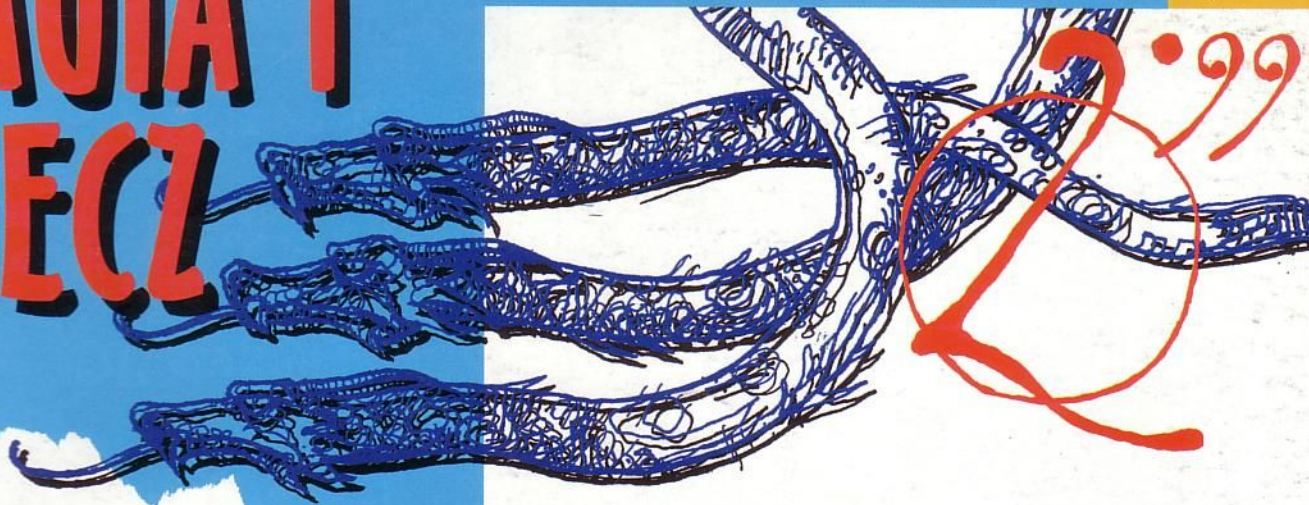


MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

6,50 zł

MAGIA i MIECZ

INDEKS: 322954



ŚWIAT MROKU
ZEW CTHULHU
DZIKIE POLA
WARHAMMER
KRYSTAŁY CZASU

ISSN 1230-91097



9 771230 910971

Foto: © Znamien Zdobych

WARNI

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI
PRZEWODNIK
PO BARSAWII

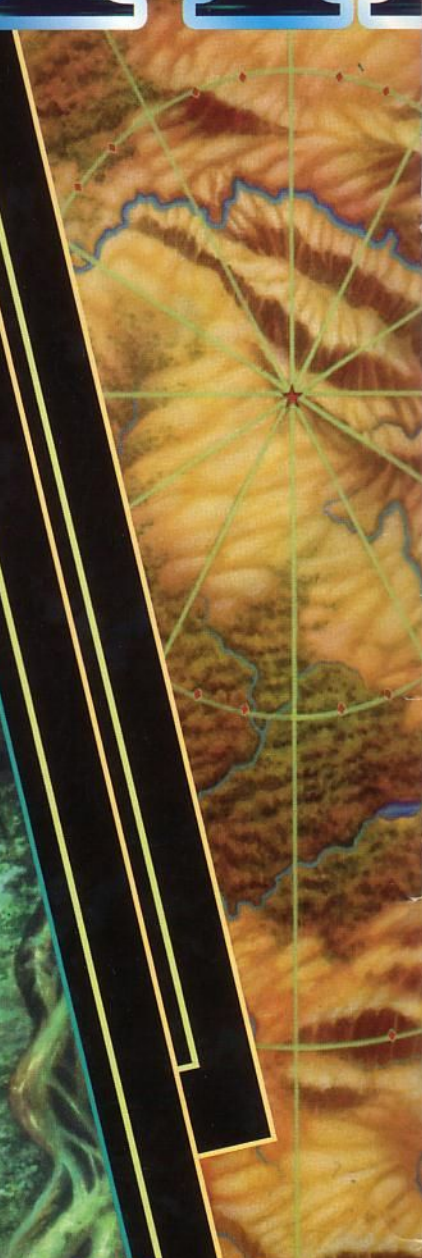


FLORANCIUS

animap
S. G.

FASA
CORPORATION

RAGGOK



DAWN™



Wszystko,
co chciałbyś wiedzieć
o Barsawii,
ale boisz się zapytać



Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Dariusz J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)
darek@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Rafał Nowocien (redaktor naczelny)
yossa@mag.com.pl
Artur Szejter (sekretarz redakcji)
artur@mag.com.pl
Maciek Kocuj (Almanach, Kraina Goblinów)
maciek@mag.com.pl
Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz (Zew Cthulhu)
grabarz@rpg.pl

Andrzej Miszkurka (Earthdawn)

kurz@mag.com.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (Warhammer)

mag@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności)

mag@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

Dział promocji i reklamy:

Hubert Sawicki

Dyrektor handlowy:

Dariusz Skrzypczak
(ponu@mag.com.pl)

Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:

Hubert Czajkowski, Tomek Laisar Fruń

Korekta:

Maciej Wyrzykowski

Stale współpracują:

Tomasz Andruszkiewicz, Grzegorz Bogusz,
Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,
Łukasz M. Pogoda

Skład i łamanie własne

Druk:

Elanders Polska – Biuro Handlowe

ul. Szpitalna 6, 00-031 Warszawa

tel. 625-18-00, fax. 627-76-65

Adres redakcji:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85

e-mail: mag@mag.com.pl

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

Ilustracja na okładce:

© Zenon Zyburtowicz
© 1998 ZODIAK Jerzy Hoffman Film Production
Wszystkie prawa zastrzeżone.



2 (62) / 99

Witajcie!

