarza) Nekromantę. Z drugiej strony polany, blisko Merla i Drużyny pojawiają się niezadowoleni rolnicy, a bitwę pomiędzy wszystkimi armiami naraz rozpoczynają strzały leśnych elfów. Jeśli chodzi o bitwy, to nie mają one podobnych zasad, co przy polowaniu - toczą je zarówno w dzień jak i w nocy.



4.5 Bitwa Pięciu Armii

Dla losów naszych herosów i scenariusza nie ma najmniejszego znaczenia kto zwycięży lub zdobędzie przewagę na polu bitwy. Z całej tej rzezi mają wyjść z życiem przynajmniej

niedobitki rodu Dekapitulech (wystarczy jeśli będą to choćby skromne niedobitki w postaci 3 pieszych uciekinierów).

Aby opis był jednak pełen, oto proponowany opis przebiegu bitwy.

Pierwsze natarcie - chłopci od razu ruszają w stronę bohaterów (bo najbliższe), Kichamontowie na Dekapitulech, a Nekromanta, który nie lubi moźnych tego świata, a prócz tego właśnie znalazł się między ich armiami, wysła swych ożywieńców, żeby dobijali wszystkich tych, którzy pospadają z koni. Elfy strzelają w ożywieńców i próbują ich zaatakować. Oczywiście często chybiają trafiając zarówno Dekapitulech jak i Kichamontów.

W takim jednak przypadku to Dekapitulech wyda się, że są wciągnięci w zasadzkę i atakowani z kilku stron. Nie wykluczone więc, że spróbują zrobić przegrupowanie i zaatakować pozycje elfów przynajmniej częścią swoich sił. Ożywieńcy w tym czasie ledwo umykają spod końskich kopyt i biegną w stronę chłopów walczących z bohaterami. Kichamontowie, którym przegrupowanie Dekapitulech wydaje się ostatecznym nad nimi zwycięstwem, ruszają pościg za ożywieńcami. Siłą rzeczy uderzają również i na chłopów. Ci zaś nie odróżniają emblematów poszczególnych rodów, atakują także Dekapitulech...

A w końcowej fazie bitwy każdy rozsądny wojownik po prostu stara się nie dać się zabić. Albo ucieka.

Miejmy nadzieję, że gracze, pomimo heroicznych dusz, wykażą się odrobina rozsądku i ochraniając Merla i Aliję, szybko opuszczają pole bitwy. Jedynym plusem tej zabawy jest to, że od tej pory mogą wspominać, że uczestniczyli w prawdziwej Bitwie Pięciu Armii.

I chwała im za to!

5. Do Świątyni!

To, że w czasie podróży Alija okazała się daleka od ideału i Merl w zasadzie ma jej dosyć - nie zmienia jego postanowień. Mają znaleźć Świątynię i już! Obowiązki względem miłości, choćby złudnej i bezpodstawnej są u niego zawsze na pierwszym miejscu. Nie trzeba też długo czekać, bowiem przedzierając się przez krzaki (innej drogi z pola bitwy raczej nie ma) i wysłuchując łkań, narzekań i krzyków Aliji bohaterowie wychodzą wprost na gmach Starej Świątyni.

5.1 Podupadły kult

Na ogromnych schodach siedzi trzech kapłanów, wyglądających jak starzy hippisi i palą święte zioła, wspominając czasy świetności Świątyni, kiedy mieszkało wraz z nimi kilkanaście młodych kapłanek.

Wszyscy Kapłani wyglądają na około 100 lat, mają śnieżnobiałe szaty, długie, siwe brody, a na szyjach wiszą im amulety o fallicznych kształtach. A oto czego można dowiedzieć się rozmawiając z nimi:

- Witajcie przybyście! Pozwólcie, że przedstawię się wam Kapłani szczęścia i miłości. To najstarszy z nas Hedocyż, to Narollo, ja zaś mam na imię Aponista. Wszyscy czcimy bóstwo radości i szczęścia, cudowną Kalifę. Kult ten przybył w te strony ze wschodu na początku zeszłego stulecia i na początku podbił serca wielu ludzi, ale nie sprawdził się w nowych czasach. Za dużo teraz przemocy i okrucieństwa, żeby kogokolwiek namawiać na wyznawanie drogi powszechnego szczęścia i miłości.

- Więc nawet nie próbujemy - dodaje Hedocyż.

No, ale na z pobłogosławieniem małżeństwa zawartego z miłości i oddania zgodzą się bez wahania. Merl i Alija tymczasem znowu zaczynają się kłócić, tym razem o to czy Alija musi mieć białą suknię i drogę pod ołtarz wyścielaną różami i skąd to wziąć.

Kapłani uśmiechają się między sobą i stwierdzają, że nie ma najmniejszego problemu, bo wszystko jest na stanie Świątyni, tylko trzeba to porozkładać. Herosi są więc znowu zatrudniani do zajęcia dalekiego od ich powołania (tym razem Merl proponuje wypłacenie zaliczek) czyli do przystrojenia Świątyni.

Sam zdecyduj ile czasu jako Mistrz Gry chcesz poświęcić zabawie w wystrój, zapewnię tylko, że przy odpowiedniej ekipie i nastroju jednodniowa sesja pełna komicznych wydarzeń minie szybko jak pstryknięcie palcami.

5.2 Przerwana ceremonia

Jest w końcu Świątynia, kapłan i oboje zainteresowani. W sytuacji naszych bohaterów nie można chyba chcieć niczego więcej. Alija z Merlem idą po kostki w płatkach róż, a drużyna wykrzykuje hasła na cześć młodej pary (Narollo podnosi do góry wielkie tablice, a wszyscy bohaterowie czytają i skandują). Na przykład: „Najważniejsza jest Miłość, więc się kochajcie!”, „Niech Wasz związek trwa i trwa przez sto lat!” albo „Sto lat niech się młodzi parzą!” i tym podobne. Alija i Merl stają wreszcie przed kapłanem i zaczyna zadawać odwieczne pytania.

- Czy nie ma tu nikogo, kto wiedziałby o jakiegokolwiek przeszkodzie małżeńskiej, takiej jak pokrewieństwo, pozostawanie przez narzeczonych w innym związku małżeńskim albo przymus? Jeśli nie to pytam ciebie Alijo Dekapituleti czy chcesz poślubić obecnego tu Merla Kichamonte?

I w tym momencie okazuje się, że jednak nie tak łatwo umknąć pościgowi.

Niezwykle miła ceremonia zaślubin zostaje jednak przerwana atakiem niedobitków armii Dekapitulech, którzy właśnie dochodzą pod schody Świątyni, co nie wróży niczego dobrego...

Dobrze jeśli któryś z graczy stoi na czatach, wtedy bowiem istnieje szansa na happy end całej przygody. Strażnik dostrzeże wówczas wyłaniający się z lasu oddział jeszcze poza terenem Świątyni. Oczywiście rozpoznanie znaków rodowych przybyszy nie jest dla nikogo szczególnym problemem. Jest ich zaledwie kilku (3 - 7 - sam zdecyduj), poobijanych i bardzo zmęczonych. Wszystkie testy robią z karą (-10). Są to ostatni spośród wysłanych w pościg żołnierzy tego rodu, którzy uszli z bitwy.

Jeśli więc Strażnik zawiadomi wszystkich o intruzach Narollo bezzwłocznie opowie im o Kłątwie. Jeśli nie Dekapituleti stają w drzwiach Świątyni, a jeden z nich woła groźnych głosem:

- Stop!

Przerażenie w oczach kapłanów jest ogromne.

- O cholera... - powie Hedocyż.

- Kłątwa? - spyta Narollo.

- Ano, kłątwa. - odpowie Aponista.

Zakochani, których bohaterowie właściwie wciąż jeszcze powinni bronić, nie mają ochoty odejść od kapłana bez błogosławieństwa, gdyż jest to chyba ich jedyna, może i ostatnia szansa.

- No to kończymy, szybko! - Hedocyż szybciej zadaje pytania, Narollo podchodzi do bohaterów, Aponista zaś pakuje najcenniejsze rzeczy z ołtarza.

5.3 Kłątwa

Narollo powstrzymuje bohaterów od walki i krzyczy:

- Nie przelewajcie krwi! W tej Świątyni nie może zostać przelana krew!

Jeśli jednak bohaterowie mają powstrzymać żołnierzy Dekapitulech to chyba musi dojść do walki. Jeden z nich jest już blisko Merla i ma zamiar... ściąć mu głowę. Ponieważ nikt nie jest jeszcze świadomy ciężącej nad tym miejscem klątwy, zawsze bywa intrygujące czy ktokolwiek posłucha dobrych rad kapłana.

Stara przepowiednia mówi bowiem:

„Jeśli choćby kropla krwi spadnie na posadzkę Świątyni Kalify lub na jej święty ołtarz Świątynia taka jest zbezczeszczona i musi zapaść się pod ziemię.” Dodajmy, że związane jest to z dawną klątwą kilku innych Kapłanów, wyznających innych Bogów.

Jeśli bohaterowie nie posłuchają kapłana i nie znajdą sposobu na bezkrwawe obezwładnienie napastników to bohaterów i żołnierzy Dekapitulech z pewnością zaskoczy gdy mury zaczną się trząść, ziemia rozstępować, a sufit walić.

Oczywiście pora uciekać.

W gruzach zginą żołnierze Dekapitulech, a także młodzi kochankowie i kapłan Hedocy, choć na pocieszenie w momencie walenia się ścian da się słyszeć zdanie: „Ogłaszam was mężem i żoooonąaaa!”

Misja naszych dzielnych bohaterów została więc spełniona. I tak jak zostało to zapowiedziane, najprawdopodobniej nie będą mieli od kogo domagać się zapłaty.

Aponista nie wygląda na załamane, a co zaskakujące jak na 90-cio latka potrafi też szybko biegać.

- Piękny koniec - mówi, po czym częstuje wszystkich świętym ziele, które odpręża, pozwala odejść troskom i sprzyja rozwijaniu szczęścia i miłości.

Chciałbym w tym momencie dodać, że sam nie używam żadnych narkotyków i nikomu ich nie polecam, bo to gówno - Autor.

5.4 Happy end?

Nie można wykluczyć, że pomimo pewnego pesymizmu wynikającego z doświadczeń wielu sesji, gracze dadzą się przekonać do bezkrwawego załatwienia całej sprawy, ratując tym samym siebie, Merla, Aliję i ostatnich żołnierzy Dekapitule-

tich, który zmienia się w Dobrych Ludzi, bo ktoś im uratował życie.

W takiej wersji czekają nas jeszcze wymówki Aliji dotyczące podartej sukni (żołnierz Dekapitulech nadepnął na nią żelaznym butem), tego, że nie tak sobie wyobrażała najpiękniejszy dzień swego życia i tym podobne. Dopiero kiedy za przewodnictwem kapłanów młodzi udają się specjalnie przygotowanej i wysprzątanej części Świątyni, w której uzyskują porady dotyczące tego, jak zadbać o przedłużenie rodu oraz o ogólną radość i szczęście partnera - stają się odmienionymi ludźmi.

W drodze powrotnej do miasta (wracają wszyscy którzy przeżyli, a więc i kapłani) bohaterowie odnajdują jeszcze Astora Ratso z resztkami oddziału, nawróconego Nekromantę, chłopów odbudowujących tamę elfy, które wreszcie zapolowały we właściwy sposób.

Rody Dekapitulech i Kichamontów muszą się w końcu pogodzić z małżeństwem, a potem godzą się też między sobą. Rozpoczyna się wielki festyn, który trwa i trwa i trwa... A z tym obiecany złotem, to po festynie za dużo go już nie będzie, ale rozmaitych podarków od Dekapitulech i Kichamontów nasi dzielni herosi z pewnością nie będą mogli unieść (jak na przykład konia).

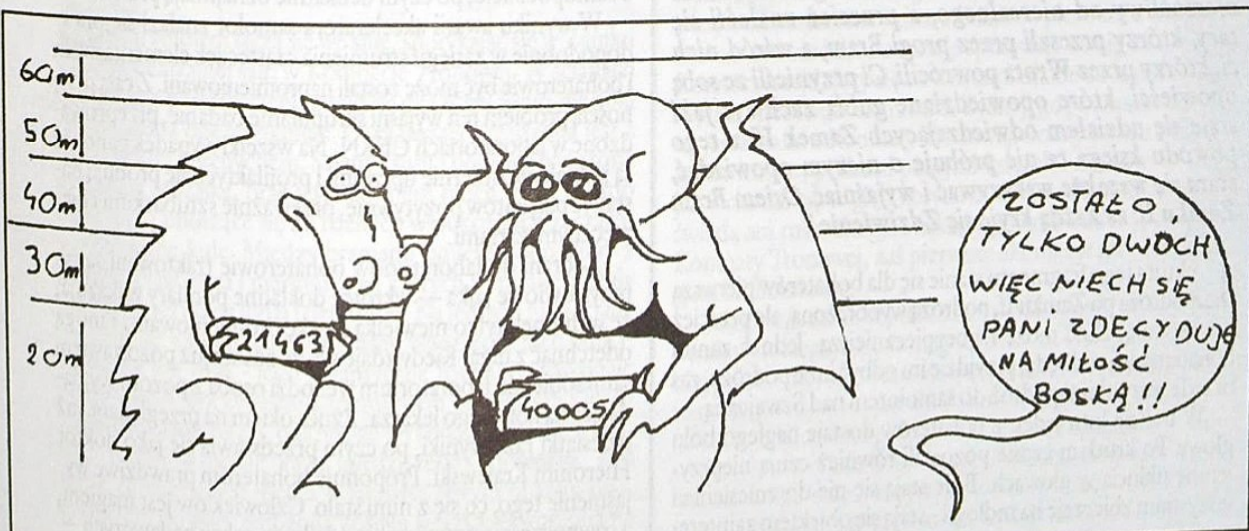
Kapłani Hedocy, Narollo i Aponista zostaną natomiast w mieście miejsce i pieniądze na wybudowanie nowej Świątyni, a kult Kalify powróci do życia i odmieni oblicze świata.

A wszystko, jeszcze raz podkreślmy, tylko dlatego, że naszym herosom udało się powstrzymać rozlew krwi w Świątyni i przysłużyć się miłości.

