

MAGAZYN FANTASY

INDEXS 329320

ISSN 1332-9894

Złoty Smok

Nr 2 (2) Grudzień 1994

Cena: 29 500 zł

ANDRZEJ SAPKOWSKI
KONIEC WIEDŹMINA?

BRUCE STERLING
OBIAD W AVDOGHAŚCIE

JACEK KOMUDA
KOZACY ZAPOROSCY

SCENARIUSZ RPG

GRA PLANSZOWA

WYWIAD Z FISHEM

Złoty Smok

SPIS TREŚCI:

Opowiadania	
COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA	3
Andrzej Sapkowski	
OBIAD W AUDOGHAŚCIE	11
Bruce Sterling	
DNI, KTÓRE NADEJDA	21
Piotr Gociek	
Gra Planszowa	
ZBROJA BOGA	33
Galeria Postaci	
Łukasz Krzyżanowski	38
Gildia Magów	
ZODIAK - KLUCZ DO FANTASY?	40
Krzysztof Wirpsza	
Gildia Wojowników	
MIECZNY KONTRA PŁATNERZE	42
Tomasz Szajewski	
O POCZĄTKU I KOŃCU KOZAKÓW ZAPOROSKICH	45
Jacek Komuda	
Scenariusz	
24 GODZINY	50
Profesor Wilczur	
Komiks	
WILCZE KŁY	62
Michał Mularski	
Gospoda	
PRZYNIĘŚCIE MI GŁOWY ROGERA I ROBERTA	73
Andrzej Sapkowski	
GDYBYM PISAŁ FANTASY...75	
Piotr Gociek rozmawia z Fishem	

Wydawca: SZCZERBIEC - Piotr Poławski
 Redaktor Naczelny: Rafał Koliński
 Z-ca Red. Naczelnego: Grzegorz B. Karykowski
 Sekretarz Redakcji: Piotr Przybyłowski
 Redaktor Artystyczny: Wiktor Koliński
 Redaktor Literacki: Piotr Gociek
 Współpracujący: Łukasz Krzyżanowski
 Agnieszka Marciniak
 Tomasz Szajewski
 Krzysztof Wirpsza
 Jolanta Lewińska
 Janusz Czerniak

Korekta:
 Zdjęcie na okładce:
 Adres Redakcji:

00-564 Warszawa, ul. Koszykowa 10/11, tel. 29-25-35

List od redakcji

Witajcie!

Nadszedł grudzień - wkrótce Mikołajki, a i Boże Narodzenie za pasem. Czas pomyśleć o prezentach dla bliskich i pomażyć o tym, co samemu chciałoby się znaleźć pod choinką.

Złoty Smok przez kilka dni przetrząsał swój zasobny skarbiec, poszukując w nim niespodzianek na tę właśnie okazję.

Najwspanialszy prezent dla wszystkich Czytelników to fakt, że za taką samą cenę otrzymują pismo znacznie obszerniejsze. Żeby wyjaśnić wszelkie niejasności - nie zamierzamy na obecnej objętości poprzestać!

Główną atrakcją tego numeru jest bez wątpienia Bruce Sterling, znakomity amerykański twórca science fiction i fantasy, czołowy przedstawiciel „cyberpunku”, a jednocześnie autor kreujący niezwykle ciekawe, delikatne, można powiedzieć „pastelowe” światy fantasy (wystarczy wspomnieć publikowane niegdyś w polskiej edycji „Isaac Asimov Science Fiction Magazine” opowiadanie „Kwiaty Edo”). „Obiad w Audoghaście” reprezentuje ten sam typ literatury: mądrej, pełnej historycznych aluzji i poetyckiej. Dedykujemy ten tekst tym, którzy twierdzą, że fantasy to gatunek kiepski i głupi. Uzupełnieniem fascynującej, literackiej przygody, jaką stanowi „Obiad w Audoghaście” jest wywiad z sympatycznym Teksasczykiem, w którym przyznaje się on między innymi do... dekadencji.

Bruce Sterling to nie jedyna sława, która trafiła na łamy drugiego numeru. Derek Dick, znany powszechnie pod pseudonimem artystycznym „Fish”, były lider grupy „Marillion”, podczas swojej wizyty w Polsce znalazł czas, by podzielić się z przedstawicielem redakcji „Złotego Smoka” swoimi poglądami na science fiction i fantasy, zdradzając wielką miłość do Philipa K. Dicka i Stephena R. Donaldsona!

Wreszcie tuż polskiej fantasy, Andrzej Sapkowski, powraca do świata wiedźmina opowiadaniem „Coś się kończy, coś się zaczyna”, będącym żartobliwą próbą zakończenia raz na zawsze historii Geralta przez, hm, ożenienie go z Yennefer! Publikujemy ów tekst dzięki uprzejmości gdańskiego fanzinu „Czerwony Karzeł”, na zamówienie którego mistrz Sapkowski rzeczono opowiadanie napisać. Wszystkich Czytelników zapraszamy na ucztę weselną w zamku Rozrog, gdzie spotkali się prawie wszyscy bohaterowie poznani uprzednio w „Mieczu przeznaczenia”, „Ostatnim życzeniu” i „Krwi elfów”.

Wydawcy i autorzy co roku z utęsknieniem czekają na przedświąteczny szal zakupów, ogarniający rynek o tej właśnie porze. We wrześniu, październiku i listopadzie na półkach księgarskich wyładowało sporo interesujących pozycji zarówno autorów polskich, jak i zagranicznych. Dostaliśmy do rąk nowe książki Sapkowskiego, Kołodziejczaka czy Williamsa. Przebojem jesieni jest jednak nie powieść, lecz pierwsza polska edycja popularnego i sprawdzonego systemu „Warhammer Fantasy Roleplay”. Gracze i sympatycy gier fabularnych nareszcie zostali usatysfakcjonowani! W przyszłości zamierzamy omówić bliżej polskiego „Warhammera”, a już teraz w imieniu całej Redakcji szczerze gratulujemy wydawcy.

Wszystkim czytelnikom i sympatykom fantasy Złoty Smok życzy szczęścia, pomyślności, wielu usieczonych przeciwników, zdobycia nieprzeliczonych skarbów i cierpliwych Mistrzów Gry.

Redakcja





COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA

Andrzej Sapkowski

*Wszystkim nowożeńcom,
a szczególnie dwojgu z nich.*

I.

Słońce przecisnęło swe ogniste macki przez szpary w okiennicach, przeszło komnatę skośnymi, pulsującymi od wirującego kurzu smugami światła, rozlało jasne plamy na posadzce i pokrywających ją skórach niedźwiedzi, oślepiającym refleksem rozblęło na klamrze paska Yennefer. Pasek Yennefer leżał na wysokim trzewiczku, wysoki trzewiczek leżał na białej koszuli z koronkami, a biała koszula leżała na czarnej spódnicy. Jedna czarna pończocha wisiała na poręczy krzesła, wyrzeźbionej w kształt głowy chimery. Drugiej pończochy i drugiego trzewiczka nigdzie nie było widać. Geralt westchnął. Yennefer lubiła rozbiierać się szybko i z rozmachem. Musiał zacząć się do tego przyzwyczajać.

Nie miał innego wyjścia. Wstał otworzył okiennice, wyrzwał. Z jeziora, gładkiego jak tafla zwierciadła, wstawał opar, liście nadbrzeżnych brzoź i olch połyskiwały od rosy, odległe łąki kryła niska, gęsta mgła, wisząca niby pajęczyna tuż ponad wierzchołkami traw.

Yennefer poruszyła się pod pierzyną, zamruczała niewyraźnie. Geralt westchnął.

– Piękny dzień, Yen.

– Eee? Co?

– Piękny dzień. Wyjątkowo piękny dzień.

Zaskoczyła go. Zamiast zakląć i nakryć głowę poduszką, czarodziejka usiadła, przeczesawszy włosy palcami i zaczęła szukać wśród pościeli nocnej koszuli. Geralt wiedział, że nocna koszula leży za wezgłowiem łóżka, tam, gdzie Yennefer cisnęła ją wczoraj w nocy. Ale nie odezwał się. Yennefer nie znosiła takich uwag. Czarodziejka zaklęła z cicha, kopnęła pierzynę, uniosła dłoń i strzeliła palcami. Nocna koszula wyfrunęła zza wezgłowia, powiewając falbankami niby pokutujący duch i spłynęła wprost do oczekującej dłoni. Geralt westchnął.

Yennefer wstała, podeszła do niego, objęła i ugryzła w ramię. Geralt westchnął.

Lista rzeczy, do których musiał się przyzwyczaić, wydawała się nie mieć końca.

– Chciałeś coś powiedzieć? – spytała czarodziejka, mrużąc oczy.

– Nie.

– Dobrze. Wiesz co? Dzień rzeczywiście jest piękny. Dobra robota.

– Robota? Co masz na myśli?

Zanim Yennefer zdążyła odpowiedzieć, usłyszeli z dołu wysoki, przeciągły krzyk i gwizd. Brzegiem jeziora rozpryskując wodę, galopowała Ciri na karej klaczy. Klacz była rasowa i wyjątkowo piękna. Geralt wiedział, że należała niegdyś do pewnego półelfa, który ocenił szarowłosą wiedźminkę na podstawie pozorów i okropnie się pomylił. Ciri nadała zdołbycznej klaczy imię Kelpie, co w języku wyspiarzy ze Skellige oznaczało groźnego i złośliwego ducha morza, niekiedy przybierającego postać konia.

Imię pasowało do klaczy idealnie. Nie tak dawno temu pewien hobbit, który zapragnął Kelpie ukraść, przekonał się o tym bardzo boleśnie. Hobbit nazywał się Sandy Frogmorton, ale od tamtego wypadku wszyscy mówili na niego „Kalafior”.

– Skręci kiedyś kark – mruknęła Yennefer, patrząc na Ciri, galopującą wśród bryzgów wody, schyloną, uniesioną w strzemionach.

– Skręci kiedyś kark ta wariatka, twoja córka.

Geralt odwrócił głowę, nie mówiąc słowa spojrzawszy wprost we fiołkowe oczy czarodziejki.

– No, dobrze – uśmieknęła się Yennefer, nie spuszczaając wzroku. – Przepraszam. Nasza córka.

Objęła go ponownie, przytulając się mocno, powtórnie w ramię pocałowała i znowu ugryzła. Geralt dotknął ustami jej włosów i ostrożnie zsunął koszulę z ramion czarodziejki.

A potem znaleźli się ponownie w łóżku, w rozburzonej pościeli, jeszcze ciepłej i pachnącej snem. I zaczęli się nawzajem poszukiwać, i poszukiwali się długo i bardzo cierpliwie, a pewnością, że przecież się odnajdą, napępiała ich radością i szczęściem, i radość i szczęście były we wszystkim, co robili. I chociaż tak bardzo się różnili, rozumieli, jak zawsze, że nie są to różnice z tych, które dzielą, ale z tych, które łączą i wiążą, wiążą twardo i mocno, jak wysieczony siekierą zacios krokwi i kalenicy, zacios, z którego rodzi się dom. I było tak, jak za pierwszym razem, gdy jego zachwyciła jej olśniewająca nagość i gwałtowne pożądanie, a ją zachwyciła jego delikatność i czułość. I tak, jak za pierwszym razem, ona chciała mu o tym powiedzieć, ale on przerwał jej pocałunkiem i pieszczołami i odebrał jej słowom wszelki sens. A później, gdy on chciał jej o tym powiedzieć, nie mógł wydobyć głosu, a później szczęście i rozkosz spadły na nich z siłą walącej się skały i był tylko jeden wielki błysk pod powiekami i było coś, co było bezgłośnym krzykiem, i świat przestał istnieć, coś się skończyło i coś się zaczęło, i coś trwało, i była ci-



sza, cisza i spokój.
I zachwycenie.

Świat powolutku wracał do siebie i znowu była pościel, pachnąca snem i zalana słońcem komnata i dzień... Dzień...



- Yen?

- Mhm?

- Gdy mówiłaś, że dzień jest piękny, dodałaś „dobra robota”. Czy to miało coś oznaczać...

- Miało - potwierdziła i przeciągnęła się, wyprężając ramiona i łapiąc za rogi poduszki, a jej piersi nabrały wówczas kształtu, który odezwał się wiedźminowi dreszczem w dole pleców. - Widzisz, Geralt, myśmy tę pogodę zrobili. Wczoraj wieczorem. Ja, Nenneke, Triss i Dorregaray. Nie mogłam przecież ryzykować, ten dzień musiał być piękny...

Urwała, trąciła go kolanem w biodro.

- Bo to przecież najważniejszy dzień w twoim życiu, głupku.

II.

Stojący na śródzieziornym cyplu zamek Rozrog prosił się o generalny remont, z zewnątrz i wewnątrz, i to nie od wczoraj. Mówiąc oględnie Rozrog był ruiną, bezkształtnym zlepkiem kamieni, porośniętych gęsto bluszczem, powojem i tradescantią, ruiną, stojącą wśród jezior, błot i bagien rojących się od żab, zaskrońców i żółwi. Był ruiną już wówczas, gdy podarowano go królowi Herwigowi. Zamek Rozrog i otaczające go tereny były bowiem czymś w rodzaju dożywotniego nadania, pożegnalnego prezentu dla Herwiga, który dwanaście lat temu abdykował na rzecz swojego siostrzeńca Brenana, od niedawna zwanego Dobrym. Geralt poznał eks-króla przez Jaskra, bo trubadur był w Rozrogu często, jako że Herwig był przemiłym i radym gościom gospoda-

rzem. O Herwigu i jego zamczysku przypominał właśnie Jaskier, wtedy, gdy wszystkie miejscowości z opracowanej przez wiedźmina listy zostały odrzucone przez Yennefer jako nie nadające się. O dziwo, na Rozrog czarodziejka zgodziła się natychmiast i bez kręcenia nosem.

I tym sposobem ślub Geralta i Yennefer miał odbyć się na zamku Rozrog.

III.

Początkowo ślub miał być cichy i nieformalny, ale z biegiem czasu okazało się to - z różnych względów - niemożliwe. Potrzebny był więc ktoś o talentach organizacyjnych.

Yennefer, rzecz jasna, odmówiła, nie wypadało jej organizować własnego ślubu. Geralt i Ciri, nie wspominając o Jaskrze, żadnych talentów w tym kierunku nie mieli. Sprawę powierzono więc Nenneke, kapłance bogini Melitele w Ellander. Nenneke przybyła natychmiast, a wraz z nią dwie młodsze kapłanki, Iola i Eurneid.

I zaczęły się kłopoty.

IV.

- Nie, Geralt - Nenneke nadeła się i tupnęła nogą. - Nie biorę żadnej odpowiedzialności ani za ceremonię, ani za ucztę. Ta rudera, którą jakiś idiota nazwał zamkiem, nie nadaje się do niczego. Kuchnia jest zrujnowana, sala balowa nadaje się wyłącznie na stajnię, a kaplica... To w ogóle nie jest kaplica. Czy możesz mi powiedzieć, jakiego boga czci ten kula-wiec Herwig?

- O ile wiem, nie czci żadnego. Twierdzi, że religia to mandragora dla mas.

- Byłam pewna - rzekła kapłanka, nie kryjąc pogardy. - W kaplicy nie ma ani jednego posągu, niczego tam nie ma, jeśli nie liczyć mysich bobków. I do tego to cholerne odludzie! Geralt, dlaczego nie chcesz wziąć ślubu w Vengerbergu, w cywilizowanej okolicy?

- Przecież wiesz, że Yen jest kwarteronką, a w twoich cywilizowanych okolicach nie tolerują mieszanych małżeństw.

- Na Wielką Melitele! Cóż to znaczy, jedna czwarta elfiej krwi? Przecież prawie każdy ma tam jakąś domieszkę krwi Starszego Ludu! To nic innego, jak idiotyczny przesąd!

- Nie ja go wymyśliłem.

V.

Listę gości - niezbyt długą - narzeczeni ułożyli wspólnie, a zapraszaniem miał zająć się Jaskier. Wkrótce wyszło na jaw, że trubadur listę zgubił, i to zanim jeszcze zdołał ją przeczytać. Zawstydzony, nie przyznał się i poszedł na łatwiznę - zaprosił kogo



tylko się dało. Oczywiście, Jaskier znał Geralta i Yen-nefer na tyle dobrze, by nikogo istotnego nie pominąć, nie byłby jednak sobą, by nie wzbogacić spisu gości o przerażającą liczbę osób całkiem przypadkowych.

Zjawił się zatem stary Vesemir z Kaer Morhen, wychowawca Geralta, a wraz z nim wiedźmin Eskel, z którym Geralt przyjaźnił się od lat dziecińczych.

Przybył druid Myszwów w towarzystwie wyższej od niego o głowę i młodszej o jakieś sto lat ogorzałej blondynki o imieniu Freya. Wraz z nimi zjawił się jarl Crach an Craite ze Skegille w towarzystwie synów Ragnara i Lokiego.

Ragnarowi, gdy jechał konno, nogi sięgały prawie do ziemi, a Loki przypominał filigranowego elfa. Nie było w tym nic dziwnego, byli braćmi przyrodnimi, synami różnych nadożnic jarla.

Zameldował się wójt Caldemeyn z Blaviken z córką Anniką, dość atrakcyjną, choć potwornie nieśmiałą panną.

Przybył krasnolud Yarpem Zigrin, co ciekawe, sam, bez towarzyszących mu zwykle brodatych bandytów nazywanych „chłopcami”. Do Yarpena dołączył w drodze elf Chireadan, osobnik o nie do końca jasnej, ale niewątpliwie wysokiej pozycji wśród Starszego Ludu, eskortowany przez kilku nieznanych ni komu małomównych elfów.

Przybyła też rozwrzeszczana gromada niziołków, spośród których Geralt znał jedynie Dainty Biberfeldta, farmera z Rdestowej Łąki i – ze słyszenia – jego gderliwą żonę Gardenię. Był w gromadzie niziołków jeden niziołek, który niziołkiem nie był – słynny przedsiębiorca i kupiec Tellico Lunngrevink Letorte z Novigradu, zmiennokształtny doppler, występujący pod postacią niziołka i przybranym imieniem Dudu.

Zjawił się baron Freixenet z Brokilonu z żoną, urodziwą driadą Braenn, i pięcioma córkami, zwanymi Morenn, Cirilla, Mona, Eithne i Kashka. Morenn wyglądała na piętnaście lat, a Kashka na pięć. Wszystkie były rude jak ogień, choć Freixenet miał włosy czarne, a Braenn miodowozłote. Braenn była w zaawansowanej ciąży.

Freixenet poważnie twierdził, że tym razem musi to być syn, na co wataha jego rudych driad patrzyła po sobie i chichotała, a Braenn, uśmiechając się lekko, dodawała, że „syn” będzie nosił imię Melissa.

Przybył jednoręki Jarre, młody kapłan i kronikarz z Ellander, wychowanek Nenneke. Jarre przybył głównie z powodu Ciri, w której się podkochiwał. Ciri, ku rozpaczy Nenneke, zdawała się całkowicie lekceważyć kalekiego młodzieńca i jego niezręczne zaloty.

Listę gości nieoczekiwanych otwierał książę Agloval z Bremervoord, którego przybycie graniczyło z cudem, bo książę i Geralt szczerze się niecierpieli. Jeszcze dziwniejszy był fakt, że Agloval zjawił się w towarzystwie małżonki, syreny Sh'eenaz. Sh'eenaz zrezygnowała niegdyś dla księcia z rybiego ogona

na rzecz dwóch niebywale pięknych nóg, ale znana była z tego, że nigdy nie oddalała się od morskiego wybrzeża, bo ląd budził w niej strach.

Mało kto oczekiwał przybycia innych koronowanych głów, bo też i nikt ich nie zapraszał. Mimo tego, monarchowie przystali listy, podarki, posłów – lub wszystko na raz. Musieli przy tym się zmówić, bo posłowie podróżowali w grupie, która po drodze zdążyła się zaprzyjaźnić. Rycerz Yves reprezentował króla Ethaina, komes Sulivoy króla Venzlava, sir Matholm króla Sigismunda, a sir Devereux królową Addę, była strzygę. Podróż musiała być wesółą, bo Yves miał rozciętą wargę, Sulivoy rękę na temblaku. Matholm kuśtykał, a Devereux miał takiego kaca, że ledwie trzymał się w siodle. Nikt nie zapraszał złotego smoka Villentretmertha, bo nikt nie wiedział, jak go zaprosić i gdzie go szukać. Ku ogólnemu zdziwieniu smok zjawił się, oczywiście incognito, pod postacią rycerza Borchy herbu Trzy Kawki. W miejscu, gdzie był Jaskier, o żadnym incognito mowy, rzecz jasna, być nie mogło, nie mniej jednak mało kto wierzył, gdy poeta wskazywał kędzierzawego rycerza i twierdził, że to smok.

Nikt też nie zapraszał i nikt nie oczekiwał malowniczej hałastry, określającej siebie mianem „przyjaciół i znajomych” Jaskra. Byli to głównie poeci, muzycy i trubadurzy, a do tego akrobata, zawodowy gracz w kości, treserka krokodyli i cztery kolorowe panienki, z których trzy wyglądały na nierządnicę, a czwarta, która na nierządnicę nie wyglądała, ponad wszelką wątpliwość była nią. Grupę uzupełniało dwóch proroków, z czego jeden fałszywy, jeden rzeźbiarz w marmurze, jedno jasnowłose i wiecznie pijane medium płci żeńskiej i jeden ospowaty gnom, który twierdził, że nazywa się Schuttenbach.

Magicznym statkiem – amfibią, przypominającym skrzyżowanie łabędzia z wielką poduszką, przybyli czarodzieje. Było ich czterokrotnie mniej, niż zaproszono, i trzykrotnie więcej, niż oczekiwano, bo konfratry Yen-nefer, jak wieść niesła, potępiali jej związek z mężczyzną „z zewnątrz”, a do tego wiedźminem. Część w ogóle zignorowała zaproszenia, część wymówiła się brakiem czasu i koniecznością bytności na dorocznym, ogólnoswiatowym konwencie czarodziejów. Tak więc na pokładzie – jak go określił Jaskier – „poduszkowca” byli tylko Dorregaray z Vole i Radcliffe z Oxenfurtru.

I była Triss Merigold o włosach jak paździenikowy kasztan.

VI.

– To ty zaprosiłeś Triss Merigold?

– Nie – pokręcił głową wiedźmin, wielce rad z faktu, że mutacja naczyń krwionośnych uniemożliwia mu rumienienie się.

– Nie ja. Podejrzewam Jaskra, chociaż oni wszyscy twierdzą, że o ślubie dowiedzieli się z magicznych kryształów.





- Nie życzę sobie Triss na moim ślubie!
- Dlaczego? Przecież to twoja przyjaciółka.
- Nie rób ze mnie idiotki, wiedźminie! Wszyscy wiedzą, że z nią spałeś!
- Nieprawda!
Fiołkowe oczy Yennefer zwęziły się niebezpiecznie.
- Prawda!
- Nieprawda!
- Prawda!
- No dobrze - odwrócił się ze złością. - Prawda.
I co z tego?

Czarodziejka milczała przez chwilę, bawiąc się gwiazdką z obsydianu, przypiętą do czarnej aksamitki.

- Nic - powiedziała wreszcie. - Ale chciałam, żebyś się przyznał. Nigdy nie próbuj kłamać przede mną, Geralt. Nigdy.

VII.

Mur pachniał mokrym kamieniem i kwaśnym zielskiem, słońce prześwieślało brunatną wodę w fosie, wydobywało ciepłą zielen z porastającej dno moczarki i jaskrawą żółć z grążeli pływających po powierzchni.

Zamek powoli budził się do życia. W zachodnim skrzydle ktoś strzelił okiennicą i roześmiał się. Ktoś inny słabym głosem dopraszał się soku z kiszzonej kapusty. Jeden z goszczących w Rozrogu kolegów Jaskra, niewidoczny, śpiewał przy goleniu:

*Za stodołą, gdzieś na płocie,
Kogut gromko pieje
Zaraz przyjdę, miła, do cię
Tylko się odleję.*

Skrzypnęły drzwi, na podwórzec wyszedł Jaskier, przeciągając się i trąc twarz.

- Jak się masz, żonkosiu - rzekł zmęczonym głosem. - Jeżeli masz zamiar zwiać, to teraz jest ostatnia okazja.

- Ranny z ciebie ptaszek, Jaskier.

- W ogóle się nie kładłem - zamamrotał poeta, siadając obok wiedźmina na kamiennej ławeczce i opierając się plecami o porośnięty tradescantią mur. - Bogowie, to była ciężka noc. Ale cóż, nie codziennie żenią się przyjaciele, trzeba było to jakoś uczcić.

- Uczta weselna jest dzisiaj - przypomniał Geralt. - Wytrzymasz?

- Nie obrażaj mnie.

Słońce grzało mocno, ptaki hałasowały wśród krzewów. Od strony jeziora słychać było pluski i pisiki. Morenn, Cirilla, Mona, Eithne, i Kashka, rude driady, córki Freixeneta, kąpały się, jak zwykle, nago, w towarzystwie Triss Merigold i Freyi, przyjaciółki Myszowora. Na górze, na zrujnowanych blankach zamku posłowie królewscy, rycerze Yves, Sulivoy, Matholm, Devereux, wyrrywali sobie lunetę.

- Dobrzeście się chociaż bawili, Jaskier?

- Nie pytaj.

- Jakiś większy skandal?

- Kilka.

Pierwszy skandal, relacjonował poeta, miał podłoże rasowe. Tellico Lunngraving Letorte oznajmił oto nagle wśród zabawy, że ma dość występowania jako niziołek. Wskazawszy palcem obecne na sali driady, elfy, hobbitów, syrenę, krasnoluda i gнома, który twierdził, że nazywa się Schuttenbach, doppler uznał za dyskryminację fakt, iż wszyscy mogą być sobą, a wyłącznie on, Tellico, musi stroić się w cudze piórka. Po czym przybrał - na chwilę - naturalną postać. Na ten widok Gardenia Biberveldt zemdlała, książę Agloval niebezpiecznie zadławił się sandaczem, a Annika, córka wójta Caldemeyna, dostała ataku hysterii. Sytuację zażegnał smok Villentretenmerth, wciąż pod postacią rycerza Borchy Trzy Kawki, wyjaśniając dopplerowi spokojnie, że zmiennokształtność jest przywilejem, który zobowiązuje, a zobowiązuje między innymi do przybierania postaci ogólnie uważanych za przyzwoite i akceptowane w towarzystwie, i że to nic innego jak zwykła grzeczność w stosunku do gospodarza. Doppler zarzucił Villentretenmerthowi rasizm, szowinizm i brak elementarnego pojęcia o przedmiocie dyskusji. Urażony Villentretenmerth przybrał więc na chwilę postać smoka, niszcząc trochę mebli i doprowadzając do ogólnej paniki. Gdy się uspokoiło, rozgorzał ostry spór, w którym ludzie i nieludzie nawzajem wytykali sobie przykłady braku tolerancji i rasowe uprzedzenia. Dość nieoczekiwanym akcentem w dyskusji był głos piegowatej Merle, dziwki, która nie wyglądała na dziwkę. Merle oznajmiła, że cała ta sprzeczka jest głupia i bezprzedmiotowa i nie dotyczy prawdziwych zawodowców, którzy nie wiedzą, co to uprzedzenia, co ona jest gotowa natychmiast udowodnić za stosowną opłatą, choćby i ze smokiem Villentretenmerthem w naturalnej postaci. W ciszy, jaka zapadła, usłyszano medium płci żeńskiej, deklarujące, że może zrobić to samo za darmo. Villentretenmerth szybko zmienił temat i zaczął dyskutować na tematy bezpieczniejsze, jak ekonomia, polityka, łowy, rybołówstwo i hazard.

Reszta skandali miała wymiar raczej towarzyski. Myszowór, Radcliffe i Dorregaray założyli się o to, który z nich siłą woli zmusi do lewitacji więcej przedmiotów na raz. Wygrał Dorregaray, utrzymując w powietrzu dwa krzesła, paterę z owocami, wazę zupy, globus, kota, dwa psy i Kashkę, najmłodszą córkę Freixeneta i Braenn.

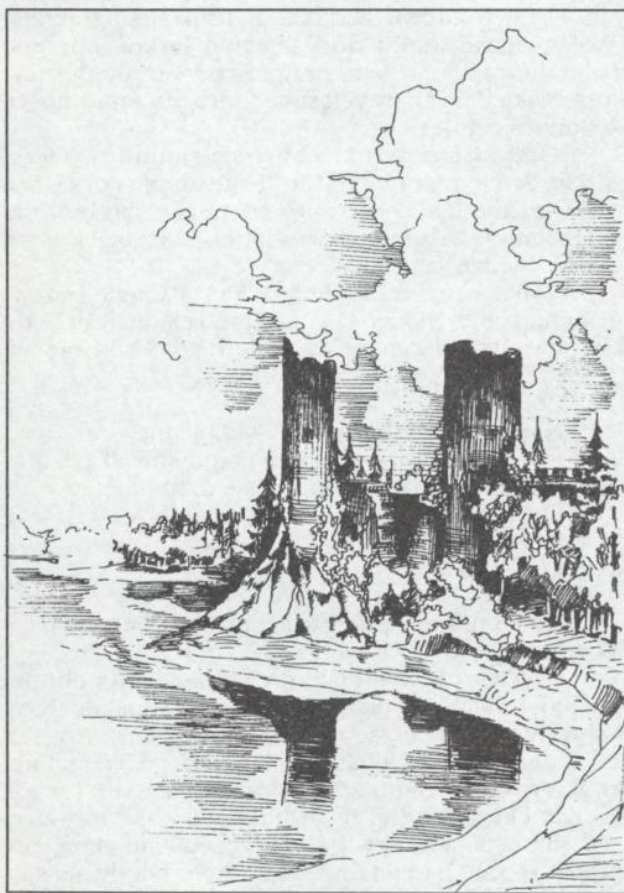
Potem Cirilla i Mona, dwie średnie córki Freixeneta, pobili się i trzeba je było wyprowadzić. Krótko potem pobili się Ragnar i rycerz Matholm, a powodem bitki była Morenn, najstarsza córka Freixeneta. Zdenerwowany Freixenet nakazał Braenn pozamykać w komnatach wszystkie swoje rude latorośle, a sam dołączył do zawodów w picciu, które zorganizowała Freya, przyjaciółka Myszowora. Rychło okazało się, że Freya ma niewyobrażalną, graniczącą





z totalnym immunitem, odporność na alkohol.

Większość poetów i bardów, koleżków Jaskra, wnet wylądowała pod stołem. Freixenet, Crach an Craite i wójt Caldemeyn walczyli dzielnie, ale musieli ulec. Twardo trzymał się czarodziej Radcliffe, do czasu, gdy udowodniono, że oszukiwał – miał przy sobie róg jednorożca. Gdy mu go odebrano, nie miał z Freją żadnych szans. Wkrótce zajmowany przez wyspiarę róg stołu opustoszał zupełnie – przez jakiś czas pił z nią jeszcze nieznany nikomu, błądy mężczyzna w staromodnym kaftanie. Po jakimś czasie mężczyzna ów wstał, zatoczył się, uklonił grzecznie i przeszedł przez mur jak przez mgłę. Lustracja zdobiących salę starożytnych portretów pozwoliła na stwierdzenie, że był to Willem zwany Diabłem, dziedzic Rozroga zasztyletowany w czasie biesiady kilkaset lat temu.



Starodawne zamczysko kryło liczne tajemnice i cieszyło się w przeszłości dość ponurą sławą, nie obyło się więc bez dalszych wydarzeń o charakterze nadprzyrodzonym. Około północy przez otwarte okno wleciał wampir, ale krasnolud Yarpen Zigrin przepędził krwiopijcę, zionąc na niego czosnkiem. Przez cały czas coś wyło, jęczało i dzwoniło łańcuchami, ale nikt nie zwracał uwagi, wszyscy myśleli,

że to Jaskier i jego nieliczni trzeźwi koledzy. Były to jednakowoż duchy, bo na schodach stwierdzono mnóstwo ektoplazmy – kilka osob pośliznęło się i dotkliwie potłukło.

Granice przyzwoitości przekroczył rozczochrany i ognistooki upiór, który z zasadzki uszczypnął w tyłek syrenę Sh'eenaz. Z trudem zażegnano awanturę, bo Sh'eenaz myślała, że winowajcą jest Jaskier. Upiór, korzystając z zamieszania, krążył po sali i szczypał, ale Nenneke wypatrzyła go i przepędziła za pomocą egzorcyzmów. Kilku osobom objawiła się Biała Dama, którą, jeśli wierzyć legendzie, zamurowano kiedyś żywcem w lochach Rozroga. Byli jednak sceptycy, twierdzący, że to nie Biała Dama, a medium płci żeńskiej, krążące po krużgankach w poszukiwaniu czegoś do picia.

Potem rozpoczęło się ogólne znikanie. Pierwsi zniknęli rycerz Yves i treserka krokodyli, wkrótce potem ślad zaginął po Ragnarze Eurneid, kapłance Melitele. Potem zginęła Gardenia Biberveldt, ale okazało się, że poszła spać. Nagle okazało się, że brakuje jednorekiego Jarre i Ioli, drugiej kapłanki Melitele. Ciri, choć twierdziła, że Jarre jest jej obojętny, wykazywała pewne zaniepokojenie, ale wyjaśniło się, że Jarre wyszedł za potrzebą i wpadł do płytkiej fosi, gdzie usnął, a Iolę znaleziono pod schodami. Z elfem Chireadanem. Widziano też Triss Merigold i wiedźmina Eskela z Kaer Morhen, znikających w altanie parkowej, zaś nad ranem ktoś doniósł, że z altany tej wychodził doppler Tellico. Gubiono się w domysłach, czyją postać przyjął doppler – Triss czy Eskela. Ktoś nawet zaryzykował pogląd, że na zamku może być dwóch dopplerów. Chciano spytać o zdanie smoka Villentretenmertha jako specjalistę od zmiennokształtności, ale okazało się, że smok zniknął, a wraz z nim dziwka Merle.

Zginęła także druga dziwka i jeden z proroków. Prorok, który nie zginął, twierdził, że jest prawdziwym, ale nie umiał tego udowodnić. Zginął także podający się za Schuttenbacha gnom i nie odnaleziono go do tej pory.

– Żałuj – dokończył bard, ziewając ostro. – Żałuj, że cię przy tym nie było, Geralt. Tęgi był bal.

– Żałuję – mruknął wiedźmin. – Ale wiesz... Nie mogłem, bo Yennefer... Sam rozumiesz...

– Pewnie, że rozumiem – rzekł Jaskier. – Dlatego się nie żenię.

VIII.

Z kuchni zamkowej dobiegały brzęki saganów, wesołe śmiechy i przyspiewki.

Wyżywienie całej bandy gości stanowiło niejaki problem, bo król Herwig praktycznie służby nie posiadał. Obecność czarodziejów także nie rozwiązywała sprawy, bo w drodze powszechnego konsensu postanowiono jeść naturalnie i zrezygnować z kulinarnych czarów. Skończyło się więc tym, że Nenneke zagoniła do pracy kogo tylko mogła. Z początku



nie było to łatwe – ci, których kapłanka dopadała, o pracach kuchennych pojęcia nie mieli, a ci, którzy mieli, uciekli. Nenneke znalazła jednak niespodziewaną pomoc w osobach Gardenii Biberveldt i hobitek z jej swity. Znakomitymi i sympatycznymi we współpracy kucharkami okazały się też, o dziwo, wszystkie cztery nierządnicze z grupy Jaskra.

Z zaopatrzeniem kłopot był mniejszy. Freixenet i książę Agnoval zorganizowali polowanie i dostarczyli nieco grubszej dziczyzny. Braenn i jej córkom wystarczyło dwóch godzin na wypełnienie kuchni dzikim ptactwem, bo nawet najmłodsza z driad, Kaska, umiała nad podziw zręcznie obchodzić się z łukiem. Król Herwig, który uwielbiał rybołówstwo, wypływał bladym świtem na jezioro i przywoził szczupaki, sandacze i ogromne okonie. Towarzyszył mu zwykle Loki, młodszy syn Cracha an Craite. Loki znał się na rybactwie i łodziach, a ponadto bywał o świecie osiągalny, albowiem podobnie jak Herwig nie pił.

Dainty Biberveldt i jego krewni, wspomagani przez dopplera Tellico, zajmowali się dekoracją sal i komnat. Do zmywania i sprzątania zagoniono zaś obu proroków, treserkę krokodyli, rzeźbiarza w marmurze i wiecznie pijane medium płci żeńskiej.

Opiekę nad piwniczką i trunkami początkowo powierzono Jaskrowi i jego kolegom poetom, ale okazało się to strasznym błędem. Bardów przepędzono więc, a klucze oddano Freyi, przyjaciółce Myszwora. Jaskier i poeci całymi dniami przesiadywali pod drzwiami do loszku i starali się wzruszyć Freję miłosnymi balladami, na które jednak wyspiarka miała równie dużą odporność jak na alkohol.

Geralt uniósł głowę, wyrwany z drzemki stukiem kopyt na kamieniach podwórca.

Zza przytulonych do muru krzewów wyłoniła się lśniąca od wody Kelpie z Ciri w siodle. Ciri nosiła swój czarny skórzany kostium, a na plecach miała miecz, słynny Gveir, zdobyty w pustynnych katakumbach Korath.

Przez chwilę patrzyli na siebie w milczeniu, po czym dziewczyna trąciła kłacz piętą, podjechała bliżej. Kelpie schyliła łeb, chcąc dosięgnąć wiedźmina zębami, ale Ciri powstrzymała ją ostrym szarpnięciem wodzy.

– Więc to dziś – odezwała się wiedźminka, nie zsiadając. – Dziś, Geralt.

– Dziś – potwierdził opierając się o mur.

– Cieszę się – powiedziała niepewnie. – Myślę... Nie, jestem pewna, że będziecie szczęśliwi, i cieszę się...

– Zsiądź, Ciri. Porozmawiajmy.

Dziewczyna potrząsnęła głową, odrzucając włosy do tyłu, za ucho. Geralt widział przez chwilę rozległą, brzydką bliznę na jej policzku – pamiątkę tamtych strasznych dni. Ciri pozwoliła, by włosy odrosły jej do ramion i szeszywała je tak, by ukrywać szramę, ale zapominała o tym często.

– Wyjeżdżam, Geralt – powiedziała. – Zaraz po uroczystości.

– Zsiądź, Ciri.

Wiedźminka zeskoczyła z siodła, usiadła obok. Geralt objął ją. Ciri przytuliła mu głowę do ramienia.

– Wyjeżdżam – powtórzyła.

Milczał. Słowa cisnęły mu się na usta, ale nie było wśród tych słów żadnego, które mógłby uznać za właściwe. Za potrzebne. Milczał.

– Wiem, co myślisz – powiedziała wolno. – Myślisz, że uciekam. Masz rację.

Milczał. Wiedział.

– Nareszcie po tylu latach, macie siebie, Yen i ty. Należy wam się szczęście, spokój. Dom. Ale mnie to przeraża, Geralt. Dlatego... uciekam.

Milczał. Myślał o własnych ucieczkach.

– Wyruszę zaraz po uroczystości – powtórzyła Ciri. – Chcę znowu widzieć gwiazdy nad traktem, chcę gwizdać wśród nocy balladę Jaskra. I pragnę walki, tańca z mieczem, pragnę ryzyka, pragnę rozkoszy, jaką daje mi zwycięstwo. I pragnę samotności. Rozumiesz mnie?

– Oczywiście – uśmiechnął się smutno. – Oczywiście, że cię rozumiem, Ciri. Jesteś moją córką, jesteś wiedźminką. Zrobisz to, co musisz zrobić. Ale jedno muszę ci powiedzieć. Jedno. Nie uciekniesz, chociaż będziesz uciekać.

– Wiem – przytuliła się mocniej. – Ciągle jeszcze mam nadzieję, że kiedyś... Jeśli poczekam, jeśli będę cierpliwa, to i dla mnie nastanie kiedyś taki piękny dzień... Taki piękny dzień... Chociaż...

– Co, Ciri.

– Nigdy nie byłam ładna. A z tą blizną...

– Ciri – przerwał jej – jesteś najpiękniejszą dziewczyną świata. Zaraz po Yen, ma się rozumieć.

– Och, Geralt...

– Jeśli nie wierzysz, spytaj Jaskra.

– Och, Geralt.

– Dokąd...

– Na Południe – przerwała natychmiast, odwracając twarz.

– Kraj jeszcze dymi tam po wojnie, trwa odbudowa, ludzie walcą o przetrwanie. Potrzebują ochrony i obrony. Przydam się. I jeszcze jest pustynia Korath... Jest jeszcze Nilfgaard. Mam tam swoje rachunki. Mamy tam rachunki do wyrównania, Gveir i ja...

Zamilkła, twarz jej stwardniała, zielone oczy zwęziły się, usta wykrzywił zły grymas. Pamiętam, pomyślał Geralt, pamiętam. Tak, to było wtedy, na śliskich od krwi schodach zamczyska Rhys-Rhun, gdy walczyli ramę w ramę, on i ona, Wilk i Kotka, dwie maszyny do zadawania śmierci, niehumanitarno szybkie i niehumanitarno okrutne, bo doprowadzone do ostateczności, rozwścieczone, przyparte do muru. Tak, wtedy Nilfgaardczycy cofnęli się, zdjęci grozą, przed blaskiem i świstem ich kling, a oni poszli wolno w dół, w dół schodami zamczyska Rhys-Rhun, mokrymi od krwi. Poszli oparci o siebie, złączeni,





a przed nimi szła śmierć, śmierć w dwóch jasnym ostrzach mieczy. Zimny, spokojny Wilk i szalona Kotka. Błask klingi, krzyk, krew, śmierć... Tak, to było wtedy... Wtedy... Ciri ponownie odrzuciła włosy do tyłu, a wśród popielatych kosmyków zaśnieżyła bielą szeroki pas u skroni.

Wtedy zbierały jej włosy.

- Mam tam swoje rachunki - syknęła. - Za Mistle. Za moją Mistle. Pomściłam ją, ale za Mistle nie wystarczy jedna śmierć.

Bonhart, pomyślał. Zabiła go nienawidząc. Och, Ciri, Ciri. Stoisz nad przepaścią, córeczko. Za twoją Mistle nie wystarczy tysięcy śmierci. Strzeż się nienawiści, Ciri, ona żre jak rak.

- Uważaj na siebie - szepnął.

- Wolę uważać na innych - uśmiechnęła się złośliwie. - To się bardziej sprawdza, na dłuższą metę.

Nie zobaczę jej już nigdy, pomyślał. Jeżeli odejdzie, nie zobaczę jej już nigdy.

- Zobaczysz - powiedziała nagle i uśmiechnęła się, a był to uśmiech czarodziejki, nie wiedźminki. Zobaczysz, Geralt.

Zerwała się nagle, wysoka i chuda jak chłopak, ale zwinna jak tancerka. Jednym skokiem znalazła się w siodle.

- Yaaa, Kelpie!!!

Spod kopyt klaczy trysnęły iskry, krzesane podkowami.

Zza muru wysunął się Jaskier, z lutnią przerzuconą przez ramię, dzierżąc w dłoniach dwa wielkie kufle piwa.

- Masz, napij się - powiedział siadając obok. - Dobrze ci zrobi.

- Bo ja wiem? Yennefer zapowiedziała mi, że jeśli będzie ode mnie załatwiać...

- Pogryziesz nać pietruszki. Pij, pantoflarzu.

Przez dłuższą chwilę siedzieli w milczeniu, wolno popijając z kufli. Jaskier westchnął.

- Ciri odjeżdża, prawda?

- Tak.

- Wiedziałem. Słuchaj, Geralt...

- Nic nie mów, Jaskier.

- Dobrze.

Milczeli znowu. Z kuchni dolatywał miły zapach pieczonej dziczyzny, ostro doprawionej jałowcem.

- Coś się kończy - powiedział Geralt z wysiłkiem.

- Coś się kończy, Jaskier.

- Nie - zaprzeczył poważnie poeta. - Coś się zaczyna.

IX.

Popołudnie upłynęło pod znakiem ogólnego płaczu. Zaczęło się od eliksiru piękności. Eliksir, a dokładniej maść zwana feenglancem, a w Starszej Mowie „glamarye”, umiejętnie stosowana, w sposób zadziwiający poprawiała urodę. Triss Merigold, poproszona przez goszczące na zamku panie, przyrządziła większą ilość glamarye, po czym panie przystą-

piły do zabiegów kosmetycznych. Zza zamkniętych drzwi komnat dobiegał szloch Cirilli, Mony, Eithne i Kashki, którym zabroniono użyć glamarye - zaszczytu tego miała dostąpić jedynie najstarsza driada, Morenn. Najgłośniej ryczała Kashka.

Piętro wyżej ryczała Lily, córka Dainty Biberveldta, bo okazało się, że glamarye, jak większość czarów, w ogóle nie działa na hobbitki. W ogrodzie, w krzakach tarniny, popłakiwało medium płci żeńskiej, nieświadome, że glamarye powoduje raptowne wytrzeźwienie i towarzyszące temu objawy, między innymi ostrą melancholię. W zachodnim skrzydle zamku ryczała Annika, córka wójty Caldemeyna, która nie wiedziała, że glamarye należy wcierać pod oczy, zjadła swój przydział i dostała rozwolnienia. Ciri przyjęła swoją porcję glamarye i natarła nią Kelpie.

Popłakały się też kapłanki Iola i Eurneid, albowiem Yennefer zdecydowanie odmówiła włożenia białej sukni ślubnej, którą uszyły. Nie pomogła interwencja Nenneke.

Yennefer klęła, rzucała sprzętami i zaklęciami, powtarzając, że w białym wygląda jak jakaś pieprzona dziewczyna.

Zdenerwowana Nenneke też zaczęła wrzeszczeć, zarzucając czarodziejce, że zachowuje się gorzej niż trzy pieprzone dziewice naraz. W odpowiedzi Yennefer wyczarowała piorun kulisty i rozwalila dach na narożnej baszcie, co zresztą miało swoją dobrą stronę - huk był straszny, że córka Caldemeyna dostała szoku i przeszło jej rozwolnienie.

Ponownie widziano Triss Merigold i wiedźmina Eskela z Kaer Morhen, czule objętych, przemykających chyłkiem do altany w parku. Tym razem nie było wątpliwości, że to oni we własnych osobach, bo doppler Tellico pił piwo w towarzystwie Jaskra, Dainty Biberveldta i smoka Villentretenmertha.

Mimo zawziętych poszukiwań nie odnaleziono gнома podającego się za Schuttenbacha.

X.

- Yen...

Wyglądała czarująco. Czarne, falujące, upięte złotym diademikiem loki opadały lśniąco kaskadą na ramiona i wysoki kołnierzyk długiej, brokatowobiałej sukni o bufiastych, czarno prążkowanych rękawkach, ściągniętej w stanie niezliczoną ilością udrapowań i liliowych wstążek.

- Kwiaty, nie zapomnij o kwiatkach - powiedziała Triss Merigold, cała w głębokich błękitach, wręczając narzeczonej bukiet białych róż. - Och, Yen, jak się cieszę...

- Triss, kochana - załkała niespodzianie Yennefer, po czym obie czarodziejki objęły się ostrożnie i pocałowały sobie powietrze obok uszu i brylantowych kolczyków.

- Dość tych czułości - powiedziała Nenneke, wygładzając na sobie fałdy śnieżnobiałego stroju





kapłanki. – Idziemu do kaplicy. Iola, Eurneid, podtrzymajcie jej suknię, bo wywali się na schodach.

Yennefer zbliżyła się do Geralta, dłonią w białej, koronkowej rękawiczce poprawiła mu kołnierz czarnego, szamerowanego srebrem kaftana. Wiedźmin podał jej ramię.