Tegoroczna zima jest wyjątkowo młda i brzydka (ani mrozu [nikt mi nie wmówi, że -4 stopnie to jest mróz!], ani śniegu, tylko jakaś chlapa... brrr...), ale mam nadzieję, że nie psuje Wam to zbyt humorów. Nam na pewno nie, jako że tej zimy śnieg nam do szczęścia niepotrzebny – wszyscy członkowie redakcji z niecierpliwością czekają na premierę filmu „Ogniem i mieczem”, którą ujrzymy w kinach dosłownie w dniach (a może już tam jest?). Szlachetki nastrój udzielił nam się tak bardzo, że wpłynęło to nawet na zawartość bieżącego numeru – na artykuły do „Dzikich Pól” poświęciliśmy o wiele więcej miejsca niż zazwyczaj. Numer lutowy nie pretenduje jednak do miana „tematycznego” – są w nim artykuły także do innych systemów. Ale skoro już przy tym jesteśmy, to co sądzicie o numerach tematycznych? Czy powinny być poświęcone jednemu systemowi lub wiodącemu tematowi? A może lepiej jest publikować „wszystko po trochu”? Chcielibyśmy poznać waszą opinię na ten temat (swoje zdanie zaznaczcie w ankiecie).

Kilka wiadomości z ostatniej chwili dla miłośników „Dzikich Pól”: w niedługim czasie opublikujemy nowy dodatek do systemu, zatytułowany „Ogniem i mieczem”. Znow odetchniemy chłodnym powietrzem stepów i popędzimy na czele Kozaków/Panów Braci w dal... Już dziś zaopatrzyć się w Trylogię Sienkiewicza (czy są jeszcze tacy, którzy nie czytali Mistrza?!).

Poza tym szykujemy dużą „dzikopolową” niespodziankę na koniec bieżącego półroczca, ale na razie o tym sza!

Hubert Czajkowski

Ps. Przepraszamy za brak w bieżącym numerze działu Kryształów Czasu – ukaże się za miesiąc.

MENU

Szef kuchni poleca

- Złodzieju nie daj się złapać
- King Size
- Jeśliś Bóg - bij się ze mną!

ALMANACH	20
PRZYGODA	27
OPOWIADANIE	36

Przystawki

- Recenzje
- Wieści
- Listy
- Puszka Pandory
- Okiem zewnętrznym
- 13, XIII, trzynastcie, czyli ...
- Kraina Goblinów
- Odgłosy z kuźni

PANORAMA	4, 8, 78
PANORAMA	9
PANORAMA	10
ALMANACH	13
PANORAMA	14
ALMANACH	16
KRAINA GOBLINÓW	68
ZAPOWIEDZI	70

Dania główne

...dla MG

- Kilka słów o ...
- Delta Green
- Delta Green z lotu ptaka
- Choroby psychiczne
- Więzienie nocy (II)

ALMANACH	24
ZEW CTHULHU	32
ZEW CTHULHU	34
WARHAMMER	58
ŚWIAT MROKU/KULT	62

...dla Gracza

- Kącik udanej biesiady (III)
- Rzeczpospolita babska
- Gdzie diabeł nie może...
- Czym się różni ...
- Krzyżówka staropolska

ALMANACH	17
DZIKIE POLA	47
DZIKIE POLA	50
WARHAMMER	56
WARHAMMER	76

PANORAMA

TAŚMA

Witam wszystkich serdecznie w kolejnej Taśmie.



8 lutego przewidziana jest światowa premiera (jednocześnie w Paryżu, Kijowie i Warszawie) **Ogniem i mieczem** – trzeciej części zekranizowanej od tytułu eposu Sienkiewicza (premiery na łózkach polowych, tzw. „stadionowa”, odbyła się 10 stycznia); poprzednie części, tj. *Pan Wołodyjowski* i *Potop*, sale kinowe ujrzały kolejno w latach 1968 i 1974 (co ciekawe, a o czym nie każdy pamięta, *Potop* był nominowany do Oscara). Jak z prostego rachunku wynika, na kolejne (a właściwie pierwsze) przygody Michała Wołodyjowskiego i Zagłoby musieliśmy cierpliwie czekać dwadzieścia pięć lat. Przez ten czas zmieniło się prawie wszystko – od aktorów począwszy (Daniel Olbrychski jest tu pewnym wyjątkiem – jak pamiętamy, grał w *Panu Wołodyjowskim* syna Tuhaj-Beja, a teraz wystąpił w roli swego filmowego ojca), poprzez ustrój, a na cenzurze uważającej *Ogniem i mieczem* za utwór wybitnie antyproletaryacki i antyradziecki, skończywszy. Jeden fakt pozostał jednak przez ten czas niezmienny, a był nim upór reżysera, Jerzego Hoffmana, który nie ustawał w dążeniach zmierzających do realizacji filmu (ponoć gotowy

scenariusz oczekiwał na lepsze czasy aż jedenaście lat).

Wedle słów samego reżysera, film ma być XVII wieczną opowieścią o miłości, swoistym polsko-ukraińskim *Przemięto z wiatrem* (Sienkiewicz w niemej złości ryje trumnę pazurami), gdzie losy ludzkie targane nienawiścią, miłością i żądzą władzy, mają być przedstawione na tle tragedii wojny domowej. Dla przypomnienia nadmienię, że akcja rozgrywa się w czasie powstania Chmielnickiego, w roku pańskim 1648, kiedy to niepokonana dotychczas Rzeczpospolita dostaje łupnia od kozacko-tatarskiego osiłka. Wówczas to Żółte Wody, Korsuń i hańba piławiecka uzmysłowiły ówczesnym wrogom rozkład sił polskich, sprowokowały Szwedów do inwazji, a w konsekwencji doprowadziły do upadku I Rzeczypospolitej.

W politycznym kontekście realiów filmu (problem stosunków polsko-ukraińskich, do tej pory silnie rzutujących na treść obrazu) tkwi zresztą największe zagrożenie dla obrazu Hoffmana, który, obawiam się, nakręcił pod presją polityczną film składający się ze zlepków złagodzonych realiów sienkiewiczowskich (w rzeczy samej Sienkiewicz filoukraińcem nie był), których obecność będzie tylko niewyraźnym tłem dla historii miłosnej. A szkoda, bo sienkiewiczowska wizja historii – mimo że okrutna i, delikatnie mówiąc, nie do końca obiektywna – jest jednak bardzo ciekawa i malownicza.

A teraz to, co grających w *Dziwie Pola* zainteresuje najbardziej – film, mimo że złagodzony politycznie, jest prawdziwą skarbnicą informacji na temat sarmackiej rzeczywistości, zwyczajów, zachowań, przesądów i obyczajowości, aż pchających się do wykorzystania w Biesiadzie.