Epilog

Tymczasem już chyba nikt nie zwróci uwagi, a także i zapatrzeni w siebie zakochani nie dostrzegą jak i kiedy nasza dzielna drużyna wojowników wyruszy w swą dalszą podróż... do kolejnej przygody!

Bez względu na to, do którego doszłicie zakończenia, wielkie dzięki wszystkim, którzy poprowadzili i zagrali w tę przygodę!



Osiem Bram Zamku If

material do SM: MAG

Marcin Blacha



"Powiedają — choć tylko Allah jest wszechwiedzący i najმედრszy, wszechpotężny i pełen świetności — że nie narodził się jeszcze człowiek, który przemierzyłby wszystkie korytarze Zamku If, a spośród narodzonych niewiele jest takich, którzy odnalazłszy wrota pałacu nie westchnęliby i nie zadumaliby się nad bogactwem tego, co nie istnieje inaczej jak we śnie. Osiem bram Zamku If: za każdą kryje się Tajemnica. Szerokie jak paszcza morskiego potwora, ornamentowane cennymi metalami i marzeniem odrzwia odgradzają świat niemożliwy od nierealnego, a przecież znaleźli się tacy, którzy przeszli przez progi Bram, a wśród nich ci, którzy przez Wrota powrócili. Ci przynieśli ze sobą opowieści, które opowiedziane gubią zachwyt jak stają się udziałem odwiedzających Zamek If; z tego powodu księga ta nie próbuje o niczym opowiadać, stara się wskazywać i wyjaśniać. Osiem Bram Zamku If: za każdą kryje się Zdziwienie."

Lektura tego fragmentu stanie się dla bohaterów pierwszą podróżą po Zamku If, podróżą wyobrażoną, ale przecież nie ostatnią, choć może najbezpieczniejszą. Jednak zanim bohaterowie ją odbędą, przyjdzie im odbyć inne podróże, zaś przede wszystkimi podróż do samolotu nad Szwajcarią.

W trakcie lotu jeden z bohaterów dostaje nagłego bólu głowy. Po krótkim czasie pozostali również czują nieprzyjemne ukłucia w głowach. Bóle stają się nie do zniesienia i wszystkim zbiera się na mdłości — stają się obiektem zaintere-

sowania załogi samolotu i współpasażerów. Obecny na pokładzie lekarz podejrzewa zatrucie i kapitan zarządza przymusowe lądowanie.

Na lotnisku w Genewie czekają już ambulanse i troskliwi medycy. W drodze do szpitala dolegliwości znikają jednak jak ręką odjął. Mimo wszystko bohaterowie zostają zatrzymani na obserwację i jak się okazuje nie na darmo. Następnego dnia rano, tuż przed opuszczeniem szpitala, w sali pojawiają się dwaj urzędowo poważni panowie. Grzecznie pytają o samopoczucie, po czym delikatnie oznajmniają prawdę.

W wyniku awarii akceleratora samolot znalazł się prawdopodobnie w zasięgu strumienia cząsteczek elementarnych i bohaterowie być może zostali napromieniowani. Z całą pewnością problem ten wyjaśni skrupulatne badanie, przeprowadzone w laboratoriach CERN. Na wszelki wypadek panowie są jednak niezmiernie uprzejmi i profilaktycznie próbują nastawić pacjentów pozytywnie, przeważnie sztubackimi i niezręcznymi żartami.

Zabrani do laboratoriów bohaterowie traktowani są jak przysłowiowe jajka — wkrótce dokładne pomiary wskazują, że wchłonęli tylko niewielką dawkę promieniowania i mogą odetchnąć z ulgą. Kiedy zdaje się, że zostali już pozostawieni sami sobie, do laboratorium wchodzi osoba z pozoru wyglądająca na kolejnego lekarza. Rzuca okiem na przeglądane już dziesiątki razy wyniki, po czym przedstawia się jako doktor Hieronim Krajewski. Proponuje bohaterom prawdziwe wyjaśnienie tego, co się z nimi stało. Człowiek ów jest magiem, a równocześnie pracownikiem jednej z sekcji badawczych — tej, o której informacji nie znajdzie się w żadnym prospekcie.

Zmuszony jest wprowadzić bohaterów w część swoich sekretów, ponieważ niezbędna jest mu ich pomoc, udzielona świadomie, przy znajomości wszystkich faktów.

W nocy nad Genewą rozbił się anioł. Posłaniec dosyć niezwykle, nawet jeżeli uwzględni się fakt, że anioły z definicji są istotami niezwykle. Anioł składał się z tego, z czego zazwyczaj składają się anioły: z detektora celu, z czarnej skrzynki zawierającej powierzone mu informacje i jednostki samodestrukcji, która uruchamia się, gdy posłaniec zostaje przekazane — mówiąc te słowa doktor Krajewski wyłącza zabezpieczenie przeciwpożarowe i zapala papierosa, po czym kontynuuje.

Doświadczenia CERN z wysokimi energiami i magią przekłamały odczyty anioła i ten roztrzaskał się w górach, wcześniej wszakże wyemitował moduły ratunkowe z kompletnym kodem wiadomości. Poszczególne egzemplarze modułów odnalazły na całe szczęście przebudzone awatary i dopisały się do ich wzorców, jak wirusy. Nosicie w sobie aspekty anioła — mówi Krajewski — nie wiadomo jak to może na was wpłynąć, dla tego trzeba je wyłuskać.

Szkopuł w tym, że nie wiadomo skąd duch się wziął i co zawierał. Prawdopodobnie został wywołany przez eksperyment z innego miejsca lub nawet innego czasu. Skanery śledzące jego kurs z dużą dozą błędów są w stanie określić dokąd zmierzał, ale to wymaga czasu. Czasochłonne może okazać się również grzebanie w awatach bohaterów, a nawet jeśli zgodzą się oni na badania, wykonać je należy w miejscu odpowiednio do badań przygotowanym. Miejscem takim jest jeden z wielkich ośrodków Technokracji, umiejscowiony pod Paryżem.

Doktor Krajewski nie ukrywa, że jest Inżynierem Próżni. Zdaje sobie sprawę, że bohaterowie mogą obawiać się o swoje bezpieczeństwo, z tego powodu proponuje by bohaterowie wyznaczyli kilka osób spośród Przebudzonych, mężów zaufania, którzy dbali by o nich podczas zabiegu i patrzyli lekarzom dusz na ręce.

Nie pozwolimy graczom by odpowiedzieli. Szybko nastąpi nawrót choroby i powrócą silne bóle, promieniujące z głowy, wzdłuż nerwów, po całym ciele. Cierpienie doprowadzi do utraty przytomności.

Skażeni aniołem łączą się we śnie, spotykając się w Zamku If, w centralnej sali; w Komnacie Tronowej. W ścianach ogromnego pomieszczenia znajduje się Osiem Bram, ale póki co pozostaną one zamknięte. Okrągła sala urządzona jest z bizantyjskim przepychem. Ściany i sufit i podłoga wyłożone są drobną mozaiką, brak jest natomiast okien. Białe światło zapewniają unoszące się na różnych wysokościach zaczarowane szklane kule. Między bramami umieszczono słupy z granitu, piaskowca i marmuru, na których wypisane zostały zaklęcia w językach ludzi i demonów. Na jednym łuku ściany znajdują się wspomniane już bramy. Naprzeciw nich umiejscowiony jest tron - jego gigantyczne rozmiary doskonale wpisują się w poczyniony z rozmachem projekt sali i jeżeli ktoś zbada tron bliżej, odkryje że wykonany został z wielu, wielu rodzajów metali: brązu, miedzi, żelaza, mosiądzu... być może ze wszystkich metali świata! Na lewym oparciu ręki, grzbietem do góry, założona została książka, otworzona na przytoczonym na początku tekstu fragmencie. Póki co pozo-

stałe karty są białe, ale jeżeli któremuś z bohaterów przyjdzie do głowy by zajrzeć do niej nieco później, spostrzeże, że wszystkie wydarzenia będące jego udziałem zapisują się same na jej kartach. Kiedy bohaterowie porozglądają się już do syta, wróci im przytomność, ale przygoda z Zamkiem If jeszcze się nie kończy.

Przebudzenie następuje pod Paryżem. W miejscu, o którym wspominał doktor Krajewski. Jako że stan bohaterów jest niestabilny, wszystkie konieczne decyzje zostały podjęte bez ich zgody, ale telefon czeka i zaprosić mogą do ośrodka niemal każdego maga. Wszystkim, którzy nie znajdują się na czarnej liście (kliniczne przypadki wrogości wobec Matki Unii) i wszystkim, którzy wyrażą zgodę na przybycie, zapewniona zostanie nietykalność. Nasi magowie zostali już podłączeni do skomplikowanej aparatury utrzymującej ich przy świadomości i życiu. Długie kable zwisające z sufitu wprowadzone zostały w różne zakamarki ich ciał. Rozłokowane na obręczach wirującego z wolna stołu z pacjentami pompy i pompki tłoczą w nich jedne płyny i wypompowują inne. Nie ma mowy o opuszczeniu tego miejsca - mocne pasy trzymają ciała przy stole. Na domiar złego kod anioła dosyć skutecznie tłumi kontakty z awatarami. Wszelkie próby posłużenia się magią traktowane są tak, jakby bohaterowie posiadali Arete i Awatara na poziomie jeden. W razie wyjątkowo desperackich prób wyzwolenia się spod opieki maszynierii, czujna aparatura aplikuje dożylnie środki oszałamiające.

Przedstawienie czas zacząć. Ludzie w białych fartuchach zgromadzili się, a sufit zaczyna wirować w kierunku przeciwnym niż stół operacyjny. Jeżeli obecny jest ktoś z Tradycji, nie uczyni nic, co mogłoby zagrozić zdrowiu bohaterów, czyli nie przerwie zabiegu, ani nie będzie weń ingerował. Jeżeli delikwent zadaje zbyt dużo pytań, lub próbuje protestować, zostanie pouczone o obowiązkach i prawach gościa, a jeżeli będzie się naprzykrzał, zostanie wyproszony. Magowie i asysta rozpoczynają procedurę, której bohaterowie nie zobaczą.

PIERWSZA BRAMA ZAMKU IF

Po pojawieniu się w Zamku If magowie odzyskują wszystkie właściwe im umiejętności i będzie tak z każdym nowym powrotem. Anioł ogranicza ich tylko w świecie rzeczywistym. Tymczasem jedna z bram — pierwsza z prawej — została otworzona. Pozostaje sprawdzić co się za nią kryje. Korytarz znajdujący się za wrotami niknie za łagodnym zakretem i gubi się w ciemności. Tylko jego początek oświetlony jest kulami z Komnaty Tronowej. Ściany tunelu szczelnie zastawione są półkami pełnymi książek i zwojów. W miarę jak wchodzi się w głąb korytarza oczywiste staje się, że bez światła ani rusz. Kolejne zakręty płynnie oddalają grupę od Komnaty Tronowej, zaś pierwszy akt magii sprowadza magom bibliotekarza.

Jesteście ludźmi, czy dżinami? — tak brzmią pierwsze słowa niewysokiego, zasuszonego staruszka. Dziadek najwyraźniej pojęcia nie ma o otaczającym go świecie i wszelkie próby rozmowy o czym innym niż Zamek If spełzną na niczym. A i o zamku bibliotekarz pojęcia ma nikt. Jest ogromny — mówi — podobno z ośmiu bram wychodzących z Komnaty Tronowej odchodzi osiem korytarzy, a każdy z nich rozdziela się potem na osiem, które to osiem wydaje kolejne osiem... Po-

dobno niektóre są wspólne, ale ja się nigdy nie zapuszczam z dala od biblioteki, bo tu jest moje miejsce.

Na pytania o pana zamku lub historię budowli - na wszystkie pytania niezwiązane z tematem biblioteki - starzec odpowiada tylko wzruszeniem ramion i mówi, że zawsze tak było: Zamek If stał zawsze w przeszłości, i stał będzie zawsze w przyszłości. Pan Zamku nigdy go osobiście nie zaszczylił, ale czasem przechodzą przez bibliotekę mieszkańcy budowli, lub odwiedzający ją podróżni, przynoszący wieści z dalekiego świata. Słudzy proszą czasem o książki dla siebie, innych sług, lub haremu. Czasem dla Pana Zamku. Niektórzy przynoszą nowe książki: wówczas trzeba je sklasyfikować i pokatalogować. Bibliotekarz samemu spisuje też różne historie, uzupełniając zbiory.

Zapytany o anioła bibliotekarz ożywi się wyraźnie i okaże się, że nie jest taki niedoinformowany, jak mogło by się здаwać. Szelmowski uśmiech na jego twarzy zdradza jednak, że informacje na ten temat muszą zostać kupione. Dziadek wyciąga z jednego z regałůw papier i inkaust, oferując bohaterom transakcję: opowieść za opowieść.

Gracze, o ile chcą się dowiedzieć czegoś istotnego, muszą opowiedzieć własne historie. Jeżeli jesteś narratorem przyjaznym użytkownikom, uprzedź ich przed sesją, by coś sobie przygotowali. O wiele bardziej interesująca wszakże może się okazać spontaniczna opowieść, chociaż bibliotekarza nie zadowoli byle co. Historie graczy mogą być najdziwniejsze, muszą być jednak opowiedziane tak, by zaciekawiały. Co szczególnie - dziadek zdaje się nie przejmować ewentualnie niezrozumiałymi dla niego terminami i realiami w opowieściach i wszystko skrzętnie notuje. Kiedy przychodzi jego kolej opiera się plecami o ścianę, zamyśla, po czym przeczesując palcami brodę opowiada co następuje:

"W dawnych czasach, kiedy większość z otaczających nas książek istniała jedynie w myśli Allaha — który jako jedyny wie wszystko, jest potężny i miłosierny — a wielu spośród ojców autorów pozostałej części książek matki nosiły w ich brzuchach, Zamek If był budowlą niemłodą, ale i niestara jeszcze; powiadają, że wówczas przybył do jego pana posłaniec z wiadomością. Kazał się prowadzić wprost do Komnaty Tronowej, nie zważając ni na swoje zmęczenie, ni na prawa tego domu. Mówili potem, że jego koń pieńił się ze zmęczenia, chociaż byli i tacy, którzy twierdzili, że koń cały zamienił się w pianę morską, zaraz potem jak jego właściciel zniknął, co potwierdzałyby plotki, że posłaniec był z rodu Meridów. Nie wyprzeczając faktów rzeknę jeszcze, iż końską uprząż mieniła się od srebra i klejnotów — z początku tylko, bo w słońcu zamieniła się w wysadzaną otoczkami i muszlami stworzeń morskich skórę, co jak sądzę potwierdza opinie plotkarzy, w innych przypadkach raczej mylących się co do interpretacji faktów.