– Geralt – szepnęła mu tuż obok ucha – wciąż nie mogę w to uwierzyć...

– Yen – odszepnął – kocham cię.

– Wiem.

XI.

– Gdzie, do jasnej cholery, jest Herwig?

– Nie mam pojęcia – rzekł Jaskier, przecierając rękawem kłamy modnego kubraka barwy wrzосу. – A gdzie jest Ciri?

– Nie wiem – zmarszczyła się Yennefer i pociągnęła nosem. – Ależ śmierdzi od ciebie pietruszką, Jaskier. Przeszedłeś na wegetarianizm?

Goście schodzili się, powoli zapełniając ogromną kaplicę. Agloval, cały w ceremonialnej czerni, prowadził białą-seledynową Sh'eenaz, obok nich dreptała gromada niziołków w brązach, beżach i ochrach, Yarpén Zigrin i smok Villentretenmerth, obaj skrzący się od złota, Freixenet i Dorregaray w fioletach, królewscy posłowie w barwach heraldycznych, elfy i driady w zieleniach i znajomi Jaskra we wszystkich kolorach tęczy.

– Widział ktoś Lokiego? – spytał Myszowór.

– Loki? – Eskel, podchodząc, spojrzał na nich zza białych piór, dekorujących beret.

– Loki był z Herwigiem na rybach. Widziałem ich w łódce na jeziorze. Ciri tam pojechała, by im powiedzieć, że się zaczyna.

– Dawno?

– Dawno.

– Niech ich zaraza, zasnanych rybaków – zaklął Crach an Craite. – Gdy ryba im bierze, zapominają o bożym świecie. Ragnar, leć po nich.

– Zaraz – powiedziała Braenn, strzepując dmuchawiec z głębokiego dekoltu. – Tu potrzebny jest ktoś, kto szybko biega. Mona, Kashka! Raenn'ess aen laeke, va!

– Mówiłam – parsknęła Nenneke – że na Herwiga liczyć nie można. Nieodpowiedzialny głupek, jak wszyscy ateści. Kto wpadł na to, by właśnie jemu powierzyć rolę mistrza ceremonii?

– Jest królem – rzekł niepewnie Geralt. – Chociaż byłym, ale królem...

– Sto lat, sto lat... – zaśpiewał niespodziewanie jeden z proroków, ale treserka krokodyli uciszyła go ciosem w kark. W gromadce niziołków zakotłowało się, ktoś zaklął, a ktoś inny dostał kuksańca. Gardenia Biberveldt wrzasnęła, bo doppler Tellico przydeptał jej suknię. Medium płci żeńskiej zaczęło szlochać, zupełnie bez powodu.

– Jeszcze chwila – zasyczała Yennefer zza mile uśmiechniętych warg, mnąc bukiety. – Jeszcze chwila,

a szlag mnie trafi. Niech to się wreszcie zacznie. I niech to się wreszcie skończy.

– Nie wierć się, Yen – warknęła Triss – bo tren się urwie!

– Gdzie jest gnom Schuttenbach? – wrzasnął któryś z poetów.

– Pojęcia nie mamy! – wrzasnęły chórem cztery dziwki.

– To niech go ktoś poszuka, do cholery! – krzyknął Jaskier. – Obiecał nazrywać kwiatów! I co teraz? Ani Schuttenbacha, ani kwiatów! I jak my wyglądamy?

Przy wejściu do kaplicy zakotłowało się i do środka wbiegły obie wysłane nad jezioro driady, krzycząc cienko, a za nimi wpadł Loki, ociekający wodą i szlamem, krwawiący z rany na czole.

– Loki! – krzyknął Crach an Craite. – Co się stało?

– Maaamaaaaa! – rozdarła się Kashka.

– Que'ss aen! – Braenn dopadła córek, cała roztrzęsiona, w podnieceniu przechodząc na dialekt brokilońskich driad. – Que'ss aen, que suecc'ss feal, caer me?

– Wywalił nam łódkę... – wydyszał Loki. – Przy samym brzegu... straszny, potwór! Walnąłem go wiosłem, ale przegryzł, przegryzł wiosło!

– Kto? Co?



– Geralt! – krzyknęła Braenn. – Geralt, Mona mówi, że to cinerea!

– Żyrytwa! – wrzasnął wiedźmin. – Eskel, leć po mój miecz!





– Moja różdżka! – krzyknął Dorregaray. – Radcliffe! Gdzie moja różdżka?

– Ciri! – zawołał Loki, ocierając krew z czoła. – Ciri się z nim bije! Z tym potworem!

– Psiakrew! Ciri nie ma z żyrtywą żadnych szans! Eskel! Konia!

– Czekajcie! – Yennefer zdarta diademik i cisnęła nim o posadzkę. – Teleportujemy was! Będzie prędzej! Dorregaray, Triss, Radcliffe! Dajcie ręce...

Wszyscy zamilkli, a potem wrzasnęli głośno. W drzwiach kaplicy stanął król Herwig, mokry, ale cały. Obok niego stał młodziutki chłopak z gołą głową, w błyszczącej zbroi dziwnego systemu. A za nim weszła Ciri, ociekająca wodą, ubłocona, rozczochrana, z Gveirem w dłoni. W poprzek policzka, od skroni po podbródek, biegło głębokie, paskudne cięcie, krwawiące silnie przez przyciskany do twarzy udaty rękaw koszuli.

– Ciri!!!

– Zabiłam ją – powiedziała niewyraźnie wiedźminka. – Rozwaliłam jej łeb.

Zachwiała się. Geralt, Eskel i Jaskier podtrzymali ją, unieśli. Ciri nie wypuściła miecza.

– Znowu... – stęknął poeta – znowu dostała prosa w buzię... Co za cholernego pecha ma ta dziewczyna.

Yennefer jęknęła głośno, dopadła Ciri, odpychając Jarre, który z jedną ręką tylko zawadzał. Nie bacząc, że zmieszana z mułem i wodą krew plami i niszczy jej suknię, czarodziejka przyłożyła wiedźmince palce do twarzy i wykrzyknęła zaklęcie. Geraltowi wydało się, że cały zamek zadygotał, a słońce na sekundę przygasało.

Yennefer odjęła dłoń od twarzy Ciri i wszyscy ochnęli z podziwu – ohydna rana ściągnęła się w cieniutką, czerwoną kreskę, zaznaczoną kilkoma małymi kropelkami krwi. Ciri obwisła w trzymających ją ramionach.

– Brawo – rzekł Dorregaray. – Ręka mistrza.

– Moje uznanie, Yen – powiedziała głucho Triss, a Nenneke rozplakała się.

Yennefer uśmiechnęła się, przewróciła oczami i zemdląła. Geralt zdołał chwycić ją, nim opuściła się na ziemię, miękka jak jedwabna wstęga.

XII.

– Spokojnie, Geralt – powiedziała Nenneke. – Bez nerwów. To jej zaraz minie. Wysiliła się i to wszystko, a do tego emocja... Ona bardzo kocha Ciri, wiesz przecież.

– Wiem – Geralt uniósł głowę, popatrzył na młodziaka w błyszczącej zbroi, stojącego przed drzwiami komnaty. – Słuchaj no, synku, wracaj do kaplicy. Nic tu po tobie. A tak między nami, to ktoś ty taki?

– Jestem... Jestem Galahad – bąknął rycerzyk. – Czy mogę... Czy wolno mi zapytać, jak się czuje ta piękna i waleczna panna?

– Która? – uśmiechnął się wiedźmin. – Są dwie, obie piękne, waleczne i obie panny, z czego jedna

jest jeszcze panną przez przypadek.

O którą ci chodzi?

Młodziak zaczerwienił się wyraźnie.

– O tę... młodszą... – powiedział. – O tę, która bez wahania rzuciła się, by ratować Króla Rybaka.

– Kogo?

– On ma na myśli Herwiga – wtrąciła Nenneke. – Żyrtywa zaatakowała łódź, z której Herwig i Loki łowili ryby. Ciri rzuciła się na żyrtywę, a ten młodziak, który przypadkowo znalazł się w okolicy, pospieszył jej z pomocą.

– Pomogłeś Ciri – wiedźmin spojrzał na rycerzyka uważniej i życzliwiej. – Jak cię zwą? Zapomniałem.

– Galahad. Czy to jest Avalon, zamek Króla Rybaka?

Drzwi otworzyły się, stanęła w nich Yennefer, lekko błada, podtrzymywana przez Triss Merigold.

– Yen!

– Idziemy do kaplicy – oznajmiła cichym głosem czarodziejka. – Goście czekają.

– Yen... może przełożymy...

– Zostanę twoją żoną, choćby mnie mieli diabli porwać! I zostanę nią zaraz!

– A Ciri?

– Co Ciri? – wiedźminka wyłoniła się zza pleców Yennefer, wcierając glamarye w zdrowy policzek. – Wszystko jest w porządku, Geralt. To głupie draśnięcie, nawet nie poczułam.

Galahad, skrzypiąc brzęczącą zbroją, ukląkł, a raczej zwałił się na jedno kolano.

– Piękna pani...

Wielkie oczy Ciri zrobiły się jeszcze większe.

– Ciri, pozwól – rzekł wiedźmin. – To jest rycerz... hmm... Galahad. Znać się już. Pomógł ci, gdy walczyłaś z żyrtywą.

Ciri oblała się rumieńcem. Glamarye zaczynało działać, więcej, rumieniec ten był naprawdę uroczy, a blizny prawie nie było widać.

– Pani – wybąknął Galahad – uczyni mi łaskę. Pozwól, o piękna, bym, u stóp twoich...

– Jak znam życie, on pragnie być twoim rycerzem, Ciri – powiedziała Triss Merigold.

Ciri założyła ręce za plecy i dygnęła z wdziękiem, wciąż nic nie mówiąc.

– Goście czekają – przerwała Yennefer. – Galahad, widzę, że nie tylko waleczny, ale i uprzejmy z ciebie chłopak. Walczyłeś ramię w ramię z... moją córką, podasz jej więc ramię w czasie uroczystości. Ciri, biegiem, przebieraj się w suknię. Geralt, uczesz się i włóż koszulę do spodni, bo ci wylazła. Chcę was wszystkich widzieć w kaplicy za dziesięć minut!

XIII.

Ślub udał się znakomicie. Panie i panny popłakały się gremialnie. Ceremonię prowadził Herwig, chociaż były, ale jednak król. Vesemir z Kaer Morhen i Nenneke odegrali role rodziców narzeczonych, a Triss Merigold i Eskel robili za drużbów. Galahad prowadził Ciri, a Ciri czerwieniła się jak piwonია.





Ci, którzy mieli miecze, utworzyli szpaler. Kledzy Jaskra brzdąkali na lutniach i gęślach, i śpiewali pieśń specjalnie ułożoną na tę okazję, przy czym w refrenie wspomogły ich rude córki Freixeneta i syrena Sh'eenaz, słynąca szeroko z pięknego głosu.

Jaskier wygłosił mowę, życzył nowożeńcom szczęścia, powodzenia, a nade wszystko udanej nocy poślubnej, za co dostał od Yennefer kopniaka w kostkę.

Potem wszyscy kopnęli się do sali tronowej i obiegli stół. Geralt i Yennefer, z dłońmi wciąż związanymi jedwabną szarfą, zasiedli w szczycie, skąd usmiechali się, odpowiadając na toasty i życzenia.

Goście, którzy w większości wyhulali się i wyswawolili ubiegłej nocy, uctowali statecznie i dystygowanie – i przez zadziwiająco długi czas nikt się nie urznął. Niespodziewanym wyjątkiem był jednoręki Jarre, który przebrał miarę, nie mogąc znieść widoku Ciri, płonącej rumieńcami pod maślanym wzrokiem Galahada. Nikt również nie zniknął, jeśli nie liczyć Kashki, którą jednak wkrótce odnaleziono pod stołem, śpiącą na psie.

Upiorom zamczyska Rozrog poprzednia noc także musiała dać się we znaki, bo nie dawały znaku życia. Wyjątek stanowił obwieszony resztkami całunu kościotrup, który znienacka wychynął z podłogi za plecami Aglovala, Freixeneta i Myszwora. Książę, baron i druid zajęci jednak byli dyskusją o polityce i zlekceważyli zjawę.

Kościotrup rozeźlił się brakiem uwagi, przesunął wzdłuż stołu i zaszczekał zębami tuż nad uchem Triss Merigold. Czarodziejka, czule przytulona do ramienia Eskela z Kaer Morhen, uniosła wdzięcznie białą rączkę i strzeliła palcami. Kośćmi zajęły się psy.

– Niechaj wielka Melitele wam sprzyja, kochani – Nenneke pocałowała Yennefer i stuknęła pucharem w kielich Geralta. – Cholernie wiele czasu wam to zajęło, ale nareszcie jesteście razem. Cieszę się ogromnie, ale mam nadzieję, że Ciri nie weźmie z was przykładu i jeżeli sobie kogoś znajdzie, będzie krócej zwlekać.

– Wygląda – Geralt ruchem głowy wskazał na zapatrzonoego w wiedźminkę Galahada – że już sobie kogoś znalazł.

– Mówisz, o tym dziwaku? – zachnęła się kapłanka. – O nie. Nie będzie chleba z tej mąki. Przyjrzałeś mu się? Nie? To zobacz, co on robi. Niby migdali się do Ciri, a bez przerwy ogląda i obmacuje wszystkie puchary i kubki na stole. Sam przyznasz, to niezbyt normalne zachowanie. Dziwię się tej dziewczynie, że gapi się na niego jak na obraz, Jarre, o, to co innego. Chłopak rozumny, stateczny...

– Twój rozumny, stateczny Jarre właśnie osunął się pod stół – przerwała zimno Yennefer. – Dość już z tym, Nenneke. Ciri idzie do nas.

Popielatowłosa wiedźminka usiadła na zwolnionym przez Herwiga miejscu i przytuliła się mocno do czarodziejki.

– Wyjeżdżam – powiedziała cicho.

– Wiem, córeczko.

– Galahad... Galahad jedzie ze mną. Nie wiem, po co. Ale przecież nie mogę mu zabronić, prawda?

– Prawda. Geralt! – Yennefer uniosła na męża oczy, płonące ciepłym fioletem – przejdź się dookoła stołu, porozmawiaj z gośćmi. Pozwalam ci też wypić. Jeden puchar. Mały. A ja chciałam porozmawiać tu z moją córką, jak kobieta z kobietą. Wiedźmin westchnął.

Przy stole robiło się coraz weselej. Kompania Jaskra śpiewała piosenki, i to takie, że Annice, córce wójta Caldemeyna, krew uderzyła na policzki. Smok Villentretenmerth, mocno podchmielony, obejmował jeszcze mocniej podchmielonego dopplera Tellico i przekonywał go, że zamienienie się

w księcia Aglovala celem zastąpienia tegoż w łóżu syreny Sh'eenaz byłoby nietaktem towarzyskim.

Rude córki Freixeneta wyłaziły ze skóry, by spodobać się posłom królewskim, a posłowie królewscy próbowali na rozmaite sposoby imponować driadom, co w sumie powodowało istne pandemonium. Yarpin Zigrin, pociągając pękającym nosem, tłumaczył Chireadanowi, że jako dziecko pragnął być elfem. Myszwów wrzeszczał, że rząd się nie utrzyma, a Agloval, że wręcz przeciwnie. Nikt nie wiedział, o jaki rząd chodziło. Herwig opowiadał Gardenii Biberveldt o ogromnym karpie, którego wyholował na wędkę z pojedynczego końskiego włosa, hobbicka sennie kiwała głową, od czasu do czasu wrzeszcząc na męża, by przestał chlać.





Po krążgankach biegali prorocy i treserka kroko-
dyli, nadaremnie próbując odnaleźć gnoma Schut-
tenbacha. Freya, dosyć widocznie mając słabowitych
mężczyzn, piła ostro z medium płci żeńskiej, przy
czym obie zachowywały pełne powagi i godności
milczenie. Geralt okrążył stół, stukając się, podsta-
wiając plecy pod gratulacyjne ciosy i policzki pod
gratulacyjne całusy. Zbliżył się wreszcie do miejsca,
gdzie do opuszczonego przez Ciri Galahada przy-
siadł się Jaskier. Galahad, wpatrując się w puchar po-
ety, przemawiał, a poeta mrużył oczy i udawał zain-
teresowanie. Geralt przystanął za nimi.

-.. wsiadłem wtedy do tej łodzi - mówił Galahad
- i odpłynąłem we mgłę, choć przyznam się wam,
panie Jaskier, że serce zamierało we mnie ze zgro-
zy... I wyznam wam, że mój koniec, zginę niechybnie,
w tej mgłę nieprzejranej... I wtedy weszło słońce,
zalsniło na wodzie jak... jak złoto... I otom widzę
przed oczami mymi... Avalon. Bo to wszak jest Ava-
lon, prawda?

- Nie - zaprzeczył Jaskier, nalewając. - To jest
Schwemmland, co się tłumaczy jako „Mokradło”. Pij,
Galahad.

- A ten zamek... Wszakże jest to zamek Montsalvat?

- Pod żadnym pozorem. To jest Rozrog. Nigdy
nie słyszałem, synku, o zamku Montsalvat. A jeśli ja
o czymś nie słyszałem, to znaczy, że nic takiego nie
istnieje. Zdrowie młodej pary, synku!

- Zdrowie, panie Jaskier. Ale wszakże ów król...
Jeśli on jest Królem Rybakiem?

- Herwig? Fakt, lubi wędkować. Dawniej wolał
polowania, ale odkąd okuliwali go w bitwie pod
Orth, nie może jeździć konno. Ale nie nazywaj go
Królem Rybakiem, Galahad, raz, że to brzmi wielce
głupio, a dwa, że Herwigowi może być przykro.

Galahad milczał długo, bawiąc się pustym w po-
łowie pucharem. Wreszcie westchnął ciężko, roze-
rzał się.

- Mieli rację - szepnął. - To tylko legenda. Baśń.
Fantazja. Krótko mówiąc - kłamstwo. Zamiast Avalo-
nu, zwykłe Mokradło. I znikąd nadziei.

- Ejże - poeta trącił go łokciem w bok - nie po-
padaj w przygnębienie, synku. Skąd ta cholerna me-
lancholia? Jesteś na swadbie, baw się, pij, śpiewaj.
Jesteś młody, życie przed tobą.

- Życie - powtórzył rycerz w zamyśleniu. - Jak to
jest, panie Jaskier? Czy coś się zaczyna, czy coś się
kończy?

Jaskier spojrzał na niego szybko i uważnie.

- Nie wiem - powiedział. - Ale jeśli ja tego nie
wiem, to nikt tego nie wie. Wniosek - nic nigdy się
nie kończy i nic nie zaczyna.

- Nie rozumiem.

- Nie musisz.

Galahad ponownie pomyślał, marszcząc czoło.

- A Graal? - spytał wreszcie. - Co z Graalem?

- Co to jest Graal?

- Coś, czego się szuka - Galahad uniósł na poetę
swoje rozmarzone oczy. - Coś, co jest najważniejsze.
Coś, bez czego życie przestaje mieć sens. Coś, bez
czego jest się niepełnym, niedokończonym, niedos-
konałym.

Poeta wydał wargi i spojrzał na rycerza swym
słynnym spojrzaniem, wzrokiem, w którym wynios-
łość mieszała się z wesołą życzliwością.

- Cały wieczór - powiedział - siedziałeś obok
swego Graala, matolku.

XIV.

Około północy, gdy goście zaczęli już na dobre
wystarczać sami sobie, a Geralt i Yennefer, zwolnieni
z ceremoniału, mogli w spokoju popatrzeć sobie
w oczy, drzwi otwały się z hukiem i do hali wkro-
czył rozbójnik Vissing, znany powszechnie pod
przezwoiskiem Łup-Cup. Łup-Cup miał około dwóch
metrów wzrostu, brodę do pasa i nos kształtu i kolo-
ru rzodkiewki. Na jednym ramieniu rozbójnik niósł
swoją słynną maczugę Słomkę, a na drugim ogrom-
ny wór.

Geralt i Yennefer znali Łup-Cupa jeszcze z daw-
nych czasów. Żadne z nich nie pomyślało jednak
o tym, by go zaprosić. Była to ewidentnie robota
Jaskra.

- Witaj, Vissing - rzekła z uśmiechem czarodziej-
ka. - To miło, żeś o nas pamiętał. Rozgość się.

Rozbójnik uklonił się dystyngownie, opierając
się na Słomce.

- Wiele lat radości i kupę dzieci - oznajmił grom-
ko. - Tego życzę wam, kochani. Sto lat w szczęściu,
co ja gadam, dwieście, kurwa, dwieście! Ach, jakim
rad, Geralt, i wy, pani Yennefer. Zawszem wierzył, że
się pobierzecie, chociaż żeście się zawsze kłócili i żar-
li jak te, nie przymierzając, psy. Ach, kurwa, co ja
gadam...

- Witaj, witaj, Vissing - powiedział wiedźmin, na-
lewając winę w największy puchar, jaki stał w okoli-
cy. - Wypij nasze zdrowie. Skąd przybywasz? Rozesz-
ła się wieść, że siedzisz w lochu.

- Wyszedłem - Łup-Cup wypił duszkiem, wes-
tchnął głęboko. - Wyszedłem za tą, jak jej tam, kur-
wa, kaucją. A tu, moi drodzy, jest dla was podarek.
Macie.

- Co to jest? - mruknął Geralt, patrząc na wielki
worek, w którym coś się poruszało.

- Po drodze złapałem - rzekł Łup-Cup. - Nady-
bałem go na kwietniku, kędy stoi owa goła baba,
w kamieniu kuta. Wiecie, ta, co ją gołębie obsrały...

- Co jest w tym worku?

- A, taki, jakby to powiedzieć, diabeł. Złapałem
go dla was, w podarunku. Macie tu zwierzynek? Nie?
To go sobie wypchacie i powiesicie w sieni, będą się
wasi goście dziwować. Zmyślne bydlę, mówię wam,
ten diabeł. Gada, że nazywa Schuttenbach.





„Nie lubię stereotypowej fantasy”

Specjalnie dla „Złotego Smoka” mówi gość honorowy POLCON-u '94 – Bruce Sterling.

Piotr Gociek: *Bruce, w wywiadzie udzielonym warszawskiemu radiu WA-WA powiedziałeś, że coraz większą popularność fantasy masz za oznakę dekadencji ogarniającej światową kulturę. Dlaczego więc sam zajmujesz się tym gatunkiem?*

Bruce Sterling: W końcu ja sam też jestem częścią tej kultury, więc nie ma się czemu dziwić. Przypuszczam, że jestem dekadentem w tym samym stopniu, co wszyscy inni. Poza tym – nie piszę typowej fantasy, czyli tego, co powszechnie się za fantasy uważa. Jeśli już – to historyczną fantasy. W utworach należących do tego gatunku poruszam zresztą te same tematy, co w moich tekstach science fiction. Czasem trudno odróżnić jedno od drugiego. Na przykład niektórzy uważają książkę „Different Engine”, którą napisałem z Williamem Gibsonem, za powieść fantasy. To błąd. Jest to rzecz o alternatywnej historii. Fakt, że opowiada o rzeczach, które nie istnieją i nigdy nie istniały, nie oznacza od razu, że to fantasy. Po prostu – świat przedstawiony w tej książce to jeden z niezliczonych światów fantastycznych. Tak naprawdę ważne są w niej opisy społeczeństwa i techniki.

Piotr Gociek: *Na spotkaniu autorskim podczas POLCON-u 94 w Lublinie powiedziałeś, że otrzymywałeś propozycje pisania scenariuszy do gier – przede wszystkim komputerowych. Odrzuciłeś wszystkie. Dlaczego? Oraz – jeśli to nie będzie zbyt niedyskretne – kto składał takie propozycje?*

Bruce Sterling: Namawiał mnie Steve Jackson – rzecz zupełnie naturalna, bo mieszka w tym samym mieście, z którego ja pochodzę. Microsoft proponował mi pisanie dla potrzeb gier wydawanych na CD-ROM-ach. Rezygnowałem przede wszystkim dlatego, że nie odpowiada mi pozostawienie całej reszty w rękach innych ludzi. Gdybym napisał taką grę, chciałbym mieć decydujący wpływ na jej ostateczną wersję – grafikę, symulację. Może nawet potrafiłbym to wszystko zrobić sam, ale wiesz... ciągle brakuje mi czasu na przeróżne, ważniejsze rzeczy. Grami niech zajmą się fachowcy od gier. Zrobią to lepiej, pracują naprawdę ciężko.

Piotr Gociek: *W całej Europie, oczywiście także w Polsce, obserwujemy rosnące zainteresowanie historią: szczególnie średniowieczem. Powstają stowarzyszenia zajmujące się kultywowaniem średniowiecznych obyczajów, odtwarzaniem dawnych strojów, walką na miecze, strzelaniem z kuszy. Na widowiska organizowane przez takie bractwa przychodzą setki, czasem tysiące ludzi. Czy w Stanach Zjednoczonych jest podobnie?*

Bruce Sterling: Tak. Od wielu lat stowarzyszenia skupiające ludzi interesujących się przeszłością zdobywają coraz więcej zwolenników. Największe i najbardziej znane to „The Society for Creative Anachronism”. Kolczugi, zbroje, tarcze, miecze – to jest ich świat! Czasem trochę mnie śmieszą, bo niemal wszyscy gloryfikują średniowiecze do przesady. A przecież ta epoka nie dla każdego była taka wspaniała. Tymczasem wśród członków stowarzyszeń znajdziecie tylko takich, którzy nazywają się „lordami” albo „damami”. Nikt nie pamięta o złodziejach, trędowatych, żebrakach. Uważają, że średniowiecze to czasy tylko i wyłącznie rycerzy w lśniących zbrojach. No, może jeszcze w ostateczności minstrelci.

Piotr Gociek: *Jak sam stwierdziłeś, jesteś człowiekiem niezwykle zajęтым. Czy starcza Ci czasu na czytanie fantasy? Jeśli tak – to jakiej?*

Bruce Sterling: Rzeczywiście, czytam przede wszystkim rzeczy, które przydają mi się bezpośrednio w pracy: mnóstwo pism naukowych, technicznych, komputerowych, krytycznych, wreszcie politycznych. Jestem tak zajęty pisanem własnych tekstów, że rzadko mam czas na czytanie tego, co napisali inni. Niemniej robię to. Muszę wyznaczyć, że lubię H. P. Lovecrafta i Lorda Dunsany. Lubię stary styl pisania fantasy. Fascynują mnie również opowiadania z gatunku, który sam uprawiam – czyli historyczna fantasy. Nie lubię natomiast (wiem, że mówię rzecz niepopularną) fantasy stereotypowej. Typowe utwory tego gatunku niestety takie są. Ale to nie zarzut, tylko stwierdzenie faktu. Czytając science fiction odnosi się do samo wrażenie.

Piotr Gociek: *W takim razie, czy zamierzasz jeszcze pisać fantasy, czy wydrukowane dotychczas opowiadania były „wypadkami przy pracy”?*

Bruce Sterling: Piszę i będę pisał fantasy, nie mam co do tego żadnych wątpliwości. Myślę, że większość moich krótkich opowiadań to właśnie fantasy. Nie będę natomiast pisał powieści, jakich pełno w księgarniach: trylogii, pięcioksiągów, sag, kronik. Nie bawi mnie literatura, której podstawowym zadaniem jest szczegółowe objaśnienie, kim jest papież elfów, a kim król krasnoludów. Nie interesuje mnie pracowite wymyślanie skomplikowanych genealogii, historii; tworzenie nowych języków, ani opisywanie, kto z jakiego hrabstwa pochodził i z jakiej rodziny wywodzi; zagłębianie się w powiązaniach między rodami, takiej fantasy pisać nie będę. Obiecuję.

25.09.1994 r., Warszawa

Piotr Gociek





Obiad w Audoghastcie

Bruce Sterling

„Więc przybywają do Audoghastu, miasta wielkiego i ludnego, wzniesionego na pustynnej równinie. (...) Mieszkańcy żyją w nim beztrudnie, napawając się swym bogactwem. W sklepach zawsze jest tłoczno; panuje wielki ścisk, a gwar jest tak głośny, że ledwie słyszysz własne słowa. (...) Mnóstwo tu wspaniałych budowli i eleganckich domów.”

„OPISANIE PÓŁNOCNEJ AFRYKI”
Abu Ubayd Al-Bakri (A. D. 1040–94)

Zachwycający Audoghast! Sławny w całym cywilizowanym świecie, od Kordoby po Bagdad, rozciągający się dumnie pod niebem Sahary. Zachodzące słońce barwi różem i bursztynem gliniane kopuły, murowane pałace, wysokie meczety wzniesione z cegieł wypalanych z rzecznego mułu, obszerne place gęsto porośnięte palmami daktylowymi. Melodyjne nawoływania muezzinów mieszają się z odległym chichotem saharyjskich hien.

W pobielonym i pokrytym kaflami portalu siedziało czterech mężczyzn; pili kawę drobnymi łykami, owiewani wieczornym wiatrem. Gościli u Manimenesha, dobrodusznego i utalentowanego handlarza niewolników. Do grona trzech gości zaliczali się: Ibn Watunan, przewodnik karawan; Khayali, poeta i muzyk oraz Bagayoko, lekarz i kat zarazem.

Dom Manimenesha stał na zboczu wzgórza w najlepszej dzielnicy. Patrząc stąd w dół widziało się targowe place i lepianki biedaków. Wszędobylski wiatr niósł odór rzeki przepływającej przez miasto, z wnętrza pałacu dobywała się drażniąca podniebienie woń jagnięcia w majeranku, pieczonych bażantów z cytryną i bakłazanami. Czterech mężczyzn siedziało rozpartych wygodnie wokół zdobionego stołu, sącząc aromatyczną kawę z chińskich filiżanek i obserwując ruch na targowisku.

Widok poniżej skłaniał do oderwanych od życia filozoficznych rozważań. Manimenesha, który nie posiadał osobiście więcej niż piętnastu książek, bardziej znany był jako mecenas nauki. Drogocenne kamienie błyszczwały na jego ciemnych, pulchnych palcach, splecionych na wielkim brzuchu. Miał na sobie długą, czerwona tunikę z marszczonego aksamitu i wyszywaną złotą nicią czepek.

Khayali, młody poeta, zgłębiał tajniki architektury i poezji na uniwersytecie w Timbuktu. Był domownikiem Manimenesha, prywatnym poetą opiewającym gospodarza; jego sonety, dystychy i ody były powtarzane w całym mieście. Lewy łokieć złożył na pudle *gumbri*, inkrustowanej hebanem gitary o dwóch strunach z lamparcich jelit.

Ibn Watunan miał orli profil, a jego ręce były szorstkie od ustawicznego kontaktu z wielbłądzą uprzężą.

Nosił turban w kolorze indygo i długą, pasiastą dżalabię. W wieku lat trzydziestu zdążył już zasłynąć zarówno jako żeglarz, jak i przewodnik karawan; handlował zanzibarską kością słoniową, sumatrzeńskim pieprzem, jedwabiem z Fergany i skórą z Kordoby. Do Audoghastu przywiodła go chęć zakosztowania oczyszczonego złota – wyrabiane na miejscu sztaby słynęły w całym islamskim świecie jako symbol doskonałej jakości.

Hebanową skórę doktora Bagayoko przecinały rytualne blizny. W długie, wysmarowane glinką włosy wplecione miał główki pokrytych żłobieniami kości. Okrywała go tunika z białej, egipskiej bawełny, nosił też naszyjnik gris-gris, a szerokie rękawy jego szaty skrywały amulety i zioła. Był animistą, rodowitym mieszkańcem Audoghastu i osobistym lekarzem księcia.

Biegleść Bagayoki w posługiwaniu się proszkami, napojami i mazidłami czyniła z niego bliskiego znajomego śmierci. Często podejmował się misji dyplomatycznych w sąsiednim Imperium Ghany.



Po jego trzech ostatnich wizytach przedstawiciele frakcji zwalczającej Audoghast zaczęli zapadać na ta-



jemniczą, przynoszącą niewymowne cierpienia chorobę.

Miedzy całą czwórką panował ten rodzaj braterstwa, jaki zazwyczaj łączy ludzi z wyższych sfer albo uczonych.

Dokończyli picie kawy, niewolnik zabrał puste czarki. Niewolnica z kuchni wniosła wiklinową tacę z oliwkami, kozi ser i ugotowane na twardo, cynobrowo nakrapiane jajka. W tej samej chwili muezzin rozpoczął wezwanie do wieczornej modlitwy.

– Och! – Ibn Watunan zawahał się. – A już mieliśmy zaczynać.

– Nie szkodzi – rzekł Manimenesh, ledwie radząc sobie z garścią pełną oliwek. – Następnym razem pomodlimy się podwójnie.

– Dlaczego dzisiaj w południe nie było modlitwy? – spytał Watunan.

– Nasz muezzin zapomniał – odrzekł poeta.

Watunan uniósł krzaczaste brwi.

– Nie jest zbyt obowiązkowy.

– To nowy muezzin – powiedział Bagayoko. – Poprzedni był punktualniejszy, ale, hm, zachorował – doktor uśmiechnął się szelmowsko i skubnął kawałek sera.

– My, audoghastianie, wolimy nowego muezzina – rzekł poeta Khayali. – Jest jednym z nas, nie tak jak ci wszyscy duchowni z Fezu. Sypia z chrześcijańską żoną. To bardzo zabawne.

– Macie tu chrześcijan? – chciał wiedzieć Watunan.

– Rodzinę Koptów z Egiptu – powiedział Manimenesh. – I paru nestorian.

– Uff! – odprężył się Watunan. – Przez chwilę myślałem, że mówicie o prawdziwych chrześcijanach, *feringhee* z Europy.

– Skąd? – zdziwił się Manimenesh.

– Z bardzo daleka – uśmiechnął się Ibn Watunan. – Brzydkie, małe państewka, z których nie ma żadnego pożytku.

– Kiedyś w Europie było imperium – rzekł Khayali z miną znawcy. – Imperium Rzymskie. Było prawie tak wielkie, jak cały cywilizowany świat.

Bagayoko przytaknął.

– Widziałem Nowy Rzym, zwany Bizancjum. Mają tam uzbrojoną jazdę, jak wasi sąsiedzi w Ghanie. Dzicy wojownicy.

Bagayoko powtórnie przytaknął, soląc jednocześnie jajko.

– Chrześcijanie jedzą dzieci – stwierdził.

Watunan zaśmiał się.

– Bizantyjczycy nie robią niczego w tym rodzaju, daję słowo.

– Doprawdy? – zdziwił się Bagayoko. – Bo nasi chrześcijanie, owszem.

– Doktor tylko tak żartuje – zapewnił Manimenesh.

– Czasem krążą o nas dziwne plotki, bo łowimy niewolników na terenach Niam-Niam, ludożerczego plemienia z wybrzeża. Ale potem dokładnie pilnujemy ich diety.

– Ciągłe dowiaduję się o Afryce czegoś nowego – Watunan uśmiechnął się ze skrepowaniem. – Zdarza mi się słyszeć najdziwniejsze opowieści. Na przykład o włochatych ludziach.

– Masz pewnie na myśli goryle z południowej dżungli – powiedział Manimenesh. – Przykro mi zepsuć ci przyjemność płynącą z opowiadania zajmujących historii, ale to nic więcej, jak zwykłe bestie.

– Rozumiem – powiedział Watunan. – Szkoda.

– Mój dziadek miał kiedyś goryla – zaczął Manimenesh. – Po dziesięciu latach zwierzę prawie nauczył się po arabsku.

Skończyli jedzenie przekąsek. Niewolnicy uprzątnęli stół i przynieśli talerze z tłustymi bażantami przyprawionymi cytryną i bakłazanami, ułożonymi na liściach mięty i sałaty.

Czwórka biesiadników pochyliła się nad jedzeniem, zrzęcznie odrywając nóżki i skrzydełka.

Watunan obliznął pałeczkę i beknął uprzejmie.

– Audoghast słynie z kuchni – powiedział. – Miło widzieć, że legenda okazuje się prawdą.

– Cenimy sobie przyjemności stołu i łoża – rzekł zadowolony Manimenesh. – Poprosiłem Elfelilet, jedną z naszych najlepszych kurtyzan, by uczyniła nam ten zaszczyt i odwiedziła dziś wieczorem. Razem z tancerkami.

– To wielki zaszczyt – uśmiechnął się Watunan. – Pamiętam, jak jedna z waszych kobiet wymęczyła chłopców na szlaku. Są nadzwyczajne. I zauważyłem, że nie noszą kwefów.

Khayali wstał i zaczął śpiewać:

*Kiedy pojawiają się kobiety Audoghastu,
Dziewczęta z Fezu przygryzają usta,
Damy Trypolisu chowają się do szafy
A kobiety z Ghany idą się powiesić!*

– Jesteśmy dumni z naszych kobiet – powiedział Manimenesh. – Ale na nic duma, kiedy zabierają się za zakupy w najdroższych sklepach!

U stóp wzgórza, na targowisku, przekupnie zapalały małe olejowe lampki. Migotały przez ścianki namiotów, odbijając się w wypełnionych wodą korytach. Oddział ludzi księcia, wyposażonych w stalowe włócznie, dzierżących tarcze i okrytych zbrojami kroczył przez plac, by objąć nocną straż przy Wschodniej Bramie. Niewolnicy niosący ciężkie dzbany z wodą plotkowali przy studni.

– Wokół jednego ze straganów robi się zbiegowisko – zauważył Bagayoko.

– Rzeczywiście – powiedział Watunan. – Ciekawe, co się stało? Jakże wieści tak wzburzyły targowisko?

Bagayoko wybierał z sosu liście mięty i sałaty.

– Plotka głosi, że do miasta przybył nowy wróżbita. Nowe przepowiednie zawsze są w modzie.

– To prawda – rzekł Khayali siadając. – Nazywają go Cierpiącym. Podobno oferuje mnóstwo zabawnych wróżb, przyniesionych z dalekich krajów.

– Nie uwierzyłbym w żadną przepowiednię uzyskaną na targowym śmietniku – powiedział Manimenesh. – Jeśli chce się znać prawdę, trzeba zajrzeć do ludzkich serc, a do tego potrzebny jest dobry poeta.

– Panie – Khayali skłonił głowę. – Obyś żył wiecznie!





Zapadał zmrok. Domowa służba przyniosła kaganki z olejem sezamowym i rozwiesiła je pod belkowym sufitem portalu. Inni niewolnicy uprzątały kości bażantów, wnosząc jagnięcą głowę i udźce, a także wolowe żołądki w cynamonie.

Gospodarz pełnym szacunku gestem zaproponował Watunanowi gałki oczne. Odmówił zgodnie z obyczajem po trzykroć, przewodnik karawan zajął się nimi z rozkoszą.

– Sporo zawdzięczam wróżbitom – powiedział przeżuając. – Niekiedy można z nich wyciągnąć wiele tajemnic. Wszyscy korzystają z ich rad: niewolnice opowiadają o skandalach wśród domowników, urzędnicy zamartwiają się, czy nie ominie ich awans. Wszyscy się zwierzają. Wróżbici bywają użyteczni.

– W takim razie – powiedział Manimenesh – może zawołamy go na górę?

– Podobno jest przerażająco brzydki! – zaprotestował Khayali. – Nazywają go Cierpiącym, bo zapadł na jakąś dziwną chorobę.



Bagayoko elegancko wytarł rękawem brodę.

– Dopiero teraz mnie zaciekawileś!

– Uspokój się! – Manimenesh klasnął w dłoń. – Zawołajcie Sidi, posłańca!

Sidi pojawił się prawie natychmiast, otrzepując ręce z mąki. Był synem kucharki. Wysoki, czarny, młody,

nosił wełnianą, farbowaną dżalabiję. Jego policzki pokryte były malunkami, a w gęste, czarne włosy wplecione miał kawałki miedzianego drutu. Manimenesh wydał mu polecenia; Sidi zeskoczył z portalu, przebiegł w dół, przez ogród, i zniknął za bramą.

Handlarz niewolników westchnął.

– To jeden z kłopotów, jakie się miewa pracując w moim fachu. Kiedy kupowałem kucharkę była szczupłym, gibkim dziewczętakiem. Przyniosła mi wiele radości. Po dwudziestu latach doskonalenia umiejętności jest warta dwadzieścia razy tyle co wtedy, ale grubą jak hipopotam. W dodatku upiera się, że Sidi jest moim dzieckiem. Jak długo nie chcę jej sprzedawać, muszą to mieć na uwadze. Trzeba będzie dać mu wolność, uposażyć... Kiedy umrę, zapewne moi prawowici synowie rozprawią się z nim okrutnie.

Przewodnik zdając sobie sprawę ze stopnia skomplikowania tej sytuacji uśmiechnął się grzecznie.

– Nie może wyjechać? Potargować się? Zaproponować okup?

– Cóż – powiedział z udawaną nonszalancją Manimenesh. – Radzi sobie jakoś z nową modą na zera, i tak dalej.

– Wiesz, że wybieram się do Chin – powiedział Watunan. – To niebezpieczna podróż, która może przynieść bogactwo albo śmierć.

– Tak czy inaczej będzie musiał podjąć ryzyko – rzekł filozoficznie handlarz. – A bogactwo zależy tylko od woli Allaha.

– To prawda – powiedział przewodnik, dając pod stołem niezauważalny dla innych znak. W swoim czasie gospodarz wróci do tego tematu, a Sidi zostanie przedstawiony Bractwu i najprawdopodobniej przyjęty.

Wraz z nadejściem nocy, kładącej kres ubijaniu interesów, Manimenesh odprężył się. Srebrnym młotkiem rozbił parującą czaszkę jagnięcia. Łyzką wyjął mózg: potem zabrali się za przybranie z cebuli, kapusty, cynamonu, cząbrku, goździków, imbiru i pieprzu, przyprószone bursztynowym pyłem. Zaprawili to musztardą i sięgali po następne kęsy, jedząc już wolniej, bo zbliżając się do granic pojemności ludzkiego żołądka.

Rozparli się ponownie, odsunawszy talerze z zastawianym tłuszczem. W dole, na targowisku, nietoperze z opuszczonych minaretów krążyły wokół lamp przekupniów, uganiając się za ćmami.

Poeta beknął uprzejmie i podniósł dwustrunną gitarę.

– Dobry Boże! – powiedział. – Cóż za wspaniałe miejsce! Spójrz, Watunan, jak gwiazdy śmieją się do naszego ukochanego południowego zachodu! – trącił struny z lamparcich jelit. – Czuję się jak człowiek, który wie, czym jest wieczność.

Watunan zaśmiał się.

– Kiedy takiego znajdę, pogrzebię go natychmiast.

– Oto słowa człowieka interesu – powiedział doktor. Do ostatniego kęsu dodał szczyptę sproszkowanego jadu, po czym zjadł wszystko razem. Uodparniał organizm na trucizny. Zwykły środek ostrożności w jego zawodzie.

Z ulicy dobiegł ich brzęk mosiężnych bransolet.



Straż przy drzwiach zapytała, kto idzie.

- Pani Elfelilet i jej świta, panie!

- Powitajmy ich - powiedział Manimenesh. Niewolnicy zabrali tace i wnieśli do przestronnego portalu obitą aksamitem sofę. Biesiadnicy wyciągnęli ręce; służba wymyła je i wytarła do sucha.

Elfelilet płynęła przez ogród wraz z eskortą, na którą składało się dwóch złotowłosych służących, obwieszonych miedzianymi bransoletami; trzy tancerki przyuczające się do zawodu kurtyzany, okryte płaszczami z niebieskiej wełny, ubrane w zwiewne, bawełniane spodnie i haftowane koszule; czterech niewolników niosących palankin, mocarnych mężczyzn o wysmarowanych oliwką torsach i krzepkich ramionach. Postawili palankin i odchyłili złotą zasłonę.

Ukazała się sniadoskóra Elfelilet. Miała przypudrowane i umalowane powieki, włosy barwione czerwoną henną i przeplatane złotem. Dłonie i paznokcie pomalowane były na różowo. Zdobiona, błękitna peleryna okrywała szatę z błyszczącego jedwabiu, jej rękawy były misternie upięte, usztywnione krochmalem i lakierem. Światło ukazało na jednym z policzków szerokiej, podobnej do księżyca twarzy małe, blizny po przebytej ospie przypominające piegi.

- Elfelilet, moja droga! - powiedział Manimenesh.

- Zjawiłaś się w sam raz na deser!

Elfelilet z gracją wstąpiła na wyłożoną kaflami podłogę, obracając twarz ku obitej aksamitem sofie, na której jej słynna uroda znalazłaby dla siebie godną oprawę.

- Dziękuję, mój przyjacielu i opiece, nobliwy Manimeneshu! Obyś żył wiecznie! Uczony doktorze Bagayoko, jestem do twoich usług! Witaj, poeto!

- Witaj, kochanie - powiedział Khayali uśmiechając się rodzajem uśmiechu charakterystycznym dla kurtyzan i poetów. - Jesteś księżycem, a twoja świta to komety krążące wokół prawdziwego objawienia!

- Oto nasz szacowny gość - rzekł gospodarz. - Przewodnik karawan, Abu Bekr Ahmed Ibn Watunan.

Watunan, który wpatrywał się w kurtyzanę pełnym zachwyty wzrokiem dalej przedstawił się już samemu.

- Jestem tylko prostym człowiekiem pustyni - powiedział. - Nie umiem składać słów jak poeci. Ale będę ci służył, pani, jak tylko potrafię.

Elfelilet roześmiała się i odrzuciła głowę do tyłu. W jej uszach zadzwoniły filigranowe, złote kolczyki.

- Witajcie w Audoghaście!

Podano deser.

- Poprzednie dania - rzekł Manimenesh - były prostackie i niewymyślnie przyrządzone, jednak te zaświecą pełnym blaskiem. Pozwólcie mi skusić was orzechowym tortem. Nazywamy go *djouzinkat*. Spróbujcie też miodowego makaronu - myślę, że każdemu przypadnie do gustu.

Wszyscy, oczywiście za wyjątkiem niewolników,

poczęli rozkoszować się delikatnym i puszystym makaronem *cataif*, obficie posypanym kairzańskim cukrem. Nic nie mogło się równać z tortem - przyrządzonym z sumiennie zmielonej i ręcznie przebranej pszenicznej mąki, pieczolowicie osłodzonym, okraszonym masłem i artystycznie przyozdobionym rodzynkami, daktylami i migdałami.

- Jadamy *djouzinkat* podczas suszy - powiedział poeta - ponieważ aniołowie płaczą z zazdrości na myśl o jego smaku.

Manimenesh beknął bohatersko i poprawił czepek.

- Teraz - rzekł - przydałaby się odrobina wina. Tylko mała kropelka. Picie alkoholu jest jednym z pomniejszych grzechów i za pokutę wystarczy drobna jałmużna. Potem nasz przyjaciel wygłosi ode, specjalnie ułożoną na tę okazję.

Khayali zaczął stroić gitarę.

- Zamierzam także - oznajmił - układać na poczekaniu gazele na podany temat.

- Później będziemy mogli spokojnie trawić, kojeni epigramatami - powiedział gospodarz. - Czekaj nas też wielką przyjemnością ujrzenia występu tancerek dostojnej Elfelilet. Potem wrócimy do pałacu i oddamy się równie ciekawym zajęciom.

- Panie! - dało się słyszeć okrzyk straży u bramy. - Czekaj twój goniec wraz z wróżbitą!

- Och! Całkiem zapomniałem! - rzekł Manimenesh.

- Nie szkodzi, panie - Watunan wyobraził sobie natychmiast, jak starannie ułożony plan nocy wali się w gruzy.

- Przyjrzyjmy mu się - zaproponował Bagayoko. - Poprzez kontrast jego brzydota uwydatni urodę naszych pięknych dam.

- Jeśli to w ogóle możliwe - dodał poeta.

- Dobrze - ustąpił Manimenesh. - Wprowadźcie go!