A teraz to, co zainteresuje Was jeszcze bardziej – w łódzkim Muzeum Kinematografii (pl. Zwycięstwa 1) otworzona została wystawa **Ogniem i mieczem. Scenografia – kostiumy – militaria**, gdzie osobiście można zapoznać

się z... patrz tytuł wystawy. Wystawa jest czynna do 30 VI 1999.

W filmie występują: Izabella Scorupco (Helena), Michał Żebrowski (Skrzetuski), Aleksander Domagarow (Bohun), Zbigniew Zamachowski (Michał Wołodyjowski) i inni. Reżyseria: Jerzy Hoffman.

AKTUALNOŚCI

Joe Black – Historia granego przez Anthony Hopkinsa potentata, którego spokojny żywot zostaje narażony na komplikacje spowodowane niespodziewanym wtargnięciem w jego życie tytułowego bohatera (Brad Pitt), który jest nikim innym, jak personifikacją śmierci, w dodatku znużoną i zakochaną w jego córce. Reż. Martin Brest.

Blade – wieczny łowca – kolejna adaptacja komiksu. Tytułowy Blade – pół człowiek, pół wampir (hybryda powstała na skutek ukąszenia przez wampira jego ciężarnej matki) to bezwzględny wojownik walczący z podziemnym państwem krwiopijców. Wyk. Wesley Snipes i Stephen Dorff; reż. George Miller.

Totalna magia – Sandra Bullock i Nicole Kidman jako siostry w rolach urodziny i, jak podkreślają producenci, d o b r y c h wiedźm, którym życie komplikuje kłątwa rzucona 200 lat temu na każdego, kto się w którejs z nich zakocha.

Halloween 20 lat później – na ekrany kin powracają w końcu bohaterowie jednego z najgłośniejszych horrorów (nakręconego przez Johna Carpentera w 1978 r.). Po kilku wcześniej nakręconych kontynuacjach-tandetach, ten film ma być warty pójścia do kina. Wyk. Jamie Lee Curtis, Michelle Williams; reż. Steve Miner.

Babe świnka w mieście – kontynuacja rewelacyjnej *Babe – świnki z klasą*. Babe wyrusza ze swą panią i przyjaciółmi z zagrody do wielkiego miasta, by występując na ogólnokrajowych targach jako dziwaczna świnka o osobowości psa pasterskiego zdobyć pieniądze na ratowanie zagrożonej bankructwem farmy. Wyk. James Cromwell; reż. George Miller.

Maciek Wyrzykowski

PANORAMA

BALDUR'S GATE

Na tę grę czekają wszyscy zagorzali fani komputerowych RPG.



Interplay zafundował nam nie lada gratkę w postaci przeniesienia na ekranie komputerów jednego z najbogatszych i najlepiej opracowanych światów spod znaku AD&D – **Forgotten Realms**. Zapomniane Królestwa to „flagowy” i najdoskonalszy twór magików z TSR. Żaden inny świat *fantasy* nie jest tak szczegółowo i dokładnie opisany jak ten. Waterdeep, Wielkie Wrzosowiska, Calimport czy Memnon to miejsca dobrze znane miłośnikom AD&D. Na popularność Forgotten Realms już kilka lat temu zwrócili uwagę producenci gier komputerowych. Różne jednak były efekty ich starań: od całkiem niezłej serii **Eye of the Beholder** po ostatnią fatalną „pomyłkę” Interplay, zatytułowaną **Descent to Undermountain**.

Jednak wszystko idzie naprzód, gry mają coraz lepszą grafikę i dźwięk.

Zmiany te nie ominęły też traktowanego przez kilka lat po macoszemu gatunku RPG. Oto mamy zwiastun nowej ery dla wszystkich miłośników komputerowych gier *fantasy*: **Baldur's Gate** – program zapowiadany od ponad roku, który ma wstrząsnąć rynkiem gier.

Gra zajmuje 5 płyt – to pierwszy komputerowy *roleplay* o takiej objętości. Tak jest, pięć wypełnionych po brzegi kompaktów, zawierających GRĘ (!), a nie filmy czy inny interaktywny chłam...



Oś fabuły kręci się wokół konfliktu między tytułowym miastem Baldur's Gate a królestwem Amn. Oczywiście fabuła nie jest liniowa, gracz ma pełną swobodę działania. W drodze do celu możemy wykonać niemal sto zadań – często dosyć rozbudowanych. Interakcję bohaterów z otoczeniem opracowano na wysokim poziomie.

Świat Forgotten Realms tętni życiem, po ulicach miast krążą przechodnie, w górze latają ptaki, pada



deszcz itp. Od naszych decyzji i działań zależeć będzie rozwój pewnych wydarzeń i sytuacji, które mogą wpłynąć pozytywnie (lub wręcz przeciwnie) na dalszą rozgrywkę. Często echa naszych poczynań mogą być dla drużyny bardzo nieprzyjemne...

Ale najpierw musimy stworzyć drużynę. Na początku tworzymy jedną postać główną, czyli siebie. Wybór możliwości jest standardowy – elf, krasnolud, człowiek itd. Wszystko według zasad AD&D, więc każdygracz zaznajomiony z tym systemem nie powinien mieć problemu z wykreowaniem swojego „macho”.

Inni bohaterowie dołączają do nas podczas rozgrywki. Drużyna może składać się z maksymalnie sześciu postaci. Co najciekawsze, pełną kontrolę mamy tylko nad postacią, którą stworzyliśmy na początku rozgrywki. Nad pozostałymi nie posiadamy pełnej władzy. Często występują animozje i zgrzyty, jeżeli członkowie grupy nie pasują (charakterami) do siebie. Może to zakończyć się odejściem jednego towarzysza, wymianą ciosów lub inwektyw.

Baldur's Gate, nie jest grą prostą. Chyba każdy z nas zna koszmar grania 1-poziomowcem w AD&D. W trakcie starcia należy bardzo uważać, gdyż zagrożeniem jest nawet

pojedynczy wilk – od razu polecam zaopatrzenie drużyny w broń miotaną. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym; na dole ekranu widać ile wyrzuciliśmy na wirtualnej K20. Na ogół pudłujemy, przynajmniej na pierwszych poziomach... Ale przynajmniej stwarza to fantastyczny klimat rodem z AD&D.