Posłaniec szedł więc przez korytarze Zamku If mijając sługi domu i znaleźli się i tacy, którzy mówili — ten człowiek przynosi kłopoty. Ci właśnie nie mylili się, bowiem skoro tylko posłaniec stanął przed obliczem Pana Zamku If, powiedział: "Dostojny, przybywam tu jako wysłannik potężnej armii, na której drodze stanął Zamek If. Nie spoczniemy, dopóki stopa każdego z żołnierzy nie dotknie podłóg zamku". "Przybywasz zatem by obwieścić wojnę?" — zapytał Pan. "Nie inaczej" — odrzekł posłaniec. — "Otwórz tylko przez którąś z Ośmiu Bram i spojrz na nieprzeliczone legiony". Wyszli razem przez jedną z Bram i ujrzeli tyle wojska, ile jest ziaren piasku pustyni, o ile poeci nie kłamią. "Poddajesz za-

tem swój pałac?" — zapytał posłaniec. "Nie. Będę go bronił" — odrzekł na to Pan i nieznajomy rozpląnął się w powietrzu.

Mówią, że Pan Zamku If zamknął się w Komnacie Tronowej, chociaż znaleźli się tacy, którzy twierdzili, że podejrzeli go przez ukryte w ścianach otwory. Ci twierdzą, że Pan Zamku If wydobył wówczas dzban, podarunek od wysłanników Sulejmana Potężnego - oby jego ród nigdy nie wygasł — a w owym dzbanie, wykonanym z miedzi, uwięziony pod pieczęcią był Ifrit. Wyzwolony z ciasnego więzienia obłok dymu ukształtował się w postać dotykającą głową sklepienia i Ifrit rzekł: "słucham i jestem posłuszny". Wówczas Pan Zamku If rozkazał dzinowi zmieść wrogą armię, a ten poszedł rozkaz wykonać. Są tacy, którzy twierdzą, że bitwa trwała siedem dni i siedem nocy, chociaż bardziej wiarygodni opowiadali tylko o trzech i tym właśnie ja ufam, przekazując moją historię. Z końcem trzeciego dnia podkute buty zadudniły u wrót Zamku If — Ifrit został pokonany. Wówczas Pan wyszedł przez jedną z Bram i zszedł do piwnic, i wydobył pierścień, który niegdyś należał do jego ojca, wcześniej do przodków, a klejnot w pierścieniu dawał mu władzę nad Ghulami. I Przywołał Pan Zamku If legion Ghuli, i rozkazał im bronić domu. Ale i ten sposób zawiódł, wrogowie byli bowiem niezwyciężeni.

Kiedy buty żołnierzy słychać było już w korytarzach u Ośmiu Bram, Pan zwrócił się do Allacha i Miłosierny przystał mu anioła, tak jak niegdyś Muhamedowi - niech jego imię będzie zawsze na wszystkich ustach. Anioł zapytał: "o co prosisz?". "Proszę Miłościwego, by twoim ramieniem zmiążdżył moich wrogów". "A co ofiarujesz w tej intencji?". "Cokolwiek Jemu się spodoba!". "Dobrze więc". Anioł nie wyszedł przez żadną z bram, tylko podniósł rękę z mieczem i ukuł Pana Zamku If nad lewym okiem, a Pan Zamku If podniósł się ze swojego łóża już przebudzony. I rzekł do siebie "to tylko sen", i poczuł jak po policzku spływa mu krwawa łza".

Tak Bibliotekarz kończy swoją opowieść i dodaje, że jest to wszystko, co wie o obecności aniołów w Zamku If. Zbywa ogólnikami wszelkie pytania dotyczące szczegółów opowieści. Kiedy rozmowa staje się już na prawdę męcząca, Technokraci sprowadzają bohaterów do stanu przytomności. Wcześniej może zająć ewentualność, iż bohaterowie zechcą poglądać leżące na półkach książki. Okaze się wówczas, że wszystkie są egzemplarzami Księgi Tysiąca i Jednej Nocy. Bibliotekarz zdaje się tego nie dostrzegać i zapytany nazywa każdą innym tytułem i pokrótce opowiada jej treść.

DRUGA BRAMA ZAMKU IF

Nad bohaterami pochyla się biała sylwetka w lekarskiej masce na twarzy. Okazuje się, że zabieg daje zadowalające rezultaty. Kod anioła da się oddzielić od wzorca awatarów. Niezbędna jest jednak współpraca pacjentów. Stany śpiączki, w jakie zostaną wprowadzeni zwizualizują zagrożenie. Z niewiadomych powodów będą one prawdopodobnie przypominały sny osadzone w realiach Księgi Tysiąca i Jednej Nocy. Powodem jest zapewne rodzaj informacji zapisany w posłańcu, aczkolwiek to też należy wyjaśnić. Bohaterowie są proszeni o zachowywanie się w ramach konwencji, to znaczy wczucie się w baśniowy klimat i w miarę możliwości powstrzymanie się od aktów magii, w innym przypadku dojść może bowiem do niebezpiecznej kumulacji Paradoксу. Tech-

nokraci proszą również o czynną pomoc w rozwikłaniu problemu. Pacjenci są niejako w centrum wirtualnych wydarzeń i wszelkie spostrzeżenia mogą okazać się cenne dla lekarzy. Tymczasem ma nastąpić drugie kontrolowane wejście w stan snu i rozmówca bohaterów szacuje, że niezbędne będzie, oprócz tego, jeszcze sześć. W sumie osiem.

Po raz drugi bohaterowie zjawiają się w Komnacie Tronowej i są świadkami otwarcia drugiej bramy. Muszą przez nią przejść i zagłębić się w labirynt korytarzy o wschodnim wystroju. Po czasie wystarczającym by znużyć się spacerem napotkają na swojej drodze człowieka niosącego miecz.

Nieznajomy ubrany jest stosownie do okoliczności i wystroju. Jest arabem, chociaż, podobnie jak wszyscy w Zamku If, mówi językiem bohaterów. Pozdrawia ich grzecznie i pyta dokąd zmierzają. Tutaj przychodzi kolej na następną pogawędkę o niczym, aczkolwiek od napotkanego można wyciągnąć kilka użytecznych informacji. Po pierwsze jest on sługą Pana Zamku i na jego rozkaz niesie miecz. Przeznaczenia broni nie zna — rozkaz to rozkaz. Na pytanie o wygląd Pana opisuje go w sposób zupełnie inny niż bibliotekarz, ale jego opis mieści się w konwencji Baśni Tysiąca i Jednej Nocy. Podczas rozmowy o Zamku If podaje on graczom kilka wskazówek. Po pierwsze twierdzi, że budynek wcale nie jest taki stary, po drugie sądzi, że miał on kiedyś inną nazwę, która zredukowana została do skrótu If — dla wygody. Z chęcią obiecuje zaprowadzić bohaterów do swojego Pana, który powinien rozwiązać wątpliwości. Jeśli bohaterowie się zgodzą, zmuszeni będą zawrócić tą samą drogą, którą przyszli. Przed wejściem do Komnaty Tronowej następuje jednak powrót do rzeczywistości.

Sługa zna bibliotekarza — nie raz nosił z biblioteki książki dla Pana Zamku. Nic nie wie o aniele, chociaż twierdzi, że za jedną z bram znajduje się skarbiec, a wśród skarbów są również dzieła rąk niewiernych. Jedno z nich to obraz przedstawiający anioła. Pan Zamku, poproszony, być może pokaże ów obraz.

Tyle o słudze, ale dodać należy, że niesie on na ramieniu malpke, która co i raz mu dokucza i stroi miny do bohaterów. O ile zwrócą oni uwagę na zwierzątko, sługa przyzna, że należy ono do Pana, i że oprócz tego, że jest maskotką, posiada zdolności magiczne. Przepowiada mianowicie przyszłość. Więcej niż prawdopodobne jest, że gracie postanowią wykorzystać taką okazję i powróżyć sobie. Wówczas sługa z uśmiechem wyciągnie egzemplarz Baśni Tysiąca i Jednej Nocy i da malpce do otworzenia. Ta przewróci kartki i wskaże łapką na fragment. Sługa przeczyta, poblednie trochę i powie: "grozi wam śmierć z ręki Ifrita!".

TRZECIA BRAMA ZAMKU IF

Powrót do rzeczywistości jest bardzo krótki. Technokraci oznajmniają, że zawędrowali w ślepy zaułek i z powrotem wrzucają bohaterów w sen.

Kolej na Trzecią Bramę. Po przejściu przez nią wkracza się w ciemność i konieczne jest kilka kroków bez światła. Potem zabłyśnie płomień zapalniczki i bohaterowie ujrzą na moment twarz człowieka, zacenioną częściowo przez rondo kapelusza.

Mężczyzna dostrzega bohaterów i zaraz po tym jak zapali papierosa, lewą ręką tworzy białą kulę światła, lewitującą nad jego głową. "Jedną z zalet snu jest to, że od wyobrażonych Papierosów nie dostaje się raka" — mówi. Potem przedstawia się jako Jonas Howard.

Ten pięćdziesięcioletni mężczyzna o pomarszczonej twarzy i błyszczących oczach okaże się miłym i konkretnym rozmówcą. Upredzi bohaterów, że śledził ich podczas dwóch poprzednich wizyt, a nawet podczas pierwszej przybrał rolę bibliotekarza, aby wybać intencje gości. Przeprasza za to, tłumacząc, że jest gościem już od tak długiego czasu, iż faktycznie przyjął na siebie rolę gospodarza — Pana Zamku If. Czym jest zamek If? Obcą istotą, która trawi ludzi i karmi się ich snami, a oczyszczonych z marzeń wydala. Co to znaczy obca? Z kosmosu? Z innego świata? Jonas wzrusza ramionami i mówi, że obcość oznacza dla niego zdziwienie i że z tego powodu podróżuje we wnętrzu istoty — dziwi się i poznaje marzenia innych. Twierdzi, że nie tylko on, ale pozostali prawdopodobnie popadli w obłęd lub sami zamienili się w sny i można ich czasem spotkać, gdy snują się zwodząc i oszukując napotkanych.

Jonas ma pewną prośbę. Mówi, że od czasu do czasu zaglądają do wnętrza istoty różne dziwne osoby i sądzi, że istota o której mówił, została schwytana przez odwiedzających i zmuszona do służenia jako oczyszczalna dusz. Nie ma pojęcia ani o Technokracji, ani o magii w ogóle, ale nie podoba mu się ten stan. Na dodatek prawdopodobnie ci, którzy schwytali istotę, narzucili od niedawna nową konwencję (baśnie), która na dłuższą metę staje się nudna. Od nich pochodzi też nazwa, którą Jonas przerobił na skrót If. Jeden ze zwiedzających trzewia nazwał istotę Intestine Facility, drugi użył określenia Inquiry Fabric. Jonas prosi o pomoc. Chce znów podróżować i dziwić się (choć nie przyznaje się do tego, stał się symbiotem istoty i uzależnił się od marzeń). Prosi więc o wyzwolenie jej spod władzy Technokracji. W zamian za to oferuje pomoc w rozwiązaniu problemu anioła.

CZWARTA BRAMA ZAMKU IF

Po pokonaniu Trzeciej Bramy Technokraci znów przywołują bohaterów świadomość. Informują ich również o zakłóceniu systemu monitorującego i wypytują co zakłócenia spowodowało. Od tego miejsca fabuła wyraźnie już podążać może w wielu kierunkach. Wszystko zależy od tego po której stronie staną bohaterowie — czy dotrzymają obietnicy złożonej Jonasowi (o ile faktycznie obiecali mu pomóc) czy całkowicie powieją swoje losy Technokratom. Wszystkie poniższe wydarzenia miejsce będą miały w przypadku gdy inżynierowie dusz nie dowiedzą się o Jonasie. W przeciwnym razie gra skomplikuje się i powiększy o bezwzględne raczej i nie relacjonowane bohaterom próby dorwania podróżnika, podjęte przez Technomantów. Doprowadzi to do tego, że Technokraci staną się ostrożniejsi i bardziej podejrzliwi, a ich pacjenci będą obserwowani skuteczniej we śnie.

A co kryje się za Czwartą Bramą? Otóż korytarze prowadzące do haremu. Jeśli bohaterowie dobrze się rozglądają mają okazję wejść tam bądź zwyczajnie, przez drzwi frontowe, bądź ukryć się za gobelinem z otworami przeznaczonymi do obserwacji haremu. W miarę jak zbliżają się do pomieszczenia, wyłapują niewyraźne zrazu słowa "jesteś dżinem", "prawda o zamku If", "magia". W każdym przypadku, niezależnie czy wybiorą obserwację zza gobelinu, czy otwarte wejście, dostrzegą z potężnym mężczyzną. O ile tamta dwójka nie dostrzeże od razu bohaterów (gobelin) usłyszeć będzie można fragment ich nieskrępowanej rozmowy. Dyskusja odbywa się w dosyć nonszalancki sposób, ale po dyskutantach

widać skrywane napięcie (szczególnie po dziewczynie). Ona przekonuje mężczyznę, że są w maszynie i że tylko Brama są prawdziwe. On tłumaczy jej, że sam stworzył to wszystko i że wymyślił mieszkańców, a nawet nimi kieruje.

Jeśli bohaterowie pamiętają o małpie wróżbie i wiedzą, że Ifrit jest rodzajem dżina, mają się pewnie na baczności. Słusznie. Jednak w miarę jak rozmówcy ujawniają swoje rewelacje któryś z magów westchnie w końcu za gobelinem, lub podrapie się za głosem. Wówczas mężczyzna podniesie rękę i gobelin za sprawą czaru rozpadnie się na szmaty.

Mężczyzna powie: "oni są magami!". A kobieta: "Skoro to baśń, jak twierdzisz, brakowało jeszcze magów". On doda: "Skoro tak, ta kobieta będzie chciała was zabić". Ona powie: "Nie wiercie mu. Czyż małpa nie powiedziała wam, że zginiecie z ręki Ifrita?". Rozwścieczony mężczyzna zmienia się w lwa, a dziewczyna wyrwa sobie z głowy jeden z włosów, który staje się mieczem.