Sidi przeprowadził przez ogród przeraźliwie powolnego, drżącego wróżbitę.

Mężczyzna wpadł w krąg światła rzucanego przez lampę niczym ranny robak. Jego obszerny, szary od kurzu płaszcz znaczyły plamy potu i wydzielin niewiadomego pochodzenia. Był albinosem. Jego różowe oczodoły pokrywała katarakta; nie miał jednej stopy i kilku palców pożartych przez trąd. Jedno ramię było wyraźnie niższe od drugiego, zdradzając, że ich właściciel jest garbaty. Resztki golenia straszyły śladami po ugryzieniach robaków.

- Na brodę proroka! - zawołał poeta. - Rzeczywiście jest więcej niż okropny!

- Cuchnie trądem - Elfelilet zmarszczyła nos.

- Przyszedłszy najszybciej, jak się dało, panie - powiedział Sidi.

- Wejdz, chłopcze - rzekł Manimenesh. - Rozpuść w wodzie dziesięć lasek cynamonu, daj temu człowiekowi, a potem go wyrzuć.

Sidi natychmiast zniknął.

Watunan lustrował wzrokiem drzącą, jednonogą kreaturę stojącą na krawędzi światła.





- Jakim sposobem jeszcze żyjesz, człowieku?

- Odwróciłem wzrok od tego świata - powiedział Cierpiący - i obróciłem go ku Bogu. On zaś wynagrodził mnie hojnie. Obdarzono mnie wiedzą niedostępną zwykłym śmiertelnikom.

- Bóg jest miłosierdziem - powiedział Watunan. - Jak ty możesz Go reprezentować?

- Jeżeli się Go nie boisz - odpowiedział wróżbita - to zaczniesz po tym, jak mnie ujrzałeś.

Obrzydliwy albinos pochylał się z ociężałością charakterystyczną dla artretyków. Odezwał się znowu.

- Masz rację, przewodniku, myśląc, że śmierć byłaby dla mnie wybawieniem. Upomni się o mnie, jak i o ciebie, we właściwym czasie.

Manimenesh zwilżył gardło.

- Potrafisz zobaczyć nasze przeznaczenie?

- Widzę przeznaczenie całego świata - rzekł Cierpiący. - Wypatrywanie wróżby dla pojedynczego człowieka, jest jak szukanie jednej mrówki na wzgórzu.

Sidi wrócił i polał włóczęgę aromatyzowaną wodą. Wróżbita zdołał nią wypełnić okaleczone dłonie i wypić.

- Dziękuję, chłopcze - powiedział kierując zamglony wzrok na młodzieńca. - Twoje dzieci będą żółte.

Sidi zaczął się śmiać.

- Żółte? Dlaczego?

- Będziesz miał żółtą żonę.

Tancerki, które zbliżyły się do stołu, zachichotały unisono. Bagayoko wysupłał z rękawa złotą monetę.

- Dostaniesz złotego dirhama, jeśli pokażesz mi swoje ciało.

Elfelilet zmarszczyła brwi i przymknęła wymalowane powieki.

- Proszę nam tego oszczędzić, doktorze.

- Ujrzyś je, panie, jeśli będziesz cierpliwy - powiedział Cierpiący. - Dotąd ludzie śmiali się z moich przepowiedni. Ale moim przeznaczeniem jest głoszenie okrutnej prawdy. Jednak ma sława rośnie, dotrze w końcu do uszu księcia, który rozkaże ci mnie usunąć - w imię publicznego spokoju. Więc podasz mi swoją ulubioną truciznę, sproszkowany jad żmiji rozpuszczony w wywarze z kurczęcia. A ja przyjmę poczęstunek bez urazy, bo wypełnisz tylko swą obywatelską powinność i uwolnisz mnie od bólu.

- Cóż za dziwny pogląd - powiedział Bagayoko i spojrzał krzywo. - Nie trzeba rozkazów księcia, żebym wezwał moje sługi. Któryś z włóczników przedziurawi cię jak worek na wodę.

- W ten sposób - rzekł wróżbita - przebierzesz miarę i obudzisz drzemiące we mnie siły.

- Łatwo powiedzieć - powiedział Bagayoko. - Choć trąci to niezamierzoną śmiesznością.

- W odróżnieniu od innych przepowiedni - powiedział Cierpiący. - Widzę nie tylko jeden, możliwy aspekt przyszłości, ale wszystkie ślepe kataklizmy naraz. Dlatego przybyłem do waszego pięknego miasta. Moje przepowiednie znikną razem z nim. Oszczędzi to światu konfliktu między przeznaczeniem, a wolną wolą.

- On jest teologiem! - zawołał poeta. - Trędowny teologiem! Ależ wstyd dla moich profesorów z Timbuk-

tu, żaden nie zdołałby go przegadać!

- Przepowiadasz upadek naszego miasta? - spytał Manimenesh.

- Tak. Będzie niezwykle. Mamy 406 rok hidżry, tysięczny i cztertnasty od narodzenia Chrystusa. W ciągu czterdziestu lat pojawi się i urośnie w siłę kult almorawidzki, fanatyczny i purytański ruch muzułmański. W tym czasie Imperium Ghany podbije Audoghast. Ibn Yasin, święty wojownik almorawidzki wyda wyrok na miasto, uznając je za gniazdo pogaństwa. Rzuci przeciw Audoghastowi zastępy wojowników pustyni, żarłoczny święty ogień pochłonie go bez reszty. Mężczyźni zginą wyróżnieni, a kobiety pójdą w niewolę. Audoghast zostanie zniszczony, studnie zatrute; uprawy uschną i zmarnieją. Wystarczy sto lat, by piaski przykryły ruiny. Po pięciuset latach Audoghast przetrwa tylko w kilku liniach zapisanych przez podróżującego przez Afrykę arabskiego uczonego.

Khayali odłożył gitarę.

- Przecież biblioteki Timbaktu pełne są książek o Audoghaście, zawierających, jeśli mogę zauważyć, także naszą nieśmiertelną poezję.

- Jeszcze nie wspomniałem o Timbaktu - powiedział wróżbita. - Zostanie zalane przez mauretańskich najeźdźców, prowadzonych przez hiszpańskiego eunucha. Będą karmić kozy książkami.

Towarzystwo wybuchnęło pełnym niedowierzania śmiechem. Wróżbita nie przejął się tym wcale i kontynuował:

- Zniszczenie będzie tak wielkie i całkowite, o tak dużym zasięgu, że ludzie w przyszłych stuleciach będą przekonani, iż Zachodnia Afryka zawsze była dziką krainą.

- Któż będzie rozpowiadał takie oszczerstwa? - zapytał poeta.

- Europejczycy, którzy wydobędą się z obecnego stanu brudu i zacoferia, dysponując wielką nauką.

- Co stanie się dalej? - rzekł uśmiechając się Bagayoko.

- Potrafię spoglądać w przyszłe wieki - odrzekł wróżbita - ale unikam tego, co przyprawia mnie o ból głowy.

- Więc twoje przepowiednie - powiedział Manimenesh - wróżą zagładę naszej metropolii? Wraz z jej milicją, wieżami meczetów; prorokujesz nam całkowite wyludnienie?

- Taka jest prawda. Ani wy, ani nic z tego, co kochacie nie znajdzie dla siebie miejsca na tym świecie. Wyjawszy kilka linijek w zapiskach obcokrajowca.

- I nasze miasto upadnie pod ciosami dzikich plemion?

- Nikt z tu obecnych nie ujrzy przyszłych nieszczęść. Będziecie żyć rok po roku, poza własnym życiem, bawiąc się w spokoju i luksusie. Nie dlatego, że na to zasługujecie, ale dlatego, że tak chce ślepy los. Wkrótce zapomnicie tę noc, zapomnicie o wszystkim, co powiedziałem, tak jak świat zapomni o was i o waszym mieście. Kiedy Audoghast upadnie, jedynym człowiekiem który przeżyje tę chwilę będzie Sidi, syn niewolnicy. Lecz on także zapomni Audoghast, bo nie znaj-





duje żadnego powodu, by go kochać. Zostanie bogatym, starym kupcem w Ch'ang-an, chińskim mieście tak zasobnym, że mogłoby kupić dziesięć Audoghas-tów, a które przetrwa znacznie dłużej.

- To szaleństwo - powiedział Watunan.

Bagayoko owinął wokół swoich giętkich palców kosmyk włosów wysmarowanych zaskorupiałą gliną.

- Twoi strażnicy to jeszcze dzieci, przyjacielu - powiedział do Manimesha. - Jak ich przekonać, żeby rozgnietli łeb temu kraczącemu głupcowi i rzucili go hienom na pożarcie?

- Skoro tak, doktorze - odezwał się Cierpiący - powiem ci, jak zginiesz. Zabije cię gwardzista z Ghany, kiedy staniesz w obronie następcy tronu. Będą go chcieli zgładzić wlewając przez wydrążoną trzcinę truciznę w odbył.

- Ty idioto, przecież książę nie ma następcy! - zaczął Bagayoko.

- Został poczęty wczoraj.

Bagayoko gwałtownie odwrócił się do gospodarza.

- Pozwól nam własnoręcznie rozprawić się z tym cudakiem!

Manimesh nasrożył się.

- Cierpiący, znieważyles moich gości i moje miasto. Bądź szczęśliwy opuszczając ten dom żywy!

Cierpiący poruszył się powoli, jak człowiek w agonii.

- Chłopiec wiele opowiadał mi o twojej wielko-duszości.

- Nie dostaniesz nawet miedziaka za swoje majaczenia.

- Jeśli sięgniesz do sakiewki po złotego dirhama, powstrzymam się od dalszych przepowiedni.

Manimesh zastanowił się.

- Może tak będzie lepiej - rzucił Sidiemu monetę.

- Daj ją szaleńcowi i odprowadź do jego straganu.

Czekali z męczącą niecierpliwością, aż kuśtykający z bólem wróżbita zniknie w ciemnościach.

Manimesh bezceremonialnie zrzucił czerwony, aksamitny płaszcz i klasnął, żądając wina.

- Zaśpiewaj, Khayali

Poeta narzucił na głowę kaptur peleryny.

- Straszliwa cisza otacza moją głowę - powiedział.

- Na wszystkie drogi kładzie się cień; radości, przyjemności ustępują miejsca jałowemu pustkowiu. Przybywają szakale, szaleją demony, tańczą upiory. Komnaty i buduary pełne słońca teraz są przytłaczające puste, wyglądają jak rozwarłe paszcze dzikich bestii - powiedział wzrokiem po tancerkach i jego oczy napełniły się łzami. - Widzę te dziewczęta, jak leżą pośród pyłu albo rozpierzchają się po odległych krajach, rozrzucone dłońią wygnania.

Manimesh uśmiechnął się doń łagodnie.

- Mój chłopcze - powiedział - jeśli kogoś omija przyjemność słuchania twych pieśni, tulenia kobiet czy picia wina, to on na tym traci, nie my. Pozwól nam cieszyć się wszystkimi trzema rzeczami, a nienarodzeni niech żałują.

- Twój patron jest mądry - powiedział Ibn Watu-

nan klepiąc poetę po ramieniu. - Spójrz na niego: Allah obdarzył go wszelkimi luksusami; i spójrz na tamtego brudnego, pokaranego plagami szaleńca. Ten obłąkaniec, twierdzący, że posiadał wielką wiedzę, zdolny jest tylko do szczekania o zagładzie, podczas gdy twoi przyjaciele pracowitością, szlachetnością i nauką czynią ze świata lepsze miejsce. Czy Bóg mógłby opuścić tak urocze miasto by wypełnić przepowiednię jakiegoś głupca?



Uniósł filiżankę ku Elfelilet i wziął głęboki łyk.

- Ale zachwycający Audoghas! - zapłakał poeta. - Wszystko, co kochamy, zagubione wśród piasków...

- Świat jest mądry - powiedział Bagayoko - a lata długie. Nie pisana nam nieśmiertelność, nawet poetom. Uspokój się, przyjacielu. Nawet jeśli rozpadną się te ściany i budynki, zawsze gdzieś będzie miejsce takie jak Audoghas, tak długo, jak ludzie będą kochać zysk. Kopalniane zasoby są niewyczerpane, słonie liczne jak pchły. Matka Afryka zawsze będzie obdarzać nas złotem i kością słoniową.

- Zawsze? - rzekł poeta z nadzieją i otarł oczy.

- To pewne, tak samo, jak pewne jest, że zawsze będzie istniało niewolnictwo - powiedział Manimesh, uśmiechnął się i mrugnął. Pozostali roześmiali się wraz z nim i znów byli radosni.

Bruce Sterling

Przetłóżył Andrzej Olszewski





Dni, które nadejdą

Piotr Gociek

Oświecie wiatr przyniósł nową woń wilgotnej ziemi, mokrych skał i dymu. Javen Iskarel stał na górnym pokładzie „Granstelera” i czekał, aż na horyzoncie pojawi się długo oczekiwany widok. Był pochmurny, mroczny ranek. Morze słało przeciw statkowi falę za falą, a ten rozcinał je smukłym dziobem, niestrudzony i niewzruszony. Wielki, ciemnogrnatowy żagiel był zwinięty, jedyny maszt pusty. Ciszę poranka mącił tylko szum fal i monotonne, równomierne pokrzykiwania nadzorcy wiosłarzy. Czterdzieści dwa pióra zanurzały się miarowo w szarej toni, pchając „Granstelera” naprzód.

Trevor O'Skahnen opierał się o reling ze znudzoną miną. Ubrany był tak, jak zawsze – to znaczy nieprzystojnie wystawnie. Dopiero kiedy oko oswoiło się z orgią barw jego stroju, można było zauważyć, że mimo przepychu, żadna część odzienia nie przeszkodziłaby właścicielowi w wykonaniu niespodziewanie szybkiego ruchu. Cały O'Skahnen – zawsze czujny, zawsze przygotowany na najgorsze. U prawego boku, ukryty w fałdach materii, wisiał inkrustowany nóż. Wyglądał jak zabawka: bogata rękojeść z wymyślnymi rzeźbieniami i krótkie, szerokie ostrze. Javen nie dał się zwieść. Drugie ostrze, długie i śmiercionośne, wyskakiwało błyskawicznie po naciśnięciu głowy gryfa. Widział nieraz, jak O'Skahnen stosuje ten fortel.

– Dosyc już solonego mięsa – powiedział Trevor.

– Dzisiaj zafunduję sobie obiad, który przejdzie do legendy. Kiedy dobijemy do portu?

– Gdyby nie chmury, już widziałbyś skały.

– Skały to chyba tutejsze jedyne bogactwo – Trevor zaśmiał się krótko.

– Skały i smoki – odparł Javen – ale choćbyś złupił setkę karawan z królewskim złotem, nie kupisz ani jednego, ani drugiego – uniósł głowę i spojrzał w niebo. – Nie jestem pewien, czy któryś z patroli już nie towarzyszy nam dyskretnie.

Trevor spojrzał na niego z niedowierzaniem.

– Byłoby chyba coś słychać – rzekł niepewnie.

– Bojowe samce mają wyostrzony węch. Mogą śledzić statek z bezpiecznej odległości. A jeźdźcy – cóż, im wystarczą porządne lunety.

– Czułem się szczęśliwszy, zanim mi tego nie powiedziałeś.

Javen milczał. Wpatrywał się w ścianę chmur i mgły przed dziobem „Granstelera”. Zapach dymu i ziemi był coraz silniejszy. Wreszcie przed statkiem pojawił się odległy, szary majak. Usłyszeli przenikliwy, wysoki krzyk. Trevor O'Skahnen wzdrygnął się.

– Co to?

– Sygnał ostrzegawczy któregoś ze skrzydeł. Już nas zauważyli.

Przed „Granstelerem” powoli z porannych oparów wyłaniał się gigantyczny cień. Javen wyprostował się.

– Ta skała – powiedział wskazując ręką – a za nią już nic, tylko morze. Aż do końca świata.



Odwrócił się do Trevora.
- Jesteśmy na miejscu - rzekł i nabrał głębiej powietrza. - To właśnie Ringland.



Jedno zdanie zostawił tylko dla siebie. Nigdy, przynigdy nie powinien dzielić się nim z O'Skahnenem. Tylko trzy słowa.

„Tu się urodziłem.”



Port Południowy przywitał ich wrzaskami handlarzy niewolników, smrodem ryb, ptasiego łajna i łopotem skrzydeł smoczych patroli krążących nad Iglicą Celną. Przedstawiciele cechu kupieckiego z Althus, skąd „Gransteler” wypłynął cztery dni wcześniej, natychmiast wdali się w kłótnię z celnikami. Niewiele wskórali. Nie dość, że rozwścieżyli urzędników, to jeszcze dwóm przedstawicielom Gildii Płatnerzy Ringlandczycy odmówili wjazdu. Całe to zamieszanie opóźniło moment przybicia do nabrzeża o kilka godzin, a o zniżkach na cle nie było nawet mowy.

O'Skahnen szalał. Planowany, wymarzony obiad zamienił się w nudną, zimną i późną kolację. Niewiele brakowało, a musieliby spędzić jeszcze jedną noc

na statku. Kiedy wreszcie znaleźli wolne pokoje gościnne, było już grubo po zmroku.

- Przemile miejsce, Javen - zżymał się Trevor w przerwach między szarpaniem kęsów wystygłego steku. - Pozwolisz, że następnym razem ja zdecyduję, dokąd pojedziemy na wakacje.

- Przesadzasz. A poza tym jeszcze nic nie widziałeś.

- Dosyć, żeby nigdy nie wrócić. Cholera, ile majeranku jest w tym sosie? - O'Skahnen ze wstrętem odsunął sosjerkę.

- To jeszcze nie jest prawdziwy Ringland - uspokajał go Javen. - Poczekaj do jutra.

- Akurat - mruknął Trevor - już sobie wyobrażam te cuda. Smocze gówna i kulawe dziwki. Nie wmówisz mi, że jest tu coś więcej oprócz worków majeranku, niedogotowanego mięsa, cuchnących pokojów i tych przeklętych, fruujących, przerośniętych traszek.

- Jest Wewnętrzny Krąg - powiedział Javen. - Znam takich, którzy zapłaciliby każde pieniądze, żeby go zobaczyć.

- To ich poszukaj i zarób trochę grosza - O'Skahnen wzruszył ramionami, beknął i odstawił talerz z niedojedzonym stekiem. - Skąły na zewnątrz, skąły w środku. Żadna różnica.

- Przygotuj się na niespodziankę.

- Idę spać - Trevor ziewnął. - Mam nadzieję, że przyśni mi się jakieś normalne miejsce.

Pokój, w którym ich zakwaterowano, wbrew narzekaniom O'Skahneny wcale nie cuchnął. Wykuty w litej skale, jak przeważająca część pomieszczeń i korytarzy Portu Południowego, oświetlony był przez dwie oliwne lampki. Zamknęli dokładnie drzwi. O'Skahnen podparł je jeszcze wysokim stołkiem, który podsunął pod klamkę. Potem wyciągnęli się na łóżkach.

- Zimno tu, Javen.

- Przyzwyczaisz się. A w kufrze pod ścianą są koce.

- Nie chce mi się wstawać.

- To marznij - Javen obrócił się na drugi bok i szczerle okrył - przyda ci się. Może spalisz trochę sadła.

- Wolałbym spalić tę norę - burknął Trevor. - Jak oni tu wytrzymują? Od kołyski po grób w katakumbach?

- Mhm...

- Nie śpij. Chcę pogadać.

- To sobie gadaj.

- Niezły z ciebie kompan, nie ma co.

- Mhm.

O'Skahnen jednak wstał. Wyjął koc, zgasił lampki. Zapadła prawie absolutna ciemność. Łóżko zajęczało przeciągle, kiedy kładł się ponownie.

- Javen?

- Co?





- Ile tej skały nad nami?
- Zdrowo ponad mila.
O'Skahnen zaklął.
- Nie mów mi więcej takich rzeczy.
- To nie pytaj.
- Nie pieprz, Javen. Powiedz lepiej, to kasyno, wiesz, tam gdzie mamy jutro pójść... Naprawdę jest takie bogate?

- W życiu nie widziałeś tyle złota.
- Nie wiesz, co widziałem - zaśmiał się O'Skahnen. - Zresztą ogram ich do suchej nitki.
- Zamknij się wreszcie.

Trevor nie odpowiedział. Zasnął i śnił o dukatach.

Javen we śnie zobaczył to, co od siedmiu lat widział niemal każdej nocy.

Viligan-Oster. Święty, najświętszy.



Port Południowy za dnia wyglądał jak pole bitwy prowadzonej przez cztery wrogie armie naraz. Tu załatwiano interesy, tu znajdowały się dzielnice burdeli dla marynarzy czy wystawne bulwary dla turystów i kupców. Nawet wrany utrzymywały swoje przedstawicielstwo i hotel przeznaczony wyłącznie dla przyjezdnych z własnej rasy. W Porcie Południowym towary zmieniały właścicieli od świtu do nocy, niewolnicy wystawieni na sprzedaż prężyli mięśnie, handlarze bronią zapraszali na pokazy szermierki i turnieje. Wysoko nad portem wielkie jaskinie kryły koszary Smoczej Gwardii.

Za wyjątkiem kilkunastu ulic całe miasto ukryte było we wnętrzu góry. Łamali sobie na niej zęby nawet najzacieklejsi i najliczniejsi napastnicy. Sześć mil średnicy, półtorej mili w górę - oto Ringland. Największa wyspa na północ od Althus. Pionowe ściany wznoszące się ku chmurom i smocze patrole. Legenda.

Cień Iglicy Celnej, niebosiężnej wieży stojącej na małej wysepce u wejścia do portu, padał wprost na targ. Południe, pomyślał Javen.

Zręcznie przemyczał się między setkami przechodniów. Kiedy rano opuszczał kwatere umówił się z O'Skahnenem na dwunastą, przy wejściu do Korytarza. Był już spóźniony. Ostatnie godziny spędził blakając się samotnie po mieście. Nie chciał być cały czas przy Trevorze. Teraz, tak blisko celu, nerwy miał napięte do ostateczności. Nie chciał się zdradzić nieostrożnym zdaniem, spojrzeniem. O'Skahnen był niebezpiecznym przeciwnikiem. Przeciwnik? Zaklął w duchu. Znów tak o nim myślał. Pierwszy raz od kilku miesięcy. Musiał uważać. Rozmawiał z kupcami. Pił piwo. Jadł smażone ryby.

Bał się.



Przed strażnicą u wylotu Korytarza kłębił się tłum spoconych, zamożnych głupców. Trevor O'Skahnen ubrany w jeden ze swoich najwystawniejszych strojów stał oparty o ścianę, ćmił fajkę i przyglądał się temu przedstawieniu z niesmakiem i rezygnacją.

- Nie wejdziemy - oznajmił z pewnością na widok Javena. - Chyba, że jesteś cudotwórcą albo kupiłeś nam po parze ślicznych, kieszonkowych skrzydeł. Z tego co zauważyłem, to wpuszczają jednego na pięćdziesięciu.

- Pozwól, że zgadnę: pewnie najbogatszego?

- Trafiłeś. A my mieliśmy być bogaci dopiero wychodząc.

- Założysz się, że wejdziemy? - w oczach Javena zatańczyły figlarne ogniki.

- Stoi.

- O co?

- O to, co zwykle.

Przybili. Javen precyzyjnie przeszedł przez tłum, nie zważając na wyzwiska i ostrzegawcze okrzyki. Odsunął bezceremonialnie pierwszego w kolejce kupca. Gwardzista spojrzał z wyrzutem.

- Synu - powiedział zimno - czekaj na swoim miejscu.

- Nift, helm oyskedar - powiedział cicho Javen. Na twarzy gwardzisty pojawiło się zdziwienie, które zaraz ustąpiło miejsca zaciekawieniu. Zawahał się.

- Zaczekaj w środku - ponaglił go wreszcie gestem. - Zawołam porucznika.

- On jest ze mną - Javen wskazał O'Skahneną.

- Pospieszcie się. Nie chcę tu widowiska.

O'Skahnen podszedł, kręcąc głową.

- Żeby tak skończył jak psie ściervo! Nikt mi w to nie uwierzy!

Jaskinia służąca za główne pomieszczenie strażnicy była świeżo pobielona. Stały tu ławy z ciemnego, porządnie obrobionego drewna i kilkanaście skrzyń. W kącie, na kominku, buzołał ogień. Usiedli na niskich zydlach. O'Skahnen podał Javenowi nóż, ten o szerokim ostrzu i rękojeści zwieńczonej głową gryfa.

- Jest twój.

Javen był rozbawiony.

- Wygrałem go już trzeci raz.

- Nie bój się. Po prostu trzeci raz się odegram.

Porucznik, który zszedł do nich nazywał się Reben Bjerle. Opinał go ciemnozielony kolet i burobrązowe, skórzane spodnie. Wysokie buty lśniły jak oczy kota. Mężczyzna był wzrostu O'Skahneny, tyle, że znacznie szczuplejszy. Poruszał się miękko, zwinnie i sprężyście.





- Klany potwierdziły, że jesteś oczekiwanym gościem, Javenie Iskarel - gwardzista patrzył spokojnie, ale mieli uczucie, jakby ten wzrok przenikał ich na wskroś. - Co do twojego przyjaciela, to...

- Wytlumaczę się przed Radą z jego obecności - powiedział z naciskiem Javen.

- Jak chcesz. Ale pamiętaj...

- Pamiętam - uciął Javen. - Trevor, oddaj broń.

O'Skahnen spojrzał pytająco.

- W Wewnętrznym Kręgu tylko gwardia ma prawo do noszenia mieczy - wyjaśnił Bjerle. Trevor odpiął pas.

- Może jeszcze mam się rozebrać? - burknął. - A ty, Javen, o czym to masz szczególnie pamiętać, he?

Zamiast Iskarela odpowiedział porucznik.

- O tobie, przybyszu.

- Nie jestem godzien! - skrzywił się O'Skahnen.

- Przebywasz tu jako gość Javena Iskarela - kontynuował Bjerle niezrażony. - Jeśli przyjdzie ci do głowy zrobić coś głupiego, on będzie odpowiadał za każde wykroczenie.

O'Skahnen z niedowierzaniem popatrzył najpierw na gwardzistę, potem na Javena.

- To taki żart? Słynne ringlandzkie poczucie humoru? W porządku, już się śmieję.

- Na zdrowie - powiedział Javen. - Potem możesz splunąć szacownemu Rebenowi w twarz. Do lochu pójde ja.

- Witajcie w Wewnętrznym Kręgu - wyszczerzył zęby Bjerle.

O'Skahnen nie odpowiedział. Milczał wciąż, kiedy zamykały się za nimi wrota Korytarza, a przydzielony przez porucznika przewodnik powiodł ich w głąb góry, w ciemność. Javen nie zwrócił na to uwagi. Myślał o dniach, które nadejdą.



Każdy krok w mroku kosztuje tyle wysiłku, co trzy zwykłe kroki. Nawet, jeśli ciemności rozjaśnia pęłgający nieśmiało ogień pochodni. Nawet, jeżeli stąpasz równie śmiało, jak w świetle dnia i nie zwracasz uwagi na złowrogą czerń dokoła, bo myślami jesteś już tam, gdzie droga się kończy. Nawet, gdy nie wsłuchujesz się w dalekie echa. Echa trzech tysięcy sześciuset kroków.

Wnętrznosci długiego, wijącego się jak wąż Korytarza wypłynęły ich wreszcie.

- Javen?

- Tak?

- To... to raj?

- Prawie.

Przewodnik, milczący gwardzista o przeoranej długą blizną pozostał na uboczu. Spokojny. Cierpli-

wy. Ciekawe ile razy widział już zachwyt na twarzach ludzi opuszczających Korytarz od tej strony, pomyślał Javen.

Stali na szerokim, skalnym tarasie, osłoniętym z dwóch stron żywopłotem. W gęstwinie liści o kształcie serca kwitły bladoróżowe kwiaty. Przed nimi, jak obraz na królewskim arrasie, rozciągała się panorama złożona z nieregularnych plam bieli, błękitu i zieleni. W dole widać było dziesiątki ogrodów. Hen, na wprost migotały dachy dalekich wież, a lekko przymglone budynki zdawały się unosić w powietrzu.



Pośrodku było morze.

- Jak nazywa się to miasto, Javen?

- Jamsgard.

- Nigdy nie mówiłeś, że Wewnętrzny Krąg... - O'Skahnen oparł dłonie na niskim murze.

- Wybaczylbyś mi, gdybym powiedział? Gdybyś wiedział, czego masz oczekiwać?

Gwardzista dotknął ramienia Javena. Poprowadził ich w dół, krętymi, wąskimi schodami ku przystani. Tam czekali ciemnowłosi, równie małomówni marynarze. Javen poczuł się, jak tobołek podawany z rąk do rąk.

Wśród żeglarzy była też kobieta. Jej twarz...



Chciał przyjrzeć się dokładniej, kiedy uczeplił się go jeden z marynarzy, niższy, tęższy i lepiej ubrany od pozostałych. Powiedział coś szybko w tym charakterystycznym dialekcie ludzi północnych mórz – zlepku ringlandzkiego, remja i narzecza koboldów, upiękaszonym od czasu do czasu jakimś soczystym, egzotycznym przekleństwem.

O'Skahnen bezradnie wzruszył ramionami.

Javen odpowiedział, tak samo szybko i niezrozumiale. Marynarz ze złością podniósł głos. Iskarel wskazał oddalającego się już gwardzistę i powtórzył kilka krótkich zdań z naciskiem nie wróżącym nic dobrego. Marynarz zamamrotał pod nosem i z niechęcią przepuścił ich do kołyszącej się, przycumowanej łodzi.

– To ostatnie akurat zrozumiałem – zarechotał Trevor gramoląc się przez wysoką burtę. – Dlaczego nazwał cię „synem najbrudniejszej dziwki w mieście”?

Javen prychnął.

– Chciał z nas zedrzeć, jak ze zwykłych turystów.

– Opłaty klimatycznej nie zażądał?

– Trzeba się było skromniej ubrać – odciął się Javen. – Wyglądasz jak bankier na wakacjach.

O'Skahnen dumnie wypiął pierś.

– Mam się nosić, jak wieśniak z równin?! – zagrzymiał. – Kupuję rzeczy odpowiednie do mojej wartości!

– Ale nieodpowiednie do zawartości twojej sakiewki.

– Gdybyś wiedział, jakie wrażenie robi ubranie na kobietach...

– Wiem, wiem. Pamiętasz zajazd w Skevar?

O'Skahnen zrobił minę niewinnego cierpiętnika.

– Eh, nie wiem, o co ci chodzi. Ta mała zakochała się we mnie, eh, do szaleństwa!

– A ty przegrałeś ją w karty.

– Nie wtrącaj się, eh, do moich spraw osobistych.

– Tak? A kto musiał bić się z jej bratem?

O'Skahnen zmarszczył brwi. Przez dłuższą chwilę strzepywał z koszuli jakieś nieistniejące pyłki, potem rozejrzał się leniwie. Odbili już od brzegu.

– Popatrz, jaka ładna pogoda – rzekł wreszcie.

Spojrzeni na siebie i jednocześnie wybuchnęli śmiechem.

– Skoro mowa o kobietach – O'Skahnen zmrużył oczy. – Kim jest ta ślicznotka na dziobie?

Javen przygryzł wargi. Trevor niczego nie zauważył. Dalej gapił się jak szczeniak.

– Nasz nowy przewodnik powiedział sucho Javen.

– Aha.

– Jest mężatką.

– Skąd wiesz?

– Nosi podwójną bransoletę.

– Co z tego?

– To, co słyszałeś.

O'Skahnen podrapał się w głowę.

– Ciekawe, jak ma na imię? – powiedział i tyknął łobuzersko.

Javen splótł dłonie. Były spocone.

Maeli, pomyślał. Tak właśnie ma na imię. Nie wiedział tylko, jakie teraz nosi nazwisko.



W Jamsgardzie czekała na nich śmierć.

Napastników było trzech. Wyłonił się znikąd, dopiero kiedy było po wszystkim Javen zrozumiał, że musieli czekać pod osłoną głazów, tuż przy brzegu. Wybrali najdogodniejszy moment do ataku: chwilę, kiedy pasażerowie wskakiwali na pomost.

Pierwszy zobaczył ich O'Skahnen. Nie tracił czasu na zbędne okrzyki, nie szukał ucieczki. Wyrwał jednemu z marynarzy wiosło i jeszcze z obrotu wyprowadził uderzenie. Asasin runął ze zgruchotaną czaszką na deski.

Maeli krzyczała.

Pozostałych dwóch zabójców rozdzieliło się natychmiast. Jeden wpadł na łódź, między marynarzy. Był szybki. Diabelnie szybki. Ci, których zdawałoby się, tylko trącił, osuwali się z rozplatanymi wnętrznościami. Po chwili pokład był pusty, a woda wokół łodzi zaczęła przybierać barwę krwi.

Maeli schyliła się nagle. Javen pomyślał najpierw, że ją trafili, ale nie. Smagneła napastnika końcem cumy poderwanej z pomostu. Dalej nie miał czasu patrzeć. Drugi zabójca zajął się nim osobiście. Stał w pewnym rozkroku, z jedną nogą wysuniętą trochę do przodu. Nagle ciął na odlew. Javen odskooczył. W ślad za nim runęła klinga. Musiał ryzykować. Rzucił się pod nogi zabójcy, podcinając go niespodziewanie. Ten uderzając o pomost wypuścił broń. Teraz szanse były wyrównane. Potoczyli się w uścisku. Javen tracił oddech, ale zdołał uwolnić jedną rękę. Zabójca przydusił go mocniej. Iskarel wymacał nóż. Uderzył na pamięć, w miejsce, gdzie powinna znajdować się szyja napastnika. Niewiele się pomylił. Asasin zawył, dotykając z niedowierzaniem rozplatanego policzka. Javen uderzył jeszcze raz, celnie. Szerokie, krótkie ostrze przeorało miękkie ciało. Ciepła, jasnoczerwona, tętnicza krew chlusnęła szerokim strumieniem.

Javen spróbował wstać. Udało mu się jedynie uklęknąć. Wreszcie mógł ogarnąć spojrzeniem nabrzeże.

Maeli stała nieruchoma i cicha. Z jej szeroko otwartych oczu płynęły łzy. Płakała bezgłośnie, jak wtedy, gdy...

Dosyc.

O'Skahnen wspierał się o miecz odebrany jednemu z napastników. Obok leżało jeszcze jedno ciało.





Pośrodku szarej opończy wykwitła z wolna rdzawa plama.

Trevor otarł pot z czoła. Zakaszał ciężko.

– Aleś nam wyprawił wycieczkę, Javen, nie ma co – wychrypiał.

Otoczyli ich zaciekawieni gapie, którzy zbiegli z pobliskich tarasów. W powietrzu krzyżowały się beładne pytania, ktoś kłął z wprawą, inny wzywał gwardię, jeszcze inny głośno opowiadał spóźnionemu sąsiadowi o tym, co widział.

To nic, myślał Javen, to wszystko nic. Najważniejszy jest Viligan–Oster. Był już blisko.



Zbudził go krzyk mew i łagodny szmer fal. Leżał na wygodnym łóżku ustawionym przy północnej ścianie pokoju. Stwierdził w duchu, że gdyby nie ocknął się teraz, to i tak nie później jak za godzinę słońce zaświeciłoby mu prosto w twarz.

Na stoliku obok stało śniadanie. Rozejrzał się za ubraniem. Było. Wyprane, pachnące, starannie poukładane. Naciągnął je szybko i jeszcze szybciej zabrał się do jedzenia.

Drzwi otworzyły się niemal bezszelestnie.

– Pogadamy – krótko stwierdził wchodzący Bjerle. Usiadł naprzeciw. – Wybacz, że nie pytam czy można, ale bądźmy szczerzy. Nie interesuje mnie twoje pozwolenie. Żeby ująć rzecz właściwie: nie masz wyboru.

Javen sięgnął po winogrono.

– Jestem czysty, Reben. Wybacz, że nie pytam, czy mogę mówić ci po imieniu. Tak mi się podoba. Żeby ująć rzecz właściwie: nie masz wyboru.

Na twarzy porucznika nie drgnął ani jeden mięsień.

– Nie wydurniaj się, bo tracimy tylko czas. Nie wyjdę, dopóki nie dowiem się dlaczego przypląnąłeś, i dlaczego zabrałeś ze sobą tego zabójcę, który udaje pajaca.

– Może po prostu jest pajacem.

– I tak przez przypadek, gołymi rękami zabiłście trzech wyszkolonych asasinów? Komu wciskasz te pieprzone bzdury, Javen. A przy okazji – dlaczego teraz nazywasz się Iskarel, a nie Graeme?

– Lepiej brzmi. I do cholery, nie muszę każdemu napotkanemu idiocie opowiadać, jakie wspaniałe jest miejsce, w którym się urodziłem.

Wziął z patery jeszcze jeden owoc.

– Kolejne kłamstwo.

– Wy tłumaczę się przed Radą.

Bjerle zaśmiał się gorzko.

– Rada nie chce cię widzieć.

Ręka Javena wyciągnięta w kierunku stolika zawisła w powietrzu. Potem wolno podniósł następny

owoc i zgniótł go między palcami.

– To znaczy niezupełnie: nie chce. Twierdzą, że wezwą cię, jak przyjdzie pora. Może jutro. Albo za tydzień. Za pięć tygodni. Na mój rozum nigdy, Javen. Tak jakby chcieli zyskać na czasie. Po co? Może, żeby następni zabójcy nie spaprali roboty.

– Mów dalej.

Bjerle przecząco pokręcił głową.

– Tylko jeśli zawrzemy układ – powiedział.

– Układ? Ze mną? Chcesz zarobić? Awansować? Do czego jestem ci potrzebny?

– Widzisz, Javen – Reben westchnął głęboko – ja znam ludzi, którzy zaatakowali was na przystani. Jednego nawet sam szkoliłem. Widać kiepsko, skoro byle szuler rozwalił mu łeb wiosem.

– Uczysz bandziorów?

– To byli żołnierze. Moi żołnierze. Ktoś, kto wydał im rozkazy czuje się bardzo pewnie. Nie zawałał się przed usunięciem niewinnych ludzi. Przypadkowych marynarzy. Kieren Borsuk, ten który przeprowadzał was przez Korytarz, nie obudził się dziś rano, bo miał poderżnięte gardło. Żadnych świadków. Masz potężnego wroga, Javen!

Bjerle uświadomił sobie, że podniósł głos.

– To już nie tylko twoja sprawa – ciągnął już spokojniej. – Zbyt wielu ludzi się w nią wplątało. Za dużo zagadek, za dużo krwi.

– Za dużo pytań – Javen przygryzł wargi. – Wystarczy, jeśli postawisz jedno.

– W porządku – Bjerle przerwał i wziął głębszy oddech. – Twój ojciec, mag Uter Graeme. Nikt oprócz władz Gildii Bankierów nie wie, ile tak naprawdę zostawił. I gdzie.

– Ja wiem.

Reben zerwał się i zaczął chodzić tam i z powrotem po pokoju.

– Wróciłeś po spadek!

– A nie powinienem?

– Nieważne! – Bjerle machnął ręką. – Nie interesuje mnie, ile to worków złota, ani czy kupisz sobie za nie latający dywan. Chcę tylko wiedzieć kto, rozumiesz, który pragnie tych pieniędzy tak bardzo, żeby oprócz ciebie zabić każdego, z kim się zetkniesz. Może nawet mnie.

– Jeśli Rada nie chce się ze mną spotkać, to znaczy...

– Tak – Bjerle spochmurniał. – To znaczy, że któryś z nich... Znajdę go, Javen, znajdę i przerobię na smocze łajno. A na twoim miejscu...

– Tak, tak, na moim miejscu poszedłbyś się wysikać, ucałował rodzinę i zapłacił za przewóz na kontynent. Nic z tego. Prawo jest po mojej stronie. Prawo którego strzeżesz.

– Głupi jesteś, jak pijany opos. I umrzesz tak samo głupi. Nikt ci tu nie pomoże.





- Idź już, Reben, idź i prowadź swoje dochodzenie. Mam własne plany.

- Jak chcesz. Powiedz tylko: dlaczego O'Skahlenen? Sprawdziłem - szuler, zabójca, trochę wariat. W Althus wyznaczili cenę za jego głowę. Nie tylko tam, szukają go jak Królestwo długie i szerokie, nawet na Zachodnich Rubieżach. Mało ci kłopotów?

- Masz coś na niego?

- Na naszym terytorium nigdy nie był, więc i nic nie zmajstrował. A umowy o wymianie z kontynentem nie odnawiano od lat. Za ten wyczyn na przystani mogą mu nawet dać order. Umywam ręce.

- Może... może tylko na niego mogą liczyć.

- Pomyliłem się, Javen. Jesteś głupszy niż pijany opos.

- Do zobaczenia.

- Jasne, do zobaczenia. - Bjerle podszedł do drzwi. - Tylko uważaj, żeby nie mieć za plecami przyjaciela, kiedy będziesz nosił te skarby.

I wyszedł.

Javen stanął przy oknie. Ostre, pachnące morzem powietrze sprawiło, że zakręciło mu się w głowie. Oparł czoło o ścianę przy wykuszu.

Smugi słońca kładły się na fale. W ogrodach Jamsgardu dobrze ubrani młodzieńcy przystawiali się do chichoczących dziewcząt. Niewolnicy podlewali róże. Rybacy wyciągali sieci z takim zapamiętaniem, jakby szukali w nich własnej młodości. Był piękny dzień.

W sam raz, żeby pięknie kłamać.



- Przynosi mi szczęście, hej, nie wierzysz? - za-perzył się O'Skahlenen. - Spójrz tylko, czy taka ślicznotka może przynosić coś innego?

Drobna dziewczyna siedziała na kolanach Trevora. Oboje wyglądali na wstawionych.

- Na imię jej Shiva. Nie wiesz przypadkiem, co to znaczy?

- Szarotka.

- He?

- Taki kwiat rosnący w wyższych partiach góry - odparł zniecierpliwiony Javen. Rozglądał się niespokojnie. Nie byli już anonimowymi gośćmi. Cały Jamsgard opowiadał sobie, jak to przybysze rozprawili się z armią najemnych zbirów. W niektórych wersjach napastników było grubo powyżej dziesięciu, a Javen i Trevor zamienili się w potężnych czarodziejów.

- Ile już wypileś? - spytał, rozglądając się za obsługą. O'Skahlenen czknął.

- Na pewno za mało - rzekł nachylając się nad stołem. - Przecież wiesz - dodał trzeźwym szeptem.

Shiva była pijana naprawdę. Kleiła się na zmianę do Trevora i do szklanki. Obcisła, sznurowaną koszu-

lę rozpychały duże, pełne piersi. Javen zauważył u boku O'Skahlenena sporych rozmiarów sakiewkę. Nie miał jej jeszcze w południe.

- Grales?

- W kości. Nie ma o czym gadać. Byli uprzejmi. Sakiewkę dostałem za darmo.

- Uważaj. W Ringlandzie wieszają oszustów.

- Obrażasz mnie - Trevor ponownie tyknął winą, drugą ręką podtrzymując Shive. - Nasza miła przewodniczka gdzieś się zgubiła, więc daję sobie radę jak umiem. Ona mi pomaga - wskazał dziewczynę. - Zresztą jakby co, to ciebie powieszają.

- I wtedy mówię, temu zasranemu vranowi... - wydarł się na cały głos wielki jak góra, spocony mężczyzna przy sąsiednim stole. - A on na to...

- Równy gość, tylko trochę głośny - Trevor wskazał głową. - Wypiłem z nim kilka kolejek. Straszny gaduła. Opowiedział mi kilka miejscowych legend. Bredził o świętym drzewie, czy krzaku. Jakie to szczęście chłopie, że nie jesteśmy stąd. Oni wszyscy są jacyś nienormalni. No, może z wyjątkiem ciebie, malutka - i poklepał Shive po pośladku. - Więc wyobraź sobie, ten błogosławiony gaj, czy inna choinka rośnie gdzieś wysoko, a raz na ileś tam, parszywych, ringlandzkich lat pozwala się dotknąć.

- To nie legenda, Trevor. Czysta prawda.

- Nie zalewaj. Słyszałem już w życiu tysiące takich bajek. Magiczne przebiśniegi, czarodziejskie jabłonki, zaczarowany owies. W każdej wiosce twierdzą, że u nich rośnie coś naprawdę magicznego. Gadanie zapitych kmiotków.

- W czarodziejów też nie wierzysz? Nie dalej, jak dwa tygodnie temu jeden nieźle przypalił ci tyłek.

- Bądź poważny, Javen. Czarodziej to czarodziej, każdy to wie. Jeden od magii ziemi, drugi od magii zwierząt.

- Trzeci od magii roślin.

- I co z tego? Takie ich, zasrane czarodziejskie rzemiosło. A bzdury pozostaną bzdurami. Hej, dokąd idziesz?!

- Zaraz wracam.



Noc w Jamsgardzie była... nie potrafił jej nawet nazwać. Zszedł ku wodzie, po powierzchni której tańczyły odbicia tysięcy światła miasta. Czuł woń żywicy, piasku, wodorostów i tych malutkich, rosnących wszędzie kwiatów. Zaraz, się nazywały? Eari. O płatkach błękitnych jak... jak oczy Maeli.

Usiadł na brzegu. Plecami do roztańczonej szulerni, pełnej rozochoconych winem i zawrotnymi wygranymi ludźmi. Fale łasiły się do jego stóp. Pod-





niósł garść piasku. Poszukał kamyka. Plusk. Kręgi rozplynęły się w czerni zatoki. Jeszcze jeden. I jeszcze. Plusk.

To nie on rzucił ten ostatni.

- Teraz też zawsze będziesz tu przychodził? Siedział i myślał o dniach, które nadejdą?

Miała na sobie ciemnogramatową sukienkę. Podobną do tej, co kiedyś. Bransoleta na lewej ręce błyszczała jak utkana z księżycowego światła. Małe stopy na wilgotnym, ciemnym piasku wyglądały jak wyrzeźbione z białego marmuru.

- Cemu nie usiądziesz, Maeli? - spytał cicho.

Usiadła.

- To niesprawiedliwe, Javen.

- Co?

- Że tu siedzisz. W myślach pochowaliśmy cię już dawno. Wszyscy.

- Nawet ty?

- Nawet ja.

- To rzeczywiście niesprawiedliwe.

- Nie kpij. Teraz...

- Co teraz?

- Teraz znowu będzie bolało.

- Więc dalej myślcie, że umarłem. Kto wie, może to prawda.

- Nic nie wiesz o prawdzie.

- Nic? Więc czym jest?

- Prawdę jest to, że mam męża i dwie córki. Że jest wspaniały wieczór, ludzie upijają się i śpiewają albo płaczą i trzeźwieją z głową w wiadrze. I że tu siedzę. Tylko ciebie nie ma. Tak mi się tylko śni. Ale ten sen to koszmara, który zmienia się w jawę. Bo jesteś. Zostaniesz. Wróciłeś z zaświatów. Będziesz żył za pieniądze ojca i szukał... czego ty właściwie szukasz? Nieważne. Po prostu będziesz. I ból powróci. Już powrócił.

Ukryła twarz w dłoniach.

- Nie oszukuj się, Mae - powiedział. - Ten wieczór jest taki sam, jak ten sprzed tygodnia czy miesiąca. Ale nie jest taki, jak ten sprzed siedmiu lat. Tylko wiatr wieje tak samo, tak samo pachną kwiaty i rozklejasz się. Niepotrzebnie.

- Ty idioto! - rzuciła się na niego z piąstkami. - Kto dał ci prawo mówić, jak jest lepiej, kto?! Nie będę już przez ciebie płakać, rozumiesz? Już nigdy!

I rozplakała się.