Czas wspomnieć o grafice i muzyce. No, muszę przyznać, że oprawa graficzna jest fenomenalna – 65000 kolorów robi swoje. Muzyka jest równie fantastyczna. No, i wreszcie, w przeciwieństwie do np. Diabła, zakładając rogaty helm czy wyposażając naszą postać w topór, naprawdę widzimy na ekranie, że ten sprzęt znajduje się na grzbiecie naszego bohatera...

Wymagania sprzętowe nie są zbyt wygórowane, wystarczy P166, bardziej przydatna jest jak największa ilość pamięci RAM (osobiście polecam 64Mb), gdyż czas ładowania może przyprawić



o ból głowy. Wymagana jest też minimum 2-megabajtowa karta graficzna.

Dystrybutorem w Polsce jest CD Projekt, który podjął się tytanowego zadania spolszczenia CAŁEJ GRY.

Kroi sie wielki hit. Zapraszam do świata Drizzta Do'Urdena, Maga Elminstera, Jandera Sunstara, wspaniałych królestw i niesamowitych przygód!!!

Piotr „CamAge” Czystość



Podziękowania dla:
YuYo, Michael.J, Indy (for tech support)

PIERWSZY DODATEK
W PIERWSZEJ POŁOWIE
TEGO ROKU

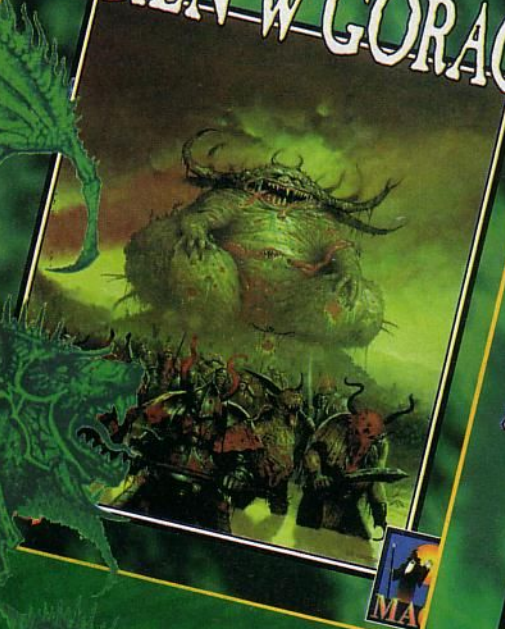
KRYSTAŁY CZASU
ŚWIAT
ALMOHADOW



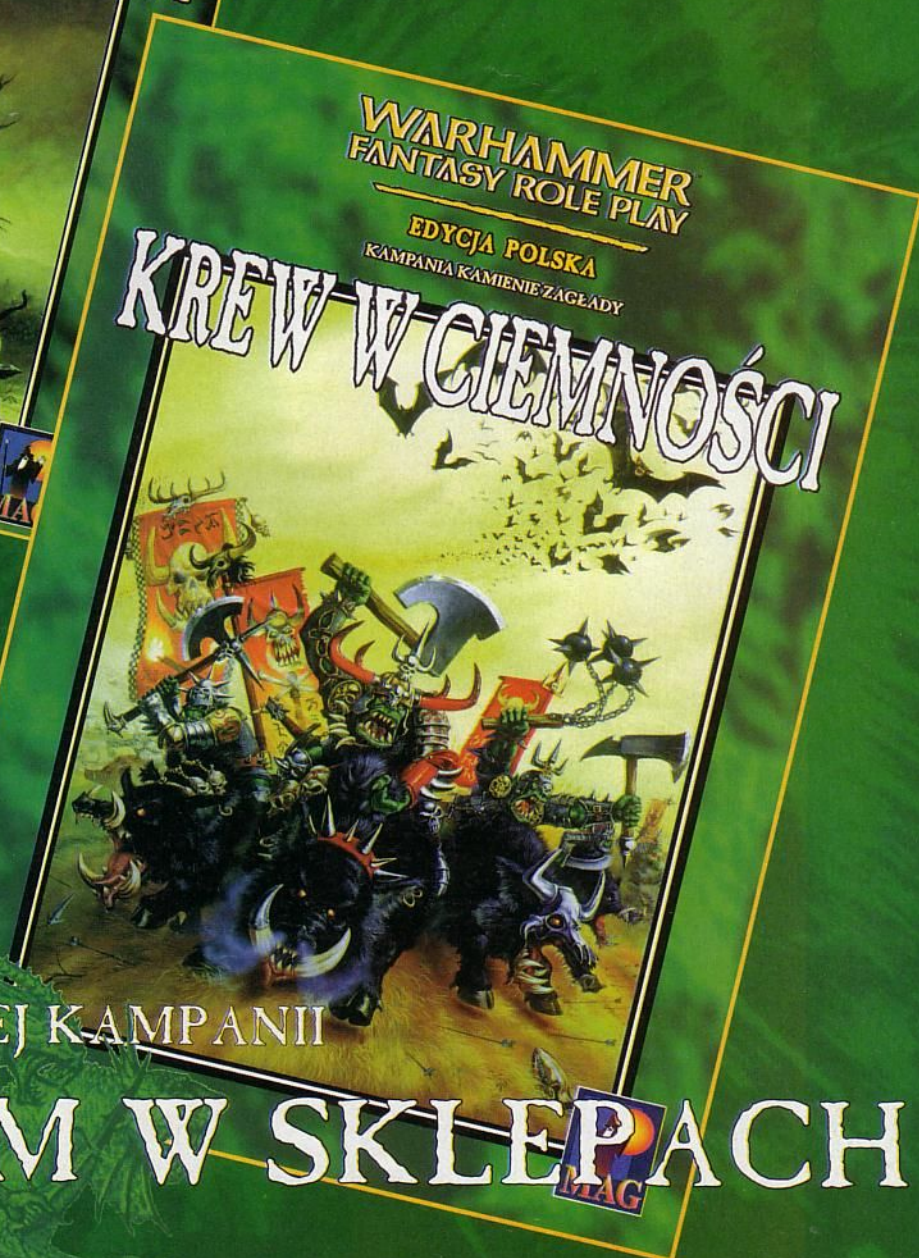
WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