Sytuacja jest cokolwiek niejasna, należą się więc wyjaśnienia. Po pierwsze scena została zaaranżowana tak, by oszukać graczy. Mają oni sympatyzować z dziewczyną, co oznacza również przyjęcie jej paradygmatu myślenia i magii. W rzeczywistości ona jest dżinem, a mężczyzna to jeden z podróżnych, o których wspominał Jonas. Prawdę mogłoby ujawnić posłuszenie się Sferą Ducha lub Życia, ale niestety we śnie wszystko jest efemerą. Tak zatem opowiedzieć w tej walce należy się albo po jednej ze stron, albo po żadnej, albo (co jest pomysłem zupełnie chybionym) przeciw obydwu. Poniższy scenariusz wydarzeń przewiduje neutralność bohaterów.

Wydarzenia odbywają się tak: lew okrąża dziewczynę a ta zasłania się mieczem. Uderza go, on rozpada się na dwie połowy, z których górna jest staję się skorpionem. Dziewczyna przemienia się w wielkiego węża i oboje krótko potykają się. Mężczyzna przeobraża się w trzaskający płomień, którego iskry dosięgają i bohaterów, lecz zaraz potem uderza w niego dziewczyna — morską falą. Opadły z sił ogień staje się orłem, dziewczyna odpowiada przemianą w sępa i walka przenosi się w powietrze. Wreszcie orzeł staje się kotem a sęp wilkiem. A gdy kot bliski jest klęski, po przemianie w owoc granatu rozpryskuje się, gubiąc po całej komnacie nasiona. Dziewczyna reaguje natychmiast — jako kogut zaczyna wydziobywać i zjadać nasiona. Gdy kończy wraca do pierwszej z postaci.

Jeśli magowie chcą się włączyć w zmaganie muszą to robić dokonując przemian, podobnych do opisanych powyżej. Poza tą regułą nie ogranicza ich nic — w końcu to tylko sen. Możliwe, że staną po stronie mężczyzny. Jeśli to on wygra, będziesz sobie musiał, Narratorze, radzić sam, ale jest to mniej prawdopodobne. Dziewczyna przedstawia się jako Jasmina i przyznaje się do władania mocą magiczną. Twierdzi, że dostała się tu podczas mistycznej wędrówki, tropiąc dziwny ślad anioła. To powinno wprowadzić graczy w stan wystarczającej ekscytacji — na tyle dużej, by zapomnieli o zachowaniu należytej ostrożności. Dziewczyna twierdzi, że nie licząc owego Ifrita, który właśnie został pokonany, bohaterowie są pierwszymi, których spotkała, a na dodatek - ku jej radości - nie wyglądają na mary senne. Proponuje ona połączenie sił.

PIĄTA BRAMA ZAMKU IF

Do przewidzenia jest, że w końcu wrócić trzeba do stanu jawy, niezależnie jak interesujący robiłby się sen. Tech-

nokraci są zadowoleni. Wszystko idzie po dobrej myśli. Właśnie w momencie gdy informują o tym radosnym splocie okoliczności, czujniki promieniowania elektromagnetycznego w pomieszczeniu informują o zwiększeniu się natężenia ponad dopuszczalną normę. Wszyscy zaczynają się krzątać wokół aparatury, zapominając o bohaterach. W końcu ktoś uderza palcem w ekran i mówi: "ktoś czyta z nich!". "No to zobaczmy dokąd nas ślad zawiedzie..." — to jeden z Technokratów uruchamia aparaturę pogrążającą bohaterów w śpiączce. Obcesowo, ale skutecznie.

Za Piątą Bramą znajduje się skarbiec Zamku If. Wrota uchylają się i światło pada na rosnące wewnątrz pomieszczenia drzewo. Jest to Drzewo Zakkum — okropieństwo rodzące głowy potworów zamiast owoców. Cała zawartość skarbcza to książki — tony papieru. Jak nie trudno się domysleć wszystkie są egzemplarzami Księgi Tysiąca i Jednej nocy. Drzewo Zakkum rośnie w środku pomieszczenia, zniża swoje gałęzie i stopniowo pożera księgozbiór. W momencie kiedy dostrzeżę bohaterów wszystkie głowy podnoszą się i wpatrują w nich w milczeniu. Wypada nawiązać rozmowę, ale przez dłuższy czas ohyda nie odpowiada. Bohaterowie szukać będą pewnie malowidła z aniołem, o którym opowiedział im człowiek z mieczem. Nie ma go tu. W końcu drzewo odpowiada pomrukiem każdej z głów i zaczyna przemawiać, przy czym poszczególne fragmenty zdań wypowiedziane są przez różne głowy. Jego świadomość ograniczona jest do świata snu i nie ma pojęcia o sprawach związanych z jawą. Jednym wyjątkiem jest odpowiedź na pytanie o anioła: potwór twierdzi, że pożarł go, co można interpretować na dwa sposoby — zjedzony został albo obraz, albo anioł. Drugim jest odpowiedź udzielona głową należącą do Technokraty.

Z tego co można wyciągnąć od stworzenia najciekawsza jest sugestia wymówiona głową doktora Krajewskiego. Drzewo sugeruje mianowicie że wśród wielu sposobów szyfrowania informacji jest jeden, w którym kluczem do odczytania wiadomości staje się konkretna książka, znana i nadawcy, i odbiorcy szyfru. W taki sposób może być zakodowany anioł. Wspólnie z magami przebywa prawdopodobnie Jasmina — dżin. Podchodzi ona nieufnie do wszelkich informacji, jakich udziela Drzewo Zakkum. Obraża je, nazywając drzewo potworem i w tym momencie jedna z odwróconych tyłem gałęzi zwraca się w jej stronę, ukazując głowę Jonasa. "I kto to mówi, Ifricie, mój śnie..." W tym momencie jedna z głów — owoców odpada i pęka z trzaskiem. Wypada z niej nasionko — jedyne którego Jasmina, jako kogut, nie wydziobała. Nasionko pęcznieje błyskawicznie i formuje się z niego niedawny przeciwnik dziewczyny — dżina, a właściwie Ifrit o jego wyglądzie. Znowu dochodzi do walki. Tym razem bohaterowie będą pewnie jeszcze bardziej ostrożni w doborze sojuszników. Na ich nieszczęście to Ifrit — mężczyzna jest tym, który dybie na ich życia. Jeżeli nie wspomogą Jasminy, czeka ich zaraz potem samotna walka z trudnym przeciwnikiem. Bohaterowie budzą się w wybranym przez Ciebie momencie.

SZÓSTA BRAMA ZAMKU IF

Miedzy kolejnymi fazami snu znowu powraca rzeczywistość, nie mniej zawiślana niż marzenie. Technokraci informują, że niemal zlokalizowali już źródło do którego docierają fale wysyłane przez fragmenty anioła zapisane w awatach bohaterów. Jest to prawdopodobnie jeden z domów na obrzeżach Paryża. Procedura oczyszczania dusz rów-

niez jest zakańczana i wygląda na to, że cała sprawa rozwiąże się sukcesem. W miejsce gdzie emitowane są informacje wysłana zaraz zostanie jednostka szybkiego reagowania, co definitywnie powinno rozjaśnić kilka tajemnic. Tymczasem najlepiej będzie znów usnąć.

W Komnacie Tronowej Czeki Jonas, z papierosem w ustach. Wygląda na lekko poddenerwowanego. Po rozmowie z bohaterami wzrusza ramionami i mówi, że ostrzegał ich przecież przed koszmarami. Zasugeruje by słuchali go uważnie i nie próbowali działać na własną rękę, bo skończyć się to może źle. Potem proponuje im małą wycieczkę. Ponieważ dosyć dobrze poznał już fizjologię Zamku If, jest w stanie na pewien czas wyzwoić świadomości bohaterów spod władzy istoty. Czasu wystarczy na tyle, by na własną rękę można było dotrzeć do miejsca docelowego sygnałów wysyłanych przez anioła.

Prawdopodobnie gracze są już wystarczająco zdeorientowani i dosyć się namnożyło wątpliwości, skorzystają jednak pewnie z zaproszenia, oznacza ono bowiem wyrwanie się z zakłętęgo kręgu snu i jawy.

W tym miejscu dobrze byłoby rozegrać krótki scenariusz nie związany bezpośrednio z fabułą "Ośmiu Bram Zamku If". Zaprzatnie on na jakiś czas myśli graczy i pozwoli im bądź to przemyśleć niektóre z przedstawionych powyżej wydarzeń, bądź zapomnieć o niektórych wątkach, co w przyszłości spotęguje efekt zaskoczenia. Scenariusz powinien być zupełnie zwyczajną fabułą rozgrywaną się w Świecie Mroku — Jonas po prostu rozerwie jedną ze ścian i wypuści bohaterów na zewnątrz. Prawdopodobnie będą chcieli oni dotrzeć do domu opisanego przez Technokratów jako miejsce, gdzie sięgają sygnały wysyłane przez anioła. Oznacza to ograniczenie czasowe i pośpiech działań w wewnętrznej przygodzie — nie wiadomo na ile Jonasowi starczy sił.

W domu o którym mowa mieszka biedna rodzina algierskich emigrantów. Ich najmłodsze dziecko jest chore i o ile bohaterowie dotrą do domu, przekonają się, że to ono jest celem sygnałów. Będą o tym po prostu wiedzieli. Jeżeli ktoś dysponuje odpowiednimi zdolnościami medycznymi, dowie się ponadto, że choroba chłopczyka jest śmiertelna. Jeżeli ktoś skutecznie posłuży się magią, dostrzec może, że anioł kopiuje się w małego. Jest to anioł śmierci.

SÍÓDMA BRAMA ZAMKU IF

Technokrati są przestraszeni. Budzą bohaterów i kręcą głowami ze zdumieniem. "Płaska przez piętnaście minut" — mówi jeden. Drugi dodaje: "następnym razem, panowie, bijcie rekordy w innym szpitalu". Nasi magowie zostali wyciągnięci ze stanu śmierci klinicznej i ich sytuacja wolno się stabilizuje. Co ciekawe: wszyscy są idealnie zsynchronizowani w swoich procesach życiowych, to znaczy odczyty aparatów pomiarowych w przypadku każdego dają jednakowe rezultaty. "Jeszcze dwa razy i koniec" — szepce jeden z lekarzy i zmienia pozycję przełącznika.

W Komnacie Tronowej, bez względu na to, czy zginęła wcześniej, czy nie, na bohaterów czeka Jasmina. Otoczona stosem książek ze skarbca zamku, a koło niej leży martwe ciało Jonasa. Dziewczyna twierdzi, że był on szalony i próbował omamić wszystkich — z tego powodu zmuszona była go zabić. Jasmina zwraca bohaterom uwagę, że wszystkie książki wokół niej są egzemplarzami Baśni Tysiąca i Jednej Nocy. Przypomina, że jest dżinem, ale przeczy jakoby była czymkol-

wiek tworem. "Jestem duchem zdolnym podróżować we snach" — mówi. Mało tego, twierdzi ona, że tylko ludzie, którzy wchodzą do Zamku If, zostają zdominowani i ubezwłasnowolnieni przez obcą siłę. Twierdzi też, że istnieje tylko jeden Pan Zamku If, i że to on śni o wszystkim, a ci, których bohaterowie spotykają na swojej drodze, próbują nim zawładnąć i opanować jego sen. Jasmina chciałaby opowiedzieć pewną historię. Zaczyna nawet wypowiadać pierwsze zdanie: "Dawno temu, gdy większość z otaczających nas książek istniała jedynie w myśli Allaha...". Wówczas, przez Siódmą Bramę, do do środka wchodzi do środka grupa dziwacznych postaci. Z kształtu są humanoidami, ale wyrazami twarzy i ruchami kończyn przypominają raczej głodne bestie. Stojący na czele stwór zwraca się do Jasminy: "Zawiodłeś, dżinie. Miałas ich zabić". Jasmina zwraca się do bohaterów: "strzeżcie się! To Ghule!".

Stojący na czele potworów wydobywa zza pazuchy kawałek laki z odcisniętą pieczęcią i Jasmina rozwiewa się w obłoku dymu. Ghule szczerząc swoje sztyletowate zębiska zaczynają otaczać bohaterów. Trzeba będzie się bronić przed nimi — to nie przelewki.

Jeśli bohaterowie wydobędą się z tarapatów prawdopodobnie zaczną się zastanawiać gdzie słyszeli już pierwsze słowa opowieści Jasminy. Ty, jako Narrator, masz ten komfort, że możesz powrócić do opowieści bibliotekarza. Gracze zdani są na swoją pamięć. Bez względu na to czy sobie przypominają, czy nie, następuje przebudzenie.

ÓSMA BRAMA ZAMKU IF

Trzeźwość umysłów wraca bohaterom tylko po części. Słyszą trochę z tego co dzieje się w kwaterze Technokracji, wszystko co widzą jest jednak ukryte za mgłą majaków sennych. Po dźwiękach sądzić można, że do szpitala dostarczono właśnie nowego pacjenta, i że jest nim mały chłopiec. Potem znów sen.

Komnata Tronowa po raz ostatni. W środku znajduje się mały, algierski chłopczyk, któremu do niedawna rodzice czytali jedną książkę w ich posiadaniu — Księgę Tysiąca i Jednej Nocy. Książka była po francusku, a rodzice nie byli dobrzy w posługiwaniu się tym językiem — stąd przekłamanie w treści, jednak chłopiec zmęczony chorobą i tak przez większość czasu spał.

Przez Ósmą bramę Zamku If, do sali tronowej wchodzi anioł, taki właśnie, jak zwykle wyobrażamy sobie anioły. W rękę ma miecz. "Dobry wieczór, Ives" — mówi — "teraz jestem w Tobie, cały i kompletny. Przyszedłem odebrać obiecaną zapłatę za pomoc w wale z twoją chorobą".