Naraz zapragnął objąć ją i przytulić. I jednocześnie wiedział, że nie wolno mu tego zrobić. Że nie powinien.

Więc ją objął.

Przez chwilę znów byli dziećmi. Jak wtedy, gdy biegali do upadłego po podwórku, w powalanych ziemią, zbyt dużych koszulach i zdyszani siadali wreszcie, a on gładził ją po włosach i poważnym głosem obiecywał, że jak dorośnie, to się z nią ożeni.

Jak wtedy, gdy wymykał się potajemnie z domu i razem chowali się przed Uterem w skalnej niszy tak małej, że dało się w niej ukryć tylko przyciskając się do siebie jak można najbardziej. Jak wtedy, kiedy kochali się pierwszy raz.

- Wystarczy - łagodnie odsunął ją od siebie. - Wiem, że ból powrócił, Mae. Wkrótce odejdzie. Obiecuję.

Wstała i spojrzała na niego pogardliwie.

- Wiele obiecywałeś, Javen. Znasz się na tym.

- Skoro tak mówisz.

- To wszystko?

- Tak, wszystko, Mae. Nie ma nic więcej. Jest już za późno. Wtedy... wtedy też było za późno i obiecywałem niepotrzebnie.

Plusk. Ostatni kamień wpadł w wodę, można już otrząpać ręce z piasku. Patrzył na rozchodzące się kręgi, podczas gdy Maeli odchodziła. Nie chciał się odwracać.

- Dobranoc, Javen.

- Dobranoc, pani Bjerle - odpowiedział.



„Renterhom” jeszcze spał, kiedy wysoki cień przemknął między kuchnią a budynkiem dla służby. Poranna mgła była mokra i lepka. Chrobotnął nieostrożnie trącony żwir, cicho stuknęły domykane wierzeje bocznej bramy.

We śnie wszyscy byli równi. Ci, którzy poprzedniego dnia zgarnęli wygrane ułożone w stopy monet i ci, których spitych do nieprzytomności zamknęli w pokojach wynajęci do ochrony kasyna zapaśnicy. Spali arystokraci, spali ich posługacze. Spali zwykli pijacy i wykwintne prostytutki. Białe pałace Jamsgardu teraz były tylko szare albo po prostu niewidzialne, ogrody spowijały zimne opary, a gwardziści strzegący snu innych kroczyli niezgrabnie po mokrych kamieniach. Rosa osiadała na pąkach i liściach kwiatów. W górze częściej niż zazwyczaj słychać było sygnały smoczych patroli. Jak zawsze, kiedy na Ringland opadała mgła.

Javen wybrał jedną z najrzadziej uczęszczanych uliczek. Zresztą teraz wszystkie były mało uczęszczane. Dotarcie do górnego tarasu widokowego zajęło mu kwadrans. Droga do położonego na uboczu Ogrodu Ijale dwa razy tyle. Oparł się plecami o ścianę i czekał.

Z mgły wyłonił się drugi cień.

O'Skahnen wyglądał fatalnie. Miał podpuchnięte oczy, spierzchnięte usta i ziemistą, niezdrową cerę. Zmiał trzymany w ręku strzęp pergaminu.

- Masz szczęście, że w ogóle tu trafiłem - szepnął.





- Lina - ponaglił go Javen. - I uważaj na tyły.

Kotwiczka zaskoczyła za drugim rzutem. Mocnym szarpnięciem sprawdził, czy dobrze się trzyma. Potem ślizgając się butami po niemal pionowej ścianie zręcznie pokonał najtrudniejszy odcinek i zniknął między pnączami osłaniającymi wejście do grotu. O'Skahnenowi wspinaczka zajęła trochę więcej czasu.

- Poczekaj - wysapał - chyba muszę się wyrzygać.

Javen poczekał.

Szli wciąż pod górę zapomnianymi, ciemnymi korytarzami. Mijali opuszczone galerie, kruszące się schody. Javen prowadził pewnie. Po dwóch godzinach zrobili krótki postój. O'Skahnen sięgnął po bukłak z winem. Wziął duży łyk.

- A jeśli idziemy na próżno? - oddał bukłak Javenowi. - Skąd masz pewność, że to wszystko tam jeszcze jest?

- Mam.

- Może ktoś przez przypadek...

- Nic nie dzieje się przez przypadek, Trevor - zniecierpliwiał się Javen. - Jak mówię, że znajdziemy, to tak właśnie będzie. Oszukałem cię kiedyś?

O'Skahnen zabrał mu wino i sam dokończył.

- Jeszcze nigdy - powiedział ocierając usta grzbietem dłoni.

Czasem mijali wyloty korytarzy prowadzących na zewnątrz. Kończyły się nieregularnymi plamami światła. Tam był już dzień. Zrobili jeszcze jedną przerwę, kiedy skończyła się druga pochodnia i trzeba było wyjąć następne z plecaka O'Skahnena.

W miarę drogi pod górę coraz częściej natykali się na zapadliska, wzbijali coraz większe tumany pyłu.

- Hej, Javen, na pewno dobrze idziemy? Wygląda to jak miejsce nie odwiedzane od wieków. W jaki sposób twój ojciec...

- Szedł inną drogą.

- Aha.

- Czemu jesteś taki ponury, Trevor?

- Potem ci powiem.

- Dlaczego potem?

- Miałem, eh, trochę kłopotów, tam na dole.

- Ktoś cię widział?

- Eh, przez chwilę.

Nieważne. Javen przyspieszył kroku. Kłopoty? Chciało mu się śmiać. Teraz nic się nie liczyło. Poznawał już skrzyżowania, rozgałęzienia. Te same, o których śnił przez siedem lat.

Kiedy dotarli na miejsce, wydawało mu się, że to nieprawda. Że jeszcze za wcześnie.

Byli w wysokiej jaskini. Z trzech stron skała, z czwartej panorama Wewnętrznego Kręgu. Daleko w dole Jamsgard tętnił zwykłym, codziennym życiem. Przez bluszcz maskujący otwór przedzierało się słońce. Było zamglone, jakby namalował je malarz-amator i potem roztarł palcem.

- Javen? Javen!

- Nie wrzeszcz.

- Gdzie jest wejście do następnego korytarza?

Iskarel, a właściwie Graeme, odwrócił się.

- Nie ma - powiedział miękko. - Odsuń się, Trevor.

O'Skahnen odstał. Javen podszedł do ściany i powiodł po niej dłonią. Palce wyczuły kształt dawno zatartej płaskorzeźby. Wyjął wygrany od Trevora nóż i szybkim ruchem naciął przegub lewej ręki. Kilka kropli krwi zostało na kamiennej ścianie.

Viligan-Oster. Święty. Najświętszy.

Płaskorzeźba zaczęła się zmieniać. Zrobiła się wypuklejsza, rosła, zmieniała barwę, aż wreszcie wiadać było zupełnie wyraźnie, że to gałązki krzewu wrosnięte w litą skałę.

- Javen! - krzyknął O'Skahnen - to jest... ten pişik w „Renterhomie” miał rację! Krzew...

Javen zaczął odmawiać modlitwę Skały i Drzewa. O'Skahnen zrozumiał.



- Nie ma żadnego złota - rzekł ciężko. - Ty bękarcie!

Skoczył naprzód, ale Javen był na to przygotowany. Nie uchylał się, kiedy Trevor przygniótł go do ściany. Na twarzy O'Skahnena pojawiło się najpierw zdumienie, potem ból.



- Dlaczego? - spojrzał szklistymi oczami - dlaczego, Javen?

Iskarel nacisnął głowę gryfa na rękojeści noża. Drugie ostrze wbiło się w brzuch O'Skahnena. Odepchnął bezwładne ciało.

Potem podarował krew szulera Viligan-Oster.

Patrzył z zachwytem, jak krzew zmienia się dalej, rośnie, wynurza ze skały. A kiedy nadszedł czas, delikatnie ułamał jedną z gałązek i oplótł nią zraniony przegub. Owinięła się wokół ręki jak żywa istota. Syknął z bólu. Ciernie zaczęły wrastać w ciało, aż na skórze pozostał tylko nieusuwalny ślad - jak tatuaż przedstawiający zwykłą gałązkę.

Ofiara spełniona.



Czekali na niego w Ogrodzie Ijale. Czterech wielkich jak trolle gwardzistów. Nie wyjęli mieczy. Nie byli aż tak głupi, żeby zabijać go od razu. Dwóch mierzyło z kuszy.

Zza ich pleców wyłonił się piąty.

Reben Bjerle.

- Gdzie zostawiłeś przyjaciela, Graeme?

- Pewnie jeszcze śpi. Popiliśmy wczoraj, a potem się trochę posprzeczali.

- Kiedy widziałeś go ostatni raz?

- W nocy - skłamał gładko.

Bjerle skinął ręką. Jeden z gwardzistów uniósł kuszę. Tępo zakończony bełt uderzył Javena prosto w skroń. Osunął się nieprzytomny.

- Zabierzcie go - rozkazał porucznik. - Tylko mocno zwiążcie. Bardzo mocno.



Kiedy się ocknął, znowu słyszał morze. Inne, niż spokojne wody Wewnętrznego Kręgu, z jego ciepłymi zatokami i drobnymi zmarszczkami udającymi fale. To było prawdziwe morze - głośnie, na przemian szepczące i pomrukujące groźnie. Czuł dym wędzarni, smród ptasiego guana i zapach mokrych skał.

Był na zewnątrz.

Podniósł się z trudem. Ręce miał skrępowane na plecach, ubranie pobrudzone zgniłą słomą. Cela mierzyła najwyżej trzy na trzy kroki. Przez małe, zakratowane okienko zobaczył Iglicę Celną i kawałek Portu Południowego. Jaskinie Smoczey Gwardii, pomyślał, więc to tu mnie zabrali.

Bolała go głowa, ale nie miał nawet jak rozetrzeć skroni.

Zasuwa w drzwiach szcęknięła głośno.

Poprowadzili go mrocznym korytarzem, do jaskrawo białej sali. Za stołem, na podwyższeniu, siedziało trzech oficerów. Jeśli dobrze widział, najstarszy stopniem był majorem.

Sąd wojskowy.

Bjerle stał z boku. Przy nim Maeli, cała w czerni. Taką ją widział ostatni raz i taka miała pozostać w jego pamięci już na zawsze.

- W imieniu Rady, Javenie Graeme, oskarżam cię o potrójne morderstwo - powiedział Reben.

Javen otworzył szerzej oczy.

- Jedna z ofiar, niejaki Trevor O'Skahn, poddany althusański - ciągnął Bjerle - została zwabiona podstępnie do jaskini Viligan, gdzie...

- Miałem prawo - przerwał mu Javen.

- Miarkuj się, człowieku - powiedział jeden z oficerów. Za stołem zapanowało poruszenie. - Nie wiesz chyba, co mówisz.

Major uderzył pięścią w blat.

- Jak śmiesz kpić w takiej chwili!

- Rozwiążcie mi ręce - Javen zwrócił się bezpośrednio do Bjerlego - proszę, Reben. Obiecuję, że nie zrobię nawet kroku.

Po chwili mógł już masować ściernięte nadgarstki. Podwinął rękaw. Znamię Viligan-Oster było teraz doskonale widoczne. Podniósł się szmer podnieconych głosów.

- Wszystko odbyło się zgodnie z prawami tego kraju - rzekł Javen. - Pierworodny syn maga ziemi może przystąpić do próby krzewu. Przeszedłem ją, kiedy miałem dziesięć lat. Wróciłem, by dopełnić się przeznaczenie.

W sali zahuczało.

- Krew O'Skahnena była ofiarą dla Viligan-Oster. Krwią mordercy i złodzieja. Musiałem kogoś wybrać i... wybrałem. Tak jak umiałem. To moja cała wina. Reszta jest wewnętrzną sprawą Gildii Magów. Nie macie prawa mnie sądzić.

Oficerowie naradzali się przez chwilę. Major spojrzał na Javena.

- Sąd oczyszcza cię z zarzutu zamordowania Trevora O'Skahnena.

Javen uśmiechnął się zwycięsko. Już po wszystkim. Tylko czemu wszyscy tak mu się przyglądają? Z pogardą i... ze współczuciem?!

- Nie zmienia to pozostałej części oskarżenia. Zgodnie z obyczajem Ringlandu przejąłeś odpowiedzialność za czyny nieżyjącego O'Skahnena.

„Miałem, eh, trochę kłopotów, tam na dole.

Ktoś cię widział?

Eh, przez chwilę.”

Javen przymknął oczy. Pod powiekami zobaczył roześmianą szyderczo twarz Trevora. Kłopoty. Wiedział, jak O'Skahn radzi sobie z kłopotami.





- Javenie Graeme, będziesz odpowiadał za zło, które przyniosłeś.

Nawet nie zapamiętał dokładnie przebiegu rozprawy. Przesłuchano świadków: jakąś zapłakaną kobietę, potem małego chłopca gestykulującego z zapamiętaniem i nienawiścią. Tak, widzieli. Tak, dzisiaj rano. Wysoki, postawny mężczyzna w kosztownych szatach. Tak, widzieli go jeszcze ojciec i brat. Potem ten człowiek...

O'Skahlen tak bardzo pragnął złota. A oni zauważyli, jak wychodzi z „Renterhomu”. Javen chciał płakać, krzyczeć, wyć. Nawet tego nie potrafił.

Czy mógł się dziwić, kiedy usłyszał wyrok?

Korytarze. Jeszcze raz korytarze, schody, korytarze. Znów szedł, ale nie wracał do celi.

- Dokąd mnie zabierasz, Reben?

Cisza. Tylko miarowy łomot kroków.

Weszli do niskiej, długiej komnaty. Na jej ścianach rozpięte były skóry, wisiał oręż i zbroje. Bjerle odprawił strażę. Było tu jeszcze coś. Dwa zawinięte w płaszcze tłumoki. Wielkości człowieka.

- Popatrz - Reben wskazał leżące pod ścianą ciała. Przyjrzyj się dokładnie. Masz swoją magię! Tyle właśnie jest warta. Ceny, którą nie ty zapłaciłeś.

Javen pobladł.

- To takie łatwe, prawda? - odstąpił o krok. W jego wzroku było obrzydzenie. - Łatwo myśleć tylko o dniach, które nadejdą, nieprawdaż? Iść na oślep do przodu. Reszta nieważna. Reszta do gnoju. Resztę można podeptać i nawet się nie obejrzeć.

Javen milczał.

- Powinienem być cię zabić tam, na górze - rzekł z goryczą Reben - i powiedzieć, że rzuciłeś się na nas jak zwykły rzezimieszek.

Wyjął miecz.

- Jestem sentymentalnym głupcem, Graeme - powiedział. - Ale jestem to winien kobiecie, którą kiedyś kochałeś. A może jeszcze...

- Nic nie mów, Reben.

- Może dlatego, że zawsze chciałem doczekać dnia, kiedy pojawi się ktoś, kto sprostą próbę krzewu. Chciałem zobaczyć, ile można zrobić mając moc. No i zobaczyłem. Niech cię szlag.

- Czasem nic nie można zrobić.

Bjerle podał Javenowi miecz. Zdjął ze ściany drugi.

- Ani to mądre, ani uczciwe. Do diabła, zapomniałem przy tobie, co znaczą te słowa.

- Reben, to bez sensu. Nawet jeśli... jeśli cię pokonam. Głupia, niepotrzebna śmierć, nic więcej.

Bjerle splunął.

- Ci dwaj za drzwiami, to moi najbardziej zaufani ludzie. Masz szansę. Oni cię wyprowadzą. Wiedzą jak.

- Nie chcę, Reben.

Bjerle natarł na niego bez ostrzeżenia. Javen był

zbyt wolny, zrozumiał to w chwili, kiedy poczuł jak ostrze rozorало mu ramię. Z trudem zasłonił się przed następnym cięciem. Odepchnął Reben z całą siłą, jaką zdołał wydobyć ze zwiotczałych, zdrętwiałych mięśni.

Krążyli wokół siebie. Nie dam rady, uświadomił sobie Javen, nie wytrzymam dłuższej wymiany. Krew spływała po jego ręce. Słabł.

To było silniejsze od niego. Znamie rozjarzyło się srebrnym światłem. Viligan-Oster strzegł swego wybrańca. W tym samym momencie Reben zaatakował ponownie. Złożył się do piekielnie sprytnego ciecicia z półobrotu. Javen wiedział już, że na próżno.

- Nie! - zdążył krzyknąć. Za późno. Viligan-Oster myślał za niego. Miecz sparował uderzenie i jak piorun trafił Bjerlego w pierś. Gwardzista upadł.

- Nie chcę, na bogów, nie chcę! - Javen szarpnął się rozpaczliwie. Miecz żył własnym życiem. Klinga uniosła się do ostatniego ciosu.

I choć opierał się z całej siły, uderzył.



„Gransteler” złapał wiatr w żagle zaraz po wyjściu z portu. Uradowani wioślarze śpiewali w jednym z barbarzyńskich języków. Flaga Althus trzepotała na maszcie jak zraniony ptak.

Na górnym pokładzie stały tylko trzy osoby. Samotny mężczyzna z zabandażowanym ramieniem, a kilka kroków dalej starzec trzymający za rękę małą dziewczynkę. Mogła mieć siedem, może osiem lat. Wpatrzeni byli w niknące wybrzeże. Chmury zaczęły okrywać Iglicę Celną, potem cały masyw Ringlandu.

- Dziadku! - pisnęła wreszcie dziewczynka - widziałeś?

- Co, Raeni?

- Smoki!

Wysoko, nad statkiem powietrze przecinał patrol gwardii.

- Ddadku, wiesz, kiedy cię nie było, pan Harmus opowiadał mi bajkę.

- Kiedy?

- Jak czekaliśmy na wujka. W domu pana Harmusa. Będę za nim tęsknić, wiesz?

- Musimy wracać do domu, Raeni.

- Będę mogła opowiedzieć te wszystkie historie mamie? No powiedz, że będę mogła! Pozwolisz, prawda?

Stary człowiek uśmiechnął się łagodnie.

- Może, hm... nie wszystkie. Niektórych nie powinna usłyszeć.

- A tę od pana Harmusa?

- O czym była, Raeni?



- O zaczarowanym drzewie. Rośnie tam - wskazała w chmury - gdzieś na szczycie. Raz na sto lat wybraniec o czystym sercu i prawych myślach... dziadku, co to znaczy: „prawych”?

- Hm, powiedzmy... uczciwych.

- Więc ten ktoś może wtedy dotknąć drzewa i dostaje moc. Moc Skąły i Drzewa. Bo to drzewo naprawdę jest ze skały. To znaczy nie jest, ale prawie.

- O tym właśnie opowiadał pan Harmus?

- Uhm. To prawda?

- Nie wiem, Raeni.

- Kiedyś się dowiem - powiedziała z pewnością dziewczynka.

- Robi się zimno. Chodźmy.

Zeszli pod pokład.

Javen pozostał przy relingu. Prawie nie czuł bólu w zranionej ręce. Próbował zapomnieć o miejscu, gdzie dwie siły przenikały się czekając w ukryciu na czas próby i ofiary. Miejsu, gdzie można otrzymać tak wiele.

I stracić wszystko.

Czuł jak pulsuje obręcz Viligan-Oster. Myślał o dniach...

O dniach, które minęły.

(wrzesień - październik 1994)



"Dni, które nadejdą" to opowiadanie otwierające cykl "Unknown Heroes", serię historii o kolejnym Never-Never Landzie stworzonym w wyobraźni polskiego autora fantasy. Ringland natomiast, to zaledwie jedna z licznych krain, jakie będzie można odwiedzić dzięki "Unknown Heroes". Na opisanie czekają jeszcze między innymi: dumny Althus, dzikie Zachodnie Rubieże, Królestwo, cywilizacja vranów, jaskinie koboldów, osady dwelflingów i góry kryjące ponure miasta-warownie scarfów. W opowiadaniach i powieściach z cyklu "Unknown Heroes" pojawią się także: Żyjąca Góra Tevel, Raeni-Która-Wybrała-Chaos, tajemniczy Cień oraz oczywiście ponownie Javen Iskarel. To właśnie w realiach continuum "Unknown Heroes" osadzony będzie nowy system RPG autorstwa redaktorów "Złotego Smoka"

Do zobaczenia!

Piotr Gociek



Zbroja



Boga

ZASADY GRY

W „ZBROJĘ BOGA” może grać od dwóch do pięciu zawodników. Zadaniem graczy jest jak najszybsze skompletowanie pięciu części magicznej zbroi, znajdujących się na planszy. W czasie wędrówki zawodnicy napotkają szereg dziwnych i niebezpiecznych miejsc (patrz instrukcje poniżej). Spotkają także wielu dziwnych wędrowców, przeciwników i nieznajomych.

TWORZENIE POSTACI

Pierwszym elementem rozpoczynającym grę jest stworzenie postaci, tzn. wylosowanie rasy i zawodu swojego bohatera. W celu wylosowania rasy (tab. nr 1) rzuć kostką K6 i jeśli wypadło jeden, dwa lub trzy, wylosowałeś człowieka, cztery karła, pięć elfa, a sześć niziołka. Z tabeli odczytaj współczynniki wyjściowe (WB-władanie bronią, ST-strzelanie, SI-siła, OD-odporność, SP-spostrzegawczość, CZ-czary) i wpisz je do karty postaci w rubryce rasa, a umiejętności do rubryki umiejętności.

Następnie rzuć kostką K10 i w tabeli zawody sprawdź, jaki zawód wykonuje twój bohater, i wpisz jego współczynniki do karty postaci (rubryka zawód), a umiejętności do rubryki umiejętności.

Później dodaj poszczególne współczynniki z tych dwóch rubryk i wyniki wpisz w rubrykach postać wyjściową. Wszelkie podniesienia współczynników wpisuj w rubryce doświadczenie. Każdy z bohaterów rozpoczynając grę posiada 100 złotych monet.

TABELA POSTACI

K6	Rasy	WB	ST	SI	OD	SP	CZ
1,2,3	Człowiek	2	1	2	1	1	1
4	Karzeł	2	0	2	2	1	1
5	Elf	1	2	1	1	2	1
6	Niziołek	0	2	1	1	2	2

TABELA ZAWODÓW

K10	Zawody	WB	ST	SI	OD	SP	CZ	Umiejętności
1	Wojownik	2	1	2	1	2	0	Parowanie
2	Rycerz	3	1	2	2	1	0	Szarża
3	Tropiciel	1	2	2	1	1	0	Ukrycie
4	Złodziej	1	1	1	0	3	2	Ucieczka
5	Adept	0	0	0	2	3	3	Niewidzialność
6	Czarownik	0	0	0	3	2	3	Teleportacja
7	Strzelec	0	3	0	0	3	2	Celny strzał
8	Podróżnik	1	2	1	2	2	1	Targowanie
9	Zawadiaka	2	1	2	2	1	0	Pierwszy atak
10	Góral	1	1	3	2	3	0	Sokole oko

UMIEJĘTNOŚCI

1. Parowanie: pozwala na wykonanie drugiego rzutu K10, gdy postać została zaatakowana i przegrała starcie. Wynik drugiego rzutu musi być zaakceptowany.
2. Szarża: szarżująca postać dodaje 1 do SI, gdy atakuje jako pierwsza. Gdy zostaje zaatakowana, nie może szarżować, jej SI nie zwiększa się o ten modyfikator.
3. Ukrycie: umiejętność ta pozwala bohaterowi ukryć się przed przeciwnikiem. Przeciwnik musi przejść pomyślnie test na SP (K10 wynik równy lub mniejszy od SP wroga), aby zobaczyć ukrytego.
4. Ucieczka: pozwala bohaterowi uciec o jedno pole do przodu przed przeciwnikiem. Tylko wtedy, gdy SP uciekającego jest wyższa od SP przeciwnika.
5. Niewidzialność: pozwala zniknąć bohaterowi w dowolnym momencie gry na jedną turę. Koszt 1 CZ.
6. Teleportacja: przenosi bohatera o jedno pole do przodu lub do tyłu. Koszt 1 CZ.
7. Celny strzał: dodaje 1 do ST postaci.
8. Targowanie: umożliwia dokonanie drugiego rzutu przy spotkaniu kupca (patrz Interesy).
9. Pierwszy atak: posiadając tę umiejętność zawsze atakujesz pierwszy.
10. Sokole oko: dodaje 1 do SP postaci.

BROŃ

Każdy ze stworzonych bohaterów może, a nawet powinien na wstępie zajrzeć do zbrojowni i zakupić broń. Powiniście przy tym pamiętać, że współczynnik WB (lub ST) decyduje o tym, czy dana postać może włączyć określonym rodzajem broni. Jeśli WB (lub ST) bohatera jest niższe niż WB (lub ST) broni (-1, -2, itd.), to postać nie może posługiwać się daną bronią.

TABELA BRONI

K10	Rodzaj broni	WB	ST	SI	Cena
1	Pałka	-1	-	-	20 zł.
2	Sztylet	-2	-	+1	40 zł.
3	Miecz	-3	-	+2	60 zł.
4	Topór	-4	-	+3	70 zł.
5	Maczuga	-4	-	+3	75 zł.
6	Dwuręczny miecz	-5	-	+4	100 zł.
7	Dwuręczny topór	-5	-	+4	100 zł.
8	Łuk	-	-3	+2	60 zł. (20 poc.)
9	Kusza	-	-4	+3	80 zł. (20 poc.)
10	Proca	-	-1	+1	40 zł. (20 poc.)

CZARY

Po nabyciu broni możecie udać się do Maga i zakupić kilka przydatnych czarów. Pamiętajcie tylko, że możecie posługiwać się tymi czarami, które mają CZ niższe od Waszego. Każde użycie czaru powoduje odjęcie punktu od CZ postaci.



TABELA CZARÓW

K10	Nazwa czaru	CZ	Działanie	Cena
1	Przyspieszenie	-1	+2 do rzutu na ruch	10 zł.
2	Płomyk	-1	+2 do SP na jednym polu	10 zł.
3	Odstraszenie	-2	Powoduje odstraszenie wroga	15 zł.
4	Ognista kula	-3	Uderza we wroga z SI 4	25 zł.
5	Piorun	-4	Uderza we wroga z SI 5	30 zł.
6	Unieruchomienie	-4	Unieruchamia wroga	30 zł.
7	Leczenie	-4	Pozwala uleczyć K3 OD	30 zł.
8	Teleportacja	-5	Pozwala przenieść się o K6 pól	40 zł.
9	Ręka śmierci	-6	Uderza we wroga z SI 8	50 zł.
10	Zawładnięcie	-6	Pozwala zawładnąć wrogiem do najbliższej walki, w której zaczerpnięty będzie walczyl za Ciebie.	60 zł.

WYKONYWANIE RUCHU

Bohaterowie stworzeni przez graczy, poruszają się po stupolowej planszy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), startując z pola zaznaczonego na planszy (Wejście). Liczba pól, o jakie przesuwamy piona w każdej turze gry, ustala się rzutem sześciościenną kostką. Po przesunięciu piona należy sprawdzić, jakie niespodzianki czekają gracza na danym polu. Bezpośrednio po ruchu należy rozstrzygnąć ewentualną walkę lub wynik innego spotkania.

WALKA

Spotkane po drodze istoty (zarówno gracze, jak i bohaterowie niezależni) traktowane są jako wrogowie. Należy z nimi stoczyć walkę lub przekupić je złotem.

ZASADY WALKI

Do rozstrzygnięcia walki wręcz służy współczynnik SI. Aby określić siłę i skutek zadanego uderzenia, należy: z rubryki doświadczenia (karta postaci) odczytać SI postaci, dodać do niego SI broni i wykonać rzut K10. Podsumować wynik i porównać go z wynikiem przeciwnika (zarówno bohatera, jak i wroga). Jako pierwszy zawsze atakuje bohater z SP wyższym. Może on zamiast ataku wręcz wybrać inną formę walki (lub przekupstwo - wrogowie nie mogą przekupywać bohaterów). Każda walka rozstrzygana jest jednym starciem. W przypadku remisu obydwie postacie kontynuują wędrówkę po planszy (wrog odchodzi po każdym starciu).

Przykład: człowiek wojownik z SI wyjściowym 6 (+2 doświadczenia), uzbrojony w miecz +2 (czyli razem 8) atakuje Trolla SI 4 i wyrzuca na K10 jeden. Razem ma 9. Troll wyrzuca 6. Razem ma 10, czyli wygrał. Człowiek stracił pkt. OD.

Każdy przegrany pojedynek odejmuje jeden punkt OD postaci. Postać ginie, gdy jej OD jest równe 0. Wygrana walka nagradzana jest zdobyciem złota (według tabelki postaci niezależnych) lub innego przedmiotu (w przypadku pokonania innego gracza oprócz OD można zabrać mu jeden dowolnie wybrany przedmiot z wyjątkiem części Zbroi Boga).

Aby uniknąć walki można przekupić wroga złotem, wypłacając mu 10 x jego SI w złotych monetach.

Bohaterowie posiadający broń strzelecką mogą strzelić do przeciwnika, jeśli mają SP wyższe od napotkanego wroga. Należy dodać do SI broni wynik rzutu kostką K10 i porównać go z OD wroga + K10. Jeśli strzał powiódł się, przeciwnik przegrał walkę (czyli stracił OD). Jeśli nie, należy stoczyć pojedynek przy użyciu broni ręcznej.

Można również rozstrzygnąć walkę przez użycie czaru. Postać rzuca czar tak jak normalny strzał z broni strzeleckiej (moc czaru + K10), a broniący rzuca K10 i dodaje do CZ. Jeśli wynik rzucającego czar jest wyższy niż wynik obronny przeciwnika, to atakujący wygrał walkę. Jeżeli jest niższy, to przeciwnicy toczą walkę wręcz.

PRZECIWNICY

Poruszając się po planszy napotykamy przeciwników niezależnych, z którymi toczymy walki. Zwycięska walka nagradzana jest zdobyczą w postaci złotych monet. Przegrana karana jest odjęciem pkt. OD.

TABELA PRZECIWNIKÓW

K6	Rasa	SI	SP	Wartość	Umiejętność
1	Ork	2	2	40 zł.	Strzelanie
2	Troll	4	3	70 zł.	Dwuręczny topór
3	Ogre	3	4	70 zł.	Maczuga
4	Szkielec	6	4	100 zł.	Tchnienie śmierci
5	Demon	8	5	130 zł.	Atak psychiczny
6	Syrena	2	6	80 zł.	Magiczny śpiew

Umiejętności bohaterów niezależnych.

Strzelanie:

postać posiada procę i umie z niej strzelać. Jeśli ma SP wyższy od Ciebie, strzeli jako pierwsza (patrz walka).

Dwuręczny topór:

postać walczy dwuręcznym toporem. Dodaj do jej SI siłę topora.

Maczuga:

postać walczy maczugą. Dodaj do jej SI siłę maczugi.

Tchnienie śmierci:

jeśli przeciwnik ma SP wyższy od Ciebie, zaatakuj „Tchnieniem śmierci”, zabierając ci automatycznie 1 pkt. OD.

Atak psychiczny:

atak psychiczny skierowany jest w CZ. Jeśli przeciwnik ma SP wyższy od Ciebie, zaatakuj automatycznie i zabierze jeden pkt. CZ. Następnie musisz stoczyć z nim walkę wręcz.

Magiczny śpiew:

urok śpiewu syreny jest tak potężny, że tracisz K3 tur ruchu zasłuchany w jego brzmienie. Aby uniknąć śpiewu syreny, rzuć K10 na SP. Jeżeli wynik jest mniejszy od twojego SP, uniknąłeś uroku jej pieśni.

POLA

Plansza składa się ze stu pól.

Na polach oznaczonych nieprzyjacieli spotykasz wrogów (rzuć kostką K6 i sprawdź, kogo spotkałeś).

Pola płyn oznaczają, że znalazłeś magiczny płyn. Jeśli chcesz go wypić, rzuć K100 i sprawdź w poniższej tabeli jego działanie. Wypicie płynu (po rzucie K100) jest nieodwołalne.



PLYNY MAGICZNE

01-04 +1 WB
05-09 +1 ST
10-14 +1 SI
15-19 +1 OD
20-24 +1 SP
25-29 +1 CZ
30-34 -1 WB
35-39 -1 ST
40-44 -1 SI
45-49 -1 OD
50-54 -1 SP
55-59 -1 CZ
60-63 +2 WB
64-67 +2 ST
68-71 +2 SI
72-75 +2 OD
76-79 +2 SP
80-81 +2 CZ
82-83 +3 WB
84-86 +3 ST
87-89 +3 SI
90-92 +3 OD
93-95 +3 SP
96-98 +3 CZ
99-00 ŚMIERĆ

NIEZNAJOMY

Na polach oznaczonych nieznajomy spotyka się wędrowców, z którymi nie można walczyć. Rzuć kostką K5 i sprawdź, kogo spotkałeś.

1. Mistrz proponuje Ci naukę nowych umiejętności. Jeśli pozostaniesz na tym polu przez trzy tury i zapłacisz mu 25 złotych, to możesz nauczyć się jednej nowej umiejętności (rzuć K10 i sprawdź, czego się uczysz).
2. Kupiec proponuje Ci zakup lub sprzedaż broni. Sprawdź w tabelce broni, jakiej.
3. Wędrowny znachor proponuje Ci leczenie K3 pkt. OD. Za każdy wyleczony punkt musisz mu zapłacić 15 zł. Maksymalnie znachor wyleczy Ci tyle pkt. OD, ile miałeś na początku gry.
4. Napotkany złodziej okrada Cię, połowa posiadanego przez ciebie złota znika wraz ze złodziejem.
5. Spotykasz Maga, który proponuje Ci zakup lub sprzedaż czaru. Sprawdź w tabeli czar, jakiego. Cena taka jak w tabeli.

PUŁAPKI

Wędrując po planszy wpadasz w pułapkę. W poniższej tabelce sprawdź skutek, rzucając kostką K6. Pionowo rozdaj pułapki, poziomo trafiona część ciała.

TABELA PUŁAPEK

K6	Rodzaj pułapki	1,2 ręka	3,4 głowa	5,6 tułów
1	Dmuchawka	-1 WB	-1 SP	-1 OD
2	Młot	-2 WB	-2 SP	-2 OD
3	Ostrze	-3 WB	-3 SP	-3 OD
4	Trująca pleśń	-1 SI	-1 ST	-1 CZ
5	Odurzający gaz	-2 SI	-2 ST	-2 CZ
6	Demoniczne tchnienie	-3 SI	-3 ST	-3 CZ

SKARBYS

Tym razem przyjemniej, wędrując znalazłeś skarb. Rzuć kostką K6 i sprawdź, co znalazłeś.

TABELA SKARBÓW

K6 Skarby

- 1 20 zł.
- 2 BROŃ (tab. broni)
- 3 BONUS (dodatkowy ruch)
- 4 PŁYN (tab. płynów)
- 5 CZAR (tab. czarów)
- 6 FIGU Z MAKIEM

PĘTLA CZASU

Pętla Czasu przenosi Cię o K10 pól do przodu (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

DIABELSKI KRĄG

Diabelski Krąg, oj, ale wpadłeś. Rzuć kostkami K100 wynik powyżej 95 oznacza, że porwał Cię diabeł i poszedł do piekła (wytrzyj kartę). Od 75 do 94 tracisz trzy kolejki. Od 50 do 74 tracisz jedną kolejkę. Do 50 diabeł wyrzuca Cię o K10 w tył.

KRAINA ROZPUSTY

Kraina Rozpusty, do której trafiłeś, oferuje bardzo wiele rozkoszy cielesnych. Tracisz w niej K6 + 3 tur gry i całą forszę. Przyjemnej zabawy.

ZBROJA BOGA

Talizman -

brawo, odnalazłeś jedną z pięciu części Zbroi Boga. Talizman dodaje Ci 2 punkty do WB. Każdy z graczy może tylko raz odnaleźć talizman.

Flakon -

ekstra flakon jest drugą częścią Zbroi Boga. Dodaje Ci 2 pkt. do CZ. Każdy z graczy może tylko raz odnaleźć Flakon.

Korona -

no, no, to już trzecia część Zbroi Boga. Korona dodaje Ci 2 do SP. Każdy z graczy może tylko raz odnaleźć Koronę.

Miecz -

fiu, fiu, czwarta część Zbroi Boga jest Twoja. Miecz dodaje 2 do SI Twojej postaci. Każdy z graczy może tylko raz odnaleźć Miecz.

Tarcza -

komplet, pod warunkiem, że masz wszystkie pozostałe części Zbroi Boga. Jeśli tak, to gratuluję, wygrałeś, jeśli staniesz na polu Pętla Czasu. Każdy z graczy może tylko raz odnaleźć Tarczę.

POJEDYNEK

Stając na tym polu musisz wezwać do walki innego bohatera i stoczyć z nim walkę. Po zakończeniu walki przegrany przechodzi na pole start, a zwycięzca porusza się dalej z tego pola.

K3 - połowa sumy oczek na sześciociennej kostce

K6 - sześciocienna kostka do gry

K5 - połowa sumy oczek na dziesięciociennej kostce

K10 - dziesięciocienna kostka do gry

K100 - wynik rzutu dwóch dziesięciociennych kostek

P.S. Jeśli nie posiadacie jeszcze dziesięciociennych kostek, możecie przygotować sztony i losowo wyznaczać rzuty. Wytnijcie 10 kartoników i oznaczcie je cyframi od 0 do 9.

Następnie wrzućcie je do pojemniczka i losowo wyciągajcie je w momentach, gdy musicie wykonać rzut K10 lub K100. Pamiętajcie, że „0-0” = 100, a „0” = 10

Zalecamy powielenie planszy i karty gracza.

BLK&GBK

KARTA GRACZA

imię

RASA

WIB

ST

SI

CD

SP

CZ

ZAWÓD

POSTAĆ

DOŚW.



CZARU

BROŃ

pieniądze

umiejętności



PŁYN



PUŁAPKA



PĘTLA CZASU



WIRÓG



SKARB



DIABELSKI KRAĞ



NIEZNAJOMY

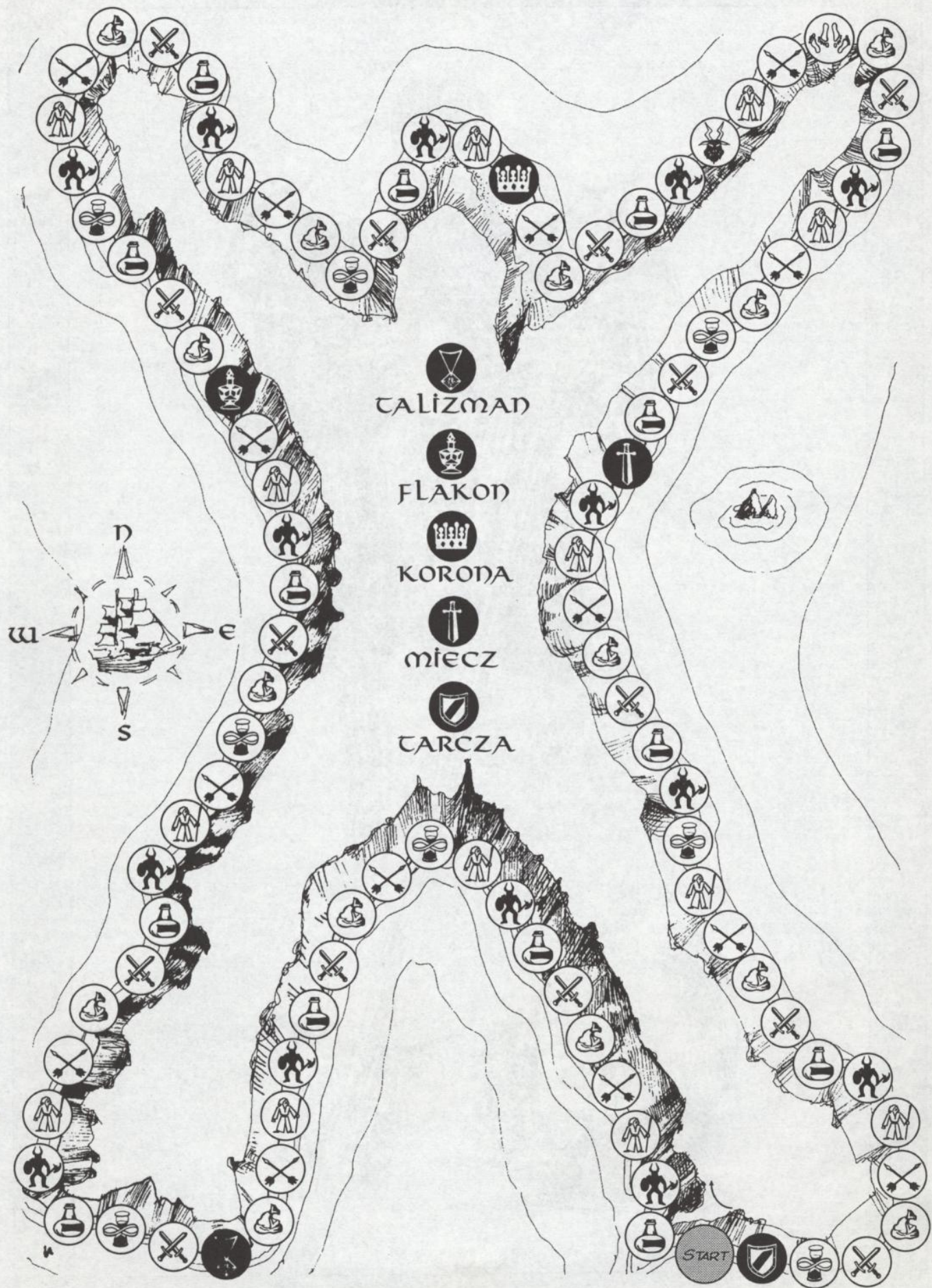


POJEDYNEK



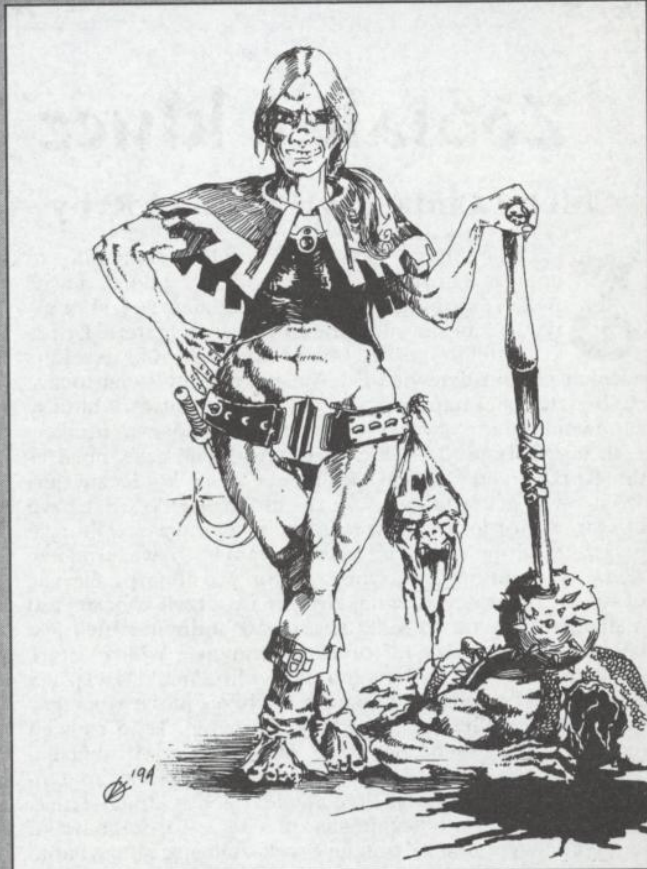
KRAINA ROZPUSTY

Żbroja Boga





ŁUKASIO 94





Zodiak - klucz do fantasy? (część 2)

Chleb i Cuda, czyli Panna i Ryby

Skąd się bierze czas? Czas, czyli przemijanie, to energia Saturna, energia narodzin i śmierci, a więc Byka i Skorpiona. Można powiedzieć, że jest to aktywna i męska siła napędowa świata materii. Dopóki istnieją rycerze i bohaterowie, dopóki oczekują na nich piękne dziewice i złe bestie, dopóty świat toczyć się będzie dalej naprzód. Dopóty również utwory fantasy zapewniać będą czytelnikom mnóstwo atrakcji. I tak jest dobrze. Jednak, aby mógł płynąć czas, musi istnieć przestrzeń, aby zaś popłynęła akcja, konieczny jest świat. Świat jest w fantasy rzeczą bardzo ważną. Świat, czyli obszar, w którym rozgrywa się akcja, tworzywo, w którym pisarz kształtuje swe dzieło. Światy fantasy bywają rozmaite, łączy je natomiast jedno – autorzy usiłują przekonać nas o ich realności, pragną, abyśmy uwierzyli w baśń. Ten realizm osiąga się na kilka sposobów. Jednym z nich jest korzystanie z wiedzy historycznej, innym – wiedza etnograficzna. Właściwie dowolna dyscyplina nauki, związana ze światem przedstawionym w utworze, może pomagać w osiągnięciu realizmu. Tu jednak ostrożnie. Tego rodzaju realizm, a więc suche naukowe fakty, choćby i drobiazgowo opracowane, za nic nie skłonią nas do przeczytania utworu z zacięciem. Przeciwnie – ich nadmiar i niesławność łatwo i skutecznie nas zniechęca. To, czego brakuje, to moc wyobraźni – potęga przekształcająca bezwładne tworzywo wiedzy w wyszukane i piękne światy jak Śródziemie, Urth lub Estcarp.

I znowu napotykamy na zodiakalny odpowiednik procesu – jest nim para Panna – Ryby, oraz planeta Jowisz, związana z drugim czakramem. Panna to znak naukowca. To dokładność w działaniu, realizm, a ponadto wzrost i owocowanie. Ryby to znak artysty. Mamy tu wyobraźnię, polot i głębię, obfitość idei oraz wiarę. Ryby wiążą się też z upadkiem i rozkładem.

Właściwe kształtowanie Panny przez Ryby, a więc wiedzy przez wyobraźnię, tworzy nową jakość – jest nią Jowisz, gromowładny pan przestworzy. Przestrzeń dzieła (Jowisz) staje się pełnoprawnym tworzywem dla akcji (Saturn), a ich dobrany mariaż gwarantuje znakomitą lekturę. Harmonia taka napotyka jednak na wiele przeszkód. Prześledźmy rzecz na przykładach.

Gene Wolfe – mroczny wizjoner, zodiakalna Ryba, spadkobierca znakomitego Fina Miki Valtari. Światy Wolfe'a pełne są obrazów – monumentalnych, budzących grozę, a zarazem przytłaczających liczbą detali. Tym, co widzi Wolfe poza parawanem ko-

lorowej maskarady, jest umieranie – wszystko jest szaloną grą pozorów, zasłoną, zza której szczyty zębów trupia czaszka (Skorpion). Ryby są bowiem znakiem schyłku, fin de siècle, czasu, gdy różnorodność form osiąga swój szczyt, by nagle runąć w dół i obrócić się w stertę szczątków. Szczątki są jednak również tylko pozorem, wkrótce

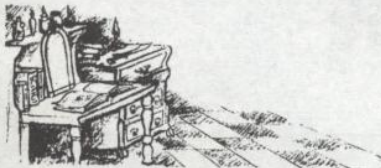
bowiem na nagich czaszkach porośnie puszcza, nad nią zaś wszędzie Nowe Słońce – symbol nowego życia (Byk).

Ryby (podobnie jak Panna) nie dbają ani o samą śmierć, ani o samo życie, a tylko o odwieczny cykliczny ruch natury – mandalę, krąg świata lub koło karmy, w którym wszystko zmienia się bezustannie, bez ostatecznego celu i przyczyny. Zafascynowani ową pierwotną pustką filozofowie – żołnierz Latro i kat Severian – kroczą dostojnie naprzód samotni i wyobcowani, ze spokojem przyjmując ból i rozkosz doczesności i ze spokojem ofiarowując je innym.