NAJBARDZIEJ ROZBUDOWANY SYSTEM RPG
NA POLSKIM RYNKU

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY
EDYCJA POLSKA
KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁĘDY
OGIEŃ W GÓRACH



WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY
EDYCJA POLSKA
KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁĘDY
KREW W CIEMNOŚCI



DRUGI TOM NOWEJ KAMPANII

W LUTYM W SKLEPACH

PANORAMA

WIEDZA TAJEMNA



Miesięcznik WIEDZA TAJEMNA pojawił się po raz pierwszy na naszym rynku w październiku 98. Jednak fakt ten umknął mi w gąszczu czasopism zalegających kioski. Na nowy tytuł zwróciłem uwagę dopiero w tym miesiącu. Wysuplałem z kieszeni 444 grosze i niezwłocznie przystąpiłem do lektury. Na wszelki wypadek nie spodziewałem się zbyt wiele. Dlaczego? No cóż, jest zwykle duża szansa, że magazyn poświęcony astrologii, mistyce, parapsychologii, magii i medycynie naturalnej powstaje z inicjatywy popapranych postrzeleńców, którzy na dodatek są mocno niekompetentni. Mój czarny scenariusz jednak się nie sprawdził. Wiedza Tajemna to pismo robione w sposób fachowy. Zawarte tu artykuły poruszają interesujące

kwestie i napisane są dobrym i ładnym językiem. Możemy przeczytać o tajemnicach kabały, o obrzędach Celtów i wierzeniach Prasłowian, dla zainteresowanych zamieszczono obszerny materiał na temat wampiryzmu i okultyzmu, interpretacje przepowiedni Nostradamusa (przy okazji utwierdziłem się w przekonaniu, że to same bzdury i wyssane z palca głupoty) i sex-horoskopy (zawsze skuteczne na podniesienie sprzedawalności). Lekkim niewypałem tego numeru jest wywiad z Maciejem Kuroniem – nie ma on najmniejszego związku z wiedzą tajemną i wygląda na wzięty z zupełnie innej gazety. Pismo jest formatu Magii i Miecza i liczy sobie 64 kolorowe strony.

Dolorez

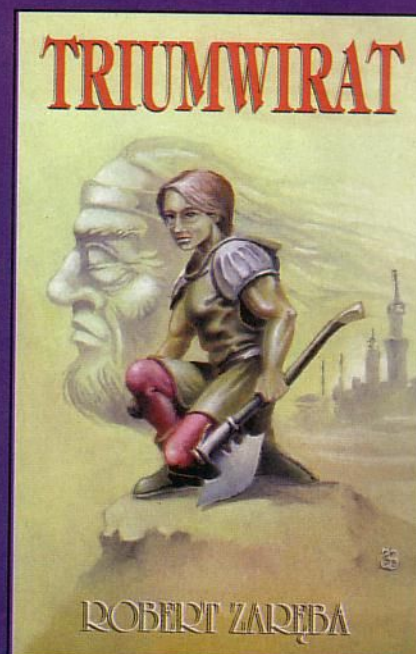
TRIUMWIRAT

Pod koniec zeszłego roku natrafiłem w jednej z warszawskich księgarni na powieść Roberta Zaręby pod tytułem „Triumwirat”. Wydawca napisał na okładce, że jest to humorystyczna powieść fantasy, którą trzeba przeczytać. Wziąłem sobie te słowa do serca i zabrałem się za lekturę. Głównym bohaterem książki jest wiejski parobek, który przez przypadek zostaje giermkim pewnego rycerza i podróżuje po świecie przeżywając różne niezwykle przygody. Bierze udział w bitwach, w wyprawach do innych światów, spotyka się ze smokami, trollami, dżinami, duchami, z zaklętymi w żaby księżniczkami, a nawet z samą śmiercią, z którą ucina sobie kilka zabawnych pogawędek. Brak tu oryginalnych pomysłów (któryż to już raz czytamy o smoku współpracującym z rycerzem) i nietypowych rozstrzygnięć (dobro zawsze zwycięża, a zło zostaje przykładnie ukarane). Całość ratuje humorystyczny aspekt powieści. Mamy tu do czynienia z dowcipem rubasznym i siarczy-

stym. Miejscami jest on trochę toporny, ale nie razi i nie przekracza granic dobrego smaku. To właśnie dzięki humorowi „Triumwirat” czyta się lekko i przyjemnie, a po lekturze człowiek nie żałuje wydanych pieniędzy.

Mam nieodparte wrażenie, że w powieści występują liczne nawiązania i odnośniki do gier fabularnych. Nie wiem czy autor miał wcześniej styczność z RPG, czy może wyszło mu to przypadkowo, ale jego bohaterowie zachowują się jak typowi, zblazowani gracze. Bardziej cenią sobie dobrą zabawę w karczmie, niż niebezpieczne wyprawy. Wolą dokażać z dziewczkami, niż uganiać się na sławę i skarbami. W walce z przeciwnikiem nie wahają się używać podstępnych metod i starają się nie ryzykować ponad miarę. Mają gotowe schematy postępowania w różnych sytuacjach i nic nie jest w stanie ich zaskoczyć. Typowi bohaterowie powieści fantasy zachowują się chyba inaczej, albo może tylko tak mi się zdaje...

(M.K.)



Robert Zaręba „Triumwirat”
Radom-Press 1998

Ilustrował Jerzy Bułakowski

Cena: 15,90zł

Witajcie w Wieściach!

Większość graczy rozpamiętuje jeszcze to, co działo się w zeszłym roku, my jednak wolimy skupiać się na przyszłości. Dlatego wleziemy na bocianie gniazdo i popatrzymy daleko przed siebie zastanawiając się co dobrego przyniesie nam roczek 1999.



Jak zwykle na początku roku mamy duży ruch w zestawieniach najlepiej sprzedających się gier fabularnych na świecie. Bez zmian ostała się tylko pierwsza trójka. Oto jak mniej więcej wygląda aktualny ranking:

1. AD&D
2. Wampir: Maskarada
3. Rifts
4. Shadowrun
5. Deadlands
6. Star Trek: TNG
7. Alternity
8. Wilkołak: Apokalipsa
9. Legend of the Five Rings
10. Star Wars

Tak jak przewidywaliśmy w poprzednich Wieściach, do pierwszej dziesiątki (aż na 6 miejsc!) wskoczył nowy Star Trek. Za sprawą nowej edycji poprawił swe notowania Shadowrun (poprzednio był na 7 miejscu). Zaskakująco kiepsko stoją akcje fabularnych Gwiezdných Wojen (spadek o 4 pozycje). Wszyscy jednak zdają sobie sprawę, że to jedynie chwilowe załamanie. Gdy tylko na ekrany kin wejdzie *Episode I – The Phantom Menace* (a jego premiera zbliża się coraz większymi krokami), sprzedawalność gry gwałtownie pójdzie w górę.