Anioł jest bardzo grzeczny i po anielsku bezwzględny. Utnie sobie pogawędkę z bohaterami, o ile nawiążą oni z nim rozmowę. Po pierwsze, na zarzuty, że wyobrażali go sobie inaczej, lub na pytania jak to jest z kodowaniem i szyfrowaniem aniołów, ten odpowie, ulegli czyjejś sugestii i anioły wyglądają różnie, zależnie od tego jak się w nie wierzy (w domyśle — bohaterowie dali sobie narzucić technokratyczny paradygmat). Po drugie wytłumaczy bohaterom, że mały Ives leciał wraz z nimi samolotem i uległ napromieniowaniu, które pogorszyło stan jego choroby, a w zamian za pomoc w jej zwalczeniu mały obiecał wszystko, czego anioł sobie zażyczy. A anioł życzy sobie śmierci, bo jest właśnie takim a nie innym aniołem — nie dostarcza wiadomości, nie zwiastuje, nikogo nie prowadzi — tylko i wyłącznie odbiera życia.

Naprawdę trudno przewidzieć zachowania bohaterów. Wszystko co dotąd im się przytrafiło było na tyle zagmatwane, że właściwie mogą próbować różnych desperackich i nonsensownych kroków. Jeżeli jako Narrator uważasz za zasadne nakierowanie ich na jedną z dróg, sugeruję ukryć w rozmowie z aniołem następujące wskazówki:

* Anioł jest nadal podzielony pomiędzy bohaterów i stanowi narośl na ich awatach. Oznacza to, że wszystko co zostanie uczynione przeciw awatom, zadziała również na anioła.

* Posłaniec dziękuje bohaterom za przechowanie go i widząc u bohaterów troskę o chłopca proponuje im układ — to oni zapłacą za pomoc w zmaganiach z chorobą, a nie mały Ives. W zawołanym domyśle chodzi o życia bohaterów — ciekaw jestem który gracz pójdzie na taką transakcję.

* Bohaterowie mogą grać na zwłokę, otrzymując dyskretne sygnały od Technokratów. Ci twierdzą, że uporać się z problemem, potrzeba im tylko trochę więcej czasu. W krytycznym momencie usłyszą głos: "tracimy was!...", po czym rozlegną się nękające trzaski. W tym momencie wracamy do punktu wyjścia negocjacji z aniołem.

* Interesującym rodzajem desperacji jest taka, która zaowocuje pojedynkiem z posłańcem. Prawdopodobnie starcie takie zakończy się śmiercią bohaterów. Zależnie od temperamentu Twojego, lub graczy możesz wymyślić

też inne zakończenie. Przykładowo patetyczne: anioł wycofuje się z walki, pod warunkiem, że bohaterowie przejmą odpowiedzialność za życie i dalsze wychowanie chłopca.

To i tak nie jest koniec. Do tego momentu ważne było podtrzymywanie napięcia i zmuszenie graczy do działań, a głównie zadawania pytań. Jeżeli stosunki z aniołem ustalą się wreszcie, nadszedł czas na otwarcie się Dziewiątej Bramy Zamku If.

Przez szczelinę w ścianie wchodzi bibliotekarz i dziękuje bohaterom za uczestnictwo w pięknej opowieści. Przypomina o znalezionej na początku książce i dodaje, że właśnie ta opowieść została w niej zapisana. Bibliotekarz przeprasza za całe zamieszanie i wyjaśnia, że on, jako istota o której wspominał jego twór Jonas, potrzebował takiej właśnie opowieści by uwolnić się z więzów Technokracji — wywołującej dreszczyk zgrozy, okrzyki zaskoczenia, gorączkę emocji, a nade wszystko uczucie zdziwienia historii, która da mu dosyć sił, by powędrować dalej po krainie snów.

Wówczas dopiero bohaterowie obudzą się w samolocie nad Genewą i polecą dalej, ku swojemu właściwemu celowi.





Rafał Charłampowicz Michał Mochocki Grajoszki

0. Jak to się wszystko zaczęło...

Szczęśliwym zbiegiem losu Swawolna Kompania znalazła się w posiadaniu własnego kawałka ziemi, czyli położonej w powiecie mozyrskim wsi Grajoszki wraz ze wszystkimi poddanymi i przyległościami, tj. dwoma stawami, lasem i karczmą. Możliwe, że nabyli ją od pana Pakosza, śmiertelnie ранnego towarzysza broni, który wiedząc, że już nie wróci do domu, sprzedał posiadłość kompanom pod warunkiem wyprawienia mu godnego pogrzebu. Właścicielem wioski może być jeden PB, ale możliwe też, że na zakup musieli złożyć się wszyscy, dostając działki równe lub proporcjonalne do wkładu.

Akcja scenariusza rozgrywać się będzie po 1660 r. Powiat mozyrski można zamienić na dowolny inny litewski. Ważne, by były to ziemie ciężko wyniszczone okupacją moskiewską. PB nie powinni się spodziewać krainy mlekiem i miodem płynącej, lecz raczej ciężkiej pracy przy usuwaniu zniszczeń i odbudowie zrujnowanej gospodarki.

Postać kobieca: Jeśli masz w Kompanii sikoreczkę, też znajdzie się dla niej miejsce. Zaproponuj jej rolę córki jedynaczki owego zmarłego wojownika. W tym wypadku ojciec nie sprzedawałby kompanom ziemi na własność, lecz przekazał w dzierżawę na trzy lata, do dnia ukończenia przez córkę 18 lat. Wówczas Grajoszki stać się mają jej własnością i stanowić jej wiano. Opiekę nad córką żołnierz powierza przestryjcznemu bratu, zamieszkałemu w sąsiednim powiecie, a w ręce Swawolnej Kompanii przekazuje obowiązek bezpiecznego odwiezienia córki do opiekunów. Opiekunom PB będą płacić czynsz dzierżawny w wysokości 50 talarów rocznie. Mimo to transakcja się opłaca, bowiem kilkuletnia eksploatacja lasu i intensywna uprawa zbóż przyniesie mogą spore zyski. Zwłaszcza jeśli ziemia nie jest własnością PB i nie muszą jej oszczędzać.¹

Panna przebywa w jednym z klasztorów koronnych. PB powinni przywieźć ją stamtąd na pogrzeb ojca, a potem zabrać do krewnych na Litwę. Niestety, dwór wyznaczonych testamentem opiekunów zastaną PB w ruinie, a o losie gospodarzy nikt nic nie wie. Nie można też pójść na łatwiznę i oddać panny do jakiegos tutejszego klasztoru, bowiem klasztor pod władzą moskiewską poniszczono i połupiono, a mniszki powypędzano. Jedyny działający klasztor w okolicy nie ma pieniędzy na utrzymanie sierot, trzeba by więc wpłacić sporą sumę w srebrze, której PB po zakupie wioski

na pewno nie mają. Nie pozostaje nic innego, jak zabrać pannę ze sobą do Grajoszków. Trzeba będzie urządzić jej przyzwoitą izbę i wziąć jakąś dziewczę na służbę przy panience. Na szczęście osobistych rzeczy pannie nie brakuje — ubrania, klejnoty, pościel, kilimki, świeczniki, grzebień, lusterka i różne wywiezione z domu przed wojną różności zajmują aż trzy kufry!

Za to korzyść z panny będzie bezsprzeczna: jako że to prawowita dziedziczka, łatwiej będzie w jej imieniu rządzić poddanymi (którzy wszak ją pamiętają) i bronić jej włości przed zakusami sąsiadów.

1. Witamy w Grajoszkach.

Swawolna Kompania przybywa na swoje włości (lub dzierżawę) w połowie sierpnia. Mimo żniwnej pory, okolica jest wyludniona, większość mijanych wsi to wypalone ruiny, niezasiewane pola od kilku lat leżą odłogiem. Ledwie w co trzeciej osadzie widać ludzi przy żniwach, dymy z kominów, warzywa dojrzewające w ogrodach, słychać ujadanie psów i głosy dzieci. Widać, że życie dopiero wraca w te strony.

Same Grajoszki przedstawiają opłakany widok. PB ujrzą je w czerwonym świetle zachodzącego za las słońca. Uniknęły wprawdzie podpalenia, ale większość z kilkunastu chałup ziele pustką, straszy wyrwanymi drzwiami i krokiewiami wyzierającymi spod dziurawej strzechy. Na skraju osady stoi drewniany dwór, z którego ocalał środek i lewe skrzydło, z prawego pozostały osmalone belki. Tuż obok stoi nowo wybudowana stodoła. Oba stawy są zamulone i zarośnięte rzęsą, a stawidła zniszczone². Z rozciągających się szeroko pól tylko piąta część pokryta jest łanami zbóż. Około tuzina żniwiarzy pracuje na polach. Na drugim krańcu pól, na wzgórzu pod lasem, wznosi się budynek karczmny, co poznać po słomianej wieszce nad wejściem.

We dworze nie znajdują PB żywej duszy. Jedna tylko izba wygląda na zamieszkaną — łóżko z brudną pościelą, skrzynia na ubrania, roztopione ogarki świec etc. Inne pozbawione są sprzętów. Używana jest kuchnia, w spiżarni znajduje się trochę mięsowa, serów, wędzonych kielbas, beczulka śledzi, kilka fasek masła i mleka, nieco kaszy, grochu, fasoli i maki.

W samej wsi nie ma prawie nikogo. Na nawoływania ukaże się tylko kilkuletnia dziewczynka, nieśmiała i przestraszona widokiem obcych panów. Ponadto w jednej z chałup leży ciężko chory starzec. Reszta chłopów jest przy żniwach. Ale na widok zbliżających się jeźdźców wszyscy rzucają się do ucieczki w kierunku lasu. PB mają szansę schwycić kobietę w

zaawansowanej ciąży oraz wychudzonego, zziąjanego chłopca o przekrwionych oczach i skołtunionych włosach. Jeżeli nie uczynią im krzywdy, wkrótce z lasu wyjdzie reszta uciekinierów, gnąc się w ukłonach i mnąc czapki w dłoniach. Chudzi, brudni, wylężeni, a ponad połowa kołtunowata³. Oto poddani PB.

PB dowiedzą się od chłopów, że Grajoszki liczą obecnie 16 dusz w 6 gospodarstwach. Byli poddanymi pana Pakosza (zmarły przyjaciel PB), ale od łońskiego roku służą młodemu panu Ruszczycowi, który wziął w posiadanie Grajoszki, skoro pan Pakosz od lat kilku znaku życia nie daje. Młody pan Ruszczyk siedzi pewnie we dworze, a jeśli nie we dworze, to w karczmie. A karcznię prowadzi Żydowin, co go pan Ruszczyk na wiosnę sprowadził; zboże całe za marne grosze skupuje⁴, gorzałka u niego droga, a piwo gorzkie. Ze słów chłopów wynika, że Żyd zastępuje Ruszczycowi ekonoma: mierzy i zbiera daniny od chłopów, przymusowo skupuje od nich wszystkie plody rolne, przysyła synów, by doglądali pracy na polu. Jeśli ktoś się Żydom sprzeciwia, pan Ruszczyk surowo karze. Stary pan Ruszczyk w sąsiedniej wsi mieszka, a tam dyby i pręgierz mają.

2. Z panem Ruszczycem turbacje

Gdy PB wchodzić będą do karczmy, zderzy się z nimi wytaczający się na zewnątrz człowiek niespełna 30 lat, w szarym płóciennym żupanie, chudy, blade, spocony, o twarzy pokrytej rzadkim zarostem, cuchnący piwem i gorzałką. By utrzymać równowagę, wesprze się na jednym z PB, po czym nachyli się wstrząsany torsjami i zwymiotuje im pod nogi. Następnie zatonczy się ku schodkom, runie z nich na twarz i na czworakach popętnie za róg budynku. To właśnie był szarogęszący się w Grajoszkach młody pan Ruszczyk, czego dowiedzą się za chwilę od karczmarza lub dwóch przebywających w gospodzie szaraków.

Daleko nie odszedł, odnajdą go tuż za rogiem, w nowej kałuży wymiocin. Nie jest w stanie utrzymać się na nogach, lecz mimo cokolwiek bełkotliwej mowy da się z nim porozumieć. Z uporem twierdził będzie, że Grajoszki to jego ziemia prawem zasiedzenia i że prawowity właściciel dawno już nie żyje. Postraszy PB czeladzią swego ojca, który mieszka tuż za miedzą, znieważy ich i wyzwie na pojedynek. Jeżeli PB będą tarmosić, kopać czy oblewać wodą nędznego pijanicy, przyjdą na to popijający w karczmie szaracy. A gdy Ruszczyk wypręży się, zwymiotuje krwawą żółcią i przestanie oddychać, szlachcice spojrzą na PB ze zgrozą, po czym jeden pociągnie drugiego za rękaw i odejdą. Wkrótce obaj każą siodłać sobie konie.

Niebawem PB mogą spodziewać się sąsiedzkiej wizyty Mikołaja Ruszczycy z synem Janem oraz znanymi z gospody panami Olszewskim i Wilczkiem, w asyście trzech pieszych pacholców zbrojnych w rusznice, noże i kordy. Obaj Ruszczycowie odziani są w żupany z barwionego płótna, zapinane na mosiężne guzy. Buty mają czarne, znoszone. Szable węgierskie bez ozdób. Widać, że to hreczkosieje, nie rębajlowie; sprawa z nimi winna być łatwa. Pan Mikołaj przedstawi się dostojnie i zażąda tego samego od PB. Następnie oskarży ich o zabójstwo syna, powołując się na świadectwo naocznych świadków. Czemu PB niezbyt mogą się dziwić; przecież szaracy widzieli, jak młody Ruszczyk wychodził z karczmy na własnych nogach, a chwilę po rozmowie z PB leżał bez sił i wyzionął ducha. Dowiedziawszy się o nabyciu Grajoszków, Ruszczyk zażąda okazania dokumentów. Na koniec oświad-

czy PB, że mogą spodziewać się pozwu do sądu grodzkiego o zabójstwo szlachcica.

Syn Ruszczycy tymczasem wcale się nie odzywa, trzyma się boku ojca, mierząc tylko PB ponurym wejrzeniem.

I. Sprawa o zabójstwo (i inne sprawy kryminalne, np. o pobicie czy poranienie) toczyć się będzie przed sądem grodzkim (starosta lub podstarości, sędzia grodzki, pisarz grodzki), który zbiera się w najbliższym grodzie raz na dwa miesiące.

II. Sprawy majątkowe — o wioskę, ziemię, plony, czynsze karczemne itd. — leżą w gestii sądu ziemskiego (sędzia ziemski, podsądek ziemski, pisarz ziemski), którego sesje przypadają ledwie dwa lub trzy razy do roku.