Jak już powiedzieliśmy, światy Gene Wolfe'a, takie jak Urth, urządzone są z niesamowitym, zapierającym dech rozmachem. Są przy tym dokładnie przemyślane, nie ma tu luk, nieścisłości lub wymijających odpowiedzi. To ogromnie istotne. Niezwyklej wyobraźni Ryb konieczne potrzebna jest porządkująca dłoń Panny – wiedział o tym Severian spotykając Dorcas, wie o tym również sam autor. Silne zainteresowanie światem antyku wzbogacone wiedzą o średniowieczu oraz inspiracja kulturą Indii dają mu znakomite podstawy do kreowania przekonującego świata fantasy. Wolfe jednak idzie dalej. Jego wyobrażenia oferuje czytelnikowi o wiele więcej, niż jest w stanie pomieścić struktura świata przedstawionego. W efekcie powstaje dzieło barokowe, niezrozumiałe, pełne zwrotów, przerw, nagłych skoków i niedomówień. Sprawia to, że uważna lektura Wolfe'a może napotkać na spore trudności. Mamy tu sytuację, gdy pełny przepływ energii w parze Ryby – Panna jest niemożliwy ze względu na zablokowanie energii w Rybach. Cierpi na tym Jowisz (przestrzeń dzieła) nie dając w pełni wypowiedzieć się Saturnowi (akcja), co sprawia, że akcja toczy się powoli, irytując dowolnością, dygresjami i pewnym brakiem narracyjnej konsekwencji.

Typowym przykładem odwrotnym, tzn. ilustrującym przechylenie równowagi pary w stronę Panny, jest przypadek nieutalentowanego autora. Nieutalentowany autor pragnie stworzyć poczytną powieść fantasy, nie dysponuje jednak odpowiednią wyobraźnią, aby posiadaną już wiedzę zastosować. Skupia się więc wokół pracy nad światem – czyni go przejrzystym, spójnym i – być może – nawet wiarygodnym. Świat

okazuje się jednak zupełnie nieciekawym i czytelnik grzęźnie w nim już po pierwszych dwóch rozdziałach. Zjawisko to, tak powszechne w fantasy, dość dobrze ilustruje Richard Adams, autor m.in. powieści „Wodnikowe Wzgórze” i „Szardik”. Świat „Szardika” to Imperium Beklańskie, subtropikalna kraina zamieszkała przez rozmaite plemiona. Jedno z nich zamieszkuje dużą wyspę na rzece przypominającej Amazonkę. Próbując korzystać z wyobraźni, Adams skrzyżował ze sobą dwa światy – średniowiecznych feudałów i ludów prymitywnych – zadanie już na pierwszy rzut oka niezmiernie złożone. Oto w głębinach tropikalnej





dżungli stoją drewniane osiedla miejscowego ludu. Lud utrzymuje się z polowania i uprawy roli. Rządzą nim baronowie – czyli wodzowie plemienni, zamieszkujący w drewnianych chatkach nieco większych od pozostałych domostw. Zwierzchnikiem baronów jest Wielki Baron (Wielki Wódz?). Mowa codzienna tutejszych ludzi w niczym nie przypomina mowy prymitywnych wyspiarzy. Oto słowa nieuczonego amazońskiego łowcy: „Boję się, wielmożny panie. Boję się twojej potęgi i twojego gniewu. Ale gwiazda, którą znalazłem... jest od Boga, a to również napędza mnie lękiem”. Słowa, których nie powstydziliby się Sir Lancelot, brzmią tutaj co najmniej nie na miejscu. Podobnie religia wyspiarzy łączy w sobie elementy animizmu (święty niedźwiedź), monoteizmu i mesjanizmu („On jest od Boga... Bóg jest w nim... On jest Mocą Bożą. Odszedł, ale ma powrócić.”) oraz typowej magii fantasy (misteria, świętynia, kapłanki itp.). Wszystko razem tworzy dość niestrawną mieszankę, którą serdecznie odradza my wielbicielom dobrej fantasy. Powód? Brak tu ikry, oryginalnej myśli twórczej, przeważa natomiast bezwład i mierność – efekt zablokowania żeńskiej energii Panny.

Tak więc doszliśmy do fundamentalnego pytania: jak właściwie zachować równowagę Panna – Ryby? Cóż, najlepiej spytać płci pięknej. Zwróćcie się do Ursuli Le Guin, Andre Norton, Anne McCaffrey albo Tatnith Lee, a zrozumiecie, w czym rzecz. Przyjrzyjmy się, jak wdzięcznie radzi sobie Le Guin z problemem Richarda Adama. Ziemiomorze czerpie z dwóch tradycji – indiańskiej i celtyckiej. Le Guin, zakochana w kulturze kalifornijskich Indian, zgłębiła również niezłe współczesną wiedzę o dawnych Celtach. Ustala więc pewne podstawowe nurty bliskie obu konwencjom, a następnie czyni je osnową swojej konstrukcji. Te nurty to: silny związek ludzi z ziemią, magowie jako strażnicy odwiecznej mądrości, personifikacja i otaczanie czcią twórców natury, wreszcie życie na łonie przyrody i w zgodzie z jej rytmem. Ekologiczna postać maga-druida współgra tu bez zgrzytów z postacią indiańskiego szamana, obaj bowiem zamieniają się w zwierzęta, śpiewają niemelodyjnie i leczą ludzi kąpielami w deszczówce. Co innego, gdyby mag-druid wysmarował się błotem, przekuł nos i machał kościaną grzechotką lub gdyby Indianin w masce z piór przywdział płaszcz druida i stanął u fontanny pod jarzębi-

na. Podobne faux pas nie mają jednak miejsca – Le Guin czuje doskonale, co, gdzie i w jakim stopniu może być nowatorskie, z czego zaś należy zrezygnować dla dobra całości. Mglista kraina Ziemiomorza jest więc aż nadto wiarygodna. Równie wiarygodny jest świat Doliny, wykreowany przez Le Guin w nie tłumaczonym na polski utworze „Always Coming Home”. Rzec jest formatu powieści, bardziej przypomina jednak precyzyjny scenariusz RPG. Jest to zbiór historii, legend, pieśni, wierszy i rysunków pewnej wymyślonej przez Le Guin nacji. Lud ten, zwący siebie Kesz, zamieszkiwać ma w przyszłości północną Kalifornię. Autorka opracowała dokładnie jego kulturę, wraz z języ-

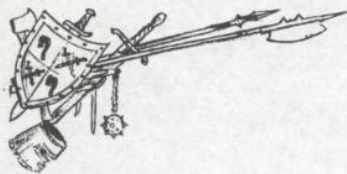
kiem, pismem, obrzędowością, rzemiosłami, filozofią i mnóstwem pomniejszych zagadnień. Czerpała przy tym obficie właściwie wyłącznie z tradycji indiańskiej, starając się uczynić z Kesz swoje ulubione „społeczeństwo zachowawcze”, tj. nie rozrastające się i nie niszczące innych społeczeństw, samowystarczalne w swym obcowaniu z przyrodą, a jednocześnie (sic!) dysponujące pewnymi zdobyczami współczesnej techniki (patrz: „Wydziedziczeni”, „Lewa ręka ciemności”). „Always Coming Home” to książka właściwie pozbawiona akcji, wypełniona za to po horyzont wspaniałym kręgiem świata, pociągającym i tajemniczym, pięknego w swej prostocie i budzącego sentymentalną tęsknotę za utraconą naturą. Heyiya – święta spirala ludu Kesz symbolizuje wieczną zmianę, która zachodzi we wszechświecie. Zmiana to cykl, odwieczna

domena kobiet – menstruacja, decydujący o płonach cykl pór roku, a także podstawowy cykl dnia i nocy warunkujący życie na Ziemi. I tak jak każda kobieta wydaje na świat nowe życie, kryjąc w sobie zarazem nieodgadnione głębie, tak i koło obraca się od śmierci ku życiu (Panna) i od życia ku śmierci (Ryby), przywodząc na myśl ostatnie słowa jednej z powieści Tatnith Lee: „Dzień następuje po nocy, noc po dniu, a potem znów przychodzi dzień. Jabłko dojrzewa, jabłka spadają, ptaki dziobią jabłka, rzucają nasiona na ziemię – i oto wyrasta jabłoń. I znowu krąg się zamyka. Tak kręci się świat”.

c.d.n.

Krzysztof Wirpsza





Miecznicy kontra płatnerze

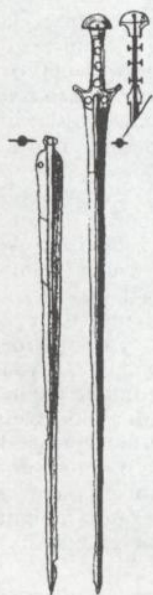
Broń dla potrzeb wojennych wytwarzano od czasów niepamiętnych. Do dziś nie wiadomo, gdzie najpierw powstały ośrodki metalurgiczne zajmujące się produkcją uzbrojenia. Od zarania dziejów istniała rywalizacja między rzemieślnikami wytwarzającymi miecze i zbroje – tych pierwszych zwano miecznikami, drugich płatnerzami. Ich odwieczna rywalizacja trwa od niepamiętnych czasów aż do dziś. Zaczniemy zatem od najstarszych cywilizacji, aby posuwając się dalej prześledzić tę pasjonującą historię.

W czasach faraonów w starożytnym Egipcie uzbrojenie żołnierza składało się z włóczni i tarczy, uzupełnionych często mieczem i sztyletem.

Istniały także formacje jazdy poruszającej się na rydwanach – jako głównej broni używające łuku i włóczni.

Uzbrojenie ochronne tamtego czasu to przede wszystkim tarcze. W okresie cywilizacji greckiej następuje znaczny rozwój sztuki wojennej. Historia armii greckiej sięga ponad 1500 lat przed naszą erą i tu właśnie rozpoczyna się rywalizacja mieczników i płatnerzy. Od epoki brązu aż po oblężenie Troi rozwijała się niezwykła cywilizacja mykeńska. Po upadku Troi cywilizacja upada po to, aby odrodzić się

Rys. 1



i rozkwitnąć w VII wieku p. n. e. jako greckie miasta-państwa. Lecz my prześledzimy pokrótce rozwój uzbrojenia ochronnego i zaczepnego.

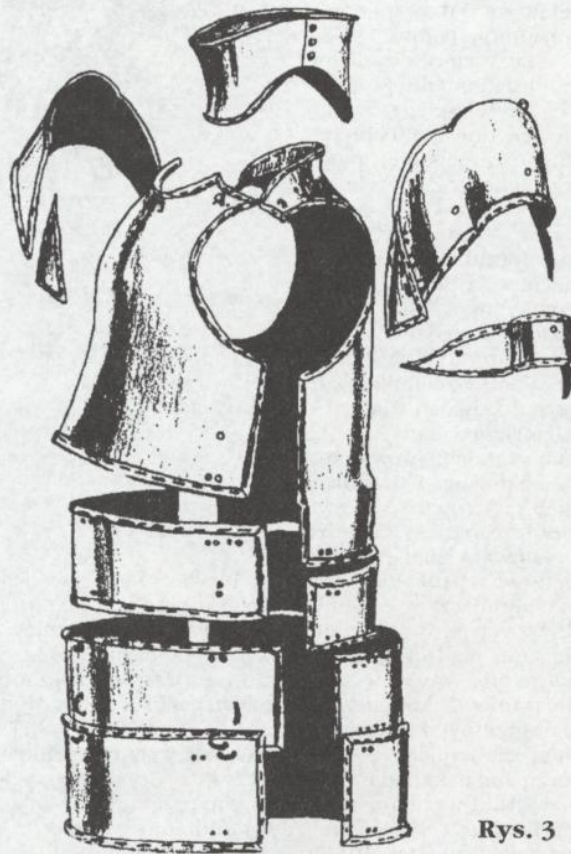
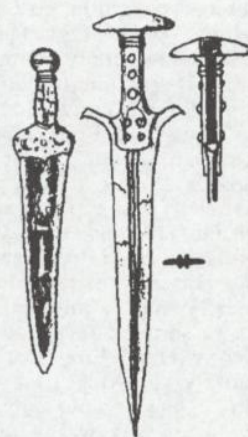
W wykopaliskach znaleziono wiele egzemplarzy mieczy z brązu. Swym wyglądem przypominają one długie i wąskie rapiery z wyraźnie zaznaczoną centralnie biegnącą ością. Miecze te posiadały rękojeści będące po prostu częścią głowni, jak na rys 1.

Jak widać, miecze te miały również jelca – całość z reguły (głownia, rękojeść, jelca) odlewana była w jednym kawałku. Miecze takowe służyły, sądząc z kształtu klingi, do pchnięć. Jednak już w XV wieku p. n. e. miecze te przestają występować, a na ich miejscu pojawiają się krótkie i szerokie egzemplarze z ością i odgiętymi ku górze

jelcami – patrz rys. 2. Co do włóczni z tamtego okresu to pewne jest jedynie, iż groty ich dochodziły do 50 cm długości.

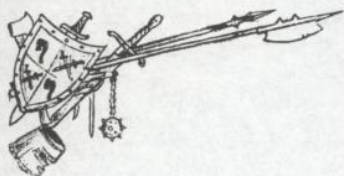
Aby się uchronić przed ciosami niebezpiecznych mieczy i włóczni, stosowano zbroje. Najstłynniejszą chyba zbroją z tamtego okresu jest eksponat zwany zbroją z Dendry. Wykopalisko to pochodzi z XV wieku p. n. e. i stanowi dziś przykład kompletnego uzbrojenia ochronnego ciężkozbrojnego wojownika greckiego. Zbroja ta stanowi rodzaj dzwonu z półpiersiemi, okrywającego wojownika.

Rys. 2



Rys. 3





Rys. 5

Poszczególne dzwona zbroi były połączone na rzemieniach tak, że nie krępowały ruchów ciała, patrz rys. 3. Co do hełmów to występowały: płócienne, brązowe i z kłów dzika. Tarcze wytwarzano ze skorup żółwiowych i z drewna obciągniętego skórą. Najbardziej rozpowszechnionym kształtem tarcz były ósemki, owale i prostokąty. Uzupełnienie zbroi stanowiły nagolennice i naramiennice. Hełmy wieńczyły często końskie kity. Tak wyposażony wojownik wzbudzał postrach wśród wrogów, będąc jednocześnie samemu świetnie zabezpieczonym od ciosów wroga.

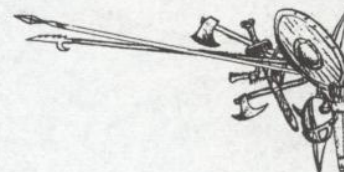
Gorzej, gdy spotkał podobnie wyposażonego i uzbrojonego przeciwnika. Wtedy liczyła się szybkość, siła i sztuka walki lub boskie pochodzenie (jak w przypadku Achillesa). Po upadku cywilizacji mykeńskiej pojawiają się dwa nowe typy miecza – patrz rys. 4, tzw. miecze z Kallitei. Zbroje z tamtego okresu wykonywano już metodą kucia na gorąco. Tarcze przybierają formy półokrągłe – księżycowate. Największy rozwój i różnorodność w dziedzinie zbroi następuje jednak w okresie miast-państw. Klasyczny hoplita (ciężkozbrojny) grecki wyposażony jest w nagolennice, kirys z brązu lub płócienny, hełm, miecz, włócznię i tarczę – jak na rys. nr. 5. Warto tu zauważyć, że pojawiające się miecze były już żelazne jak miecz z Campovalano. W swej rywalizacji z miecznikami płatnerze tworzący zbroje nadają im coraz to doskonalsze kształty. Również hełmy stają się coraz lepsze, skuteczniej chronią głowę, są coraz bardziej funkcjonalne – stanowiąc niekiedy wzór dla wyrobów dużo późniejszych, bo średniowiecznych. Na rys. 6 widać ewolucję kształtów i form hełmów greckich. Miecznicy tymczasem próbują znaleźć zastosowanie dla nowych typów swych mieczy, jak na rys. 7, i do użytku wchodzi krótki miecz typu kopis, z jednym tylko wygiętym ostrzem. Nawiasem mówiąc, współczesne noże khukri używane przez Gurkhów do złudzenia przypominają mi greckie miecze kopis – tak chętnie noszone przez Greków i Macedończyków, a podobno też i wczesnych Rzymian.

Rys. 4



Pancerze z brązu przybierały teraz formę kirysu





złożonego z napierśnika i naplecznika. Zbroje przybierały dwojakie formy – dzwonową i tzw. pancerza atlety. Zbroje dzwonowe najbardziej popularne, nigdy jednak nie były w użyciu tak długo jak zbroje atlety – te bowiem noszono aż do czasów upadku imperium rzymskiego. Pancerze atlety występowały w 2 rodzajach: krótkie i długie – osłaniające brzuch. Krótkie nosiła jazda, długie ciężkozbrojna piechota – oba typy uważano za szczyt elegancji. Miecznicy, chcąc sprostać coraz to mocniejszym kirysom, zaczęli produkować miecze z nowego materiału – żelaza. Wiadomo, że żelazny miecz przetrnie bądź skruszy każdy pancerz z brązu.

I tak wkraczamy w epokę żelaza, epokę rzymską.

Niewątpliwie największym wynalazkiem Rzymian stał się krótki, szeroki miecz z żelaza, zwany gladius, nieco w cieniu pozostaje żelazna zbroja, zwana lorica segmentata, i słynny rzymski hełm.

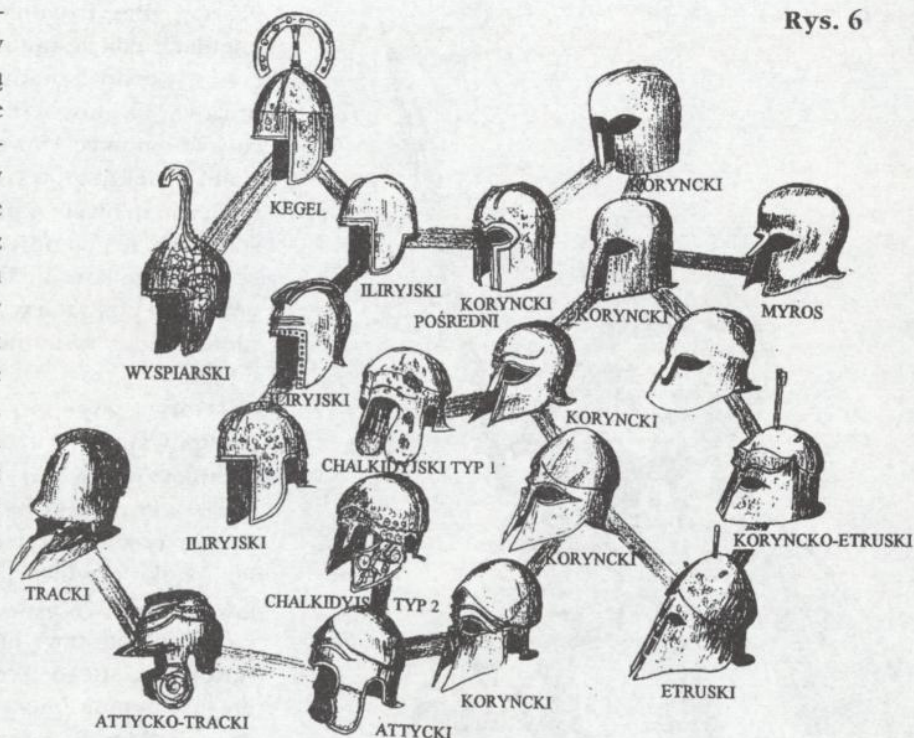
Rys. 7



Uzbrojenia dopełniały nagolennice skórzane, zapiętki oraz duża prostokątna, wypukła tarcza, patrz rys. 8.

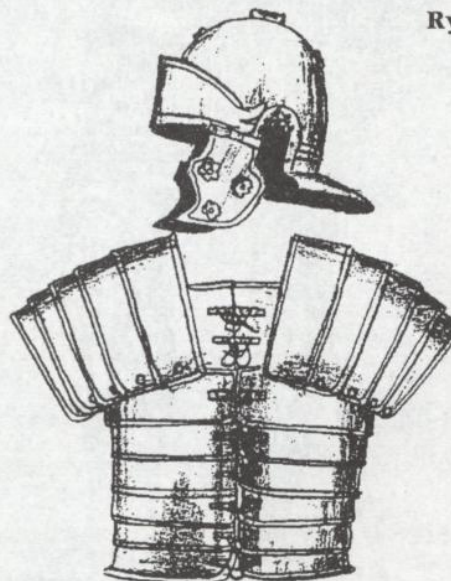
Tak wyekwipowany legionista podbijał coraz to nowe tereny dla imperium. Jednak słynne rzymskie zbroje spotkały się z godnym przeciwnikiem. Były nim nie mniej znane germańskie długie miecze. Wykonane z dobrze wykutego żelaza, rozłupywały każdą ówczesną zbroję. Nic dziwnego, że Cezarowie rzymscy nie mogąc ujarzmić ich właścicieli, uczynili z nich swą słynną germańską gwardię cesarską. Coraz częstsze i gwałtowniejsze najazdy barbarzyńców przynoszą ze sobą coraz to nowe wynalazki.

Rys. 6



Jednym z nich jest spatha – praprzodek miecza średniowiecznego. Do dziś nie wiadomo, kto go stworzył ani gdzie. Wiadomo jedynie, że przyniesiono ten wzór ze wschodu.

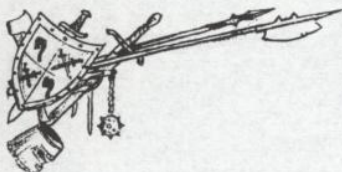
Rys. 8



ZBROJA RZYMSKA
LORICA SEGMENTATA WRAZ Z HELMEM

Tomasz Mogiła-Szajewski





O początku i końcu Kozaków Zaporoskich

zolem, waszmościowie! Witam przy moim stole w sławetnej gospodzie „Pod Złotym Smokiem”. Siadajcie i pozwólcie, że się przedstawię: jam Jacek Komuda herbu Kościesza. Karczmarzu, piwa! I to najlepszego! Ale, ale coś ten karczmarz dziwny – taki mały i włochaty. Czeremis ani chybi, jak ci, z których wzięli ponoć początek Kozacy Zaporoscy. Powiemy dziś kilka słów o hultajach i swawolnikach, zwanych niegdyś Kozakami. Siadajcie i pijcie. Wasze zdrowie!

Właściwie nie wiadomo, skąd się oni wzięli. Już w późnym średniowieczu na południowych stepach Kijowszczyzny, między rzekami Bohem a Dnieprem, rozciągał się pas nie zamieszkałych stepów, zwanych Dzikimi Polami, oddzielających Ruś od Chanatu Tatarskiego. Jak zwykle tam, gdzie nie sięga żadna władza ani prawo, zaczęły tworzyć się bandy zwykłych rabusiów, napadających zarówno Tatarów, jak i ludność ruską. Z nich to właśnie najprawdopodobniej wzięli swój początek Kozacy Zaporoscy.

Pierwsza wzmianka o Kozakach pochodzi jeszcze z XIV wieku. W roku 1308 w księdze krymskiego miasta Sudaku, nieznany kronikarz zanotował, iż Kozacy – stepowi rozbójnicy, zamordowali niejakiego Almaczę, syna Samaka. W rocznikach naszego Jana Długosza również znajdziemy o nich wzmiankę. Tym razem pod datą 1469, kiedy to Kozacy napadli razem z Tatarami na Królestwo Polskie. Jak zatem widać, późniejsi Kozacy Niżowi wywodzili się spośród zwykłych opryszków i rabusiów, jakich pełno było wtedy na Rusi Południowej. Kto zresztą wówczas nim nie był. W końcu XV i w XVI wieku na wyprawy na Krym chodzili bardzo bogaci chłopci, mieszcianie, a nawet szlachta. Takie „chadzki” dać mogły sławę, bogactwo, a także możliwość wywarcia zemsty na znienawidzonych powszechnie Tatarach. Samo słowo „kozak” – wywodzi się z tatarskiego „chazak”, oznaczającego po prostu stepowego rozbójnika. Ale Kozacy pochodzili nie tylko od nich. W starych kronikach Wielkiego Księstwa Moskiewskiego są oni często określani mianem „Czerkasów”, najprawdopodobniej od siedzib w ruskim mieście Czerkasy. Miasto owo powstało kiedy, których z litewskich władców po prostu osadził w tym miejscu Tatarów lub Czerkiesów, aby bronili Litwy przed Ordą Krymską, ci zaś wymieszali się ze stepowymi rabusiami – chazakami.

Początek wielkiego rozkwitu Kozaczyny przypada na wiek XVI, kiedy to jako pierwsi zwrócili na nią uwagę polscy hetmani, rotmistrzowie i starostowie. Na stepach, bronionych przez nieliczne wojska kwarciane, Kozacy mogli stać się istotnym wsparciem w walce z Tatarami. I tak jeden z pierwszych przekazów (z roku 1516) mówi o tym, jak to hetman polny Przemysław Lanckoroński zebrał kilka tysięcy Kozaków i wyruszył z nim na tatarskie

ulusy. Od samego początku Kozacy byli mistrzami w walce podjazdowej. Na całej Rusi stało się wówczas modne „kozakowanie” – czyli chodzenie na „chadzki” po sławę i łupy. Kozakom bardzo często przewodziła polska i ruska szlachta, a nawet oficerowie regularnych wojsk. I tak Kozacy chodzili na Tatarów, zabierali im bydło, odbijali jasyr, łupili miasta i ulusy. Zaporozie więc od samego początku rozwijało się pod przywództwem szlachty – polskiej lub ruskiej.

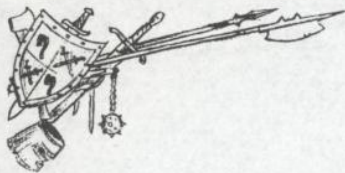
Prawdziwe podwaliny pod potęgę Kozaczyny położył jednak dopiero starosta kaniowski, książę Dymitr Bajda Wiśniowiecki. Pomimo swego książęcego pochodzenia niemal całe życie spędził w kozackich pochodach na Turków, Tatarów i Mołdawian. To właśnie on w roku 1558 założył pierwszą kozacką Sicz na dniprzeńskiej wyspie Chortycy. Przewodząc Kozakom w wielu wyprawach, zyskał wielką sławę, utrwaloną w wielu ukraińskich dumach. Dni chwały nie trwały długo. W roku 1563 Dymitr Bajda Wiśniowiecki wplątał się w rywalizację o tron hospodarski w Mołdawii. Poniósł klęskę i został wydany Turkom przez zdradzieckich Wołochów. Ci – mając w ręku swojego największego wroga – skazali go na śmierć przez powieszenie na haku. Wedle słów starej ukraińskiej dumy, Bajda nawet wisząc dokonywać miał niezwykłych wyczynów. Schwycił bowiem za łuk i począł strzelać do swych oprawców:

*Oj, jak strzelił Bajda z łuku
Trafił cara prosto między uszy
A carycę – w potylicę
A carską córeczkę – prosto w samą głoweczkę
Tobie – carze, w ziemi gnić
A Bajdzie młodemu miód – gorzałkę pić!*



Wkrótce rosnąca w siłę Kozaczyna Zaporoska zaczęła sprawiać coraz więcej kłopotów na Ukrainie, gdzie po unii polsko-litewskiej rozpoczęła się szeroka akcja kolonizacyjna. W 1568 roku Zygmunt August zapowiedział wyłonienie z szeregów Kozaków pierwszego rejestru, który miał być





pomocniczym oddziałem wojska polskiego.

Pierwszy rejestr sformowano cztery lata później. Składał się z 300 Kozaków pod dowództwem szlachcica polskiego Jana Bardowskiego i podlegał bezpośrednio hetmanowi wielkiemu. Był to wyraz docenienia siły Kozaków, a także próba wykorzystania ich, przecież deklarowali się zawsze jako poddani królów Rzeczypospolitej. Rejestr ten miał jednak pewną wadę – był zbyt szczupły. Wszystkich Kozaków liczone wtedy na co najmniej kilka tysięcy! Zapo-
czątkowano w ten sposób podział Zaporozców na reges-

body. Na Ukrainie nie było wtedy wojsk koronnych, więc powstanie ogarnęło znaczne obszary Rusi. Jednak gdy przeciwko zbuntowanym wyruszył hetman Stanisław Żółkiewski, sytuacja Kozaków zaczęła się pogarszać. Pod naciskiem wojsk koronnych Nalewajko wycofał się na Zadnieprze, gdzie tabor kozacki oblężony został pod Łubnami, na uroczysku Sołonica. W miarę upływu czasu mołojcy tracili animusz, aż wreszcie Kozacy zbuntowali się przeciwko Nalewajce, zrzucili go z hetmaństwa i skapitulowali przed Żółkiewskim. Wtedy to właśnie doszło do tragedii.

Do dzisiaj właściwie nie wiadomo, co się wówczas stało. Najprawdopodobniej w trakcie wychodzenia kapitulujących oddziałów kozackich z obozu doszło do jakiegoś nieporozumienia. Wojsko koronne rzuciło się na bezbronnych Kozaków i w krwawej rzezi wycięło znaczną część znajdujących się w obozie mołojców. Sołonica zapadła w serca Kozaków i położyła się cieniem na późniejszych stosunkach polsko-kozackich, tym bardziej, iż przywódcy buntu – Nalewajko i jego towarzysze, zostali później ścięci i poćwiartowani w Warszawie. Przez pewien czas na Ukrainie panował spokój.

Zanim zajmiemy się dalszymi losami Kozaczyzny, przyjrzyjmy się samemu Zaporozu. Jak wskazuje nazwa, znajdowało się ono za Dnieprowymi porożami, na tzw. Niżu. Miejscem zamieszkania przynajmniej części Kozaków była Sicz. Nazwa ta w dosłownym tłumaczeniu na język polski oznacza po prostu płot lub zasieki, jakie stawiano na Rusi przeciwko Tatarom. Sicz była ufortyfikowanym obozem wojskowym, w którym odbywały się walne zgromadzenia wszystkich Kozaków, czyli „koła” generalne Zaporozców. Przechowywano tam proch, broń i wybierano starszyznę. Na Siczy znajdowała się skarbnica wojskowa, obszerny majdan, (na którym obradowało koło generalne wojska zaporoskiego), 38 domów kurzeniowych i liczne szynki. Wśród Kozaków szybko doszło do dużych różnic majątkowych, toteż stały tutaj także domy bogatej starszyny zaporoskiej. Poza tym Sicz stanowiła zawsze miejsce, gdzie handlowano wszystkim, czym się tylko dało.

Istniało kilkanaście takich obozów, Sicz Czertomelicka, Sicz na Chortycy czy na Tomakówce. W XVII wieku Zaporozcy najchętniej obradowali na Bazawłuku. W miejscu obrad stawał zwykle kosz zaporoski – tabory przybywających z całej Ukrainy na Sicz Kozaków.

Jak już wspominałem, na Siczy znajdowało się 38 wielkich domów, zwanych kurzeniami, gdzie mieszkali przebywający tu Kozacy. Kurzeń był w pewnym sensie jednostką administracyjną. Każdy Kozak musiał być przypisany do określonego kurzenia. Na czele każdego z nich stał tzw. ataman kurzenny, wybierany przez Kozaków w obrębie kurzenia. Do jego obowiązków należało między innymi rozsądzanie drobnych sporów w obrębie kurzenia, pilnowanie skarbnicy wojskowej, a w czasie wojny – wyznaczanie atamanów nakaźnych, dowodzących oddziałami wojskowymi.

Na Siczy nie wolno było przebywać kobietom. Jeżeli Zaporoziec miał żonę, musiał zostawić ją w domu. Obecność niewiast wywołać mogła niezgodę wśród Kozaków, a już

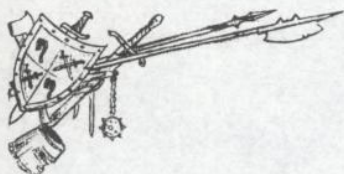


trowych – pozostających w służbie państwa polskiego – i nieregestrowych, traktowanych czasami jak zwykli chłopci. Kozakom w dalszym ciągu przewodziła szlachta. W historii Zaporozża trwale zapisały się nazwiska, takie jak choćby bardzo sławny Jan Oryszowski, Samuel Zborowski czy Mikołaj Jazłowiecki, dowódca rejestrowych od roku 1590. Zresztą problemu Kozaków nie należy nigdy traktować w kategoriach przynależności narodowej. W tamtych czasach Kozaczyzna była swoistym wielonarodowym bractwem, w którym poza Rusinami i Polakami spotykało się także Tatarów, Wołochów, a nawet Niemców. Po prostu – kto tylko pragnął przygody, sławy i wolności, był banitą czy zbiegłym chłopem – uciekał na Zaporozże i zażywał swobody. Kozacy przyjmowali tam każdego, niezależnie od pozycji społecznej czy religii.

W miarę upływu czasu Kozaczyzna Zaporoska nabierała coraz większego znaczenia w Rzeczypospolitej. Kozacy byli potrzebni, czuli się częścią ówczesnego państwa polskiego, ale jednocześnie stali poza wszelkimi podziałami społecznymi; tworzyli trzeci stan obok szlachty i chłopów. W zamian za wierność domagali się zalegalizowania swojej pozycji, a więc między innymi zwiększenia swobód i rejestru, podczas gdy brakowało nawet pieniędzy na wypłatę żołdu rejestrowym, a niektórych Kozaków szlachta traktować poczyniała jako zbiegłych chłopów. Rosły więc niepokoje na Ukrainie. Gdy w roku 1590 sejm przyjął konstytucję ograniczającą swobody Kozaczyzny, Kozacy chwycili za broń.

Na czele pierwszego buntu przeciwko Rzeczypospolitej stanął w 1592 roku szlachcic podlaski Krzysztof Kosiński. Powstanie zostało szybko stłumione, już jednak w roku 1594 wybuchło nowe – Semen Nalewajki i Hrehorego Ło-





na pewno przeszkadzałyby w obradach. Wszyscy Zaporozcy byli co do tego absolutnie zgodni. Jak widać, w tamtych czasach na Ukrainie nie było feministek.

Nie wszyscy Zaporozcy mieszkali w obrębie Siczy. Najczęściej na zimę większość z nich miała się różnych zajęć jak Ukraina długa i szeroka. Zaporozcy szynkowali wódkę w gospodach, trudnili się rzemiosłem, wynajmowali do ochrony miast lub do pocztów przy pańskich dworach. Czumacy jeździli z karawanami jako kupcy po całej Rusi, tabuńczycy wypasali konie na Dzikich Polach, a czabano-wie hodowali bydło. Wielu z Kozaków wracało do majątków swoich panów, zwykle jednak Zaporozcy nie zgadzali się na to, by traktować ich jak zwykłych chłopów pańszczyźnianych. Istniała też grupa Kozaków, która pozostawała na zimę na Siczy; wielu też zakładało własne chutory na Dzikich Polach – tak zwane zimowniki lub palanki, dobrze obwarowane przeciw Tatarom. Były to dość prymitywne gospodarstwa, bardzo często składające się tylko z burdiugi (ziemianki) lub kurnej chaty. Zaporozcy spędzali w nich zimę. Wiosną i latem – o ile było to możliwe – ruszali na wyprawy. Bogata starszyzna kozacka posiadała zwykle własne folwarki i traktowano ją niemal jak szlachtę (o ile nią rzeczywiście nie była).

Generalne koło wojska zaporoskiego zbierało się zwykle na początku stycznia, także na Wielkanoc oraz 1 października każdego roku, i dodatkowo w zależności od potrzeb. Do jego kompetencji należał wybór atamana koszowego i starszyzny czy podejmowanie decyzji o wyprawach. Starszyznę wybierano co roku, zazwyczaj w styczniu. Przy wyborach Zaporozcy dzielili się na dwa koła. W pierwszym obradowała starszyzna, w drugim – pozostali Kozacy, nazywani często „czernią”. W sumie przypominało to strukturę szlacheckiego sejmiku ówczesnej Rzeczypospolitej. Oczywiście, o tak ważnych sprawach, jak chociażby wybór koszowego, nie można było radzić na sucho, stąd też na majdanie na Siczy stały zawsze kotły z wódką. W takich warunkach często wybuchały bójkі lub spory. Zdarzało się, że nowy ataman koszowy nakazywał ściąć lub utopić swojego poprzednika. Ale cóż, po gorzałce Zaporozcy gotowi byli iść nawet na pałac sułtana.

Na mocy prawa zwyczajowego na Siczy panowała całkowita równość. Wszyscy Kozacy mieli takie same prawa i przywileje. Faktycznie jednak bywało różnie. Poza podziałem na rejestrowych i nierejestrowych (wypiszczyków), pomiędzy Zaporozcami istniały także różnice majątkowe. Co sprytniejsi i obrotniejsi Kozacy dochodzili szybko do dużych bogactw. W połowie XVII wieku uwidocznił się wśród Zaporozców podział na zamożną starszyznę i biedną czernią, która jednak często potrafiła narzucić tym pierwszym swoją wolę.

Teoretycznie decyzje podejmowano jednogłośnie – co znowu podpatrzone było w polskim sejmie. W praktyce większość narzucała pozostałym swoją wolę. Na początku, gdy obierano atamana koszowego, wykrzykiwano nazwiska kandydatów i uzgadniano ze starszyzną, które z nich winno być zaakceptowane. Jeżeli wszyscy się zgadzali, delegacja sprowadzała wybranego z kurzenia, gdzie czekał na decyzję, do środka koła. Tutaj trzy razy proszono go, aby przyjął urząd. Wedle zwyczaju, dwa razy miał on odrzucać prośby, zgadzając się zostać koszowym dopiero za trzecim razem.

– „Chodź, z kurwy synu” – mówiono doń wówczas.
– „Ciebie wybraliśmy. Ty będziesz teraz naszym batką i będziesz nad nami panował”.

Zaraz potem sypano wybranemu ziemię na głowę, aby

nie wyróżniał się spośród pozostałych Zaporozców i wręczano buławę – oznakę jego godności.

Ataman koszowy, nazywany często hetmanem, posiadał na Zaporozu pełnię władzy cywilnej i wojskowej. Mógł wydawać wyroki śmierci, prowadzić politykę, przyjmować poselstwa. Był też naczelnym dowódcą wojskowym i zatwierdzał Kozaków na ich urzędach. Następny w hierarchii był sędzia, a dalej pisarz, zarządzający kancelarią wojska zaporoskiego. Naczelnym asawul i podlegli mu ludzie pilnowali z kolei porządku na Siczy, gromadzili proch, furaz i żywność na wyprawę. Istniało też kilka pomniejszych urzędów. Np. kantarzej zajmował się kontrolowaniem wag na bazarach Siczy. Potem pojawiły się inne godności, najczęściej wzorowane na aparacie administracyjnym Rzeczypospolitej (np. podskarbi zajmujący się finansami).

Wśród Kozaków Zaporoskich obowiązywał nadzwyczaj surowy kodeks kar. Sądzone wedle prawa zwyczajowego. Najczęstszą karą była chłosta lub śmierć. Tę ostatnią zadawano na kilka sposobów. Najgorszym niewątpliwie było zakopanie żywca w ziemi bądź zatłuczenie kijami. W tym ostatnim przypadku skazanego przywiązywano do pala na majdanie, po czym zostawiano samego. Każdy mógł zrobić z nim, co chciał – bić, wylupić oczy, obciąć uszy. Najczęściej kończyło się to śmiercią skazanego. Jeżeli jednak przestał przy palu określony czas i pozostał żywy, wypuszczano go na wolność.

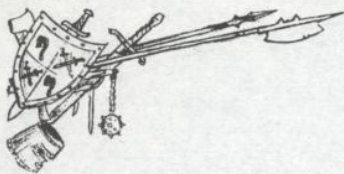
Najbardziej honorowym rodzajem śmierci, poza śmiercią z szabłą w rękę na polu bitwy, było dla każdego Kozaka wbicie na pal. Zaporozcy wcale nie okazywali przed tym lęku. Wprost przeciwnie – niektórzy czasami pomagali katu uwagami „krywo idet, pane mistru”, jeśli ostrze pala wchodziło krzywo. Miało to zresztą swoje uzasadnienie. Jeżeli pal wszedł prosto – szybko docierał do serca skazanego, powodując szybką śmierć. Jeżeli wbity był krzywo – mógł wyjść bokiem bądź zaczepić się o zębra. W takim wypadku ofiara mogła żyć nawet przez kilka dni.

Nie istniały żadne reguły, jak Kozacy mają się ubierać. Zwykle nosili długie buty na obcasach, hajdawery – szerokie, bufiaste spodnie, żupany i futrzane czapki. Z jednej strony powiadało, że Kozak nosił spodnie i koszulę dotąd, dopóki same z niego nie spadły, a za każdym razem, gdy stawiał nogę w bucie, zamiast podeszwy widniał odcisk bosej stopy, z drugiej jednak każdy młodec lubił pokazać się w szykownym żupanie, z kosztowną szablą u pasa. Moda kazała nie zwracać uwagi na strój – więc Zaporoziec potrafił przepić wszystko, co miał, w ciągu jednej nocy bądź też, przyodziany w najlepsze szaty, wykąpać się w dziegciu, którego używano na Niżu do zabezpieczania się przed komarami. Ubiór Kozaków nie różnił się w zasadzie od ubioru biednej szlachty. Bogatsza starszyzna, udając polską szlachtę, chodziła niekiedy w kontuszach, deliach i kołpakach ozdobionych czaplami piórami.

Ozdobą twarzy Zaporozca były wąsy – najlepiej długie i nawoskowane: wtedy zakładało się je za uszy. Kozacy goliłi głowy, pozostawiając na środku niewielką kępkę włosów, zwaną osełdecem. Zdarzało się, że osełdecce miały nawet 70 centymetrów długości. Zwykle zakręcało się je wokół jednego lub obu uszu.

Kozacy nie jadali wystawnych potraw. Nawet gdy wracali z wypraw, woleli wydać wszystko na gorzałkę, niż zjeść coś lepszego. Podczas wojny zadowalali się suszonym mięsem i sucharami. Na Siczy jedli chleb, ryby, a także sałamachę – potrawę przyrządzaną z kaszy i maki. Oczywiście najczęściej spożywaną potrawą była gorzałka. W jej spijaniu Kozacy byli absolutnymi mistrzami. A. S. Radziwiłł pisze





w swoich pamiętnikach, że gdy w roku 1633 oddziały kozackie maszerowały pod Smoleńsk, już z daleko rozpoznać je można było po ordynarnym odorze gorzały. A przecież j. m. pan marszałek litewski także nie wylewał za kołnierza.



Za pijaństwo w czasie wyprawy groziła kara śmierci. Poza chadzkami, Kozacy pili dużo i wszędzie. Prawdziwy Kozak, wracający z łupami na Ukrainę, zawsze musiał zatrzymać się w gospodzie w Czehryniu albo Korsuniu i w ciągu kilku nocy przechląć cały posiadany majątek. Nie pijano szklanicami! Najmniej półkwartą (1/2 litra)! Podczas obrad koła na Siczy pito zanurzając głowy w kotłach z wódką tak, iż czasami zdarzały się nawet przypadki utonięcia. Nie uważano wcale, by taka śmierć zhańbiła Kozaka. Inna rzecz, że pijane wówczas proste wódki miały mniejszą zawartość alkoholu niż obecne – najwyżej 20 procent. Istnieje też jeszcze jedna rzecz, już niemal nie do uwierzenia. Po prostu Zaporozcy znali lek na kaca!!!

To nie kłamstwo. Jakub Markowicz, podskarbi wojska zaporoskiego, pisał w XVIII wieku, iż Kozacy posiadają jakiś tajemny proszek, który piją po jedzeniu razem z wódką różaną. Zawroty głowy i nudności przechodziły po nim od razu. Niestety, receptura owego środka nie dotrwała do naszych czasów, a wielka szkoda.

Równie ciekawie, jak obyczaje kozackie, przedstawiała się zaporoska sztuka medyczna. Oczywiście, najskuteczniejszym lekiem na wszystkie choroby, poczynając od wzdęcia, a kończąc na febrze, była dla Kozaków gorzałka zmieszana z prochem strzelniczym. Z kolei rany najlepiej goiły się po przyłożeniu ziemi zmieszanej ze śliną. Jeżeli

chodzi o wierzenia Zaporozców, to były one podobne do naszych. W końcu należymy do tej samej rodziny narodów słowiańskich, co i Rusini. I tak ukraiński upiór, to nasz upiór, przy czym na Rusi oznaczał on także ducha zmarłej osoby. Zmej, to z kolei znajomy żmij. Za to nie bardzo wiadomo, czym faktycznie był wij, opisany przez Mikołaja Gogola. Być może stanowił on pewną odmianę wil – dusz dziewcząt lub zamordowanych kobiet. Na Zaporozu najlepszym sposobem na upiora były zwykle poświęcona szabla bądź krzyż. Powszechnie stosowano też amulety – z powroza wisielca lub genitaliów pokonanych wrogów (przede wszystkim pogan – Tatarów). Dużą moc magiczną miały też wedle Zaporozców zdobywane w trakcie wypraw perskie bądź arabskie, nieznane na Ukrainie monety, a przede wszystkim chorągiew wojska zaporoskiego, przedstawiająca archaniola z mieczem.

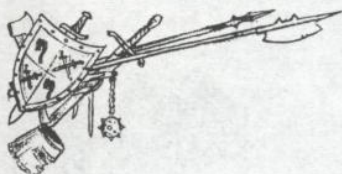
Najczęstszą formą aktywności Kozaków były wspomniane już „chadzki”, czyli wyprawy na Turków i Tatarów. Zaporozcy płynęli Dnieprem na południe w małych, zwrotnych łódkach, zwanych czajkami. Miały one około 20 metrów długości i mieściły od 50 do 70 osób załogi. Flotyle czajek były wielkim postrachem Turków, tym bardziej, że Morze Czarne, od ujścia Dniepru do Anatolii, przy sprzyjającym wietrze, Kozacy przebywali zwykle w ciągu około czterdziestu godzin.

Największe natężenie wypraw kozackich miało miejsce w pierwszej połowie XVII wieku. W roku 1606 Kozacy zdobyli jedną z lepiej umocnionych twierdz na wybrzeżu Morza Czarnego – Warnę. W 1613 – Trapezunt i Synopę. Jednak najbardziej szaleńcza wyprawa kozacka miała miejsce w roku 1615. Zaporozcy spalili wówczas przedmieścia Konstantynopola! Ponoć sułtan omaal nie umarł ze strachu, widząc ogień z okien swojego pałacu. Wysłana w pościg za kozackimi czajkami flota turecka została rozgromiona w bitwie u ujścia Dniepru. Strach przed Zaporozcami był wówczas w Turcji tak wielki, że żołnierzy osmańskich wysyłanych przeciwko Kozakom trzeba było zapędzać na statki batami. Kozackie chadzki na Turcję stały się w końcu jedną z przyczyn wojny polsko-tureckiej w 1620 i 1621 roku. Armia kozacka pod Piotrem Konaszewiczem Sahajdaczynym stanęła wtedy u boku wojsk polskich pod Chocimiem. Wyprawy na Turcję niejednokrotnie prowadziły do zatargów Rzeczypospolitej z południowym sąsiadem.

Wbrew powszechnemu mniemaniu Kozacy bardzo słabo bili się konno, a już nigdy nie dorównywali w otwartym polu jeździe Rzeczypospolitej. Wilhelm Beauplan, przebywający na Ukrainie w pierwszej połowie XVII wieku, pisze, że 200 polskich jeźdźców rozbijało w otwartym polu 2000 jazdy zaporoskiej. Najmocniejszą formacją kozacką była piechota, a i to, gdy była osłonięta umocnieniami. Kozacy walczyli zazwyczaj pod osłoną warownego taboru. Nacierający przeciwnik dostawał się najpierw pod ostrzał z rusznicy i dział. Potem przez umiejętnie zamaskowane bramy taboru ruszała do przeciwnatarcia jazda.