Teraz kilka słów na temat tego, co czeka nas w 1999 roku. Najciekawiej zapowiada się nowa gra fabularna firmy Alderac pod tytułem **Seventh Sea**. Wszystko ma się tu rozgrywać

w scenerii siedemnastowiecznej Europy. Czekają na nas barwne światy piratów, muszkietierów i rosyjskich ludzi-niedźwiedzi. Gracze będą mogli wyruszyć na poszukiwanie nowych lądów i zaginionych, starożytnych cywilizacji lub pograć się w zawiłościach dworskich intryg i misjach szpiegowskich. Świat gry jest dość mocno związany z realiami historycznymi, ale nie oznacza to, że nie istnieje w nim magia i potwory rodem z najkoszmarniejszych snów. Jak wszystko pójdzie dobrze, to podręcznik podstawowy do tej gry dostępny będzie już w marcu.



Innym wielkim przebojem może okazać się zapowiadana przez Corsair Publishing and Sovereign Press gra fabularna **Sovereign Stone**. Jej akcja ma toczyć się w nowym świecie fantasy wykreowanym przez Margaret Weis i Tracy Hickmana – twórców powieści i nowel rozgrywających się w słynnej krainie *Dragonlance*. Autorzy systemu (Don Perrin i Lester Smith) zapowiadają wprowadzenie takiej mechaniki, w której wielkość współczynników będzie decydować o tym, jakimi kostkami rzucamy w trakcie rozgrywki. W grze mają występować typowe dla fantasy rasy, jednak społeczeństwo elfów wzorowane jest na feudalnej Japonii, a krasnoludy prowadzą koczowniczy tryb życia, podobnie jak ludy zamieszkujące tereny starożytnej Mongolii. Interesujące mają być też zasady dotyczące magii. Rzucić czar nie będzie wcale łatwo, a poszczególne rodzaje magii będą związane z konkretnymi rasami. Zaklęcia mają mieć bezpośredni związek z żywiołami – orki władają wodą, krasnoludy ogniem, ludzie ziemią, a elfy powietrzem. Podręcznik podstawowy ma trafić na księgarskie półki dopiero latem, ale wcześniej mają być dostępne powieści i opowiadania, których akcja rozgrywa się w świecie Sovereign Stone.



Wygląda na to, że świat przypomni sobie o stworzonym przez Rogera Zelaznego cyklu o przygodach książąt Amberu. Wytwórcia Warner Bros. przystąpiła do produkcji opartego na tym pomysle filmu, a Nebula Games ma wkrótce wydać rozgrywką się w tym świecie grę karcianą (już kreowaną na przełomie roku 1999 w dziedzinie karcianek).



Miłośnicy **Wilkołaka: Apokalipsy** pewnie ucieszą się z pomysłu firmy ASC Games, która chce wydać pod koniec roku grę komputerową opartą na stworzonym przez White Wolfa erpegu. Ma to być nowoczesna przygodówka z elementami grafiki 3D. Zapowiada się bardzo ciekawie.



Bygone Bestiary to tytuł jednego z ostatnich dodatków do Świata Ciemności wydanego przez firmę White Wolf. Podręcznik ten zawiera nie mniej ni więcej, tylko opisy i współczynniki najróżniejszych potworów. Już widzę jak ortodoksyjni narratorzy się oburzają: „Co? Księga potworów do Świata Ciemności!? Przecież to nie AD&D, tylko system narracyjny!!!”. Nie trzeba się jednak tak gorączkować. Po pierwsze nie ma obowiązku korzystać z dodatku, a po drugie jest on całkiem przyzwoicie napisany i w doświadczonych rękach może stać się bardzo przydatny i ubarwić niejedną przygodę.



Padł *Avalon Hill*, jedna z największych na świecie firm zajmujących się grami (planszowymi, przygodowymi, fabularnymi itp.). Duża szkoda, bo właśnie mieli przygotowaną do wydania nową edycję RunQuesta, która zapowiadała się niezwykle ciekawie. Wraz z upadkiem *Avalon Hill* przestał ukazywać się wydawany przez nich *The General* – najstarszy magazyn hobbistyczny dla miłośników gier. Firma została wykupiona przez jeden z wielkich koncernów zabawkowych.

Trochę się dzisiaj na początek rozpiszę. Wybaczcie, ale to dlatego, że znów odezwała się moja zmora.

Ci z Was, którzy systematycznie czytają „Listy“, pamiętają może, jak w „MiM“ 11/98 przytaczałem fragmenty artykułu Doroty Narewskiej pt. „Niebezpieczne gry“ („Słowo“, VI.96r.). Inni może nawet pamiętają, jak niegdyś opisywałem nieuczciwe w stosunku do graczy zachowanie redakcji „Słowa“, gdy przyniosłem list polemiczny, który ich bronił przed napaściami pani Narewskiej. Z listu poszła do druku zaledwie jedna trzecia, miesiąc po samym artykule. Dwa dni po moim – okrojonym – liście w „Słowie“ pojawił się artykuł „Niebezpieczne gry, c.d.“ – tak samo oszczerczy, a na dodatek kończący się notą od redakcji: „*Na tym kończymy dyskusję w tej sprawie*“. Do dziś w moim archiwum leżą pełne wersje replik na oba artykuły ze „Słowa“. Swoiste *memento mori* dla etyki dziennikarskiej.