Niech Starosta sam ustali konkretne terminy sesji sądowych. Jeśli wolisz, by gracze czuli wiszącą już nad ich głowami karzącą rękę prawa, niechaj sesje sądowe będą bliskie. Jeśli chcesz, by czuli się bezkarni, odsuń termin jak najdalej.

III. Poza tym jest jeszcze sąd polubowny, w którym obie strony dążą do kompromisowej ugody i/lub zdają się na sąd bezstronnych (przynajmniej w teorii) mediatorów. Ruszczyk w sprawach majątkowych będzie namawiał właśnie na sąd polubowny, na mediatorów wskazując swoich sąsiadów.

IV. Mamy jeszcze sąd podkomorski, czyli dostojnego pana podkomorzego, sądującego w sprawach o rozgraniczenie dóbr. To najmniej formalny proces: pan podkomorzy przyjeżdża na miejsce, przeprowadza dochodzenie i — jeśli uzna rację jednej ze stron — wydaje wyrok (na podstawie dokumentów, dawnych zapisów w księgach podkomorskich, zaprzysiężonych zeznań okolicznej szlachty i starszych chłopów). Jeśli masz ochotę doświadczyć graczy procesem, niechaj okaże się, że Ruszczyk pod nieobecność Pakosza poprzysięgał kopce graniczne na polach, a w lesie powycinał graniczne (oznaczone karbami na korze) drzewa i nakarbował inne, powiększając swój stan posiadania kosztem Grajoszków. Takich hul-tajów pozywa się właśnie przed sąd podkomorski.

3. Gospodarstwo i sąsiedztwo

Gdy PB znajdą chwilę czasu, by rozejrzeć się po swych włościach, poznać swych poddanych i zaprowadzić własne porządki, dowiedzą się następujących rzeczy:

a) poddani

Maksym, 40 lat, żona 33 lata, w ciąży i dwie córki 15 i 18 lat. Maksym jest „starszym”, czyli naczelnikiem osady. Niegłupi, krzepki, dojrzały i żonaty. Na nim najwięcej można polegać. Niestety, starość zaczyna dawać mu się we znaki, nie jest już tak silny jak dawniej. Bywa uparty i hardy, gdy występuje w imieniu całej gromady.

Wasył, 30 lat, żona 27 lat i syn 10 lat, córka 7 lat. Niski, skurczony, blade jak śmierć chłopina z wielkim kołtunem. Porusza się niemrawo, jakby każdy ruch sprawiał mu wysiłek. Pracuje powoli, ale dość wytrwale, a w karczmie długo trzyma się przy stole. Wygląda na ciężko chorego, lecz nie jest z nim tak najgorzej.

Iwan Młodszy, 23 lata. Stracił żonę i dzieci podczas wojny, teraz sam stara się prowadzić gospodarstwo, ale często pije zamiast pracować. Zaniebdany, wątył i słaby, do tego głupi

jak but. Zlepione strąki włosów zaczynają mu zrastać się w kołtun.

Petro, 16 lat. Sierota, sam stara się uprawiać cały łan ziemi. Matka zmarła mu przed tygodniem, z krewnych został mu tylko niedołężny dziad, który i tak stoi już jedną nogą w grobie. Petro jest czarniawy, chudy, zgarbiony od ciężkiej pracy. Mało śpi, mało je, nawet piwa i wódki nie pije.

Hrehory brat Iwana, 38 lat, syn 20 lat i córka 10. Żona zmarła mu przed dziesięcioma laty. Dobry myśliwiec, często chadza z łukiem do lasu, zna zwyczaje ptactwa i zwierzyny. U pana Pakosza za pomocnika łowczego służywał. Co niedziela upija się gorzałką do nieprzytomności. Syn dzielnie asystuje mu i w picciu, i w lesie.

Iwan Starszy, brat Hrehorego, 34 lata, żona 32 lata. Iwan to ten chudzina, którego PB schwytali pierwszego dnia pod lasem. Słabowity ponad miarę, sama skóra i kości, od byle czego się męczy i opada z sił. Słynie z tego, że wiele trunku nie umie strzymać w żołądku. Choruje na potężny kołtun, z którego cieknie czarna zgnilizna.

Z chłopami dojdzie do konfliktu, jeśli PB zażądają od nich zwyczajowych danin, które chłopci są powinni swemu panu. Młody Ruszczyc bowiem zdążył już w tym roku wybrać ze wsi wszystkie daniny, to jest (rocznie od zagrody): 2 kopy siana, 1 korzec żyta, 1 korzec owsa, 1 prosię, 2 kury, 2 gęsi, 20 jajec, 1 kosz grzybów i pół kosza raków. Maksym stanowczo twierdzi, że takie daniny obowiązywały za pana Pakosza i bronił się będzie przed ich podniesieniem. Odmówi też składania danin w tym roku, bowiem złożyli je Ruszczycowi — niech sobie PB od niego odbiorą, skoro niesprawiedliwie wzięli.

b) granice i sąsiedzi

Gościniec prowadzi z zachodu na wschód. Od zachodu włości PB⁵ graniczą z nieuprawianymi od kilku lat polami należącymi do spalonej przez Moskali wioski. Na północy zaczyna się las, którego spory kawał jest ich własnością. Od strony wschodniej leżą włości Ruszczyców i ich dziedziczna wioska Wypaleniska. Na południu natomiast za podłużnymi, zamulonymi bajorami (niegdysiejsze stawy rybne) rozciągają się podmokłe łąki, schodzące łagodnie ku bagnistej rzece. Łąki stanowiły własność posiadacza owej spalonej osady z zachodniej strony. Obecnie nie ma ich kto pilnować.

Za rzeką dojrzeć można skryty wśród drzew dwór szlachecki, w którym podobno mieszka wdowa po chorążym powiatowym z córką jedynaczką. Służba tamtejsza nieraz schodzi do rzeki po wodę, prowadzi zwierzęta do wodopoju, zastawia na ryby sieci i wędziska. Czasem widać w oddali spacerującą po sadzie niewiastę. Kto wie, może i panna chorążanka przychodzi niekiedy wykapać się w rzece o świcie?

c) karczmia

Żyd Mojżesz jest drobnej postury, o czarnych włosach i brodzie przetykanych nitkami siwizny, ubrany w szary i połatany chałat. Prowadzi karczmę — jedyną w okolicy! — z żoną i czworgiem dzieci (dwóch synów około 20 wiosen, dwie córki 16 i 11 lat), do tego zatrudnia starego kalekę jako stajennego i dwóch wyrostków na posyłki. Ruszczyc sprowadził tu Żyda niejako w roli włodarza, powierzając mu zarząd i dozór nad Grajoszkami. Wszystkie zbiory i daniny przechodzą przez ręce Żyda, on też lub jego synowie nadzorują i karzą chłopów. Czynsz dzierżawny za karczmę Mojżesz opłacił Rusz-

zczycowi na trzy lata z góry, więc nie a nic nie zechce zapłacić PB, pokazując Ruszczycowe kwity. Będzie tłumaczył, że jeśli pan Ruszczyc bezprawnie rozporządził karczmą i Grajoszkami, to sam Ruszczyc niechaj za to odpowiada, bo on Żyd nie jest winien, że szlachcicowi na słowo zawierzył.

Będzie natomiast polecał PB swe wierne usługi jako nowym właścicielom, obiecując im jak najlepiej dopilnować zysków. Rzecz jasna, PB mogą skorzystać z usług Żyda na tych samych zasadach, jakie obowiązywały do tej pory, albo też zmienić je według własnego uznania. Na pewno Żyd swoje tam zawsze ukradnie, ale za to wyreczy PB w zarządzaniu majątkiem. Idealne wyjście dla graczy, którzy nie mają ochoty zaprzętać sobie głowy gospodarką i administracją.

Oczywiście Żyd nie będzie chciał w żadnym wypadku wynieść się z karczmy, chyba że PB zwrócą mu wszelkie poniesione koszty i wybrane z góry czynsze. Jeśli usuną go siłą, pojedzie na skargę do Mikołaja Ruszczycy, który zjawi się z pacholkami i zażąda zwrotu karczmy Żydowi — a jeśli gospoda nie będzie broniona, Ruszczyc zajmie ją i obsadzi czeladzią i chłopami pod dowództwem syna Jana. Ustąpi on przed przemocą, ale wówczas Ruszczycowie podadzą PB do sądu o napasć. Z dwojga złego lepiej więc Żyda nie wypędzać, tylko jakoś się z nim ułożyć. Zwłaszcza, że jest nam potrzebny w dalszej części dyariusza.

d) świątynie

W miarę niedaleko (o ćwierć mili, czyli ok. 2 km) we wsi Biła znajduje się drewniana, nędzna cerkiewka, gdzie chadza poddani Panów Braci. Kościół rzymskokatolicki mieści się dużo dalej, do tego po drugiej stronie rzeki. Jeśli gorliwy PB koniecznie chce bywać na niedzielnej mszy, musi wstawać skoro świt i jechać najpierw do najbliższego mostu (pół mili w dół rzeki), a potem jeszcze kilka mil gościńcem. Na szczęście latem nie jest to zbyt uciążliwa podróż.

W kościele PB mogą poznać panią Makowiecką z córką, księdza wikarego oraz kilku szlachty z dalszych okolic, których opracowanie pozostawiamy inwencji Starosty Gry. Aby gracze nie wyręczać się księdzem w sprawie z czarownicami (o czym za chwilę), najlepiej uznać, że w okolicy jest tylko mały kościółek bez plebanii. Ksiądz wikary zjawia się tu w sobotę po południu, nocuje we dworze szlacheckim, w niedzielę rano odprawia nabożeństwo i zaraz puszcza się w drogę powrotną. Sprawą wiejskich czarownic nie jest zainteresowany, każe wezwać kompetentny sąd z miasteczka.

Przypominamy też, że wizyta w parafii wiąże się z obowiązkiem zapłaty dziesięciny!⁶

e) magnat

Nie ma takiego miejsca na Litwie, gdzie nie liczono by się z dominującym w powiecie rodem magnackim. Radziwiłłowie, Sapiehowie, Pacowie i inne, mniej znane rodziny możnowładcze wywierały przemożny wpływ na życie obywateli. Nasze Grajoszki umieściliśmy w spustoszonej, leśnej okolicy, z dala od rui i magnackich pałaców, wśród ubogich wioseczek szlacheckich, ale nie znaczy to, że pies z kulawą nogą nie interesuje się tym powiatem. Z całą pewnością jakiś wojewoda czy kasztelan ma tutaj własne posiadłości, ma kalnych urzędników, orientuje się w stanie posiadania, ma pewien wpływ na wyroki sądów, prowadzi interesy handlowe ze szlachtą i kupuje sobie jej głosy na sejmiku. Nie musisz wprowadzać magnata do scenariusza, ale w rozmowach z

miejscowymi zaznaczyć jego istnienie i wpływy (np. Ruszczyc może straszyć PB złożeniem skargi u księcia wojewody).

Jeśli zaś potraktujesz ten dyariusz jako wstęp do dłuższej kampanii dla szlachty osiadłej, prędzej czy później do spotkania z magnatem dojdzie. Wszak Panowie Bracia to dla magnata nowe szable i głosy, które może skaptować na swoją służbę.

4. Dopust Boży, czyli trzy dni na włościach

O świcie na drugi dzień po przybyciu PB Ruszczyc przysłał swych chłopów z wozami po snopy zboża stojące na ziemiach PB. Chce je zabrać, bo to w końcu z jego zasiewu wyrosło; tak też się będzie tłumaczył, jeśli PB zechce go powstrzymać. Rości też sobie pretensje do siana i zboża spoczywającego w stodole przy dworze PB, którą to stodołę zresztą właśnie Ruszczycowscy wzniesli. Niewykluczone, że dojdzie do bijaćki, gdy PB skoczą bronić swego dobytku. A może popiją się wieczorem i prześpią poranek jak susły, ani wiedząc, że sąsiad ich okrada?

Na trzeci dzień Iwan Starszy, brat Hrehorego, padł na polu z wyczerpania i wyzionął ducha. Tego samego dnia przyjechał też do PB w gości nieznany szlachcic, rzekomo w podróży. Przywitał się, posiedział chwilę, zjadł i wypił, a potem pożegnał się grzecznie i odjechał pędem, rzucając na ganek złożony we czworo papier — pozew do sądu grodzkiego o bestialskie zabójstwo urodzonego Marcina Ruszczycy. Na domiar złego letnia burza zmoczyła wieczorem niezwiezione do stodoły zboże.

Następnego dnia rano zmarł dziad Petra, dożywszy niemal 70 lat. Chłopi mówią, że to już czwarty zgon ostatnimi czasami. W zeszłym tygodniu bowiem zmarła matka Petra, a kilka dni wcześniej dorosły syn Maksyma. Teraz Iwan Młodszy dowodzi, że to wszystko sprawka czarownicy z sąsiedniej wsi, do której ci, co pomarli, chodzili po zioła i leki i to widno od tego Bóg ich skarał, że zachorowali i umarli.

W istocie, wszyscy wiedzą, że we wsi Ruszczycy mieszka stara baba zielarka, którą wzywają do porodów, do chorych, do opatrywania ran. Wnet Wasyl opowie, jak to słyszał od kuma z tamtej wsi, że starej Sonce miotła sama izbę sprząta i nocą wodę ze studni nosi. Petro z kolei słyszał od dziada przed śmiercią, że Sonka na Łysą Górę na ożogu co sobotę lata, gdzie z diabłem spółkuje występnie. Wasyl przypomniał sobie, że idąc kilka lat temu do cerkwi potrafił Sonkę przy studni, a ona rzuciła na niego złym okiem i przekleła i zaraz zaczął mu kołtun rosnąć. Krótko mówiąc, cała wieś zgodnie dojdzie do wniosku, że stara Sonka sprowadza śmiertelne choroby, zadaje kołtuny, sprowadza pomór na bydło i burze dla zniszczenia zbiorów. Poddani złożą więc u PB pokorną prośbę o uwolnienie ich od szkodliwej czarownicy.