Wróćmy do historii. Pomimo wspólnego, polsko-kozackiego zwycięstwa pod Chocimiem w 1621 roku spokój na Ukrainie nie trwał długo. W 1625 i 1630 roku wybuchły nowe powstania kozackie. Ponieważ zakończyły się one połowicznym sukcesem wojsk polskich, które nie mogły zdobyć dobrze umocnionych taborów, rejestr podwyższony został do 8 tysięcy ludzi. Ale pomimo tego Rzeczpospolita ciągle nie dawała Kozakom tego, o co im szło od samego początku – szlachectwa. Z powodu trudności skarbowych decydowała się na półśrodki. Oczywiście, nie przeskadzało to wcale w wykorzystywaniu Kozaków podczas





kampanii wojennych. Zaporozcy walczyli po stronie Rzeczypospolitej w wojnie o ujście Wisły 1626–1629, w wojnie smoleńskiej 1632–1634, brali też udział w bitwie pod Ochmatowem (1644 r.), podobnie jak wcześniej w wyprawach Dymitrów Samozwańców na Moskwę (1604–1610) i w wojnie polsko-moskiewskiej (1609–1619). Gdy w roku 1636 Rzeczpospolita rozpoczęła budowę warownej twierdzy Kudak na Dnieprze, chcąc ująć Kozaczyznę w karby, w rok później wybuchło nowe powstanie Pawluka. Stłumienie tego ruchu i kapitulacja Zaporozców pod Borowicą w grudniu 1637 roku nie przeszkodziły w wybuchu następnego buntu Huni i Ostranicy w rok później. Tym razem Rzeczpospolita ukarała Kozaków surowo – narzucając im władzę królewskich komisarzy i podporządkowując całą organizację Zaporozża hetmanowi koronnemu. Dodatkowo spacyfikowano też buntującą się Ukrainę. Na dziesięć lat zapadła cisza, nazwana później „złotym pokojem”. Ale potem nadeszła burza.

W ciągu dziesięciu lat na Ukrainie coraz szerszego rozmachu nabierała akcja kolonizacyjna. Spolonizowana szlachta rуска zainteresowana była, podobnie jak przybysze z zachodu, wzmocnieniem swej pozycji. Nieprawdą jest, jakoby jedną z przyczyn nowego powstania stał się wzmożony ucisk pańszczyźniany. Na Ukrainie ta forma gospodarstw nie była nigdy tak rozpowszechniona, jak na zachodnich terenach Rzeczypospolitej. Główną przyczyną była fatalna organizacja rozwijających się coraz większych magnackich fortun. Stanowiła pole do popisu dla wszelkich nadużyć i samowoli drobniejszych dzierżawców, Żydów i urzędników Rzeczypospolitej. To wszystko powodowało niezadowolenie chłopstwa, niezadowolenie, które już wkrótce miało się przerodzić w wielką nienawiść do szlachty polskiej lub ruskiego pochodzenia. Na to wszystko nałożyły się jeszcze różnice religijne. Pod koniec „złotego pokoju” Kozacy Zaporoscy byli już tak zdesperowani, że godzili się na wszystko, nawet na wezwanie obcej pomocy, byleby tylko zmienić swój status społeczny. Kozacy chcieli być szlachtą, chcieli znaczyć wiele, bo – jak już wspominałem – byli przekonani o własnej sile.

W roku 1648 wybuchło największe z powstań kozackich i wstrząsnęło potęgą dawnej Rzeczypospolitej. Mieszkający w pobliżu Czehrynia szlachcic polski Bohdan Chmielnicki pokłócił się o kobietę z Danielem Czaplińskim – podstarościm, sługą Aleksandra Koniecpolskiego. Chmielnicki, zagrożony przez konkurenta, uciekł na Sicz. Gdy koło generalne wojska zaporoskiego wybrało go hetmanem Zaporozża, uzyskał pomoc tatarską i poderwał Kozaków do walki. Na skutek błędów hetmana wielkiego Mikołaja Potockiego Chmielnicki rozgromił pod Żółtymi Wodami i Korsuniem wojsko koronne. Ukraina stanęła w ogniu. Takiej siły jak wówczas nie miało żadne z poprzednich kozackich wystąpień. Kozacy, czerń i ukraińskie chłopstwo masowo mordowali szlachtę, księży i Żydów. Wojska nadworne magnatów odpłacały się paląc miasta, pustosząc wsie, zabijając każdego napotkanego z bronią w ręku Kozaka czy chłopca. Na Rzeczpospolitą spadł cios jeszcze straszliwszy niż Chmielnicki. Na kilka dni przed bitwą korsuńską zmarł Władysław IV. Powstanie Chmielnickiego wybuchło w chwili, gdy państwo polskie pozbawione było monar-

chy, a elity rządzące były skłócone. Wprawdzie Jeremi Wiśniowiecki, największy wódz ówczesnych czasów, rozbił pod Konstantynowem i zmusił do odwrotu wojska kozackie Maksyma Krzywonosy, jednakże niechętny mu kanclerz Jerzy Ossoliński przekazał dowodzenie nad nowo sformowaną armią koronną trzem wybranym przez siebie regimentarzom, nie mającym zielonego pojęcia o wojnie. Po pierwszych wygranych starciach pod Piławcami, Zasławski, Ostroróg i Aleksander Koniecpolski uciekli z pola bitwy, a armia polska poszła w całkowitą rozsypkę. Chmielnicki tryumfował. Kozacka armia licząca już ponad sto tysięcy ludzi ruszyła na Lwów i Zamość. Nowy król Rzeczypospolitej Jan Kazimierz kontynuował walkę z Kozakami. W roku 1649 wojska polskie zamknęły się w ufortyfikowanym obozie pod Zbarażem, gdzie wytrzymały prawie dwumiesięczne oblężenie. Niestety, chociaż Janusz Radziwiłł, dowodzący wojskiem litewskim, rozgromił pod Łojowem oddziały pułkownika kozackiego Stanisława Kryczewskiego, śpiesząca na pomoc Zbarażowi armia królewska osaczona została pod Zborowem przez wojska Chmielnickiego i chana tatarskiego Islama Gereja III. Zawarto ugodę, na mocy której pod władzę Kozaków znalazło się terytorium trzech ukraińskich województw. Zwiększono też rejestr do

40 tysięcy. W praktyce nie rozwiązywało to niczego. Chmielnicki i Kozacy przestali bać się Rzeczypospolitej i dążyli do utworzenia własnego, niezawisłego księstwa. Ich zamiary zostały pokrzyżowane. W 1651 roku siły Chmielnickiego i Islama Gereja poniosły drugą klęskę w bitwie pod Beresteczkiem. Wojna z Kozakami rozgorzała ponownie. W roku 1654 Chmielnicki, nie czując się na tyle silny, by samotnie walczyć z Rzeczpospolitą, poddał Ukrainę pod władzę Moskwy. Był to wielki błąd. Nie przewidział, że spod tego wpływu Ukraina nie wydobędzie się aż do dnia dzisiejszego.

Następne lata wojen polsko-kozackich były wprost straszliwe. Obydwie strony prześcigały się w najdzikinszych okrucieństwach. Po zdradzie Chmielnickiego Tatarzy przeszli na stronę Rzeczypospolitej, pozostając jej najwierniejszymi sojusznikami w walce z Moskwą i Kozaczyzną. Na Ukrainie gościli stale, zagarniając tłumy w jasyr. O skali tych działań świadczy fakt, że na bazarach w Stambule niewolnika kupić można było za trzy strzały z łuku.

Dopiero po śmierci Chmielnickiego Rzeczpospolita zawarła z Kozakami ugodę hadziacką, po której terytorium kozackie wchodziło w skład Rzeczypospolitej jako Księstwo Ruskie. Jednak na prawne pojednanie było już za późno. Ukraina rozpadła się na dwie części – zachodnia pozostała przy Polsce, wschodnia zaś utrzymana została przez Moskwę. Kozaczyzna podupadła. W XVIII wieku z Sicz pozostał tylko cień dawnej świetności. Kozacy byli wojskiem pomocniczym carskiej Rosji, ale tylko dopóki stanowili potencjalną groźbę dla Rzeczypospolitej. Po pierwszym rozbiórce Polski, w roku 1774 władze carskie zburzyły Sicz na Czertomeliku. Kozacy próbowali się bronić – bezskutecznie. Kto nie został zabity, poszedł w kajdanach na Sybir. Kozacy zapłacili za błędy Chmielnickiego unicestwieniem, a pamięć o dawnych czasach przechowywała się jedynie w starych, ukraińskich dumach.





Dwadzieścia cztery godziny

III. NA TROPIE

W poprzedniej części scenariusza gracze mieli okazję znaleźć różne tropy, które mogą doprowadzić do ukrytej świątyni. Tylko od nich zależy, na ile efektywne będzie wykorzystanie tych tropów. Przed graczami otwiera się cały szereg możliwości dotyczących zarówno sposobu postępowania, jak i czasu ich realizacji. Pokrótkę możliwe działania można podsumować następująco:

- A. rozmowa z Horstem Hildegardem (znajomy kleryk),
- B. wizyta „Pod Dziurawą Łajbą”,
- C. poszukiwanie informatora na mieście,
- D. trop do Gildii Zabójców,
- E. kontakty z czarownikami,
- F. wizyta u lekarza,
- G. wizyta u wróżki,
- H. wizja lokalna,
- I. dom Jeana Huviona,
- J. kontakty ze strażą miejską, i inne (które jednak MG powinien sprowadzić do tegoż z powyższych wariantów).

Z wymienionych możliwości A, B, E, F i H mogą być realizowane jeszcze w ciągu nocy, natomiast inne tylko i wyłącznie w dzień. Przy każdym nocnym wyjściu na ulice miasta MG powinien sprawdzić możliwość Nocnego Spotkania (patrz tabela w poprzedniej części scenariusza). Dokładne liczenie czasu można w tym momencie ograniczyć tylko do przypadków, kiedy wylosowane zostało Nocne Spotkanie. W ciągu dnia należy jedynie pilnować, aby czas upływał w sposób realny.

A. Świątynia Boga Śmierci położona jest na południowym skraju miasta i, z oczywistych powodów, otwarta jest przez całą dobę. Aby dostać się do niej w nocy, należy przedostać się przez zamkniętą południową bramę miejską. Jest ona pilnowana przez 6 strażników pod dowództwem kaprała (patrz D-6). Tego ostatniego należy przekonać do otwarcia bramy. Wszelkie próby perswazji wymagają testu na porozumiewanie się (z typowymi modyfikatorami za inną rasę). Można także próbować przekupstwa, poczynając od 1 szt. zł. Każda kolejna sztuka złota zwiększa szansę przyjęcia łapówki o 10%. Należy zwrócić uwagę, czy drużyna umawia się na przejście do świątyni i z powrotem, czy tylko na wyjście z miasta. Jeśli umowa była tylko na wyjście,

strażnicy zażądają ponownej łapówki. Modyfikator do szansy przyjęcia łapówki wynosić teraz będzie 5% za 1 szt. zł., ale jeśli drużyna będzie negocjować, używając argumentu, że już raz zapłaciła, wystarczy test na przekonywanie.

Bramy świątyni są szeroko otwarte. W głębi dziedzińca widzicie drzwi, prowadzące do pomieszczenia oświetlonego pochodniami. W środku stoi kilka mar, na jednej z nich leży ciało zmarłego, wokół którego krząta się kilka postaci odzianych w ciemne habity. Jedna z nich odwraca się w Waszą stronę i pyta: „W czym mogę pomóc?”

By udzielić odpowiedzi na pytanie o pierścien, kleryk musi wykonać test na Inteligencję/Mądrość. Na pytanie o Horsta Hildegarda z pewnym ociąganiem odpowiada: „Zaraz go poszukam”.

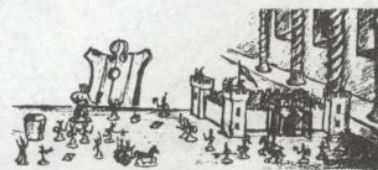
Oczekiwanie na Horsta Hildegarda trwa kilka minut. Wreszcie znajomy kleryk pojawia się, rozpoznaje Was i prosi do mniejszej salki na uboczu, gdzie pyta: „Co was do mnie sprowadza?”. Wysłuchuje uważnie Waszych opowieści i odpowiada: „Muszę zamienić kilka słów z miejscowymi kapłanami”.

Jeśli drużyna znalazła któryś z fragmentów pierścienia (**Trop II**) i pokazała go, to patrz A-1, jeśli go nie znalazła albo znalazła, ale o nim nie wspomniała, to A-2.

A-1. Horst Hildegard wraca po dłuższej chwili z dzbanem piwa i odpowiednią liczbą glinianych kuflów. Zasiadacie przy stole i Horst mówi:

„Pierścień, który przynieśliście, jest symbolem bóstwa morderców. Jest to bóg, którego cieszy przelew krwi, i wśród tych, którzy krew przelewają, ma swoich wyznawców. Rozmawiałem z jednym z miejscowych kleryków. Kult tego bóstwa został w tym mieście wyteplony kilka lat temu, ale zdaje się, że znów podnosi głowę. To porwanie dziecka, o którym mówicie, nie jest pierwszym w przeciągu kilku tygodni. Żadnego z porwanych dzieci nie znaleziono, co może znaczyć, że złożono je w ofierze. Nikt jednak nie wie, gdzie znajduje się ich świątynia ani gdzie chroni się jej kapłan. Jest to dobrze strzeżona tajemnica.

Waszą nadzieją na uzyskanie jakichś informacji na ich temat jest Fleryk Łysy, jeden z miejscowych czarodziejów. W młodości zabłądził on na ciemniejszą stronę magii, ale po tym, jak jeden z demonów rzucił się na niego i go pokiereszował tak, że magik ów o mało co nie stracił życia, nawrócił się całkowicie i porzucił tę zgubną dyscyplinę wiedzy tajemnej. Co więcej, jest zajadłym przeciwnikiem Chaosu we





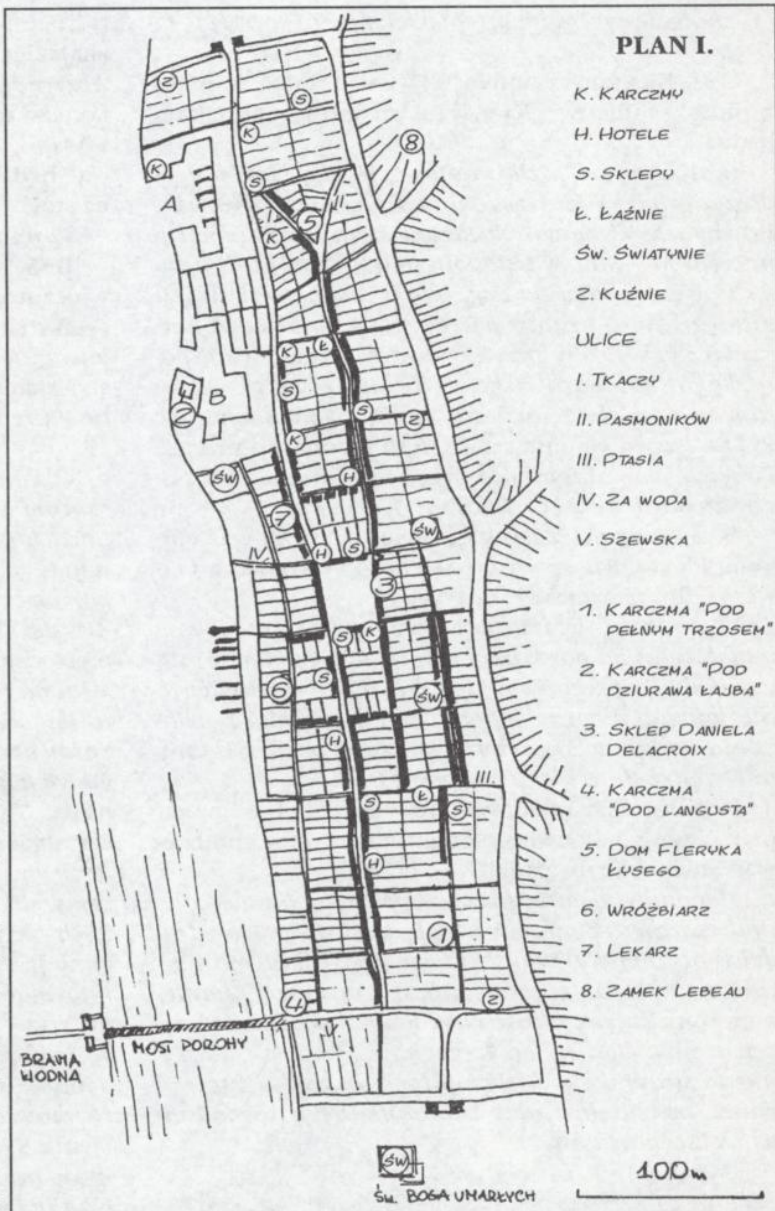
wszystkich jego przejawach. Od przyjaciela otrzymałem ten pierścień – jednemu z członków drużyny wręcza srebrny pierścień z bursztynowym oczkiem, który pomoże Wam zdobyć jego zaufanie. Fleryka znajdziecie w jego domu na rogu ulic Traczy i Pasmoników”.

Patrz E-3.

A-2. Horst Hildegard wraca i mówi: „To nie pierwszy przypadek porwania dziecka, jaki zdarzył się w mieście w ciągu ostatnich tygodni. Żadnego z nich do tej pory nie odnaleziono. Miejscowi kapłani uważają, że to dzieło wyznawców jakiegoś chaotycznego kultu, ale nie mają pojęcia, o którego z bogów chodzi, ani, tym bardziej, gdzie mieści się jego świątynia”.

B. Karczma „Pod Dziurawą Łajbą” raczej odstrasza niż zachęca swoim wyglądem. Długi, niski budynek przypomina bardziej szopę niż gospodę. Jednak z kominu unosi się dym, a przez szpary w okiennicach przenika światło. Drzwi zamknięte są jedynie na skobel, ale pilnuje ich wykidajło o wymiarach zbliżonych do średniej wielkości trolla. W zadymionej izbie widać niskie stoły i koślawe zydle. 2K6 osób siedzi w małych grupkach pod ścianami. Karczmarz, stojący za barem przypominającym konstrukcją toporność murów miejskich, to też nie ułomek. Wygląda, jakby kiedyś służył w wojsku lub zajmował się równie ryzykowną profesją.

W razie potrzeby zawody osób siedzących aktualnie w karczmie można ustalić z następującej tabeli (rzut K10): 1. Marynarz, 2. Rybak 3-4. Opryszek 5. Banita, 6. Przemysłowiec, 7-8. Złodziej, 9-10. Robotnik. Jeśli Opryszków i Banitów jest w sumie więcej niż członków drużyny, jest 50% szansy, że spróbują oni napadu rabunkowego po wyjściu członków drużyny z karczmy. Jeżeli rzut na liczbę gości w karczmie da wynik powyżej 10, to karierę tych ekstra gości należy ustalić rzucając K6: 1. Zabójca, 2. Wyznawca boga morderców, 3. Paser, 4. Bosman, 5-6. Złodziej-kieszonkowiec. Jeśli osobą obecną jest nr 1, to po teście na słuch (60%) będzie on śledził drużynę tak długo, aż przekona się o jej zamiarach, a następnie zawiadomi Gildię Zabójców. Jeśli obecny będzie nr 5, to spróbuje pozbawić losowo wybranego członka drużyny sakiewki (test na Zręczność + bonusy za umiejętność, zostanie zła-



pany, tylko jeśli K100 da wynik powyżej 95). Karczmarz jest byłym Najemnikiem (WFRG skończona kariera Mercenary, KC, AD&D wojownik poz. 4), zaś wykidajło Siłaczem (WFRP Enterteiner-Strongman, S=6, W=11, KC, AD&D, RQ któraś z gigantycznych ras nieludzkich, poz. 3, uzbrojony w pałkę). Rozmowa z karczmarzem może dać następujące rezultaty:

– jeśli gracze pytają wprost o Gildię Zabójców, to B-1.

– jeśli pytają j. w., ale powołują się na Pierra Vaneille'a, to B-2.

– jeśli powołują się na Pierra Vaneille'a i pokazu-





ją znaleziony fragment pierścienia (**Trop II**), to **B-3**.

B-1. Karczmarz mówi: „Ja mam mieć kontakt z gildią zabójców? Kto wam naopowiadał takich bzdur!”.

Karczmarz będzie udawał głupiego tak długo, dokąd gracze nie przekonają go o swych „dobrych” intencjach. Wymagany będzie test na Porozumiewanie. Do MG należy ustalenie modyfikatora do tego testu w zależności od tego, jak prawdopodobna jest historia, którą członkowie drużyny opowiedzą karczmarzowi. Próby przekupstwa skazane są na porażkę przy sumach mniejszych niż 10 szt. zł. Od tej sumy należy dokonać testu na Siłę Woli, odejmując 2% za każdą kolejną szt. zł. Jeśli jednak na sali jest Zabójca, karczmarz nie przyjmie nawet 1000 szt. zł. – za bardzo się boi. Patrz **B-5**.

B-2. Karczmarz mówi: „A więc przysłał was mój kum, Pierre. Rzeczywiście wiem to i owo, ale po co wam te informacje?”.

Wymagany będzie test na podwójną wysokość współczynnika porozumiewania, jeśli opowieść graczy będzie przekonywująca, lub na Porozumiewanie, jeśli jest nieprawdopodobna lub sugeruje powiązania członków drużyny ze stróżami prawa. Udany test – patrz **B-4**, nieudany patrz **B-5**.

B-3. Karczmarz mówi: „To Pierre dał wam ten pierścień? Nigdy bym się czegoś takiego nie spodziewał! Słuchajcie uważnie!”.

Chodzi o boga wyznawanego przez morderców, stąd karczmarz nie ma wątpliwości, że może zdradzić graczom, jak skontaktować się z Gildią Morderców. Patrz **B-4**. Jeśli na sali jest Wyznawca Khaine, może on zauważyć pierścień, który pokazujecie karczmarzowi (test na Spostrzeganie). Jeśli tak się stanie, to strażników występujących w części IV scenariusza będzie dwa razy więcej niż w wersji podstawowej scenariusza.



B-4. „Musicie się zgłosić do sklepu z materiałami, którego właścicielem jest kupiec o nazwisku De-

lacroix. Sklep mieści się przy rynku, jak zapytacie, to znajdziecie. Musicie mieć przy sobie sakiewkę z czarnego materiału zawierającą 12 sztuk złota i odezwąć się: «Szukam sztuki czarnego złotogłowiu z Arabii. Zapłacę 12 sztuk złota za łokieć, jeśli materiał będzie odpowiednio gładki» i rzucić sakiewkę na stół”.

Patrz **D-5**.

B-5. Karczmarz mówi: „Przyjdźcie tu o siódmej wieczorem, wtedy zwykle wpada ktoś z Gildii”.

Karczmarz jest nieufny i chce najpierw skontaktować się z kimś z gildii. Na nagabywania twierdzi, że jest to jego jedyna możliwość nawiązania kontaktu. Patrz **D-7**.

C. Ponieważ drużyna znajduje się w mieście liczącym kilkanaście tys. mieszkańców, chodząc po ulicach spotykać będzie licznych przechodniów. Uznajmy, że jeśli drużyna szuka kogoś, kto mógłby jej pomóc czy udzielić informacji, tzn. po zadeklarowaniu się: „Patrzmy, czy nie idzie jakiś kleryk lub kupiec” czy „szukamy żebraka” – MG może dokonać testu na Inteligencję/Wiedzę postaci, jeśli poszukiwany zawód nie jest łatwo odróżnialny od innych. Sprawdzenia, czy dana postać jest w zasięgu wzroku, dokonujemy w tabeli dziennych spotkań, w dodatku II pod koniec tej części scenariusza. Jeśli gracze stwierdzają „pytamy przechodniów o drogę” tylko w wypadku obiektów powszechnie znanych (karczmy, sklepy, świątynie), nie jest potrzebny test, w innych przypadkach (adres określonej osoby) wymagany jest test na Wiedzę/Inteligencję. Poszukiwanie informatorów na mieście jest możliwe tylko w ciągu dnia (t. j. między 7 rano a 8 wieczorem). Aby uzyskać informację, należy wykonać test na Porozumiewanie +10%. Jeśli rzut K100 dał rezultat powyżej 90, rozmówca udzieli mylnej informacji. Jeśli natomiast wynik K100 wynosił 1-5, to osoba pochodzi z rodziny, która sama niegdyś padła ofiarą podobnego porwania, i udzieli graczom wszystkich posiadanych informacji, ewentualnie może doprowadzić lub nawet zaprotegować u osoby, której usługi poleca.

Oto informacje, jakie można uzyskać od przechodniów na następujące tematy:

Trop I – od każdego: 40% szansy na wskazanie rejonu występowania żółtej gliny (pod urwiskiem w północnej części miasta, od muru miejskiego do Jaru Lebeau). (Plan I)

Trop II – od kleryków oraz czarowników i wojowników związanych z kultami (jak Witch-Hunter czy Templar w WFRG lub Paladyn w AD&D) takie jak w punkcie 1, w I części scenariusza, po teście na Inteligencję/Mądrość informacji na temat kultu bo-





ga morderstwa, takie jak w **A-2**,

– od kupców: wycena (5 szt. sr.)

– u jubilera: wycena (j. w.) i propozycja naprawy (jeśli są dwie połówki (za 2 szt. sr.).

– od postaci na bakier z prawem (złodzieje, rabusie itp.) 20% szansy na rozpoznanie związku z kul-tem boga morderstw.

Trop IV – brak informacji,

Trop V – każdy szlachcic rozpozna, że to zmyślo-ny herb, inni biorą jednak sygnet za dobrą monetę, ale nie identyfikują herbu. Wartość oceniają w gra-nicy kilku szt. zł. Tylko kupcy i jubilerzy rozpoznają, że jest on poztłacany i podają prawdziwą wartość, tj. 5 szt. sr.

Pytanie o czarowników – każdy z obywateli miasta odpowie: „No pewnie, że mamy tu czarowni-ków”, ale na bardziej szczegółowe pytania raczej nie udzieli odpowiedzi (25% szansy, że wskaże któ-ryś z adresów wymienionych w **E-1** – rzut K4 wska-że, o którym czarowniku będą mówić). Tylko znacz-niejsi obywatele (kupcy, szlachta, klerycy, wyżsi sza-rżę wojskowi będą wiedzieli o wszystkich. Pytanie o Gildię Zabójców – wojskowi, służba i mieszcza-nie 10% szans na wiadomość – rzut w tabeli **D-1** z karą +20.

– straż miejska, szlachta, mieszcza-nie, klerycy – 25% szansy na wiadomość, patrz **D-1**,

– osoby na bakier z prawem: złodzieje, banici, opryski 40% szans na wiadomość, patrz **D-1**,

– karczmarze, żebracy 60% szans na wiadomość, patrz **D-1**,

Pytania o wcześniejsze porwania – strażnicy, kupcy i szlachta: unikają tematu. Z ich odpowiedzi wynika, że nic takiego nie miało miejsca. Tylko łap-ówka wręczona tym pierwszemu może spowodować odpowiedź jak od grupy poniżej.

– pozostali udzielają odpowiedzi wg rzutu K100:

01–25 „Rzeczywiście, podobno było takie porwanie na ulicy Powroźników, chyba pod numerem siódmym. Ale nie znam szczegółów.”

26–50 „To ci diabelscy czarnoksiężnicy porywają lu-dzi swą złą magią. Że też nie ma na takich kary. Dawniej paliło się za to na stosie!”

51–66 „Ludzie giną też w przystani. Ogromny pot-wór z 12 mackami i sępiem dziobem wynu-rza się z rzeki! Nikt mu się nie oprze!”

67–83 „To Patrycjusze porywają ludzi i sprzedają ich na południe jako niewolników. Szczegól-nie dobrą cenę uzyskują mali chłopcy – ro-bią z nich eunuchów.”

84–00 „Tak, słyszałem, że to bandyci porywają dzie-ci, aby wymusić okup na rodzicach. To na-prawdę lotry bez odrobiny przyzwoitości”.

Jeśli drużyna zdecyduje się na wizytę na ulicy Po-wroźników 7, to **J-3**.

D-1. Informatorzy mogą udzielić informacji róż-nej wartości. Drobny datek pieniężny może modyfi-kować wynik rzutu K100 w następujący sposób: 1–5 szt. zł – 2% za każdą, 6–10 szt. zł – 3% za każdą, po-wyżej 10 szt. zł – 5% za każdą.

K100 Odpowiedź

Dalsza gra:

do 10 Jak **B-4**

D-5

11–20 „Zwykle pod wieczór ktoś z gildii wpada «Pod Dziurawą Łajbę», w porcie”.

D-7

21–30 „Karczmarz gospody «Pod Dziurawą Łajbą» wie coś na ten temat”.

B

31–40 „Podobno kupiec Delacroix udziela im schronienia”.

D-2

41–55 „Jeden ze sklepów przy rynku pośredniczy w ich działalności, ale nie wiem dokładnie, który”.

D-3

46–80 „Jeden z kupców tego miasta udziela im schronienia w swoich składach, ale nie wiem, który. Może złodzieje lub inni przestępcy powiedzą ci coś więcej”.

D-2

81–00 „Podobno popiera ich jeden z kupców z na-szego miasta”.

Wszystkie sklepy otwarte są od 8 rano.

D-2. Jeśli drużyna próbuje ciągnąć za język skle-pikarzy i kupców i trafiła przypadkiem do sklepu Daniela Delacroix, to **D-4**, jeśli do innego sklepu na rynku, to **D-3**. Jeśli nie, to potrzebny jest test na Po-rozumiewanie (przysługują modyfikatory dodatnie za schludne ubranie i ujemne za ubranie brudne i podarte lub pokrwawione). Po udanym teście rzut K100 decyduje jakie informacje udało się otrzymać:

K100 Odpowiedź

Dalsza gra:

1–10 patrz **D-1**, ale do rzutu K100 przysługuje modyfikator –40

wg **D-1**

11–40 „Nie mam pojęcia o czym mówicie.”

41–60 „Wynosić się stąd, bo wezwę straż!”

61–99 „Straż!! Wezwać straż!” – jeśli drużyna zwle-ka ponad 1 minutę

D-6

95–00 Niemal natychmiast pojawia się patrol straży

D-6

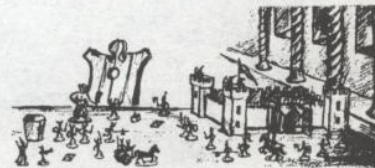
D-3. Sklepy na rynku. Jeśli drużyna trafiła przy-padkiem do sklepu Daniela Delacroix, to **D-4**. Jeśli nie, to potrzebny jest test na porozumiewanie (przysługują modyfikatory dodatnie za schludne ubranie i ujemne za ubranie brudne i podarte lub pokrwawione). Po udanym teście rzut K100 decydu-je, jakie informacje udało się otrzymać:

K100 Odpowiedź

Dalsza gra:

1–25 patrz **D-1**, ale do rzutu K100 przysługuje modyfikator –60

wg **D-1**





- 26-35 „Nie mam pojęcia o czym mówicie”.
36-60 „Wynosić się stąd, bo wezwę straż!”.
61-99 „Straż!! Wezwać straż!” jeśli drużyna zwleka
ponad 1 minutę **D-6**
85-99 Niemal natychmiast pojawia się patrol
straży **D-6**

D-4. Wchodzicie do stojącego przy rynku sklepu zaopatrzonego w wielki szyld „D. Delacroix – Materiały na każdą okazję”. Podchodzi do Was jeden ze sprzedawców i pyta: „Czym mogę służyć?”.

Sprzedawca nie wie nic na temat Gildii i nie pomoże tu ni pochlebstwa, ni przekupstwo. Zbyt uparte nastawianie na niego może spowodować **D-6**. Jeśli drużyna zażąda spotkania z właścicielem sklepu, sprzedawca zawoła go, chyba że odzienie drużyny jest brudne, zaniedbane i nosi ślady ostatnich potyczek. W takim przypadku będzie chciał wyrzucić ich na ulicę grożąc wezwaniem straży. Jeśli dojdzie do spotkania z Danielem Delacroix, to **D-8**.

D-5. Wchodzicie do stojącego przy rynku sklepu zaopatrzonego w wielki szyld „D. Delacroix – Materiały na każdą okazję”. Podchodzi do Was jeden ze sprzedawców i pyta: „Czym mogę służyć?”.

Na widok sakiewki i Wasze słowa mówi: „Importem zajmuję się szef” i prowadzi Was do kantorku w głębi sklepu. W kantorku siedzi jegomość w wieku ok. 40 lat, z włosami lekko przyproszonymi siwizną. Ubrany jest w brązowy strój, nie ma nakrycia głowy ani broni. Zajęty jest liczeniem na liczydłach. Gdy wchodzicie, wstaje i po wysłuchaniu sprzedawcy i przeliczeniu pieniędzy w sakiewce mówi: „Panie, proszę za mną. Mam coś, co was na pewno zainteresuje”. Prowadzi Was w głąb sklepu.

Patrz **D-9**. Charakterystyka Daniela Delacroix w punkcie **D-10**.

D-6. Przed sklepem pojawia się patrol straży złożony z kaprała i 4 strażników. (WFRP Strażnicy [Watchman] – kapral ma podniesione wszystkie współczynniki, reszta patrolu tylko kilka, KC i AD&D kapral wojownik poz. 6, strażnicy poz. 3).

Strażnicy „na wszelki wypadek” postarają się zaaresztować członków drużyny. Jeśli drużyna nie stawia oporu, zostanie odprowadzona na posterunek i po 2 godzinach wypuszczona z przeprosinami. Poza stratą czasu nie ma to żadnych konsekwencji. Można też próbować przekonywać dowodzącego patrolu o swej niewinności i dobrych intencjach. Wymaga to testu na Przekonywanie (lub Przekonywanie – 10%, jeśli rozmowę prowadzi elf, krasnolud lub hobbit). W ostateczności pozostaje jeszcze przekupstwo: dla łapówki 5 szt. zł. szansa jej przyjęcia wynosi 72% + 5% za każdą następną szt. zł. Zastraszenie patrolu możliwe jest tylko wtedy, kiedy drużyna

na ma przewagę liczebną. Patrol odejdzie, jeśli K100 da rezultat powyżej 56. Jednak przy każdym następnym spotkaniu ze strażnikami istnieje 20% szansy, że podejmą oni kolejną próbę aresztowania.

Jeżeli jednak drużyna postanowiła użyć siły, są dwie możliwości. Jeśli patrol zostanie pokonany w przeciągu 10 rund, to MG co 15 min. powinien dokonać testu na 20%. Pozytywny test oznacza pojawienie się kolejnego patrolu, który podejmie próbę aresztowania. Jeśli walka z pierwszym patrolu trwa 10 rund lub dłużej, pojawi się następny taki sam patrol i będzie wspomagał ten pierwszy.

Jeżeli drużyna zostanie pojmana po walce, to zostanie odprowadzona do ratusza i osadzona w lochu. Ranni członkowie drużyny zostaną powierzeni opatrzeniu. W ratuszu można jeszcze próbować przekupić urzędnika, ale szansa na sukces pojawia się dopiero przy ofercie równej 100 szt. zł. + 50 za każdego zabitego w walce strażnika. Wynosi ona 65% i zwiększa się o 5% za każde 10 szt. zł. Jeśli pierwsza oferta zostanie odrzucona, to przysługuje jeszcze jedna próba: po podniesieniu oferty o połowę na 75%, przy mniejszym na 55% (łapówka musi przekroczyć wskazany wyżej pułap). Jeśli drużyna nie ma pieniędzy na wykupienie się, a wszyscy jej członkowie znaleźli się w lochach, to **KONIEC PRZYGODY**. Jeśli choć jedna osoba znajduje się na wolności, może próbować interwencji, np. przez znajomych kleryków lub karczmarza. Jest ona możliwa tylko w ciągu dnia, a wydobyć uwięzionych potrwa 3+K6 godzin, przy czym trzeba będzie zapłacić grzywnę 75 szt. zł. za każdego zabitego strażnika.

D-7. Karczmarz wskazuje Wam siedzącego pod ścianą jegomościa. Ma on ok. 25 lat, nosi krótką bródkę i dość długie, ciemne włosy. Ubrany jest w zielone sukienne ubranie i ciżmy z jasnej skóry. U pasa ma miecz, za pasem sztylet. Nosi się nieco z pańska, a duży sygnet na jednym z palców sugeruje szlacheckie pochodzenie.

Zabójca nie przedstawia się i czeka na to, co mu członkowie drużyny powiedzą. Aby uzyskać od niego jakieś informacje, potrzebny jest test na Porozumiewanie. Jakość opowiedzianej historii może wynik testu modyfikować w górę albo w dół. Może zidentyfikować Jeana Huviona według opisu (test na Inteligencję/Wiedzę), na podstawie broszy na berecie (test jw.) lub na podstawie sygnetu (**Trop V**) (test j. w.). W przypadku „dobrej” historyjki, np. poszukiwanie zaginionego brata, itp. Zabójca poda przybliżony adres: „Mieszka gdzieś na ulicy Plasiej, niedaleko karczmy «Pod Złotym Niedźwiedziem»” (patrz **I-1**). Karty znalezionej przy Jeanie nie może objaśnić (**Trop IV**), natomiast pochodzenie pierścienia





(**Trop II**) rozpoznaje po teście na 1/2 Inteligencji/Wiedzy. (Charakterystyki Zabójcy są zbliżone do charakterystyk Jeana Huviona, różni się tylko większą siłą i większą liczbą ataków) Jeśli drużyna pyta o Gildię Zabójców, patrz **B-4**.

D-8. Sprzedawca prowadzi Was do kantorku w głębi sklepu. W kantorku siedzi jegomość w wieku ok. 40 lat, z włosami lekko przyprószone siwizną. Ubrany jest w brązowy strój, nie ma nakrycia głowy ani broni. Zajęty jest liczeniem na liczydłach.

Drużyna musi przekonać Daniela Delacroix, że nie ma wobec Gildii żadnych złych zamiarów. Możliwe są np. wyjaśnienia, że szukają jej usług, albo, że szukają jednego z jej członków. Aby przekonać rozmówcę, konieczny jest test na 58%:

1-58 - patrz **D-9**,

59-70 - wypiera się,

71-99 - każe wezwać straż,

95-99 - pojawia się patrol straży, patrz **D-6**.

Jeśli członkowie drużyny chcą zmusić kupca do mówienia groźbami lub torturami, MG musi wykonać test na 37%. Wyniki:

01-04 - podaje nieprawdziwą informację: „Szefa Gildii szukajcie w karczmie «Pod Łososiem i Pstręgiem». Bywa tam każdego dnia między 12 a 14, siedzi samotnie przy dużym stole w rogu sali”,

05-37 - nie mówi nic,

38-72 - patrz **D-9**,

powyżej 72 - jak **D-9** oraz informacje o służącym i ochronie szefa.

Uzyskiwanie informacji tym sposobem może wywołać zainteresowanie reszty sprzedawców (75% szans), którzy albo sami przybędą na pomoc (01-25%), pobiegną po patrol (26-75%), albo jedno i drugie (76-100%). Istnieje też szansa zaalarmowania członków Gildii Zabójców (20%).

D-9. Daniel Delacroix otwiera tajne drzwi w tylnej ścianie sklepu i mówi: „Wejdźcie tymi schodami na 3. piętro i zastukajcie do czwartych drzwi po prawej stronie w następujący sposób: raz, przerwa, dwa razy, przerwa, raz, przerwa. Znajdźcie tam tego, kogo szukacie”.

D-10. Daniel Delacroix jest kupcem. Przy sobie ma jedynie sakiewkę zawierającą 25+K100 szt. zł. Może zidentyfikować magiczne przedmioty po teście na 56%. Poza wskazaniem drogi do Mistrza Gildii nie udzieli żadnych informacji.

D-11. Wąskie, kręcone schody oświetlone są światłem dziennym wpadającym przez szpary rozmieszczone regularnie w jednej ze ścian. Podesty z małymi, metalowymi, zaryglowanymi drzwiami wyznaczają kolejne piętra. Z trzeciego podestu na lewo otwiera się oświetlony małymi okienkami kory-

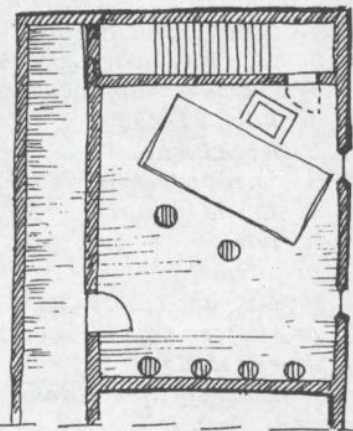
tarz z szeregiem drzwi w prawej ścianie.

Po zastukaniu do wskazanych drzwi rozlega się odgłos odsuwanej rygly. Drzwi otwiera mocno zbudowany blondyn w skórzanej kurtce i z mieczem u pasa. Patrzy na Was przenikliwie, szczególnie uważnie przyglądając się broni, jaką macie przy sobie. Nic jednak nie mówi, otwiera drzwi szerzej i wpuszcza Was do środka.

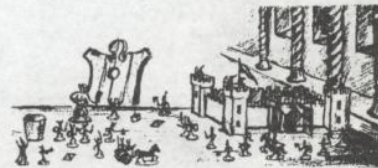
Niezbyt duże pomieszczenie oświetlone jest światłem wpadającym przez dwa małe okienka. Większą część pokoju zajmuje potężne biurko (2 m szer. 3,5 m długości), które oddziela jeden z narożników od reszty pokoju (Plan II). Za biurkiem, na rzeźbionym fotelu siedzi jowialnie wyglądający człowieczek w wieku ok. 50 lat. Jest łysawy, gładko wygolony, ubrany w białą jedwabną koszulę i rozpiętą adamaszkową kurtkę. Na biurku stoi ciężki, ozdobny kałamarz, leżą dwa gęsie pióra oraz kilka kart pergaminu. Na Wasz widok mężczyzna poprawia się w fotelu i bierze do ręki nóż do papieru, którym zaczyna się bawić. Przed biurkiem stoją dwa zydle. Służący, który otworzył Wam wcześniej drzwi, przystawia dodatkowe stołki, po czym staje za Waszymi plecami, opierając się o drzwi. Cały czas przygląda się Wam uważnie, trzymając jedną rękę na głównej miecza.

Mistrz Gildii Zabójców Pierre Bovet przez cały czas rozmowy będzie bawił się nożem. Użyje go tylko wtedy, gdy drużyna postanowi zaatakować. Wówczas Bovet rzuci nożem w najbliższego napastnika, a sam ucieknie do ukrytych drzwi znajdujących się za jego fotelem. Otworzenie drzwi wymagać będzie testu na Zręczność, jeśli w prawą rękę trzymać będzie miecz. Z drzwi, przez które uciekł, wychodzi dwóch Ochroniarzy, którzy będą blokować przejście drużynie.

Pierre Bovet jest doświadczonym zabójcą (WFRP zaliczona większość przyrostów kariery Zabójcy, KC i AD&D wojownik, poz. 9, Runequest współczynnik walki wręcz = 102). Służący Jacques jest wyjątkowo silny, w każdym systemie powinien mieć siłę równą lub tylko niewiele niższą od górnego limitu tego współczynnika (WFRP - skończona kariera Służący,



Biuro Pierre'a Bovet
PLAN II.
4m





AD&D – wojownik poz. 4) Ochroniarze uzbrojeni są w miecze i opancerzeni kolczugami osłaniającymi tułów i ręce. (WFRP skończona kariera Ochroniarz, KC i AD&D wojownik poz. 6).

Pierre Bovet może zidentyfikować Jeana Huviona na podstawie: a) opisu (test na Inteligencję/Wiedzę), b) broszy z beretu (test j. w.), c) sygnetu (**Trop V**) (test na Inteligencję/Wiedzę + 25%). Jednak poda jego adres tylko wtedy, gdy będzie przekonany, że drużyna nie nastaje na życie Jeana Huviona, ani nie chce utrudnić, czy też uniemożliwić działalności Gildii. Jeśli do tej pory nie wyszedł na jaw udział wyznawców bóstwa morderstw w nocnych wydarzeniach, po zobaczeniu pierścienia (**Trop II**) i teście na Inteligencję/Wiedzę+20% może rozpoznać ten pierścień jako oznakę jego wyznawców. W takim przypadku Pierre Bovet wydobydzie z biurka dość grubą księgę, w której coś sprawdzi, po czym powie „A to drab, dorabia sobie na boku!” i będzie skłonny podać adres Jeana bez dalszych wahań.

Adres Jeana Huviona: Ulica Ptasia 11, między karczmą „Pod Złotym Niedźwiedziem” a Łazienką Miejską, mieszkanie na piętrze. Patrz I-2.

E-1. Jeśli informatorem jest Pierre Vaneille, może podać od razu adresy wszystkich czarowników rezydujących w mieście, jeśli natomiast informatorem są osoby spotkane na ulicach adresy podają tylko po teście na Inteligencję/Wiedzę.

W mieście rezyduje czterech czarowników:

1. Philippe D'Albion,
2. Fleryk Łysy,
3. Pierre Mainegauche,
4. Aldo de Lontard.

Ich adresy:

nr 1 Rynek 5,

nr 2 róg ulic Traczy i Pasmoników,

nr 3 karczma „pod Langustą”, na ulicy Szewskiej,

nr 4 Za wodą 8.

Ciąg dalszy odpowiednio:

nr 1 – E-2,

nr 2 – E-3,

nr 3 – E-4,

nr 4 – E-5.

E-2. Philippe d'Albion ze złością mówi: „Jestem zajęty, nie zwracajcie mi głowy takimi bzdurami!” i zatrzaskuje drzwi.

E-3. Po dłuższej wędrówce ulicami miasta docieracie na róg ulic Traczy i Pasmoników. Przed Wami widać piętrowy dom z dębowymi drzwiami, do których prowadzi pięć kamiennych schodków. Wszystkie okiennice, zarówno na parterze, jak i na piętrze, są zamknięte.

Fleryk Łysy prowadzi nocny tryb życia, zatem

wszyscy interesanci przychodzący w dzień będą oprowadzani z kwitkiem. Służący będzie mówił im przez drzwi, aby przyszli po ósmej wieczorem. Jeśli drużyna przybędzie w nocy (tj. między 20 a 5 rano), służący wpuści ich do środka – patrz E-6.

E-4. Pierre Mainegauche wyjechał z miasta i powróci dopiero za 4 dni.

E-5. Aldo de Lontard uprzejmie odmawia współpracy, mówiąc: „Tego typu sprawy go nie interesują”.

Za 1 szt. zł. zgodzi się obejrzeć dowolny przedmiot i spróbować go zidentyfikować. Opinia brzmi: „To nie jest przedmiot magiczny”. Tylko w przypadku pierścienia wyznawców bóstwa morderców (**Trop II**) wymagany jest test na Inteligencję, by skojarzyć jego związek z kultem tego boga.

E-6. Służący prowadzi Was wyłożonymi dębową boazerią schodami na piętro. Delikatnie stuka w drzwi i na niewyraźne mruknięcie odpowiada: „To ci, co przychodzili dziś rano”. Słychać wyraźniejszą odpowiedź: „Wprowadź ich tutaj!”. Służący otwiera drzwi i wprowadza Was do dużego pokoju. Całą jedną ścianę zajmuje kominek, w którym płonie ogień. Stojący obok stolik wygląda jakby kilkakrotnie został uratowany z różnych pożarów i w połowie zajęty jest przez tygły, moździerze i próbki. Pod ścianą po lewej stoi sekretera. Dolną jej część tworzą szufłady, a nad zamkniętym blatem widać półkę, na której nierównym rzędem stoją różne książki. Po prawej stronie pod lampą oliwną przy pulpicie, na którym leży jakiś tom, siedzi Fleryk Łysy. Jak wskazuje jego przezwisko, na głowie nie ma nawet jednego włoska, natomiast twarz aż po ciemną znaczą mu równoległe biegnące blizny. Czarownik ubrany jest w długą, luźną szatę w bordowym kolorze, spod której wystają mu tylko czubki butów oraz ręce wysunięte przez pionowe wycięcia. Dłonie również poznaczone są bliznami, a u lewej ręki brakuje mu dwóch kościuszków palców.