Przenieśmy się jednak do czasów obecnych. Za sprawą jednego z Czytelników, Piotra (któremu serdecznie dziękuję za nadesłane materiały, podobnie, jak Andrzejowi, Garetowi i Łukaszowi – dzięki Wam „Archiwum RPG“ nabiera barw!) w moje ręce trafił artykuł z mikołajkowego wydania „Naszego Dziennika“ – „Niekończąca się gra“. Zacząłem go przeglądać i po chwili uświadomiłem sobie, że to ten sam stek bzdur, z którym miałem do czynienia ponad dwa lata wcześniej. Te same śródtytuły, te same zdania, słowa i ten sam podpis na końcu artykułu. Pani Narewska, mieszając graczy z błotem, nie pofatygowała się nawet, żeby napisać coś nowego – ot, stary artykuł z nowym tytułem. Pardon – napisała, że następnego dnia są Mikołajki i rodzice nie powinni kupować gier fabularnych dzieciom.

Gdy tylko ukaże się ten numer „Magii i Miecza“, mam zamiar wysłać go do Redakcji „Naszego Dziennika“. Poniższe słowa są adresowane właśnie do Państwa.

Zastanawiam się, czy wiecie, że: po pierwsze, autorzy dają Wam do druku odgrzewane kawałki, a po drugie, że kawałki owe są tyle warte, co zepsuta ryba w upalny dzień. Ciekaw jestem również, czy osoby odpowiedzialne za pojawienie się tego artykułu opublikowały go z czystej niewiedzy, czy też z chęci znalezienia sensacji za wszelką cenę. Dowiedziałem się bowiem jakiś

czas temu, że niektórzy wydawcy wręcz wymagają od pracujących dla nich dziennikarzy, aby dostarczali im materiał koniecznie sensacyjny, niekoniecznie natomiast zgodny z prawdą. Znam nawet tytuły...

Przypuszczam, że podobnie, jak dwa lata temu, pani Narewska nie będzie skłonna nawiązać ze mną i przedstawicielami środowiska graczy uczciwej dyskusji. Jeżeli jednak w gronie Redakcji „Naszego Dziennika“ znajdzie się osoba odpowiedzialna i zainteresowana rzuceniem właściwego światła na całe zagadnienie, jestem do jej dyspozycji.

A teraz już pora oddać głos Wam, drodzy Czytelnicy.

„Od dłuższego czasu staram się zdobyć jakąkolwiek książkę mistrza Lovecrafta. Niestety bez skutku. Dlatego kieruję do Waszej redakcji prośbę o wydanie książek Lovecrafta lub chociaż o dystrybucję tych dzieł.“

Michał Wełna

Dzieła H.P. Lovecrafta i jego uczniów ukazały się w większości nakładem wydawnictwa S.R. w ciągu ostatnich paru lat i są jeszcze dostępne w niektórych księgarniach – trzeba tylko trochę poszukać. Jeszcze jakiś czas temu wydawnictwo MAG uczestniczyło w ich dystrybucji, to jednak należy już do przeszłości.

Następne sprawy.

„Czy wysyłając zamówienie na więcej niż jedną pozycję, trzeba dopłacić 5 zł za każdą, czy tylko 5 zł za całość?“

Druga sprawa: co znajduje się w <Księża Ioda>?“

Tomasz Kania

Pięć złotych to koszt jednorazowego wysłania produktów wydawnictwa – za całość zawartości przesyłki. „Księga Ioda“ to zbiór opowiadań.

„W ankiecie podaliście, że najpopularniejszym systemem w Polsce jest Warhammer. Dlaczego więc w kilku ostatnich numerach MiM-a tak mało jest o tym kultowym systemie? To po pierwsze.“

Po drugie: Dlaczego nie ma w „Magii i Mieczu“ rubryki poświęconej wątpliwościom graczy co do RPG i waszym odpowiedziom?“

Po trzecie (kierowane do antyszpiczastouchych): ODCZEPICIE SIĘ OD ELFÓW! Siedzą one sobie w

lasach nikomu nie wadząc. A jak przychodzi takie brodate, grube, brudne i brzydkie i narusza ich prywatność, to aż się prosi by wpakować mu strzałę w jego spasiony tyłek.“

Perfect

Po pierwsze zatem: w dziale WFRP nastąpiły ostatnio zmiany personalne, a rozlokowanie się na nowym stanowisku trwa. Znam to z autopsji – sam przejmowałem dział łączności od Miłosza zaledwie niecały rok temu i wiem, jak to jest. Po prostu wszystko musi zaskoczyć na swoje miejsce.

Po drugie: w listach do MiM-a nie pojawia się zbyt wiele wątpliwości odnośnie spraw systemowych RPG. Myślę, że w większości przypadków gracze rozwiązują je we własnym zakresie, kierując się zwyczajnie zdrowym rozsądkiem. Jak powszechnie wiadomo, system jest po to, żeby go zmieniać. Przykłady są wszędzie wokół nas: PRL i III Rzeczpospolita; Windows 3.11, '95 i '98, itp., itd.

Po trzecie: uff, ciężkie jest życie krasnoluda...

Ruszamy dalej.

„(...) Bardzo często w tekstach pojawia się wyraz <chłopczy> w znaczeniu <graczy>. Przecież dziewczyny też grają w RPG (moja skromna osoba może być tego najlepszym przykładem)!

Ostatnio drastycznie zmniejszyła się liczba tekstów do ZC (w numerze 10 jeszcze 8 stron, ale w 11 tylko 4). Trochę mnie to dziwi – MAG wydaje coraz więcej dodatków do tego systemu, a u Was coraz mniej na jego temat. Poza tym od bardzo, bardzo dawna nie było nic do Cyberpunka. Wiem, że MAG nie wydaje tego systemu i rozumiem, że nie chcecie reklamować konkurencji, ale raz na 2-3 numery można by coś o Cyberpunku opublikować.

(...) Kiedyś przyniosłam do szkoły kartę postaci do Warhammera. Przez pół godziny tłumaczyłam klasie, co to jest RPG, a całym efektem jaki osiągnęłam było to, że patrzyli na mnie jak sowa na UFO. Od tej pory, kiedy coś mówię na temat RPG, patrzą na mnie z politowaniem i odsuwają się na bezpieczną odległość trzech kroków. Moi rodzice są w tym temacie dość tolerancyjni. To znaczy nie promieniują zachwytem, kiedy oznajmiam, że idę grać, ale nie uważają też RPG za zboczenie i drogę do satanizmu. (...)

Karolina

I znów, po kolei o wszystkim.

Mam nadzieję, że w mojej skromnej rubryczce nie zdarzyło mi się nigdy urazić uczuć płci, słusznie zwanej piękną. Jeśli tak – proszę o wybaczenie. Pań wciąż jest za mało w środowisku RPGrczy i to bardzo źle (ale o tym już kiedyś pisałem).