Jeśli zrobić wywiad w okolicy, okaże się, że wysoka śmiertelność wśród chłopstwa dotyczy nie tylko Grajoszków, ale wszystkich trzech pobliskich wsi, nie omijając należących do Ruszczyców Wypalenisk. Pierwsze zgony miały miejsce z końcem czerwca, koło dziesięciu osób zmarło w lipcu, drugie tyle w pierwszej połowie sierpnia. Umierają głównie mężczyźni. Co ciekawe, najwięcej zgonów przypada na niedzielę i poniedziałek. Tak dokładne dane podać może tylko pop, chowający zmarłych na cmentarzu przy cerkiewce w Biłej, ćwierć mili na wschód od Wypalenisk. PB mogą pojechać tam, by dopilnować pogrzebu swych poddanych. Ruszczyc

nie broni przejazdu przez Wypaleniska, wcale nie wychodzi z dworu.

5. Uгода z Ruszczycem?

Zdziwią się więc gracze, gdy Ruszczyc sam jeden zastąpi im drogę, gdy będą powracać do Grajoszków. Sąsiad z poważną miną zaprosi ich do dworu oznajmując, że zamierza wycofać pozew z grodu. (Jeśli PB wcale nie jechali do Biłej, Ruszczyc z synem odwiedzi ich w Grajoszkach.) Ruszczycowi także chłop zmarł przed dwoma dniami, a dwóch innych ciężko choruje. I Ruszczyc dostrzegł podobieństwo między chorobą poddanych, a stanem swojego syna. Na długo przed śmiercią syn marniał w oczach, chudł, słabnął, tracił apetyt i chęć do życia. Wszystko to przypisywano gwałtownej, młodzieńczej miłości do panny chorążanki Makowieckiej zza rzeki, która to miłość była przyczyną, że młody Ruszczyc porzucił dom ojcowy, osiadł na rzekomo własnej ziemi we własnym dworze (gdzie mógł widywać pannę przez rzekę), a z desperacji rozpił się na umór. Jeśli PB zapytają o czarownicę, Ruszczyc zdradzi, że syn jego chodził do starej Sonki zamawiać sobie miłość panny Makowieckiej. Wszystko zaczyna do siebie pasować.

Ruszczyc nie jest do końca przekonany, bo jako prawosławny niezbyt jest podatny na manię łowienia czarownic, aczkolwiek zaczyna już mocno powątpiewać. Proponuje wspólnymi siłami wziąć się za wyjaśnienie sprawy, a kwestie sporne (o zboże, ziemię i karczmę) odłożyć na później, najlepiej zdając się na sąd polubowny. Proponuje, iżby każdy w swojej wsi przepytął dokładnie chłopów, czy i jak często zmarli i chorzy (lub osoby źle im życzące) mieli kontakty z zielarką. Rozsądni gracze zapewne nie będą się długo zastanawiać nad przyjęciem oferty sąsiada. Trzeba coś robić, nie siedzieć bezczynnie!

6. Wiedźmę na stos!

Śledztwo wykaże, że w istocie, większość zmarłych leczyła się u Sonki. Aczkolwiek nie wszyscy. W kilku przypadkach rodzina z przekonaniem twierdzi, że choroba zaczęła się u ich krewnych najpierw, a dopiero potem szli po ratunek do czarownicy. Niemniej jednak poszlaki wskazują właśnie na jej winę, a wypytywanie przez panów na temat czarownicy przynosi jeden skutek. Chłopi przekonują się ostatecznie, że to Sonka jest wszystkiemu winna.

Wieczorem Sonka przy studni zostaje obrzucona kamieniami, zapędzona do chałupy, a tłumek chłopów zawzięcie usiłuje podpalić wilgotną jeszcze po deszczu strzechę. Kilka pochodni wrzucają przez okno, udaje im się wreszcie wznieść niewielki ogień. Na to Ruszczycowscy rozpędzają chłopstwo, łajając ich od najgorszych, bo przecież pożar może się przenieść i na inne chaty. Sonkę zaś biorą do loszku we dworze, obiecując poddanym proces i surową karę dla wiedźmy. Tylko jak go przeprowadzić?

Nie ma co myśleć o sprowadzeniu prawdziwego sądu z miasta, bo to i za daleko, i za dużo kosztuje. Trzeba działać na własną rękę. A ani Ruszczyc, ani PB nie znają się na tym. Ruszczyc zwoła więc naradę razem z panami Olszewskim i Wilczkiem (dalszymi sąsiadami Ruszczycy, którzy po połowie wieś trzymają i też chłopów tracą). Wspólnie uda się ustalić tyle, że wprawdzie czarownicę trzeba pławić w rzece albo stawie, a jeśli tonąć nie będzie, znaczy to, że woda czysta wzięć jej nie chce (czyli czarownica). Potem wiedźmę poddać

należy torturom, by przyznała się do winy (gdyż przyznanie się ostatecznym jest dowodem) i wydała współniczkę (bo czarownice zwykle współniczek miewają). Na koniec zaś wiedzmę na stosie należy spalić, by jej dusza ogniem oczyszczona zbawienia mogła dostąpić i piekielnych mąk uniknęła. Decyzja należy głównie do Ruszczyca, bo Sonka to jego poddana. Szlachcic, przy akceptacji popa z Biłej, postanawia wypełnić plan.

Tak oto, w obecności ludu z trzech wiosek, stara zielarka zostaje przewieziona pół mili do dół rzeki, gdzie znajduje się most. Tam, skrzepowaną powrozami, powoli spuszcza się do wody. Nogi zanurzają się zwyczajnie, brzuch też... Ale co to? Czarownica nie znika pod powierzchnią! Oto unosi się na wodzie w najgłębszym miejscu, otoczona wianuszkami grubych spódnic, a woda nie chce jej przyjąć! Tłum miota obelgi, ciska kamieniami, a pacholkiwie dźwigają wiedzmę z powrotem na wóz. W Wypaleniskach czekają ją dyby, chłosta, rozpalone żelazo, rwanie paznokci i szarpanie obcęgami. Wiele jednak nie trzeba, by przerażona staruszka przyznała się do zaklęć, czarów i wzywania demonów. Jako znajome jej czarownice wskazała dwie chłopki ze swojej wsi, ciężarną żonę Maksyma z Grajoszków, a także panią chorążynę Makowiecką, szlachciankę zza rzeki. Potwierdziła swe zeznania po zaprzestaniu tortur, pozostał więc tylko stos, przygotowany już ochoczo przez włóścian.

Przy wtórze okrzyków rozochoconej gawiedzi, kobieta przywiązana zostanie do mocno wkopanego w ziemię słupa i obłożona chrustem i szczapami drewna. Pan Ruszczyć wygłosi niezbyt udane przemówienie, w którym ogłosi pozbycie się szkodliwej czarownicy, po czym da znak i czekający niecierpliwie chłopci zaczną rzucać pochodnie na stos. Suche gałązki szybko zajmą się płomieniem, a PB będą mogli podziwiać makabryczny widok palącej się żywcem ofiary. Ku niezadowoleniu gawiedzi, wiedźma dość szybko straci przytomność. Wkrótce potem sznury przepała się i ciało runie prosto w ogień, drgając w ostatnich konwulsjach. A potem znieruchomieje i szernieje, spalając się na węgiel. Pozostaje mieć nadzieję, że to już koniec plagi.

7. To wcale nie koniec

Pan Ruszczyć nazajutrz zaprasza PB na tortury i spalenie dwóch wskazanych przez Sonkę chłopek. Czy zjawią się tam czy nie, stosy i tak zapłoną, bowiem Ruszczyć zdecydowany jest wypełnić plugastwo, przez które zginął jego syn. A co PB poczną z ciężarną Maksymową? I prawo, i zwykle ludzkie sumienie zabrania torturowania ciężarnej. Ponadto wiedzą, że jej najstarszy syn również padł ofiarą diabelskiej plagi, czy można więc ją podejrzewać o udział w mordzie na własnym synu? A może jednak, skoro kilka dni przed śmiercią syna pokłóciła się z nim szpetnie, że jest leń i pijanica? Pozostawiamy tę sprawę decyzji graczy.

A tu mimo spalenia trzech Ruszczyców poddane chorują i umierają następni dwaj chłopci w Wypaleniskach. Ostatnio spalone kobiety nie powołały więcej współniczek, jedną tylko panią Ruszczycową, co jednak odwołały po długich torturach. Od tej pory Ruszczyć zaszył się we dworze i nie odwiedza nikogo, nie szuka też więcej czarownic. A tymczasem w Grajoszkach choruje już Iwan Młodszy. Wasyl też narzeka na bóle brzucha i ogólną słabość. Co począć?

8. Czarownice szlacheckiego rodu

Oto niezwykle ciekawe wyzwanie, które gracze mogą podjąć albo i nie. Rzucając podejrzenie o czarostwo na szlachcianki, przekazujemy całą inicjatywę w ręce graczy. A wiedzieć muszą (jeśli nie wiedzą, powiedz im), że szlachcianki nie można przed prawem oskarżyć o czary. Nie wolno bowiem pod żadnym pozorem wziąć szlachcianki na tortury, a bez tortur nikt się przecież nie przyzna, tylko niewinność swą przysięgnie i przeciw oskarżycielom o obrazę czci do sądu wystąpi. Jeśli więc nawet mamy prawdziwą czarownicę-szlachciankę, i tak prawo jej nie dosięgnie, bo czary to rzecz taka, której stuprocentowo udowodnić nie sposób. A jeżeli kto zechce na własną rękę taką czarownicę zgładzić, sam stanie przed sądem za morderstwo szlachećnie urodzonej...

Powiemy od razu, że powołanie Ruszczycowej to zwykła zemsta ze strony udręczonych chłopek. Ale gracze wcale nie muszą o tym wiedzieć. Przeciwnie, mogą się spodziewać, że to właśnie Ruszczycowa, jako najtrudniej dostępna, jest tu prawdziwą winowajczynią. Ruszczyć oczywiście takich sugestii nie przyjmie inaczej, jak oburzeniem i złością. PB mają szansę naprawdę narazić się na nienawiść sąsiada.

Ale Pani Makowiecka, sąsiadka PB przez rzekę, to zupełnie inna sprawa. Ona została powołana uczciwie, bo naprawdę para się czarostwem! Kilkakroć wzywała była do siebie Sonkę, by uczyć się od niej zielarstwa i zaklęć zapewniających pomyślność w różnych sprawach. Oczywiście nie jest w zmoście z diabłem; wydaje jej się, że zaklęcia działają dzięki mocy boskiej. Zna jej inwokacje odwołują się do Chrystusa, Matki Boskiej, świętych i aniołów. Nikomu szkodzić nie mają.

Kontakty PB z panią i panną Makowiecką zależą prawie w całości od graczy. Czasem widują jedną czy obie niewiasty spacerujące na drugim brzegu, mogą wtedy pokrzyknąć do siebie przez rzekę. Łodzi ani trawy niestety nie mają, a najbliższy most odległy jest o pół mili. Budowa mostu czy łodzi rękami poddanych oznacza zaniedbanie żniw, czyli ryzyko strat finansowych. Można się więc spodziewać, że bardziej zainteresują się sąsiadkami dopiero po rzuceniu na panią Makowiecką podejrzenia o czary. A może podejść do rzeczy ekonomicznie? Wszak gdyby jeden z nich poślubił wdowę, a drugi córkę, byłby to ładny początek klucza połączonych dóbr. Wprawdzie córka jest niezbyt urodziwa, a matka niemłoda, ale uroda to nie wszystko. Ważne są jeszcze pieniądze.

9. Wyjaśnienie

W najbliższą niedzielę, po zwykłej niedzielnej pijatyce w karczynie, dojdzie do tragedii. W drodze z karczmy do domu umiera Iwan Młodszy. Na diabelską chorobę zapadają: Wasyl, jego żona i syn Hrehorego. Wasyl umiera w poniedziałek nad ranem. Tak jak mówiono, śmierć zbiera największe żniwo w niedzielę i poniedziałki. Sprytni PB mogą już się domysleć, że winne są właśnie niedzielne pijatyki, a dokładniej tanie piwo dla chłopów pańszczyźnianych (pędzone przez chciwego Żydowina z pospolitego perzu⁷, a zaprawiane sproszkowanymi konopiami dla większego odurzenia). Stąd też na chorobę odporny jest Petro, który piwa nie lubi, Maksym, który jako najbogatszy kupuje sobie „szlacheckie” piwo, Hrehory, który od piwa woli gorzałkę, a także wszystkie prawie niewiasty, które z natury piwa piją mało. Stąd też od piwa zmarł tylko jeden szlachcic, Marcin Ruszczyć, który jako najuboższy (od ojca więcej pieniędzy nie brał, w Grajoszkach

„na swoim” osiadłszy) ze szlachciców najpodlejsze, chłopskie piwo spijał, jak desperat pijąc na umór z niespełnionej miłości.

Tym razem nawet i karczmarz połapał się, że to on winien jest śmierci tylu piwoszy. Jeśli więc PB nie zareagują odpowiednio wcześniej, Żyd cichcem opuści Grajoszki w nocy z poniedziałku na wtorek, rozbiwszy wcześniej wszystkie beczki z podłym piwem. Więcej dowodów nie trzeba. Zwłaszcza, że ludzie przestaną umierać. Można oczywiście Żyda ścigać, pojąć i ukarać, ale niechaj już ten wątek pozostanie w rękach Starosty Gry.

Galeria bohaterów

Mikołaj Ruszczyk,

najbliższy sąsiad. Siwobrody, łysawy bojar litewski o posturze niedźwiedzia, acz na starość tłusty raczej niż silny. Prawosławny, wierność carowi przysięgłszy, przeżył w miarę spokojnie pod rządami moskiewskimi. Mieszka z synem Janem (około 30 wiosen), żoną Anną (około 50 lat) i kilkoma domowej czeladzi. Spokojny hreczkosiej, niezbyt odważny, nieskory do gniewu, ale broniał będzie tego, co uważa za swoje. 10 gospodarstw chłopskich we wiosce trzyma, jego lasy graniczą z lasami PB.

Pan Zygmunt Olszewski,

lat około 40, sąsiad i zięć Ruszczyca. Mieszka z żoną (około 25 lat) i trójką dzieci niżej 10 lat. Trzyma pół wsi Huśla, tj. 6 gospodarstw chłopskich, nadto łąki i stawy przy rzece. Prawosławny, spokojny, ubogi bojarzynek, podobnie jak teść.