Fleryk Łysy jest potężnym czarownikiem o nastawieniu prawym (dobrym/praworządnym). (WFRP poz.3, dysponuje czarami magii bitewnej poz. 1-3, oraz demonologicznej poz. 1, AD&D poz. 8). Wśród znanych mu czarów powinny znajdować się zaklęcia: zwiększające własną odporność na rany, prosty czar do leczenia ran, czar podnoszący umiejętności w walce, czar pozwalający przywołać lub odegnąć demony niższych rzędów. Nie powinien natomiast dysponować żadnym czarem ofensywnym typu Ognista Kula itp. Fleryk Łysy pod żadnym pozorem nie może użyć czarów demonologicznych innych niż służące egzorcyzmowaniu demonów. O potęgze czarownika świadczą też posiadane przedmioty magiczne: amulet pozwalający trzykrotnie rzucić czar





Ognista Kula, amulet zmniejszający ilość odnoszonych ran o 1, oraz dwie bronie magiczne: topór podwajający liczbę ataków oraz miecz zadający dodatkowe 2 rany zniszczenia. Wreszcie w posiadaniu Fleyka jest kryształowa kula, której może używać do wróżenia. Z przedmiotów tych korzystać może tylko Fleryk Łysy.

Niezależnie od tego, czy drużyna przyszła z polecenia Horsta Hildegarda i pokazała otrzymany od niego pierścion, czy przyszła „z ulicy”, czarownik prosi swych gości, by usiedli i pyta o przyczynę wizyty. Gdy zdaje sobie sprawę, że czeka go długa opowieść, proponuje po kuflu piwa.

Fleryk Łysy uważnie słucha Waszej opowieści. W miarę jak wymieniacie znalezione przedmioty, prosi o ich pokazanie, ogląda je dokładnie i oddaje. Czasami kiwa głową, jakby Wasza opowieść zgadzała się z tym, czego się domyślał lub dowiedział wcześniej. Dopiero gdy skończycie swoją relację, Fleryk zacznie odpowiadać na Wasze pytania.

Oдноśnie tropów odpowiedzi są następujące:

- **Trop I:** żółta glina spotykana jest tylko w północnej części miasta, pod urwiskiem, na odcinku od Jaru Lebeau aż po mur miejski. (Odcinek ten liczy ok. 1 mili długości);

- **Trop II:** potwierdza (lub stwierdza), że pierścion należał do kapłana boga morderstwa i że nie ma żadnych właściwości magicznych.

- **Trop IV:** po teście na Inteligencję wysnuje przypuszczenie, że jest to wskazówka na temat położenia lub sposobu wchodzenia do tajemnej świątyni.

- **Trop VI** (patrz I-5): identyfikuje okolicę na planie jako Jar Lebeau, po kolejnych testach na Inteligencję może odczytać informację na obrzeżu pla-

nu: 1. Zamek Lebeau, 2. Trzecie drzwi na trzydziestym trzecim stopniu, 3. Prawo, lewo i jeszcze raz prawo.

Jeśli drużyna nie znalazła **Tropu VI**, to na pytanie o położenie świątyni odpowiada: „Nie wiem nic pewnego, ale teraz, gdy przyniesiecie rzeczy, które stamtąd pochodzą, mogę spróbować poszukać jej przy pomocy kryształowej kuli”. Jeśli drużyna przyniosła pierścion od Horsta Hildegarda, nie pobiera

opłaty, w innym wypadku żąda 15 szt. zł. Patrz G-2.

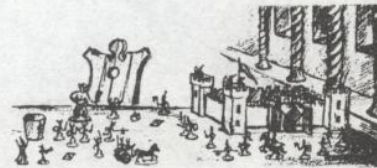
Drużyna może próbować namówić Fleryka do wspólnej wyprawy do ukrytej świątyni. Jeśli podejmuje taką próbę, to E-8. Jeśli nie, to E-9.

E-7. Na prośbę drużyny Fleryk może spróbować udzielić wyjaśnień do tego, co zobaczył w kryształowej kuli. Po teście na Inteligencję jest w stanie zidentyfikować srebrnego kruka (**Tekst III**) jako godło rodu Lebeau lub zidentyfikować budowlę (**Tekst I**) jako zamek Lebeau. W przypadku **Tekstu II** Fleryk zasugeruje, że miejscem jest jeden z jarów leżących na wschód od miasta.



E-8. Fleryk, ze swej natury, jest przeciwnikiem zła i chaosu i jest chętny do wyprawienia się przeciwko wyznawcom boga morderstwa. Zatem przystanie na propozycję drużyny, ale dla zasady zażąda pewnego wynagrodzenia. Jeśli drużyna pokazała pierścion przyniesiony od Horsta, zażąda dowolnie wybranej księgi magicznej, jeśli tylko jakieś zostaną w świątyni znalezione. Jeśli drużyna przyszła „z ulicy”, zażąda 100 szt. zł. od razu (można się targować używając Charyzmy czy Oglady) + udziału w łupach. Jeśli dojdą do porozumienia, to E-10.

E-9. Fleryk jest zainteresowany udziałem w wyprawie do ukrytej świątyni. Z jednej strony udział w wyprawie wynika z jego nastawienia, z drugiej jest to okazja do zdobycia pewnej sumy pieniędzy,





a może i magicznego przedmiotu. Dlatego, gdy drużyna będzie zbierać się do odejścia, sam zapyta, czy nie potrzebują jego pomocy. Warunki będą cięższe niż w przypadku E-8: bez pierścienia zażąda 100 szt. zł. oraz wszystkich znalezionych przedmiotów magicznych, bez jednego, który przypadnie drużynie i który on sam wybierze. W przypadku posiadania pierścienia zażąda wszystkich ksiąg magicznych. Można się targować (Charyzmy/Ogłady + 50%) – bez większych oporów Fleryk przystanie na takie warunki, jak w punkcie E-8. Jeśli obie strony dojdą do porozumienia, to E-10.

E-10. Jeśli do spotkania z Flerykiem doszło w nocy, kiedy nastąpiło porwanie, Fleryk oświadczy: „Dziś jest już za późno, by wyprawić się do świątyni. Rytuały odprawiane są zwykle koło północy, zatem wystarczy, jeśli przybędziecie do mego domu jutro o dziesiątej”.

Jeśli do wizyty u Fleryka doszło następnej nocy, to mówi on: „Poczekajcie 10 minut, muszę się przygotować do wyprawy”.

Wyprawa do ukrytej świątyni – patrz część IV – **NOCNA WYPRAWA.**

F-1. Lekarz Yves de la Roche jest najlepszym i aktualnie jedynym lekarzem w mieście. Dysponuje apteczką oraz zestawem narzędzi, pozwalającym na dokonywanie prostych operacji (np. amputacji). Wizyta kosztuje 3 szt. zł., zabieg odpowiednio więcej. Poza udzieleniem pomocy medycznej nie jest w stanie drużynie pomóc.

G-1. Wróżka jest tak naprawdę oblesnym staruchem w brudnej tunice i z rozczochraną brodą.

Jeśli drużyna pokaże pierścieni (**Trop II**), zareaguje na jego widok przerażeniem, nie będzie chciał jednak podać powodu tego przerażenia. Za wróżbę zażąda 10 szt. zł. i nie zgodzi się na jakiegokolwiek targowanie. Jeśli drużyna uiszczy opłatę, zapala kadzidło i powolną recytacją wprowadza się w stan transu. Patrz G-2.

G-2. Mimo różnych metod wróżenia użytych przez Fleryka i wróżbiarza ich wyniki będą zbliżone. Aby ustalić treść wróżby, należy wykonać trzy testy K100:

OSOBA	Tekst I	Tekst II	Tekst III
Fleryk	01-35	36-90	91-100
Wróżbiarz	01-15	16-41	42-100

Treść wróżby, czy to opowiedziana przez wróżbiarza, czy zobaczona w kuli, jest następująca:

Widać (**tekst I:** otwór jaskini w ścianie skalnej; **tekst II** otwór w ścianie; **tekst III** otwór studni) oświetlony światłem księżyca. Do otworu (**I:** wchodzą

ludzie w długich płaszczach z kapturami, niektórzy z nich niosą zawiniątką; **II:** wpętlają obrzydliwe jaszczury; **III:** wlatują nietoperze). Chmura zasłania księżyc i z otworu (**I:** rozlega się melodyjna recytacja, która milknie, potem rolega się okropne wycie, a z dziury bucha czarny dym; **II:** wznoszą się coraz gęstsze opary, potem rozlega się straszny ryk i z otworu cieknie coraz szersza strużka krwi; **III:** a studnia wypełnia się wrzącą krwią).

Jeśli drużyna prosi o wskazówki dotyczące położenia tego miejsca, to konieczny jest kolejny test (Wróżbiarz 45% szansy, Fleryk 75%). Jeśli test jest zaliczony, to zależnie od tego, jaki był wynik pierwszego testu ustalającego treść wróżby, drużyna otrzymuje następujące wyjaśnienie:

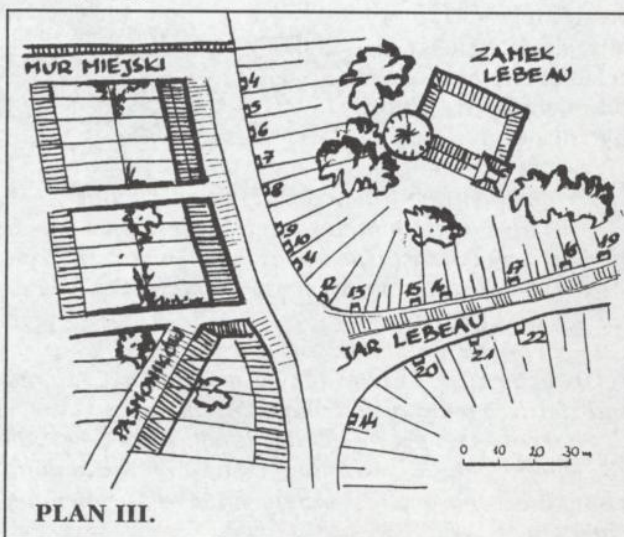
I. Księżyc stał nad czworokątną budowlą o dwóch wieżach: okrągłej i kwadratowej. Część czworobocznego dachu kwadratowej wieży jest zwalona.

II. Jaszczury pełzły pod górę po szerokich schodach.

III. Nietoperze wylatywały z ruin budowli, na której namalowany był srebrny kruc.

Wróżbiarz nie jest w stanie udzielić żadnych dalszych wskazówek, jeśli chodzi o Fleryka, patrz E-7.

H. Wizja lokalna ma służyć spenetrowaniu terenu, na którym występuje żółta glina. Jest to obszar od północnego muru miejskiego aż na południe od Jaru Lebeau i na dnie tego jaru (Plan III). Wizji można dokonać za dnia (patrz H-1) lub w nocy (patrz H-2). Można również udać się do zamku Lebeau (H-3).



PLAN III.

H-1. Łoże żółtej gliny zaczyna się na wysokości muru miejskiego (Plan III). Kolejne piwnice przedstawiają widok, jak następuje:





4. Otwarta, kilku ludzi wytacza beczki z piwem.
5. Zamknięta, żadnych śladów używania.
6. Zamknięta, ślady kilku osób.

7. Bez drzwi, w środku duża komora pełna śmieci.
Pod sufitem 4K10 nietoperzy (budzą się tylko, gdy drużyna ma źródło światła).

8. Zamknięta, bez śladów używania.
9. Zamknięta, bardzo dużo śladów.

10. Otwarta, kilku ludzi ładuje worki ze zbożem na wóz.

11. Zamknięta, dużo śladów.

12. Zamknięta, bez śladów, drzwi mocno zbutwiałe.

13. Otwarta, stróż nie chce wpuścić do środka.

14. Zamknięta, pojedyncze ślady.

15. Zawalona.

16. Drzwi zbutwiałe, dają się otworzyć. W środku śmieci.

17. Zamknięta, sporo śladów.

18. Duże wrota, zamknięte.

19. Małe żelazne drzwi, zamknięte.

20. Drzwi uchylone, w środku częściowo zawalona komora.

21 i 22. Bez drzwi, pełna śmieci.

Nr 17 jest wejściem do podziemi. W ciągu dnia jest ono zamknięte, a zamek dodatkowo zabezpieczony czarem przed próbą włamania. Osoba posługująca się magią może ewentualnie stwierdzić obecność czaru.

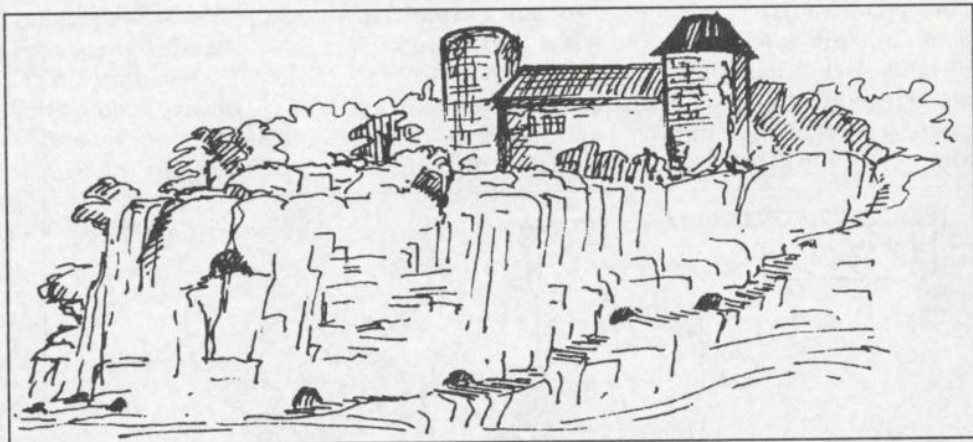
H-2. Jeśli drużyna przybywa w nocy, to jedyną istotną różnicą jest to, że piwnice nr 4, 10 i 13 są zaryglowane, natomiast drzwi do nr 17 zamknięte tylko na skobel. Jeśli drużyna postanawia wejść do środka – patrz IV część scenariusza: **NOCNA WYPRAWA**.

H-3. Zamek Lebeau przedstawia z bliska równie opłakany wygląd jak z daleka. Członkowie drużyny zostaną zatrzymani w bramie przez odźwiernego, który przepuści ich dalej tylko wówczas, gdy ich stroje będą czyste, schludne i w dobrym tonie. Tylko wtedy istnieje szansa, że Hrabia Lebeau zechce członków drużyny przyjąć i wynosi ona 25%. Hrabia będzie udzielał odpowiedzi wymijających, a przyparty do muru stwierdzi, że o niczym nie wie.

I-1. Ustalenie dokładnego adresu Jeana Huviona nie jest trudne. Wystarczy wejść do karczmy „Pod

Złotym Niedźwiedziem” i popytać wśród jej stałych gości. Kufelek piwa i obrotny język pozwolą ustalić, że mieszka on w domu stojącym tuż obok karczmy, a przed łaźnią, na pierwszym piętrze. Patrz **I-2**.

I-2. Jeżeli drużyna dociera do domu Jeana Huviona w dzień, to **I-3**, jeśli w nocy, to **I-4**.



I-3. Przez wąskie drzwi wchodzić do ciemnej sieni, której znaczną część zajmują schody prowadzące na piętro. Spoza lekko uchylonych drzwi na parterze dochodzi zapach gotującego się jadła i odgłosy poruszania się kogoś, kto to jadło przygotowuje. Po wejściu schodami na górę stajecie w krótkim korytarzyku z trojgiem drzwi.

Mieszkanie Jeana Huviona znajduje się za drzwiami po lewej stronie. Aby się o tym dowiedzieć, gracie muszą albo zastosować metodę prób i błędów (ryzykowne ze względu na obecność kogoś piętro niżej), lub zapytać tę osobę o mieszkańców poszczególnych lokali.

W pokoju na parterze znajduje się starsza kobieta, która wskaże drzwi do mieszkania Huviona, po teście na charyzmę (lub łapówce od 1 do 4 szt. zł.) straci na pół godziny wzrok i słuch umożliwiając dostanie się do pokoju. Przy łapówce równej 5 lub więcej szt. zł. daje Wam zapasowy klucz, który dziwnym trafem jest w jej posiadaniu. Jeśli drużyna nie ma klucza, może próbować otworzyć drzwi wytrychem (test na zręczność w wypadku osoby posiadającej tę umiejętność. Patrz **I-5**).

I-4. Sień ze schodami jest całkowicie ciemna, drzwi na parterze zamknięte. Jest tak ciemno, że bez użycia źródła światła poruszanie się nie jest możliwe.

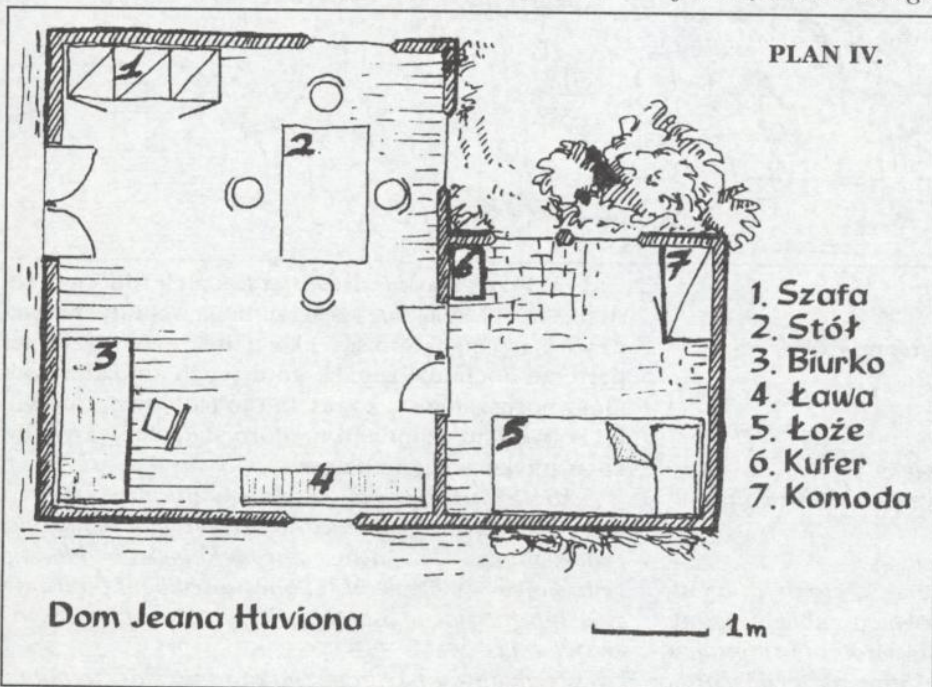
Drzwi można wyłamać (zwykłe drewniane), jeśli jednak wyłamywanie potrwa więcej niż 10 s. hałas zaalarmuje sąsiadów, którzy wezwą straż. Patrol zjawi się w ciągu minuty od wezwania. Można je również próbować otworzyć: potrzebna jest osoba





z wytrychem i umiejętnością otwierania zamków. Aby otworzyć, wymagany jest test na Zręczność. Patrz I-5.

I-5. Mieszkanie Jeana Huviona składa się z dwóch pokoi (Plan IV). Większy, do którego prowadzą drzwi wejściowe, jest niemal kwadratowy i posiada dwa okna. Na środku stoi stół i cztery krzesła. Na ścianie w jednym kącie wiszą przykryte kapą ubrania. Drugi narożnik zajmuje niezbyt duże biurko, trzeci ława i drzwi do drugiego pokoju. Drugi pokój jest wyraźnie mniejszy i ma tylko jedno okno. Mieści się tu łóżko, komoda i dość duży okuty kufer.



Kufer można otworzyć albo wytrychem (test na Zręczność), albo siłą (osoba z toporem musi przejść test na Siłę). W tym drugim przypadku, jeśli pierwsza próba nie powiedzie się, przy każdej następnej istnieje 20% ryzyko zaalarmowania straży (patrol przybywa po ok. minucie). Kufer zawiera dwie jedwabne koszule, komplet wyszywanych chusteczek, 3K6 szt. zł, oraz 6K10 szt. sr. Drzwi biurka są jeszcze łatwiejsze do sforsowania: próba otworzenia powiedzie się przy teście na Zręczność + 20%, wylamanie na Siłę + 20%, niezależnie od posiadanej broni. W biurku nie ma nic ciekawego. Kilka dużych zwójów pergaminu mówiących o różnych osobach o nazwisku Huvion przemieszanych jest z różnego rodzaju zapiskami, nie wiążącymi się jednak z naszą przygodą. W komodzie znajduje się bielizna, ręczniki itp. pod kapą kurtki i kubraki.

Jeśli któryś z graczy zadeklaruje szukanie skrytek

w biurku lub choćby stwierdzi, że dokładnie mu się przygląda, ma szansę znaleźć umieszczoną pod blatem skrytkę (test na Spostrzeganie). Zawiera ona klucz (do kufra) oraz jedną kartę papieru, na której widnieje Plan III (Trop VI). Prócz rysunku terenu na karcie umieszczone są zaszyfrowane komentarze, które w tłumaczeniu znaczą:

1. Zamek Lebeau,
2. Trzecie drzwi, trzydziesty trzeci stopień
3. Prawo, lewo i jeszcze raz prawo.

Może je odczytać tylko osoba znająca się na szyfrach (test na Inteligencję) lub osoba przyzwyczajona do pracy umysłowej (na 1/2 Inteligencji), oczywiście, jeśli potrafi czytać.

J-1. Jeśli drużyna zdecyduje się złożyć doniesienie o porwaniu straży miejskiej, lub, ewentualnie, odtransportować zabitego Jeana Huviona, będzie się musiała zjawić w mieszkającej się w ratuszu siedzibie straży miejskiej.

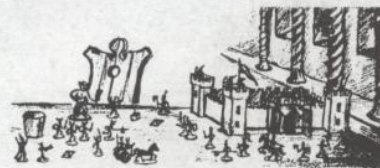
Siedzący w biurze kapral prezentuje wrogość osoby, która obawia się, by jej nie wytknięto własnej niekompetencji. Twierdzi, że Jeana Huviona nie zna i że nie ma go na liście wyjętych spod prawa. Na indagacje dotyczące wcześniejszych porwań dzieci nabiera wody w usta i dopiero drobny

dar pieniężny rozwiązuje mu język (szansa wynosi 20% za 2 szt. zł. + 20% za każdą następną. Podaje adres: ulica Powroźników 7. (Patrz J-3). Na pytanie o Gildię Zabójców odpowiada, że w mieście nie ma czegoś takiego, a na pytanie o dowódcę oświadcza, że spożywa on dobrze zasłużony posiłek w karczmie przy rynku. Jeśli drużyna chce porozmawiać z Dowódcą Straży, to J-2.

J-2. W momencie gdy wchodzić do karczmy, Dowódca Straży bez reszty pochłonięty jest jedzeniem posiłku.

Z początku boczy się nieco na osoby przeszkadzające mu w posiłku, ale jeśli przyłtuczycie się do niego, bardzo chętnie zamieni z Wami kilka słów (nie będzie się domagał, żebyście za niego płacili).

W trakcie rozmowy okazuje się, że Kapitan jest wyjątkowo oślisłym typem, na żadne z pytań nie odpowiada wprost, natomiast jego wypowiedzi pełne





są zwrotów: „wiecie, jak to jest”, „więcej niż jedna droga prowadzi do lasu”, itp. Nie ma wątpliwości, że bierze łapówki od każdego, który ma ochotę coś mu dać. Z jego wypowiedzi wynika, że Gildia Zabójców to szacowna organizacja, której dobre imię ucierpiałyby, gdyby zaczęła porywać dzieci. Na pytania o jej siedzibę odpowiada z uśmiechem: „Chyba nie oczekujecie, że osoba odpowiedzialna za porządek i bezpieczeństwo w mieście przyzna publicznie, że miasto jest siedzibą zbrodniarzy i morderców!”. Na ewentualne groźby Dowódca Straży reaguje śmiechem. Wspólny posiłek ma być długi, kosztowny (to w końcu najlepsza karczma w mieście) i całkowicie bezwzględny.

J-3. Dom na ulicy Powroźników 7 jest zaniedbany i nijaki. Szybko udało się Wam ustalić, że ofiarą napadu padła rodzina zamieszkała na pierwszym piętrze. Oboje są na miejscu: on – 30-letni szczupły mężczyzna z niewielką bródką, i ona – nieco młodsza, jasnowłosa i drobna. Oboje początkowo są bardzo powściągliwi. Aby rozwiązać im języki, należy przejść test na Porozumiewanie (w tym przypadku propozycje pieniężnej gratyfikacji powinny zmniejszać szanse na nawiązanie kontaktu). Porwanie miało miejsce przed osiemnastoma dniami. W ciągu nocy nikt nic nie słyszał, dopiero rano, po przebudzeniu się oboje zauważyli brak chłopca. Znajdując się na pierwszym piętrze okno było wytłamane, ale poza tym nie było żadnych innych szkód czy braków. Nie było też żadnych śladów na dachu szopy, która znajdowała się dokładnie pod oknem pokoju dziecinnego. Oczywiście zameldowali straży miejskiej o porwaniu, ale od początku nie mieli złudzeń co do szans odnalezienia dziecka. „Może gdybym był Patrycjuszem...” – powiedział smutno na pożegnanie ojciec zaginionego dziecka.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Podobnie jak w przypadku pierwszej części scenariusza podaję proporcję, w jakiej punkty doświadczenia powinny być przyznane, a nie ich liczbę.

I. Za wykorzystanie poszczególnych tropów (dla każdego gracza):

– Trop I (żółta glina) – za zidentyfikowanie wejścia do świątyni – 10, za przeprowadzenie wizji lokalnej – 2.

– Trop II (pierścień) – za ustalenie związku z kultem bóstwa morderców – 2, za połączenie obu połówek (naprawę) jeszcze – 2, dla pomysłodawcy 5.

– Trop IV (kartka pergaminu) – bez punktów,

– Trop V (sygnet) – za każdorazowe skuteczne użycie przy przekonywaniu rozmówców – 3, dla

osoby, która go użyła – 5.

II. Za inicjatywę (dla pomysłodawcy):

– odwiedzenie Horsta Hildegarda – 4.

– poszukiwanie Gildii Zabójców – 4.

– wizyty u czarowników – 2.

III. Za inne osiągnięcia (dla każdego):

– dotarcie do Pierra Boveta – 5,

– dotarcie do Fleryka Łysego – 5,

– odnalezienie domu Jeana Huviona – 5,

– odnalezienie Tropu VI – 7 (+5 dla osoby, która znalazła skrytkę),

– za zwerbowanie Fleryka Łysego (tylko jeśli z inicjatywy drużyny) – 4.

IV. PUNKTY UJEMNE. Za każdą walkę stoczoną z patrolem Straży Miejskiej 10.

V. Za odgrywanie postaci od 10 do 25, do uznania Mistrza Gry.

DODATKI

Akcja scenariusza rozgrywa się w dużym mieście, liczącym kilkanaście tysięcy mieszkańców. W takich warunkach znalezienie osoby o poszukiwanej profesji w większości wypadków nie będzie sprawiać problemów, jedynie przedstawiciele najróżniejszych zawodów mogą się okazać nieosiągalni. Z tego powodu tabela spotkań będzie podawać nie procentową szansę spotkania, ale ilość czasu w minutach potrzebną do spotkania na ulicy osoby o danym zawodzie i miejsce, gdzie można taką osobę znaleźć na pewno.

Tabela dziennych spotkań.

Zawód	Czas w min.	Obecni na pewno:
Robotnik, chłop, mieszkaniec miasta	zawsze	wszędzie
Kupiec, rzemieślnik	1+K6	sklep, warsztat
Żebrak	1+K6	przed świątynią lub na rynku
Złodziej	1+K10	–
Wojownik	1+K6	karczmy
Kapłan, kleryk	5+K10	świątynia
Skryba, urzędnik	3+K6	ratusz
Patrol straży	K10	rynek, bramy
Czarownik	niemożliwe	patrz E-1
Wojownicy, (pow. poziomu 7) (WFRP zaawansowane)	2K100	–
Bogaty kupiec	K100	ratusz, karczma na rynku
Osoby spoza miasta (marynarze) (wędownicy)	K6	–



Dokończenie w następnym numerze.

Profesor Wilczur



wilcze kły

część 2

A OTO I IRLANDIA.
TU ZNAJDE ŻONE.

DOBRE MYŚLISZ, ULBJÖRNE.
IRLANDIA TO KRAJ MLEKIEM I MIODEM
PEVNACY. CHRZEŚCIJAŃSKIE
KLASZTORY, PIĘKNE KOBIETY,
WOJE W LNIANYCH KOSZULACH.
SAM PAMIETAM Z MŁODOŚCI.

ZNAJDZIESZ TU NIE
JEDNA ŻONĘ, ALE TRZY
ALBO I PIĘĆ. TAK JAK
PRZYSTOI HÖWDINGOWI!

PIĘĆ ALBO I WIECEJ !
(ROZMARZŁ SIE ULBJÖRN.)

OCCZOM WIKINGÓW
UKAZAŁA SIE
IRYJSKA OSADA.

WIKINGOWIE, OD RAZU
WSZYSTKO GRABIMY,
MORDUJEMY I PALIMY,
ALE GWAŁTY ZOSTAWIAMY
NA KONIEC, BO SZUKAM
DLA SIEBIE ŻONY.
ZROZUMIANO?

STAĆ W IMIENIU KRÓLA AILILA.
ZANIM WEJDZIECIE DO MIASTA,
MUSIECIE ZAPŁACIĆ MYTO.

CO ON MÓWI?
TO CHYBA
WARIAT?

KTOŚ MU MUSI WYJAŚNIĆ,
ŻE MY NIE PŁACIMY MYTA.
MAMY ULGOWY WJAZD.

ZAMAWIAM
JEGO PŁASZCZ!

KOLEŚ NIE WYCZUŁ
SITUACJI.

A JA ZAMAWIAM
MIECZ!

CZY MOGE
TO BYĆ JA,
TATO?

BRAWO CHŁOPIE.
BĘDZIESZ ŚWIETNYM WIKINGIEM.

FACET SPADAJ,
NIE WYCZUŁEŚ
SITUACJI!!

TO MÓJ
PIERWSZY
PSZE PANA.

A TERAZ, NA ODYNA,
DO BOJU !!!

ROZGORZAK BÓJ ZAJADŁY.



ULBJÖRN ŚWIECIŁ
PRZYKŁADEM
MORDUJĄC IRÓW
JAK BYŁO.

WPADAĆ
W SZAL
CZY NIE?
CHOLERA, SAM
NIE WIEM.
MOŻE JEDNAK
WPAŚĆ...
(GŁOWIŁ SIE
ULBJÖRN)



M. Mularski '94

WIKINGOWIE, CZY MAM
WPADAĆ W SZAK?

O TAAAAAAAANK !!!
BARDZO CIĘ PROSIMY,
HÖWDINGU ULBJÖRNIE.

A WIEC JESTEM WILKIEM!
AUUUUU !!!



WIKINGOWIE POD WODZA
BERSEKERA ULBJÖRNA
RUNELI NA IROW.

IROWIE! TO SAM POMIOT
BELZEBUBA, CHWASTY SZATANA,
POTOMSTWO BAZYLISSKÓW!
NIC PRZECIW NIM NIE WSKÓRAMY.
PROŚMY O ŁASKE!



BELZEBUBIE, SZATANIE, WIEPRZU GADAREŃSKI
OSZCZEDŹ NAS I ODEJDŹ STAD
W IMIE BIAŁEGO CHRYSUSA.

JESTEM WZRUSZONY
WASZA GŁĘBOKA
WIARA, ALE LITOŚĆ
NIE LEŻY W MOJEJ
NATURZE.
ŁAAAAA !!!



WIKINGOWIE, A TERAZ DO
DWORZYSZCZA PO ŁUPY
I ŻONĘ DLA MNIE!

WSTRZYMAJ SIĘ, WIELKI HÖWDINGU
BELZEBUBIE. JESTEM KRÓL AILIL,
PAN NA CORKU.
PROSZĘ CIĘ JAKO SEDZIWI OJCIEC.
NIE BIERZ SOBIE SIŁA MOICH
UKOCHANYCH CÓREK.



ULBJÖRN WZRUSZYŁ SIĘ SŁOWAMI
KRÓLA. SZŁŁ GO OPUŚCIĆ.

NIE SIŁA, A JAK INACZEJ?
WEDŁUG TRADYCJI MUSZE JE
ZGWĄCIC.

WYPRAWIMY WAM
LEGALNY ŚLUB.
A TERAZ CHODŹ
JE ZOBACZYĆ.

OTO MOJE
PIETNAŚCIE
CÓREK.

WITAMY CIĘ, SZLACHETNY HÖWDINGU.
WYBIERZ SOBIE JEDNA Z NAS NA ŻONĘ
I OPUŚĆ W POKOJU NASZ KRAJ.



NA TEN WIDOK ULBJÖRN
Z WRAŻENIA ZOJAŁ HEŁM.

ULBJÖRN BEYSKAWICZNIE POWZIĄŁ DECYZJĘ.

NA MŁOT
THORA,
TRAFIŁEM DO
ZIEMSKIEJ
WALHALLI.

DOBRA, STARY, BIORĘ
WSZYSTKIE, A ŚLUB ZROBIMY
PO WIKIŃSKU.

CO?

ZACNIEMY OD OFIARY.
WYBACZ KRÓLU, ALE MUSZE
CIĘ UBIĆ, BO THOR PRZYJMUJE
NAJLEPIJ OFIARY Z LUDZI
DOBREGO RODU. SPOKOJNIE,
ZADUSZE CIĘ BEZ BÓLU.

BLEEEEE !!!



NO, TO POŁOWE CEREMONII
MAMY JUŻ Z GŁOWY.
CZAS NA DRUGĄ CZĘŚĆ, CZYLI
GWĄCZENIE. CHODŹCIE TU MOJE
ŚLICZNE, TO JA WASZ
NARZECZONY ULBJÖRN.

ULBJÖRN Z ZAPAKEM
WZIĄŁ SIĘ DO
CEREMONII ZAŚLUBIN.



DRUŻYNA WRZASKIEM DOPINGOWAŁA ULBJÖRNA W JEGO
MIŁOŚNYCH WYCZYNACH. ULBJÖRN! ULBJÖRN!

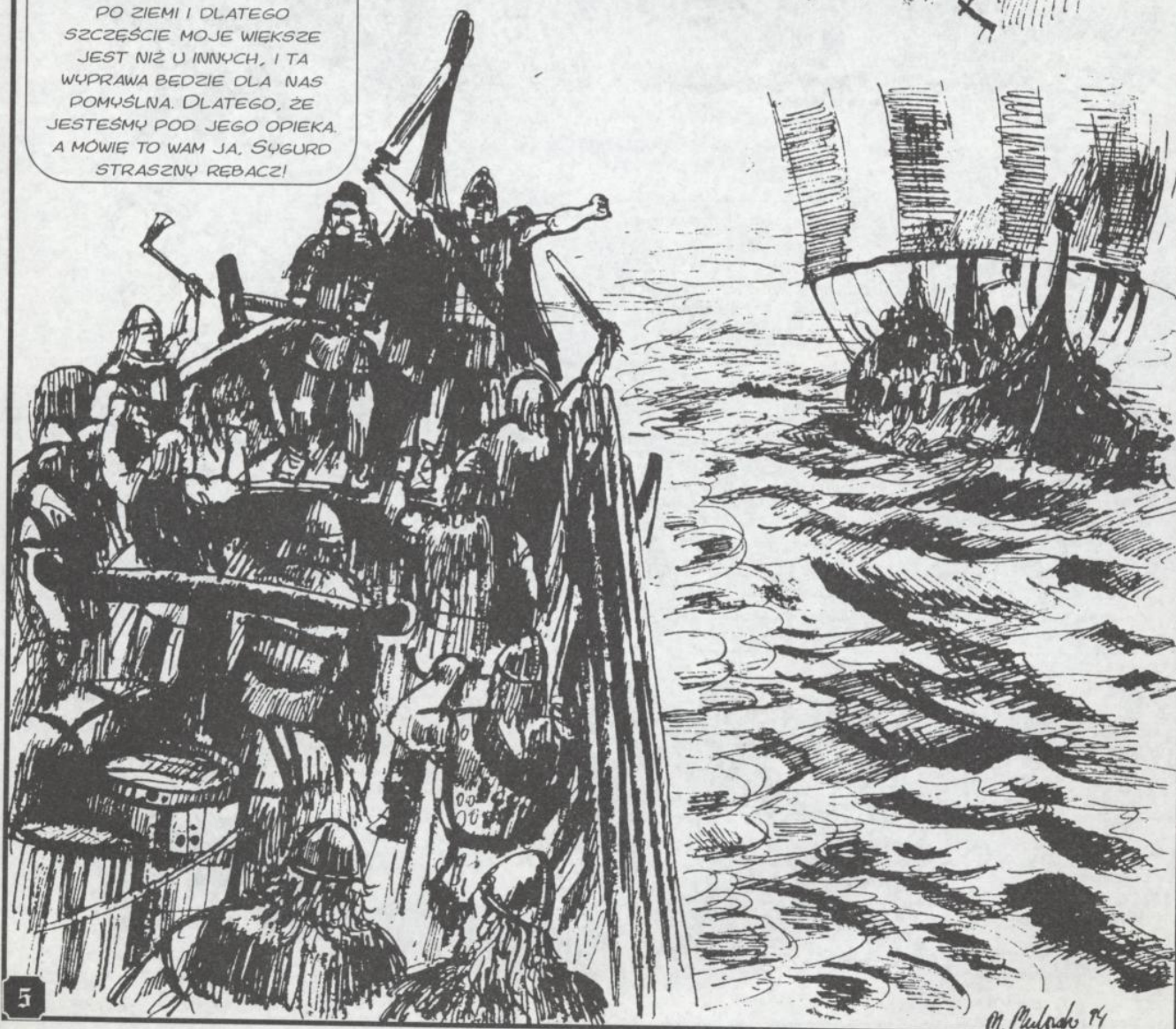
TAK OTO ULBJÖRN O
PIERSI SZEROKIEJ
JAK STÓŁ ZOSTAŁ
KONUNGIEM W CORKU.



NIEZNANE SMOCZE ŁBY DŁUGICH ŁODZI WYCHYLIŁY
Z MGŁY U WYBRZEŻY IRLANDII.

TO W PIEĆ ŁODZI PŁYNIE WIELKI HÓWDING
SYGURD STRASZNY REBACZ. JEST WIELKI I ZŁY,
KRWAWY, OKRUTNY, BEZWZGLĘDNY, ZABORCZY,
ŻADNY KRWI I ŁUPÓW.

SŁUCHAJCIE, MOI WIKINGOWIE!
WSZYSCY WIEDZA, ŻE JESTEM
SYNEM THORA, KTÓRY
SPŁODZIŁ MNIE Z IWOSEN
TEMU, BAWIAC W
JÄRNBÄRALANDZIE. PRZETO
POD JEGO OCHRONA CHODZE
PO ZIEMI I DLATEGO
SZCZĘŚCIE MOJE WIEKSZE
JEST NIŻ U INNYCH, I TA
WYPRAWA BĘDZIE DLA NAS
POMYŚLNA. DLATEGO, ŻE
JESTEŚMY POD JEGO OPIEKĄ.
A MÓWIE TO WAM JA, SYGURD
STRASZNY REBACZ!



ALE THOR WYMAGA OFIAR BŁAGALNYCH.
MAMY JEŃCÓW CHRZEŚCIJAŃSKICH?
DAWAJCIE TU DWÓCH. SAM TO ZŁĄTWIĘ.



BŁAGAM
LITOŚCI!!!



THORZE, PRZYJMIJ TE OFIARE NA CZĘŚĆ
I CHWAŁĘ TWOJEGO IMIENIA. A TAKŻE NA
POŻYTEK NASZ I NASZEJ WYPRAWY.
AHA, I OSZCZĘDŹ WYSIŁKU WALENIA W NAS
BŁYSKAWICA NA ZNAK, ŻE OFIARE PRZYJĄKIES.



WIKINGOWIE! JUŻ PO
BÓLU. THOR MA
RADOCHĘ, A MY TERAZ
SZYKUJEMY MIECZE
I OSZCZĘPY. PRZED NAMI
IRLANDIA, A TAM ŁUPY
I WALKA. BĄDŹCIE ZATEM
CZUJNI I GOTOWI NA
WSZYSTKO. BO WOJNA TO
NIE PRZELEWKI, KURWA!!!



TYM CZASEM W CORKU WARTA
UJRZAŁA OBCE ŁÓDZIE.

WIKINGOWIE!!! DO MIECZY!!!
PEŁNA POBRATYMCY
PRZYWITAJMY ICH GODNIE.



WOJE SYGURDA
(ONI TO BOWIEM WYLADOWALI NA
BRZEGU CORKU) Z RYKIEM RUSZYLI
DO DWORZYSZCZA. ŁŁŁŁAAAA!!!

NA ICH SPOTKANIE RUNELI WIKINGOWIE
ULBJÓRNA ZAJADŁE WYJACI AAAUUUU!!!



THOR Z NAMI!
UTOCZYMY JUCHY
TYM ŚWIŃSKIM
BRZUCHACZOM!

NA THORA,
ZARABMY TYCH
DURNIÓW I DALEJ
ZABAWIAMY SIĘ
Z DZIEWKAMI
PRZY WESOŁEJ
MUZYCE
SKALDÓW.



TEGA RABANINA WISIAŁA W POWIETRZU, GDY WTEM...

PRZYJACIELE RUNELI SOBIE W OBJĘCIA. RADOŚCI NIE BYŁO KOŃCA.

WIKINGOWIE RADUJCIE SIĘ, MACIE TERAZ DWU HÖWDINGÓW.
RUSZAJMY PO ŁUPY. CAŁA IRLANDIA STOI PRZED NAMI OTWOREM.



ULBJÓRN TY
ŚWIRZE, SERCE
Z RADOŚCI MI
WRZE!

SYGURD, STARY
RZEŹNIKU, DALEJ
MORDUJESZ
FRAJERÓW
BEZ KWIKU?





Zasłyszane przy kufelku

Przed gospodą rozległ się dziwny huk i trzask. Wszyscy goście wybiegli przed wejście zobaczyć, co się stało. Na placu wylądował duży balon podróżny, z którego wysiadł elf-podróżnik Marcelli Oberżyświat. Pokłonił się wszystkim wokół zgromadzonym i krzyknął:

- Witajcie, mili moi. Przyleciałem do was prosto z Lublina, w którym tegoroczny POLCON zorganizowano.

- A witaj, witaj, Marcelli - odparł Gwidon. - Zapraszam do środka na jadło i napitek.

Marcelli przymocował kotwicę balonu do parkometru i wraz z resztą zebranych wszedł do gospody.

- Coś ci długo zeszło na tej drodze powrotnej - wtrącił karzeł Bolek Stolarko.

- Długo, jak długo. Po drodze o Łódź zahaczyłem, na Ogólnopolskim Konwencie Twórców Komiksu gościłem - odparł elf siadając przy stoliku.

- Znakomite, jak słyszę, imprezy odwiedziłeś - stwierdził Gwido. - Siadaj i opowiadaj, a ja ci Elf-Beer podam.

- Tylko o dobrej strawie nie zapomnij - rzekł podróżnik - wszak wiesz, że ja w murderkingu nie jadam. Podaj coś z klasycznej kuchni, meduzę w galarecie lub konika morską w śmietanie.

- Da się zrobić. Meduzki przed chwilą świeże przywieźli.

Gwidon poszedł do kuchni przygotować danie.

- O POLCON-ie wieści do nas już doszły. Natomiast o łódzkiej imprezie nie wiele wiemy - zagał Bolek.

- W Łodzi, mój drogi, spotkał się kwiat rysowników naszej krainy. Przybyli znani i lubiani graficy. Prace swoje prezentowali, o kreskach, cieniach i półcieniach dyskutowali. Prace swoje pod baczne oko jury oddali, które pod przewodnictwem Pana Pągowskiego obradowało - relacjonuje Marcelli. - Po trzech dniach wyteżonej pracy, jury ogłosiło, że najlepszą pracę konkursową przygotowała Pani Aleksandra Czubek z Poznania.

- Szacowną, jak słyszę, imprezę odwiedziłeś - powiedział Gwido, stawiając przed elfem kufel piwa i talerz z meduzą. - Czy aby nic więcej ciekawego się w Łodzi nie działo?

- A działo się, działo. Graczy RPG bez liku zjechało się na ten konwent, by zagrać sobie w zacnym gronie, scenariuszami i pomysłami się podzielić i o nowych systemach usłyszeć.

- Jak słyszę, fani gier fabularnych na większości tegorocznych spotkań miłośników fantastyki stanowili bardzo dużą część uczestników.

- Ano, coraz ich więcej, młodość i fantazja ich rozpiera - z nostalgią stwierdził dwustuletni elf. - A że kłopoty jeszcze z dostępem do gier mają, więc jeżdżą po całej krainie w poszukiwaniu ciekawych scenariuszy i doświadczonych Mistrzów Gry.

Do Gospody jak bomba wpadł niepozorny człowieczek, drąc się od progu:

- Reebeelaaaa! **Rebelia** wybuchła przeciw miłościwie nam panującemu Imperatorowi. W dniach od 24 do 27 listopada br. w Jastrzębiej Górze koło Gdańska GKF (Gdański Klub Fantastyki przp. B. Z.) rebelię - NOR-DCON-em zwaną - przeciw miłościwie nam panującemu cesarzowi ogłosił...

Bogusław Zagłoba

„Jak drwał królem został”

*W starym zamczysku, na szczycie góry,
Żył przed wiekami król Ćwiek Ponury.*

*Pięć wież miał zamek, a każdej wieży
Strzegło brodatych pięciu rycerzy.*

*Z rozkazu króla, młody czy stary
Musiał do zamku przynosić dary.*

*Rybak tu składał karpie i liny,
Rzeźnik olbrzymie polcie słoniny.
Tkacz zwoje płótna, rogałe piekarz.*

*Nawet pigułki znosił aptekarz.
Kowal podkowy i nowe zbroje,*

*A król to wszystko brał jakby swoje.
I wykrzykiwał z miną zuchwałą:*

*„Więcej przynoscie, bo to za mało”.
Aż dnia pewnego w ranek majowy*

*Król z rycerzami ruszył na łowy.
A kiedy leśna skryła ich zieleni,*

*Nagle w zieleni mignął im jeleni.
Król spiął rumaka złotą ostrogą,*

*I przez bezdroża rzucił się w pogoń.
Koń cztery rzeki przeskoczył w biegu,*

*Ale przed pigłą upadł na brzegu.
Widząc, że jeleni rzekę przepłynął,*

*Król huk odrzucił z posępną miną.
Kiedy na konia skierował oczy,*

*Ujrzał jak z lasu niedźwiedź wyskoczył.
Miecz chciał pochwycić i wtedy dostrzegł,*

*Że ma złamane stalowe ostrze.
Krzyknął więc: „Do mnie dzielna drużyno!”*

*Lecz krzyk bez echa w lesie zaginął.
Niedźwiedź już blisko, paszczę otwiera.*

*Nagle błysnęła w słońcu siekiera,
Którą ktoś rzucił celnie z oddali*

*Tak, że się niedźwiedź na ziemię zwałił.
Król się rozgląda. Wtem na polanie*

*Drwała zobaczył w nędznej sukmanie.
Krzyknął: „Odwaga twa mnie rozczuła!”*

*Wiedz, żeś samego ocalił króla.
A, że się z tego cieszę szalenie,*

*Każde natychmiast spełnię życzenie”.
A drwał mu na to rzekł: „Doskonałe.*

*Chcę, żebyś został zwyciężnym drwalem.
Ja zaś tymczasem, choć drwalem jestem,*

*Pragnę od dzisiaj rządzić królestwem”.
Król zaklął głośno: „Niech dunder świsnie!”*

*Ja takich życzeń spełniać nie myślę!”.
Wtem na polanę z leśnych oddali*

*Wyszła gromada obdartych drwali.
Starzec brodaty wiódł tę gromadę.*

*Stojąc przed królem, rzekł: „Dam ci radę,
Spełnij coś przyrzekł, choć ci niemiło,*

*Bo cię zmusimy do tego siłą”.
A król mu na to: „Wszystko stracone.*

*Trudno, oddaję swoją koronę.
Bierzcie i berło, bo mnie już teraz*

*Będzie potrzebna tylko siekiera”.
Na tym się kończy opowieść prosta*

O tym, jak biedny drwał królem został.

Sylvia Smolińska

Wiersz wyróżniony w wakacyjnym konkursie „Złotego Smoka”.





Jak nie należy grać w RPG

Gry Role-Playing! Cóż za wspaniały wynalazek! Cudowna machina wyobraźni, dzięki której można przenieść się do najwspanialszych i najdziwniejszych światów. Odszkodnia od szarej rzeczywistości, pozwalająca zapomnieć o codziennych kłopotach i choć kilka godzin przeżyć w krainach, w których magia jest czymś oczywistym, problemy rozwiązuje się mieczem, a w mrocznych otchłaniach spoczywają nieprzebrane skarby.

Niestety, w ciągu mojej kariery gracza oraz MG wielokrotnie spotykałem się z ludźmi, którzy zapominali o sensie gier fabularnych i traktowali je jako swoistą konkurencję sportową, w której jedyną godną uwagi rzeczą są osiągnięte wyniki.

Jak wiadomo, „role-playing” znaczy po polsku „odgrywanie ról”. Gracze wcielają się w postacie żyjące w wyimaginowanej rzeczywistości (najczęściej świecie fantasy), przeżywają w nim rozmaite przygody, dzięki którym mogą zdobyć potęgę i bogactwo, lub, niestety, rozstać się z „życiem”. Postacie te tworzą grupy awanturników, szukając chwały oraz skarbów, a jednocześnie wynajmując swe miecze i moce w zamian za konkretne korzyści materialne. By przeżyć, muszą oni działać wspólnie, jakiegokolwiek właśnie wewnątrz drużyny mogą spowodować tragiczny finał jej działalności, ponieważ nigdy nie wiadomo, kto, kiedy i jakiej pomocy będzie potrzebował. No właśnie, należy o tym pamiętać...

Niestety, niektórych graczy dotyka pod tym względem dziwna amnezja, a właściwie kretynizm. Bo czym innym jak nie kretynizmem jest skradzenie magowi książki czarów po to, by ją upłynnić w pobliskim sklepiku – tym bardziej, że chwilę potem drużyna na gwałt potrzebuje magicznych pocisków. A takie rzeczy się zdarzają. Po prostu są ludzie, którzy za istotę gier fabularnych uważają maksymalne wzmocnienie swojej postaci kosztem wszystkich i wszystkiego dookoła. Nie są oni zdolni do jakiegokolwiek poświęcenia, liczą się dla nich tylko ich siła i pieniądze. Nie cofną się przed niczym, co mogłoby uczynić ich awanturników potężniejszymi. Okradają swych towarzyszy, oszukują, sprzedają cały swój (i nie tylko swój) ekwipunek, ba, o zgrozo! – kłócą się z MG.

Działalność ta przybiera czasem formy wręcz mroźne krew w żyłach. Przytoczone wyżej zdarzenie z książką czarów należy do najłagodniejszych. Bo prawdziwa groza zaczyna się wtedy, gdy postacie

o tych samych profesjach zaczynają rywalizować ze sobą, czasem w dość drastyczny sposób. Czegóż ja nie widziałem! Magowie palący sobie książki, grzmocący się po łbach wojownicy, okładający się nawzajem złodzieje. Koszmar! Awanturnik wykonujący ten sam zawód traktowany jest jak swoista konkurencja, którą należy jak najszybciej wykończyć. A przecież warto (przynajmniej moim zdaniem) mieć w drużynie chociaż po dwóch przedstawicieli jednej profesji. I wcale nie musi to być na zasadzie, że jeden z nich będzie tzw. rezerwowym. Po prostu, co dwie głowy, to nie jedna – dwóch wojowników szybciej da sobie radę niż jeden, dwóch kapłanów wyleczy więcej ran, dwóch magów rzuci więcej czarów itp.

Denerwujące jest również wymuszanie przez gracza na MG rozmaitych ustępstw na rzecz jego postaci. A to zachciewa mu się na pierwszym poziomie gromady giermków, a to cudownych eliksirów, rzadkich umiejętności czy innych wspaniałości. Pół biedy, gdy po „obcięciu” na przykład połowy punktów doświadczenia taki gracz domyśla się wreszcie, kto tu rządzi. Gorzej, jeśli mimo tego nadal twierdzi, że „na pewno umiem latać, w mojej wiosce wszyscy to potrafią”. Spotykając się ze sprzeciwem ze strony MG zaczyna się awanturować, przez co większość sesji zamiast na zabawie schodzi na kłótniach. Najczęściej zrezygnowany MG, pragnąc choć przez chwilę normalnie pograć, spełnia jego żądania, przez co role-playing praktycznie traci sens. Bo czy w rzeczywistości możemy w pełni decydować o naszej przyszłości bądź o przyrodzonych nam zdolnościach? Gwoli przykładu: kiedyś zdarzył mi się gracz, który w każdej napotkanej wiosce i miasteczku chciał kupować potężne, magiczne przedmioty. Nie pomagały perswazje i cierpliwe tłumaczenie, iż mało prawdopodobne jest, że w zabitej deskami wsi ktoś w ogóle będzie wiedział, jak wygląda czardziejski miecz. Jeśli zaś zdarzy się, że ktoś będzie ów miecz posiadał, to na pewno nie zechce go oddać pierwszemu lepszemu włóczędze.

Pamiętaj więc, gracz! Jeśli kiedyś przyjdzie Ci do głowy pomysł, by zamiast stać się integralną częścią drużyny, uczynić swego awanturnika supermanem, to weź aspirynę, wypij ciepłą herbatę i połóż się spać. Jeśli po przebudzeniu nadal nachodzić Cię będą takie myśli, to znaczy, że gry fabularne nie są dla Ciebie. Rzuć to wszystko i pobaw się grami telewizyjnymi one bardziej odpowiadają Twojej mentalności.

Maciej Nowak





Bractwo Miecza i Kuszy

Stowarzyszenie „Bractwo Miecza i Kuszy” zostało zarejestrowane prawnie w maju 1991 roku przez szesnastoosobową grupę inicjatywną. Członkowie tej grupy uczestniczyli uprzednio w sporadycznie organizowanych na terenie Polski turniejach kuszniczych. Podstawą do zorganizowania Bractwa było spotkanie i nawiązanie współpracy z Wojciechem Zabłockim, wielokrotnym mistrzem Europy w szabli. Możliwość połączenia pokazów kuszniczych z pokazami szermierki dawała realną szansę na zorganizowanie własnej wizji turnieju rycerskiego, którego przebieg wedle dawnych opisów realizował w pełni obraz dawnej, średniowiecznej kultury. Walki rycerskie były głównym atutem takiej imprezy, natomiast jego oprawa, polegająca na prezentacji muzyki, tańca i obyczajów tej epoki, dawała możliwość realizacji celów statutowych Stowarzyszenia.

Początki działalności Bractwa były skromne – sześć występów w tysiąc dziewięćset dziewięćdziesiątym pierwszym roku. Czas jednak pracował na korzyść grupy i wraz z jego upływem zwiększały się jej możliwości. Jednocześnie, zachęczone popularnością i widowiskowością tej formy prezentacji, powstawały w całej Polsce Bractwa Rycerskie.

Pierwszy turniej kuszniczy rozegrany na zamku Chojnik siłami tylko Bractwa Miecza i Kuszy zgromadził dwunastu uczestników. W trzy lata później w turnieju startowało już osiemdziesięciu dwóch zawodników, reprezentantów siedmiu Bractw.

Bractwo Miecza i Kuszy odwiedziło w czasie swojej dotychczasowej działalności wiele miast Polski, większość zamków i miejsc historycznie związanych ze średniowieczem. Tradycyjnie organizuje turnieje na zamku w Nidzicy i w Warszawie. Uczestniczy w turniejach rycerskich w Płocku, Gniewie, Pułtusk, Szczytnie, Chojniku i Czersku. Miało honor reprezentować polskie barwy na międzynarodowym turnieju w Wyszehradzie, skąd przywiozło najwyższe trofeum.

W tysiąc dziewięćset dziewięćdziesiątym czwartym roku zorganizowaliśmy czterdzieści osiem pokazów w różnych częściach kraju, propagując średniowieczne obyczaje i ówczesną kulturę.

Stowarzyszenie liczy obecnie trzydziestu dwóch członków, z których dwudziestu czterech tworzy siłę bojową Bractwa. Podzieloną na dwie chorągwie składające się z czterech kopii rycerskich każda, tworzonych przez pasowanych rycerzy Bractwa, wraz z giermkim i kusznikiem.

Od początku października przy „BMiK” rozpoczął działalność Klub Przyjaciół Średniowiecza, gdzie nowi adepci naszej grupy mają okazję zgłębić tajniki szermierki, strzelectwa z łuku i kuszy, poznać technologię wytwarzania uzbrojenia ochronnego i zaczepnego rycerstwa, skorzystać z kursów nauki średniowiecznego i renesansowego tańca, jak i muzyki z tych epok.

Mistrz Bractwa Miecza i Kuszy
Przedchorągiewny Piotr Krzysztof Kubowicz
Kontakt: Stowarzyszenie „Bractwo Miecza i Kuszy”
01-317 Warszawa, ul. Irzykowskiego 3/6
tel. 665-41-06

NR 1 NA ŚWIECIE!!!

Ale nie proszek, nie jest to też samochód, pralka, czy też gryf na biegunach.

TO PO PROSTU NOWY WSPANIAŁY...

KLUB „RASSUN”!!!

Zajmujemy się szeroko pojętą fantastyką:

- literatura SF&F – dyskusje, konkursy, warsztaty literackie;
- gry RPG – wykwalifikowani MG;
- grafika i fotografia fantastyczna.

W jaki sposób otrzymujemy wykwalifikowanych MG???
Sadzamy kandydata przy stole i każemy mu prowadzić przygodę, zostaje oceniony i ustala się jego poziom. Im lepszy MG, tym ma większe profity.

**NA DOBRY POCZĄTEK OGŁASZAMY PIERWSZY
W TYM ROKU KONKURS:
NA GRAFIKĘ FANTASTYCZNĄ.**

Konkurs odbywa się w dwóch kategoriach: czarno-białej i kolorowej. Minimalny format prac to arkusz A4, technika dowolna, plagiaty karane są zamienieniem w żabę lub ropuchę (losowanie). Nagrody ufundowała księgarnia U IZY z Warszawy. Najlepsze prace (FANTASY) opublikuje magazyn „ZŁOTY SMOK”.

Klubem rządzi Związek Sprawiedliwych i Praworządnych zwany ZSYP-em, na czele stoi Główny Zsypowy (czyli JA).

Każdy zainteresowany konkursem lub naszym klubem, niech przyjdzie w sobotę, w godzinach od 15 – 20, do II LO im. Stefana Batorego (ul. Myśliwiecka 6, Warszawa).

Adres korespondencyjny:

Michał Żurek, ul. Bora Komorowskiego 10 m. 15, Warszawa, tel. 671-96-60 (prosić Michała).

Zakończenie konkursu 31-12-1994 r.

(decyduje data stempla pocztowego).

Główny Zsypowy, Witold Siekierzyński





Kościej Papiginis

Smoki: fantazja czy rzeczywistość?

Pytanie jest retoryczne. Oczywiście, że rzeczywistość! Przynajmniej historycznie rzecz biorąc. Tak dotąd wszyscy mogliśmy sądzić. Jednakże, jak przekonacie się, Drodzy Czytelnicy, gdy doczytacie ten tekst do końca, sprawa smoków może przestać być ciekawostką historyczną i stać się tematem dnia codziennego.

Dlatego redakcja „Złotego Smoka” postanowiła przypomnieć kilka artykułów znanego na całym świecie drakonologa prof. dr. hab. Kościeja Papiginisa. Przypomnieć, gdyż były one już publikowane w specjalistycznych czasopiśmie poświęconych drakonistyce oraz w wersji popularnej w miesięczniku „Red Dwarf”.

Profesor Kościej Papiginis, jako twórca i długoletni kierownik Katedry Drakonistyki na Uniwersytecie Bałtyckim, położył ogromne zasługi w rozwoju tej dziedziny nauki. Jego badania dotyczące smoków zielonych pospolitych (*draco viridis vulgaris*) i smoków złotych (*draco aureus*) przyniosły mu światową sławę. Z jego inspiracji powstała oddzielna gałąź drakonistyki rubensologia, zajmująca się najgroźniejszymi ze smoków – smokami czerwonymi (*draco rubens*). On wreszcie udowodnił prawdziwość hipotezy innego znanego drakonologa Stanisława Lema o przyczynach szybkiego wyginięcia smoków wielogłowych.

Światowa Organizacja Drakonologów przedstawiła kandydaturę profesora Kościeja Papiginisa do Nagrody Nobla w 1992 roku w dziedzinie nauk biologicznych.

Niestety... Niedawna tragiczna śmierć profesora...

REDAKTOR K. P.

SMOK A SPRAWA POLSKA

Zarówno legendy wywodzące się z mroków naszych pradziejów, jak i poważne opracowania historyczne donoszą o licznych występowaniu smoków na terenach polskich. Jeden z najwiarygodniejszych historyków W. Kadłubek szeroko opisuje metody walki ze smokami stosowane we wczesnym średniowieczu. Szczególnie dokładnie opisana jest rodzima metoda „na baranka z nadzieniem”, z powodzeniem wykorzystana przez niejakiego Dratewkę (patrz również artykuł: W. Jaruzelskiego „Taktyka walki ze smokami w okresie przedpiastowskim”, *Wojskowy Przegląd Historyczny* 7/86).

Tak więc nasi przodkowie spotykali się na co dzień ze smokami i doświadczali na sobie ich okrucieństwa i sprytu. Tych cech smoków dowodzą liczne

ludowe przysłowia i porzekadła, np. „Smok żywemu nie przepuści”, „Gdzie diabeł nie może, tam smoka posła” (patrz artykuł: N. Nowak „Potencjał intelektualny *draco vulgaris* jako pochodna mutacji wywołanej glaciałami Riss i Wurm”. *Zeszyty naukowe Podhalańskiej Akademii Medycznej* 2/80).

Szczególnie dokuczliwy był wyjątkowy apetyt smoków na dziewice. Przeciętny smok zjadał 30 – 36 dziewic rocznie, co przy średniej populacji smoków wynoszącej około 1800 sztuk na terenie kraju powodowało częste kryzysy polityczne i ekonomiczne (doc. dr. H. Jabłoński z SGGW twierdzi, że smoki przyjmowały do konsumpcji wyłącznie dziewice wysokiej urody – co dodatkowo zaostrzało problem).

Duży deficyt dziewic na naszych ziemiach powodował, że rozjuszony smoki wielokrotnie pustoszyły sioła i grody (patrz J. Kochanowski „O spustoszeniu Podola”). Jedyną radą było regularne dostarczanie im dziewic w liczbie zaspokajającej smocze zapotrzebowanie. Z drugiej strony, żeńska połowa rodu ludzkiego starała się uniknąć strasznego losu przez jak najszybsze pozbycie się cnoty. Mgr A. Kuriata z Uniwersytetu Warszawskiego twierdzi, że tradycja ta zachowała się do dzisiaj. W pierwszej połowie XI wieku kryzys narósł do niepokojących rozmiarów. Aby temu zapobiec, królowie fundowali budowę licznych klasztorów w celu gromadzenia pełnowartościowej rezerwy. W okresie tym również szeroko rozwinęły się ośrodki rzemieślnicze produkujące pasy cnoty, służące do zabezpieczenia wytypowanych „smokodajek” (taka nazwa była w powszechnym użyciu).

W następnych wiekach kryzys stopniowo malał, gdyż degeneracja intelektualna smoków oraz rozwój broni palnej powodowały szybkie zmniejszanie się ich pogłowia.

Nasi przodkowie nie tylko walczyli ze smokami, ale również wykorzystywali je do walki. W bitwie pod Cedynią książę Mieszko I zastosował oswojone smoki do niszczenia siły żywej przeciwnika. Historyk niemiecki Thietmar w swej kronice pisze: „... i tedy ten plugawy xiążę sprzymierzył się z diabłami, które w postaci latającej maskary palily bogobojnych i pokojowo nastawionych rycerzy germańskich...”. Gall Anonim potwierdza ten przekaz: „Na rozkaz xięcia Mieszka wykonano trzy tuziny smokolotów...”.

Smoki bojowe uczestniczyły w wielu bitwach, ze wspomnę tylko o Grunwaldzie i Smoleńsku. Ostatnią wzmiankę o wykorzystaniu smoka znajdujemy w dziele znanego historyka H. Sienkiewicza, który opisuje zastosowanie „*draco aureus*” przez A. Kmicię podczas zagonu na tereny Prus Książęcych.

c.d.n.

Kościej Papiginis





"Krzyżowa sztuka", czyli riposty część druga

Z niewątpliwą radością przyjąłem propozycję redakcji „Złotego Smoka” napisania drugiej części riposty, tym razem do artykułu „Pancerni wczesnego średniowiecza” – Roberta Zegara („Magia i Miecz” nr 3/94).

A czemu? A dlatego, że rzadko kiedy przeciwnik odstawia się tak całkowicie! Zachodzi tu podstawowe pytanie: a nuż widelec jest to szczytowa liszka ten Robert Zegar? Może jest skrywym się podstępny mistrzem sztuki fechtarskiej i tylko tak mnie mami i myli? Nawijając mi makaron na uszy, chce uśpić moją czujność i kiedy dojrzeję, z okrzykiem – a masz ty, psia jucho – tak dowali mi po łbie, że się nie pozbijam! Druga możliwość jest o wiele bardziej prozaiczna... No, ale do dzieła! Lubię ryzyko i dlatego „zetnę” się jeszcze raz z Panem, Panie Zegar, lecz nie będzie to już bigosowanie. Teraz zastосуjemy cięcia głębokie – czyli „rdzenie”. Uwaga, zaczynam!

Tnę Pana „wbrew” z całej siły i bez litości! Co prawda, szabelka moja buntuje się przeciw temu, bo najchętniej wypłazowałaby Pana na „odlew”. A za co? – A za to, że bałmucisz Pan czytelników już drugi raz wmawiając w ww. artykule: „specyficzne trzymanie miecza, mianowicie wojownik w czasie walki przekładał wskazujący palec przez jelec, co ułatwiało szybkie manewrowanie bronią we wszystkich kierunkach”. Panie Zegar, toż to są normalnie dyrdymały pierwsza klasa! Już poprzednio pisałem na ten temat i nie chcę się powtarzać – tak jak Pan to czynisz! Lecz nadal podtrzymuje w mocy moją propozycję wypróbowania, który sposób walki jest prawdziwie skuteczny – mój czy Pański?

Teraz walę Pana w „trok”, a mianowicie: jak Pan sobie wyobrażasz rozrąbanie konia na dwie połowy. Podpowiadam – koń to nie drzewo i wystarczy raz a porządnie dać po łbie, aby zdechl – nieborak. Pytam się więc dalej – jak rozrąbać konia jednym ciosem topora (na polu walki z reguły nie starczało czasu na „poprawianie” ciosów) i jak długie musiałyby być ostrze takiego „narzędzia”? Aha, zapomniałbym – ile kilo takie „coś” musiałoby ważyć? Wstyd mi za Pana, Robercie Zegar! Istnieją relacje i przekazy na temat rozrąbywania przeciwników jednym ciosem topora czy okszy, ale konia nie. Bywały przypadki rozrąbania konia w kłębnie – ale nie toporem, lecz mieczem dwuręcznym. No, moja szabelka niecierpliwi się i pobrzękuje, nie pozwólmy jej rdzewieć.

Na temat hełmów wypisujesz Pan istne horrory, a mianowicie: napisane jest, iż były hełmy o kształtach „komicznych” – jak czapki krasnoludków, lub „zaokrąglonych garbków”. Co za finezja literacka, jakaż inwencja twórcza! Panie Zegar, Pan powinien zostać pisarzem science-fiction! Pan zwyczajnie majaczysz. A nie łaska to napisać o hełmach garncegowych – starszego i nowszego typu – których uwienieniem stał się np. XIII-wieczny „Grand heaume” – olbrzymi hełm nakładany na barki rycerza (z niego to wywodziły się późniejsze hełmy pojedynkowe, takie jak np. „żabi pysk”). A nie łaska to wspomnieć o łebkach, kapalinach czy wczesnośredniowiecznych bascinetach? Toż to jest zwykłe wyprowadzanie czytelników na manowce! Pan bradziałysz, a nie pieszysz o tych hełmach. I za to szabelka wali na „odlew”!!!

Niewątpliwie rarytas zafundował Pan (chyba specjalnie dla mnie) stwierdzając, że: „nie należy brać na serio opinii tych, którzy dowodzą istnienia pancerzy ze skóry, nazywanych w kratę grubymi rzemieniami...”. No, no, ależ z Pana wytwórca cukierniczy, ażeby taką landrynę wysma-

żyć! A ciekawe, skąd to dowiedziałeś się Pan, że nie istniały pancerze ze skóry nabijanej metalowymi ćwiekami albo z metalowych kółek pozszywanych bokami? Takie właśnie pancerze tworzą typową zbroję z okresu Karola Młota! Przecież sam Pan piszesz, że kolczugi były bardzo drogie, a więc stać na nie było tylko najmożniejszych. Czym zatem opancerzali się biedniejsi rycerze, może kolczugami – co? A co Pan powiesz na odkrycia archeologiczne? Przecież grób wojownika z Grzmiącej zawiera skórzany pancerz, przesywany w kratę. Niewątpliwie skóra dobrze, nawet najlepiej spreparowana ustępuje wytrzymałością żelazu, ale na pewno jest odporniejsza od przesywania. Dalej idąc, czy słyszałeś Pan o indyjskiej zbroi „tysiąc gwoździ”? Jeśli w Indiach była ona tak długo popularna, to niby czemu w Europie ćwiekowanie zbroi nie miało być rozpowszechnione? Czy widziałeś Pan rekonstrukcję zbroi z Grunwaldu (co prawda jest to późne średniowiecze), gdzie nabiodrki i nagolennice wykonane były z grubej preparowanej skóry nabijanej ćwiekami? Co do rekonstrukcji w sprawie ww. bitwy to znamy pancerze skórzane też nabijane ćwiekami – tu odsyłam do książki Żugulskiego jr. Czy słyszałeś Pan o tym? Na pewno nie, bo gdybyś Pan słyszał, to nie pisałbyś Pan takich andronów. I za to walę szabelką „wrań”.

Ale zaraz poprawiam „podlew” za kohorty rzymskie. Wyjaśniam, że były to najmniejsze jednostki organizacyjne armii rzymskiej, o wiele większe były manipuły, centurie czy legiony. Tymi to jednostkami operowano w bitwach, a nie kohortami, które po prostu były za małe, by samodzielnie stanowić realną siłę na polu walki. Śledząc w ogóle Pański styl pisania felietonów można zauważyć, że roi się w nich od nieścisłości, niedopowiedzeń, enigmatycznych hipotez i rażących błędów. W sumie całość owszem ubrana jest w miły styl tak obliczony, aby otumaniać i oszukać „ciemnego” czytelnika – słowem cała masa gołostłowa z pseudonaukowymi teoriami połączona z bełkotliwym slangiem nastoletniego andrusiaka. Ton Pańskich niektórych stwierdzeń przypomina mi pewnych felietonistów i moralistów z „europejskich” wyborczych gazet. I za to, czyli za tumanianie i sianie zamętu w i tak już skołowanych głowach czytelników, za to żeś Pan słowem nie wspomniał o honorze i etosie rycerskim wczesnego średniowiecza (był to wszak czas powstawania takowego) tnę Pana po „referendarsku”, poprawiam „z młyńca” ciosem „młynym”, „wlic” i „wzerk”, po to, abyś się wstydził swojej działalności.

Tomasz Mogiła-Szajewski
Stowarzyszenie Rycerskie

Stowarzyszenie Rycerskie „Zagończyk”
ogłasza nabór chętnych do swoich szeregów.
Wszelkie informacje można uzyskać u Hetmana
Stowarzyszenia – Dariusza Markowskiego, tel. 43-01-43
lub u Starosty Stowarzyszenia –
Tomasza Mogiły-Szajewskiego, tel. 11-09-23

Podlaskie Towarzystwo Miłośników Fantastyki
Podlaski Klub Fantastyki TAURUS
D. K. Zachęta, ul. Piastowska 11a, 15-207 Białystok
Sekcja Gier RPG, Ireneusz Bohatyrewicz
ul. Różana 7 m. 16, 15-669 Białystok





Przynieście mi głowy ROGERA i ROBERTA

Andrzej Sapkowski

Każdą książkę sygnowaną przez Rogera Zelaznego, sześciokrotnego laureata „Hugo” i trzykrotnego „Nebuli” (pomijając „drobniejsze” nagrody) należy raczej uważać za „rzecz z gwarancją”. To samo można powiedzieć o książkach Roberta Sheckleya, który – choć nie miał szczęścia do prestiżowych nagród – słusznie uchodzi za klasyka SF i mistrza lekkiego pióra. Jeżeli zatem na książce figurują na raz oba wyżej wymienione nazwiska, gwarancja wydaje się być podwójna i patentowana.

Tytuł „Przynieście mi głowę Księcia z Bajki”, ewidentna trawestacja „Przynieście mi głowę Alfreda Garcii”, tytułu filmu Sama Peckinpaha, z punktu sugeruje pastisz i parodię. I tak jest w istocie.

Z protagonistą utworu, skromnym, szeregowym demone Azzie Elbubem, zaznajamiamy się w Otcłani Piekieł, gdzie demon zмага się z rutyną i banałem codziennej, szarej roboty, polegającej na nadzorowaniu mąk, zadawanych potępieńcom. Azzie marzy o wyrwaniu się z zapyziałego, śmiertelnie nudnego zakątka Otcłani i o zrobieniu demonicznej kariery w wielkim, wspaniałym dziele Czynienia Zła. I oto taka okazja niespodzianie się nadarza – szerzące się w Piekło bałagan i biurokracja powodują, że na wiekiste męczarnie trafia tu gość, który trafić nie powinien. Ktoś pomieszał papierki, ktoś w niewłaściwym miejscu przywalił stempelek. Azzie zaś obarczony zostaje zadaniem naprawienia omyłki. Ma odstawić delikwenta z powrotem na Ziemię.

Demon posłusznie odstawia faceta do domu, ale postanawia wykorzystać delegację służbową, by się nieco rozerwać. Kręcąc się po doczesnym padole natyka się na starego kumpla, postanego w odstawkę greckiego boga Hermesa, obecnie zwanego Trismegistosem. A Hermes przypomina Azziemiu, że:

Mamy oto Rok Tysięczny. Mija Millenium, zbliża się data, która ma zdecydować o dalszych losach ludzkości. Po Ziemi uwijają się prorocy, wieszczący koniec świata, tańczący się Tańce Śmierci... A demon Azzie uświadamia sobie nagle, że Koniec Millenium oznacza tradycyjny, wielki Konkurs, współzawodnictwo między Mocami Zła i Ciemności a Siłami Dobra i Świata. Konkurs, wynik którego zadecyduje o tym, jakie Siły kształtować będą losy ludzi na następne tysiąc lat. Azzie momentalnie wietrzy okazję do zrobienia kariery, do zdobycia sławy i pozycji. To on, postawia, nikt inny, wystąpi w owym konkursie w barwach Zła. On dokona czynu, który przyniesie zwycięstwo jego „drużynie”.

Najpierw trzeba jednak zdobyć środki. Azzie, namiętny hazardzista, leci na demonich skrzydłach do Rzymu i tam, na cmentarzu Narbozzi, zasiada z kumplami demonami do wielkiej, dorocznej partii pokera:

... Gdy się zbliżył, odbywała się właśnie licytacja – wiadać było, że to poważne rozdanie. W puli leżało trochę złotych monet, nieco srebrnych denarów i korpus człowieka, bardzo cenny, bo jeszcze ociekający świeżą krwią z kikutów rąk i nóg. Najwyżej przebił i całą pulę zgarnął mały, grubiotki demon o chudych ramionach i wielgachnym nosie, Lapończyk, jak można było wywnioskować z reniferów, wyszydełkowanych na jego swetrze.

– Ha! Nowy gracz! – krzyknął jeden z pokerzystów, robiąc miejsce dla Azziego”.

Gra toczy się ze zmiennym szczęściem aż do trzecich kurów. Pokerzyści licytują, piękne sukuby serwują im drinki i sandwiche z trupów. Azziemiu sprzyja karciane szczęście i nie dziwota – ma przy sobie amulet sporządzony z felixitu, minerału fortuny, który wycygnął od pewnego krasnoluda. Od stołu (którego rolę pełniła płyta nagrobna) nasz demon wstaje z wygraną, którą stanowią – oprócz gotówki i biżuterii, dwie... ludzkie nogi.

Nogi, jak się wkrótce okazuje, należały do Księcia, okropnego tchórza, który zginął podle, rejterując sromotnie z pola bitwy. Azzie doznaje olśnienia. Już wie, jakim to czynem zasłynie. Przebojem wpada na posiedzenie Wielkiej Rady Demonicznej i przedstawia swój plan: skonstruuje Księcia i Królową, po czym każe im odegrać bajkę, niby to według klasycznego scenariusza, ale zarazem tak, by skończyła się fatalnie, dowodząc tym samym, że Zło zawsze zwycięża. I to będzie Praca Konkursowa, dzięki której Siły Ciemności pokonają Dobro w Zawodach Tysiąclecia i zyskają prawo rządzenia losami ludzi na kolejne Millenium...

Projekt zyskuje akceptację Najwyższych Demonów. Azzie otrzymuje nominację na Czempiona Zła, a co najważniejsze, dostaje też Szatańską Kartę Kredytową, umożliwiającą nieograniczone korzystanie ze środków i zasobów Pieklińskich. I bierze się do pracy. Łatwo nie jest! Nawet Szatańska Karta, jak się okazuje, nie jest w stanie przełamać biurokracji i tępoty piekielnych urzędników. Ale Azzie nie poddaje się. Z pomocą służącego Frike’a i swej dawnej kochanki, uroczej czarownicy Ylith, konstruuje, niczym doktor Frankenstein, dwie istoty ze zdobywanych z wielkim trudem fragmentów ludzkich anatomii. Sporo kłopotów nastrecza zdobycie odpowiednich głów – stąd tytuł.

Rezultatem pracy jest Scarlet, Drzemiąca Królowna, i Książę z Bajki. Azzie zaciera ręce. Teraz wystarczy tylko zamek na Szklanej Górze, w którego komnacie Królowna będzie spoczywać i drzemać. A Książę z Bajki, odpowiednio podochocony, wyruszy, aby pocałunkiem obudzić ją z Zakłętej Drzemki...

Nr 2

Zamawiam prenumeratę
miesięcznika



**Złoty
Smok**

☐ 3 wydania – 84 000 zł

☐ 6 wydań – 159 000 zł

☐ 12 wydań – 300 000 zł

Nr 2

Zamawiam prenumeratę
miesięcznika



**Złoty
Smok**

☐ 3 wydania – 84 000 zł

☐ 6 wydań – 159 000 zł

☐ 12 wydań – 300 000 zł

Nr 2

Zamawiam prenumeratę
miesięcznika



**Złoty
Smok**

☐ 3 wydania – 84 000 zł

☐ 6 wydań – 159 000 zł

☐ 12 wydań – 300 000 zł



Zanim jednak do tego dojdzie, trzeba jeszcze pokonać niezliczone przeszkody. A my, czytelnicy, dowiemy się, że już w Roku Tysięcznym demony latały do Paryża, by zasza-
leć w tamtejszych kabaretach, a nadużycie tam drinków i panienek mogło nawet dla demona mieć oplakane skutki. Dowiemy się, że demony, regularnie łapane przez chytrych śmiertelników w butelki, nauczyły się zawsze nosić pierścienie z diamentami. Dowiemy się także, do jakich celów mściwe krasnoludy używają smoczego gówna i do jakiego stopnia kłopotliwe w użyciu są siedmiomilowe buty dla kogoś, kto chciałby pokonać dystans dwóch mil. Dowiemy się, o czym marzy Święty Mikołaj, dawca prezentów, mieszkający na Biegunie Północnym i zupełnie pozbawiony damskiego towarzystwa:

– A teraz – powiedział Święty Mikołaj – zanim odejdiesz, pozwól, bym dał ci coś w prezencie.

– Co? – spytała Ylith. – Co chcesz mi sprezentować?

– To! – powiedział Święty, mocując się z dolnymi partiami garderoby.

– Serdeczne dzięki – Ylith odepchnęła go bez trudu – ale akurat dzisiaj nie mam ochoty na taki prezent. Zachowaj go dla innej, szczęśliwszej niewiasty.

– Ale tutaj nikt nigdy nie przychodzi! – wrzasnął Mikołaj. – Nikt! Mam tu wyłącznie skrzaty i renifery!

– Przykro mi. Ale nic z tego”.

Dowiemy się również, że bardzo niebezpiecznie jest zostawić kochankę – czarownicę sam na sam z pięknym i dobrym Aniołem, a także tego, jak może narozrabiać skłonica z trupich fragmentów Drzemiąca Królowna, zwłaszcza jeśli ma przyszyte zgrabne nóżki tancerki i rękę, która należała niegdyś do złodzieja kieszonkowego. A także tego, jak groźne połączenie stanowi tchórzliwy i głupi Książę z Bajki i miecz Excalibur, zaczarowany, ale cierpiący na manię prześladowczą. Tego, że na Szklaną Górę najlepiej wjechać wierzchem na kozle, choć prestiż i duma rycerska nieco na tym cierpią. I wreszcie, dowiemy się, jak wygląda doroczny, połączony z rozdaniem Demonicznych „Nebul” bankiet, na którym prominenci Zła i Dobra zachowują się w sposób podejrzanie bliski zwyczajom panującym na Konwentach SF:

„... Natenczas wstał Asmodeusz. Był otyły, a jego biała skóra miała lekki odcień zieleni. Dolna warga sterczała mu tak daleko, że bez trudu dałoby się ustawić na niej sosjętkę.

– Witajcie, przyjaciele – przemówił. – Nie mylę się sądząc, że jesteście świadomi, jaki cel przyświeca naszemu dzisiejszemu spotkaniu?

– A jakże! – krzyknęło jakieś paskudne widmo z boku stołu. – Urznąć się!

– To też, jak najbardziej – przytaknął Asmodeusz. – Ale dziś, drodzy przyjaciele, urzniemy się w szczególnej intencji...”

Książka, jak należało oczekiwać, napisana jest zgrabnie, lekko, dowcipnie, łatwo i przyjemnie. Wiadomo, She-

ckley ma nietuzinkowe poczucie humoru, większość jego opowiadań – a zdecydowanie preferuje on formę krótką – skrzy się od błyskotliwego dowcipu. Temat „demoniczny” zawsze bawił Sheckleya – pamiętam jego nowelkę, traktującą o wyrodnym potomku czarownika i wiedźmy, który ku rozpaczy i zgrozie rodziców postanowił zostać... buchalterem. Pamiętam krótkie opowiadanie „Bitwa”, w którym Bóg i Szatan fundują sobie tegi Armageddon, przy czym w szeregach obu armii walczą wyłącznie... roboty, bo ani czartom, ani cherubinom wojować się nie chce.

Również w utworach Rogera Zelaznego, nawet tych „surowych i mrocznych”, dowcip przebija przez warstwę „powagi”. Nie stronił też bynajmniej pan Roger i od rzeczy całą gębą humorystycznych, jak „Unicorn Variations”, „Valpurgisnacht” czy „The George Business”. W tym ostatnim opowiadaniu srogi smok i dobry rycerz Jerzy, zamiast się bić, zawiązują spółkę – coś w rodzaju „George & Dragon Joint Ventures Co Ltd”. Smok oto pojawia się w jakiejś okolicy, rozrabia i straszy, a wtedy zjawia się Jerzy i za odpowiednią opłatą „zabija” smoka w sfingowanej walce. Po czym wspólnicy dzielą się dywidendą i ruszają dalej... Prawda, że stąd tylko krok do Drzemiącej Królowny i głupawego Księcia z Bajki?

Tym dziwniejsze jest, że „Bring Me the Head of Prince Charming” w sumie leciutko rozczarowuje. Kto wie, może dwa takie nazwiska na okładce zanadto wyostają apetyt, każą oczekiwać czegoś iście niebywałego? A tymczasem książka, choć zgrabnie napisana i ciesząca serce „wojownika lektury”, nie jest, nie bójmy się tego powiedzieć, arcydziełem ani perłą nowatorstwa. Jeżeli chodzi o dobry ubaw – taki znany z reklamy w MTV „pure, mindless, undiluted fun” – „Przyniesie mi głowę...” w tyle pozostaje za „Światem Dysku” Pratchetta czy za cyklami o Kedrigerie i Conhoonie Johna Morressy’ego. Nie znajduje się też w książce specjalnie wielu fajerwerków stylu i wysublimowanego arcyzmu, których nie brak przecież w dziełach „samodzielnego” Sheckleya i Zelaznego.

Dlaczego więc obaj panowie postanowili pisać wspólnie? Może wpadli na identyczne pomysły przy przyjacielskiej pogawędce i szklaneczce Jacka Danielsa „on the rocks” i nie mogli zdecydować, komu ma przypaść realizacja? Czy może Robert Sheckley zażęknął do prestiżowej nagrody, a Roger Zelazny uznał, że indywidualnych to on ma dość i jedną może się podzielić? Nie wiem, jak to było. Wiem natomiast, że pomysł współpracy spodobał się obu autorom – wieść niesie, że spółka Roger & Robert machnęła już następną podobnie skonstruowaną historię – tym razem biorąc na warsztat legendę o Fauscie i Mefistofelesie, pod tytułem „If at Faust You don’t Succeed”.

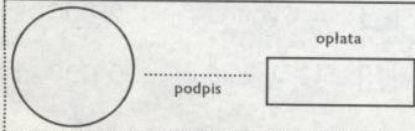
Cóż, przeczytamy, zobaczymy. A przeczytamy z pewnością. Bo Zelaznego i Sheckleya zawsze warto przeczytać. Nieważne, oddzielnie czy w tandemie. Warto.

Andrzej Sapkowski

Odcinek dla poczty

zł
słownie
.....
Wpłacający
.....
Adres

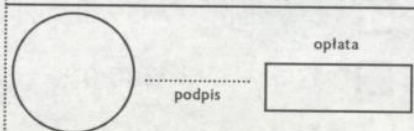
LOGO plus, Wydawnictwo "SZCZERBIEC"
00-564 Warszawa, ul. Koszykowa 10/11
Bank: PKO BP XV Oddział w Warszawie
nr 1658-203049-136



Odcinek dla posiadacza rachunku

zł
słownie
.....
Wpłacający
.....
Adres

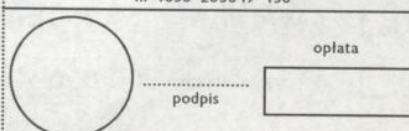
LOGO plus, Wydawnictwo "SZCZERBIEC"
00-564 Warszawa, ul. Koszykowa 10/11
Bank: PKO BP XV Oddział w Warszawie
nr 1658-203049-136



Odcinek dla wpłacającego

zł
słownie
.....
Wpłacający
.....
Adres

LOGO plus, Wydawnictwo "SZCZERBIEC"
00-564 Warszawa, ul. Koszykowa 10/11
Bank: PKO BP XV Oddział w Warszawie
nr 1658-203049-136





Gdybym Pisał Fantasy...

EX-LIDER „MARILLION” FISH
specjalnie dla redakcji „Złotego Smoka”

PIOTR GOCIEK: *Może będzie to dla Ciebie zaskoczenie, ale chciałbym prosić Cię o kilka słów dla pisma zajmującego się literaturą fantasy. Ale w końcu nie ma się czemu dziwić, bo przecież nazwa „Marillion” powstała po odjęciu pierwszej sylaby tytułu książki J. R. R. Tolkiena „Silmarillion”.*

FISH: Zdziwił się, ale nigdy nie czytałem „Silmarillionu”. Nie miałem wpływu na nazwę zespołu. Wybrali ją pozostali członkowie zespołu, a ja byłem za bardzo leniwy, żeby walczyć o jej zmianę. Było tak: siedzieliśmy w pokoju i zastanawiali, nad tym, jak nazwać grupę. Na stole leżała książka „Silmarillion” i ktoś zaproponował, żeby wykorzystać ten tytuł, bo dobrze brzmi. Oczywiście, kiedy byłem mały, czytałem „Władcę pierścieni”. To piękna książka. Czasem do niej wracam. Jeśli liczyłeś na to, że będę miał na temat Tolkiena coś wyjątkowego do powiedzenia, to muszę Cię rozczarować. Ale czasem czytuję fantasy. Również typową science fiction. Fascynuje mnie Philip K. Dick. Jedną z jego książek czytałem nawet ostatniej nocy w autobusie (Fish i cała jego ekipa podróżują po Europie specjalnie przygotowanymi autobusami mieszkalnymi – przyp. P. G.). Zacztywałem się zresztą fantastyką na długo przedtem, nim zacząłem pisać własne teksty. W „Marillion” byli natomiast prawdziwi fanatycy fantasy: Steve Rothery i Mark Kelly.

PG: *Tolkien to klasyk fantasy. Jakie książki innych twórców czytasz?*

FISH: *Na przykład Stephena Donaldsona. To jeden z najlepszych pisarzy, jakich znam.*

PG: *Chodzi Ci o „Kroniki Thomasa Conwenanta Niedowiarka”?*

FISH: Dokładnie. Wspaniały cykl, wspaniałe powieści. A tak z innego podwórka – wielkie wrażenie zrobił na mnie „Neuromancer” Williama Gibsona. Cudowny! Staram się też mieć rozeznanie w powieściach realistycznych. W końcu zdecydowana większość moich tekstów jest bardzo mocno osadzona w rzeczywistości. Kiedyś wielkie wrażenie zrobiła na mnie „Wiwat, aspidistra!” Orwella.

PG: *Wracając na chwilę do Tolkiena – czy to prawda, że w Wielkiej Brytanii traktuje się jego książki bardzo serio, upatrując w nich próby stworzenia współczesnego mitu? Mitu dla Anglii?*

FISH: Rzeczywiście tak jest. Ludzie czytają Tolkiena nie dlatego, że to jeszcze jeden autor dobrze napisanych książek fantastycznych. Szukają u niego – to zaskakujące – wskazówek moralnych. Szukają siebie.

PG: *Ale czytelnicy czy widzowie szukają też światów fantazji, tajemnicy. Kiedyś wspaniałe zaspokajały te potrzeby koncerty „Genesis”, jeszcze z Peterem Gabrielem. Co sądzisz o koncertach rockowych, jako o swojego rodzaju misteriach, teatrze, wycieczkach w inne światy?*

FISH: Myślę, że część atmosfery moich koncertów jest budowana dzięki wykorzystaniu elementów, o których mówił. Jedna czwarta atmosfery (śmiech)! Nigdy nie będzie ich więcej. Nie można pozwolić, żeby oprawa, opakowanie, przesłoniły przekazywane treści. Na przykład w koncertach „Pink Floyd” jest za dużo gadżetów. Ludzie stoją przez cały koncert z rozdziawionymi ustami, ale zapominają zadać sobie pytanie: „o co tu naprawdę chodzi?”. Może urażę niektórych czytelników Twojego pisma, ale w większości książek fantasy da się zauważyć podobne zjawisko. Za dużo gadżetów i teatru nie robi dobrze ani książkom, ani koncertom rockowym. Śpiewam o tym w jednej z piosenek.

PG: *Może Cię to rozbawi, ale Czytelnicy chyba by mi nie wybaczyli, gdybym nie zapytał Cię o role-playing games. Miałeś kiedyś z nimi styczność?*

FISH: Zjawisko jest mi znane, ale nigdy nie grałem. Zawsze uważałem, że książki lub filmy są ciekawsze. Przeglądanie „Spisu potworów i demonów” nigdy mnie jakoś nie bawiło. Wolę spędzić kilka godzin z Thomasem Conwenantem. Choć myślę, że gdyby RPG istniały wtedy, kiedy czytałem Tolkiena, kiedy miałem szesnaście, siedemnaście lat, to pewnie byłbym ich sympatykiem.

PG: *A który z autorów z tego właśnie, młodzieńczego okresu wywarł na Tobie największe wrażenie?*

FISH: *Na przykład J. G. Ballard. Uwielbiam jego „Wyspę”. Klimat obcości, osamotnienia, jaki tam został wykreowany, bardzo mnie poruszył. W czasach późniejszych... Była taka książka opowiadająca jedną z legend z punktu widzenia potwora. Nie pamiętam tytułu.*

PG: „Grendel”?

FISH: Tak, właśnie „Grendel”. To była powieść fantastyczna, ale jednocześnie zawierała dużo prawdy psychologicznej. Gdybym kiedykolwiek chciał pisać fantasy, to chciałbym zrobić właśnie coś takiego. Bardzo lubię też mity celtyckie i greckie. Co do reszty – nie jestem specjalistą od „sword and sorcery”. A jeśli chodzi o gry fabularne... Hm, zapytaj o to muzyków, z którymi gram.

PG: *Dziękuję za rozmowę i do zobaczenia za rok.*

(Wiosną przyszłego roku ukazać ma się nowa płyta Fisha, promowana później kolejną trasą koncertową – przyp. PG.)

PS. – Oczywiście zapytałem muzyków Fisha o RPG.
Gitarzysta gra w AD&D.

Piotr Gociek





Fish (były lider grupy MARILLION) rozkoszuje się wykonaną specjalnie dla niego koszulką "Złotego Smoka".

POLCON '94

22-25 września, Lublin.

Konwent miłośników fantastyki
zamienił się w istne
SMOKOWISKO!



Twórca Wiedźmina, Andrzej Sapkowski (krótkie włosy) w przyjacielskim uścisku redaktora literackiego "Złotego Smoka", Piotra Goćka (długie włosy). Nie udało się ustalić, dlaczego obaj uśmiechają się szelmowsko.

Redaktor naczelny miesięcznika "Magia i Miecz", Darosław J. Toruń długo i z zachwytem wpatrywał się w widniejące na koszulce smocze logo...



"Czyż nie wyglądamy wspaniale!?" zakrzyknęli zgodnym chórem. Od lewej: prof. Antoni Smuszkiewicz, krytyk i teoretyk fantastyki-Rafał A. Ziemkiewicz, najlepszego fantastę wśród polityków i polityk wśród fantastów (ex-redaktor naczelny magazynu FENIX), oraz Maciej Parowski, redaktor naczelny miesięcznika "Nowa Fantastyka".



Janusz Bogucki, autor nominowanego do Nagrody im. Janusza A. Zajdla opowiadania "Turniej, czyli nie ma to jak magia" usiłuje udawać smoka.