Pan Jędrzej Wilczek,

30-letni katolik, trzyma drugie pół wsi Huśla, tj. pięć zagrod chłopskich. Przed laty Wilczkowie wzięli owe pół wsi od Olszewskich za długi. Moskałe wymordowali całą rodzinę, ostał się jedynie Jędrzej, służący podówczas wojskowo. Po wojnie wrócił na swoje włości. Śmiały jest, bić się umie, gospodarzy twardą ręką. Być może przemyśliwa o poślubieniu panny Makowieckiej, najlepszej partii w okolicy.

Wszyscy trzej sąsiedzi żyją zgodnie, zatargów nie mają, w zniszczonym kraju wspólną biedę klepiąc i wspólnie dobytku broniąc.

Pani Jadwiga Makowiecka,

katoliczka, lat ponad 40, wdowa po chorążym powiatowym. Mieszka z córką jedynaczką. Po mężu zostały jej trzy wioski, z czego dwie jednak opustoszałe z braku rąk do pracy. Wszystkich poddanych przeniosła do rodzinnego Wółkowa, dzięki czemu wółkowskie pola obrabia aż 20 chłopów z rodzinami. Trzyma kilka osób służby, w tym dwóch szlachciców, starego klucznika i ubogiego szlachetkę z Podlasia jako karbowego. O tym, że używa białej magii, już była mowa. Do tego ulegając grzesznej namiętności do młodego karbowego, niedawno poczęła dziecko. Będzie więc pospiesznie szukać sobie męża, zapewne również wśród PB. Gdy nikogo majątniejszego nie znajdzie, koniec końców wyjdzie za ojca dziecka.

Panna Barbara Makowiecka,

katoliczka, wiosen blisko 20. W posagu oprócz ruchomości ma jedną z opustoszałych wiosek, co może rekompensować

braki urody. Panna jest niewykształcona, tępawa, nieśmiała, ale pracowita, zdrowa i poczciwa. Marzy o bogatym mężu, ale bogatych w okolicy nie ma, a i ubogich kandydatów ledwie dwóch (z czego Ruszczyk właśnie umarł). Do tego matka nie chce wydawać jej za męża, bowiem woli samodzielnie rządzić gospodarstwem, niż oddawać się pod wątpliwą opiekę zięcia.

Przypisy:

¹ W XVII w. stosowało się trójpółówkę, czyli rotacyjny system uprawy gleby, w którym ziemię uprawną dzieli się na trzy równe części — jedną pod zasiew zbóż jarych, jedną pod zboża ozime, jedną zaś przeznaczają na tzw. ugór. Na ugorze nic się nie uprawia, a gdy urosnie trawa, wypasa się tam bydło, które użyźnia glebę naturalnym nawozem. Co roku trzy pola zamienia się miejscami — to, co w roku poprzednim było ugorzem, teraz idzie pod zasiew oziminy, zaś zeszłoroczne pole jare staje się ugorzem. Dzięki ugorowaniu ziemia odpoczywa, bez tego szybko by wyjałowiała. Ale kiedy dzierżawimy ziemię przez trzy lata, mało nas obchodzi jałowienie gleby — zasiewamy naraz całe pole i zbieramy o 30% plonów więcej!

² stawidło — ruchome zamknięcie drewnianej śluzy, jazu czy tamy; utrzymującej wysoki poziom wody w stawie; woda opadnie jeśli stawidła podniesiemy, a spiętrzy się przy stawidłach opuszczonych

³ kołtun, zwany z łacińska *plica polonica*, to choroba szerząca się na ziemiach Rzeczypospolitej od poł. XVII wieku głęboko w wiek XVIII. W gruncie rzeczy były to tylko niemyte przez kilka lat włosy, zlepięte tłuszczem, potem i brudem w sfilcowaną masę, w której rozwijały się pasożyty, bakterie i choroby skóry, powodujące z czasem cuchnące wydzieliny. Wierząco jednak, że kołtun nie jest chorobą sam w sobie, tylko reakcją obronną organizmu na jakąś inną chorobę (zwaną właśnie kołtunem albo gośćcem). Przez włosy ciało wydalać miało z siebie szkodliwe jady, dlatego też nie wolno było ich ścinać. Znano przypadki, jak to po ścięciu kołtuna jeden człek oślepl, drugi oszalał, a trzeci za kilka dni umarł — wierząco więc, że kołtun mści się za ścięcie. Prawdziwe cierpienia (np. bóle reumatyczne) chętnie przypisywano nieistniejącej chorobie kołtunowej, na temat której pisało poważne traktaty medyczne. Biorący się z braku higieny kołtun dotykał przede wszystkim chłopów, zwłaszcza mężczyzn, ale przydarzał się i szlachciankom. Dodatkowego smaczku dodaje fakt, że wg ówczesnych wierzeń można było „zadać kołtuna” za pomocą czarów. (Nieco więcej o kołtunie w Portalu nr 9, str. 102)

⁴ To była często stosowana praktyka wyzyskiwania chłopskiej klasy pracującej przez pasożytniczą klasę feudalną. Pan zabierał poddanych sprzedawać zboże komukolwiek innemu — wszystko kupował sam, sam również określał cenę (zaniżoną), po czym sprzedawał kupcowi dwa razy drożej.

⁵ Dla tych, co nie wiedzą, dodamy, że ziemia uprawna należąca do folwarku podzielona jest na dwa działy. 1/8 to pole „pańskie”, z którego zbiory trafiają prosto do stodoły szlachcica-właściciela, a pozostałe ziemie to pole „chłopskie”, które poddani zasiewają i obrabiają sami dla siebie (z czego składają panu część plonów jako daniny)

⁶ dziesięcina — danina na rzecz kościoła w wysokości 1/10 zebranych plonów, czyli co dziesiąta kopa zboża i stóg siana (zazwyczaj ksiądz osobiście wizytuje pola i wybiera dla siebie te największe)

⁷ Z. Kuchowicz podaje, że w XVIII wieku zdarzyła się seria zatrutych właśnie piwem warzonym z perzu — wprawdzie nie doszliśmy się, jakie są objawy zatrucia perzem i czy naprawdę był to perz (który na surowo nie jest trujący), ale może to być dowolne świętowanie, zmieszane ze słodem pszenicznym przy produkcji piwa.



WAKACYJNE GRANIE BEZ UMIARU!!!



Jeden, jedyny raz! Tylko w tym numerze!

Promocja obowiązuje do 31-ego sierpnia

Ogłaszamy największą w historii promocję produktów Portalu! Czy jesteście w szale gry i zabawy? W środku wakacji, w połowie rozgrywanych kampanii, o krok od rozegrania wszystkich wolnych, dostępnych w okolicy przygód? Nie ukrywajmy! Potrzebujecie naszej pomocy!

Nasze promocje przeznaczone są do wszystkich nowych czytelników Portalu, jak i stałych klientów, którzy chcą uzupełnić, lub poszerzyć swoje kolekcje. Przy opisie każdej z naszych ofert zaznaczyliśmy KWOTĘ, jaką należy wpłacić na nasze konto oraz specjalny KOD, który należy wpisać na dowodzie wpłaty. Pieniądze można wpłacić na pocztę, lub przelać na nasze konto przelewem bankowym.

Wydawnictwo Portal, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

BPH S.A. o/Gliwice
10601187-320000538782



Kup sobie
metr Portali!

Oferta skierowana dla naszych nowych czytelników! Za 50 zł możecie kupić dowolne **osiem** numerów Portalu.

Kod: MPX (gdzie X to kolejne numery zamawianych Portalu)

Cena: 50 złotych

Uzupełnij
swoją kolekcję Portalu

Oferta skierowana dla czytelników, którym z różnych powodów umknęły poszczególne numery. Za 30 złotych możecie kupić dowolne **cztery** numery Portalu.

Kod: UPX (gdzie X to kolejne numery zamawianych Portalu)

Cena: 30 złotych



Erpegowy rok z Portalem

Do zakupu prenumeraty zachęcamy zarówno nowych, jak stałych czytelników — to najpewniejsza forma otrzymania pisma na czas i wprost do domu. Co więcej — nasi prenumeratorzy wielokrotnie biorą udział w rozmaitych promocjach. Tym razem (i tylko tym razem!!!) zamawiając roczną prenumeratę Portalu (obejmującą 6 numerów) możecie wybrać dowolny z podanych poniżej produktów; otrzymacie go **gratis** wraz z 15-tym Portalem.

jeden wybrany Portal (numery 1 — 13)

Frankenstein Faktoria

De Profundis

Baron Munchausen

Droga ku chwale

Kwarta



Kod: WPRX (gdzie X to tytuł wybranego gratisowego produktu)

Cena: 65 złotych

Erpegowe półrocze z Portalem

Do zakupu prenumeraty zachęcamy zarówno nowych, jak stałych czytelników — to najpewniejsza forma otrzymania pisma na czas i wprost do domu. Co więcej — nasi prenumeratorzy wielokrotnie biorą udział w rozmaitych promocjach. Zamawiając półroczną prenumeratę Portalu (obejmującą 3 numery) możesz wybrać dowolny numer archiwalny Portalu (od numeru pierwszego do trzynastego). Otrzymasz go za darmo w paczce z 15-tym Portalem.

Kod: WPPX (gdzie X to kolejne numery zamawianych Portalu)

Cena: 33 złotych

Wakacyjny przyływ Nowej Fali!

I wreszcie ostatnia, lecz nie najmniej ważna promocja! Dla wszystkich, którzy bali się, boją lub zwyczajnie nie do końca wiedzą czym jest Nowa Fala. Zamów dwie gry Nowej Fali, a pozostałe **dwie** otrzymasz gratis!

Kod: WNF

Cena: 35 złotych

Nie przegap tej okazji!



1+1=4



*** UWAGA * UWAGA * UWAGA * UWAGA * UWAGA ***

Wszystkie Promocje 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 ceny produktu należy doliczyć **6 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 frankensteinów - 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!

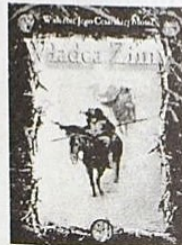
Gra otrzymała najwyższe noty w recenzjach w Świecie Gier Komputerowych, w Science Fiction, w Inkluzie, oraz serwiach i-netowych Valkiria oraz Poltergeist.

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 wydawnictwem ekskluzywnym, kredowym papierze, z laminowaną okładką.

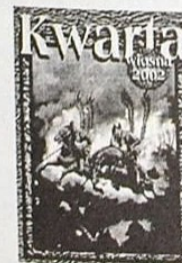
kod: NS001, cena: 20 zł

**Władca Zimy**

Pierwsza polska kampania do Warhammera - napisana przez najlepszych autorów piszących do WFRP: Nurglitha, Marka Noge, Macieja Szaleńca oraz Ignacego Trzewiczka. Ilustracje wykonał znany z Portalu Radosław Gruszewicz, a okładkę Tomasz Oracz.

Kampania liczy 202 strony - znajduje się tam zarówno materiał 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 SGK, Inkluzie, Valkirii oraz Poltergeście i MEM.

kod: WZ001, cena: 42 zł

**Kwartalnik Kwart**

Nowy magazyn Wydawnictwa Portal - kwartalnik Kwart, poświęcony grom historycznym, takim jak Dzikie Pola, 7th Sea czy Siermię. Zawartość pierwszego numeru Kwarty znajdziecie w P#9. Pismo będzie miało 48 stron.

Patronem internetowym magazynu jest www.DzikiePola.com

kod: KW001, cena: 30 zł

NOWOŚCI

**Droga, Ścieżka ku Chwale**

„Droga” to najnowsza gra w serii **Nowej Fali**, 48-stronicowy podręcznik autorstwa Andrzeja Stoję opisuje magiczne królestwo przypominające średniowieczne Chiny. Gracze mogą wcielić się w postacie Shihun (wojownik), Shinobi (czarodziej) lub Sohei (mnich). Gra pozwala rozgrywać przygody w stylu filmu „Przyczajony tygrys, ukryty smok”.

Kod: NF03, Cena: 20 zł

**Machina**

Mega-szlonag planszowa dla 2-8 osób. Pudełko zawiera kupę żetonów, Karty Specjalne i instrukcje. Dokładniejszy opis - patrz tylna strona okładki.

kod: GRA01, cena: 19,90 zł

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 Szermierz, 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, Siecz - 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 ZC1990, opowiadanie Jacka Komudy, po raz pierwszy Świat Mroku na naszych łamach



Portal nr 6

152 stron cz-b, numer wakacyjny masa pomysłów na przygodę, teksty lekkie, awanturnicze, zupełnie nowymyślna gra, czyli Indiana Jones, oraz gry Nowego Stylu, potężna przygoda „Wyprawa”



Portal nr 7

Ostatni tom Kronik Starego Świata, po raz pierwszy dział Legendy Pięciu Krogów, 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 wiatrów”, scenariusze do ZC, CP i Wraitha, bogate działy CP, grozy, DP, WH, LSK, almanach i gier bitewnych



Portal nr 12

136 stron cz-b, brak kredze, kontrowersyjna dyskusja o turkawie, Neokultysty w ZC, kolejny odcinek Arkan Magii kampanii do Warhammera, detektywistyczny scenariusz do ZC, bitewny scenariusz do LSK, scenariusz zawilej intrygi do Warhammera, stałe działy CP, SM, DP, bitewniaki



Portal nr 13

132 strony cz-b, brak kredze, Reżyseria nietypowych sesji, opowiadanie do Zewu Cthulhu, Hemetyzm i Alchemia, Krucjaty w Warhammerze, scenariusz do larp w konwencji snu, scenariusz bitwy do WH40K, scenariusze, Cp2020, LSK, DP, SM, Almanach gry terenowe;

Spośród osób, które nadesłały do nas ankiety wylosowaliśmy pięciu zwycięzców:

Marcin Turek z Warszawy
Marcin Pelka z Wałbrzycha
Damian Lubański z Buska Zdroju
Marcin Pikulski z Wrocławia
Michał Ziółkowski z Bodzechowa

Zwycięzcy otrzymają od nas podręczniki naszej najnowszej gry: „DROGA KU CHWALE”.
Gratulujemy!



不向火向火

cena: 19,90 zł

ISBN 83-914727-8



**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.**

JUŻ W SPRZEDAŻY!
66 stron walki, 19,90 zł

GWIEZDNY PIRAT
pod redakcją Tomasza Z. Majkowskiego

NOWE PISMO O RPG



OD WRZEŚNIA W SPRZEDAŻY

**format: A4
cena: 4,99**