Jednocześnie jednak mam nadzieję, że RPG w Polsce (podobnie jak inne dziedziny życia) nie padną ofiarą szalejącego na świecie wojującego feminizmu. To, że na Zachodzie pisząc o grającej osobie trzeba używać sformułowania „he or she“ (spójrzcie chociażby na karty do M:tG) i inne podobne bzdety, nie znaczą wcale, że tam bardziej szanuje się kobiety. Chcielibyście widzieć w polskich wydaniach systemów RPG określenie np. „gracz lub graczka“ (nie radzę stosować tego drugiego, bo się podle rymuje)? Na podobnych piętujących się absurdach prawnych wychodzą dobrze tylko prawnicy (był w USA przypadek, kiedy rodzice sześciolatniej dziewczynki oskarżyli jej kolegę z klasy o napastowanie seksualne, bo pocałował ją w policzek).

Poza tym: ostatecznie to u nas częściej całuje się kobiety po rękach, puszcza przodem, ustępuje się im miejsca. I to wydaje mi się bardziej naturalny stan rzeczy. Ale może jestem niedzisiejszy...

Tekstów do ZC raz jest więcej, a raz mniej – jak z każdym systemem. Pocieszę Ciebie, Karolino i innych miłośników tego systemu, że w przygotowaniu jest wydanie „Labyrinthu“ w całości poświęcone „Zewrowi Cthulhu“. Tyle, że to dopiero za jakiś czas.

Ostatnią sprawą, którą poruszyłaś w swoim liście, wracamy do głównego tematu „Listów“, z którym wiąże się zresztą mój dzisiejszy wstęp.

„Jak dla mnie, nie ma znaczenia, kto w co wierzy. W szkole większość osób uważa mnie za wyznawcę Szatana. Nie potwierdzałem tego i nie zaprzeczałem, więc dalej uważają mnie za tego, kogo sobie wymyślili. Wyśmiewają mnie, że jestem (według nich) satanistą.

Równie dobrze mógłbym się śmiać z ich wyznania, ale tego nie robię. W każdym razie, niech każdy wierzy w to, co chce, czy to jest buddyzm, Hari-Kriszna czy jakaś święta latająca koza. (...)

Piszę książkę. Czy jak będzie skończona to mam szansę, że ją wydrukujecie?

Marcin „Dracula“ Chotomski

Przyczepianie człowiekowi etykiety satanisty i wyśmiewanie się z niego pozostawiam bez komentarza. Co do drugiej sprawy – nie liczyłbym na to. Jeżeli mogę doradzić coś z własnego doświadczenia, spróbuj najpierw krótszych form – postaraj się zainteresować wydawców jakimis opowiadaniem (wyślij swoje teksty np. do NF lub „Fenixa“). Jeśli się uda, na nich wyrobisz sobie nazwisko. Niewielu wydawców podejmie ryzyko publikacji powieści nieznanego autora.

„Do napisania tego listu zebrałem się po tym, jak przeczytałem list Łukaszki Wasylowa (MiM 11/98). Pisz on: „Chciałbym, aby w telewizji lub gazetach ukazywały się artykuły wyjaśniające istotę gier fabularnych, a nie oczerniające nas w oczach innych“. Otóż wraz z moim kumplem próbujemy wyjaśnić milionom katolików i innych ludzi, że RPG to nie satanizm! Jak? To proste – do naszego miasta (Kutna) przyjechała ekipa TV z programu „Raj“ (bądź co bądź katolicka). Dali ogłoszenie o tym, że jak ktoś chce, to może przyjść i opowiedzieć o swoich zainteresowaniach. Weszliśmy tam całkiem przypadkiem – po prostu nikt inny nie przyszedł. Kolesi z „Raju“ to wciągnęło i powiedzieli, że chcą o nas zrobić program, tj. nagrać sesję, wywiady, itp. Trochę się zdziwili, że w Kutnie jest tylu graczy. Jeszcze nie wiem, czy coś z tego wyjdzie, ale myślę, że może być fajnie. (...)

Walgard Wolf

Mam nadzieję, że rzeczywiście coś z tego wyniknie dobrego. Proszę Cię, WW, abys, jeżeli sprawa ruszy z miejsca, napisał do nas i zrelacjonował jej dalszy ciąg. Trzymam kciuki!

Tyle na dzisiaj. Już widzę, że zbierają mi się materiały do następnego wydania „Listów“. Życzę Wam udanych, śnieżnych ferii – z niektórymi z Was może spotkam się na tegorocznym Krakonie. Piszcie do nas.

Pozdrawiam

JeRzy

PS. Pamiętajcie o Adlerburgu – szczegóły w poprzednim numerze MiM na str. 18.

ANKIETA

Wśród osób, które nadeślą ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

Część pierwsza:
ocena numeru

2'99 (62)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Recenzje	[]
Wieści	[]
Listy	[]
Puszka Pandory	[]
Okiem Zewnętrznym	[]
13, XIII, trzynaście	[]
Gry i zabawy towarzyskie ...	[]
Złodzieju, nie daj się złapać .	[]
Kilka słów o	[]
King Size	[]
Delta Green	[]
Delta Green z lotu ptaka	[]
Jeśliś Bóg – bij się ze mną ...	[]
Rzeczpospolita babska	[]
Gdzie diabeł nie może... ..	[]
Czym się różni	[]
Choroby psychiczne	[]
Więzienie nocy (II)	[]
Kraina Goblinów	[]
Odgłosy z kuźni	[]
Krzyżówka staropolska	[]
Ocena numeru	[]

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek.....[] lat

Wykształcenie:

podstawowe.....[]

średnie.....[]

zawodowe.....[]

wyższe.....[]

.....[]

Miejsce zamieszkania:

wieś.....[]

miasteczko.....[]

miasto.....[]

miasto wojewódzkie.....[]

.....[]

RPG:

Gracz.....[]

Mistrz Gry.....[]

Ulubione systemy:

.....[]

.....[]

.....[]

Średnie miesięczne wydatki
na RPG

.....[]

Czytasz „MiM”...

każdy numer.....[]

co 2-3 numery.....[]

rzadziej.....[]

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty.....[]

2-3 osoby.....[]

więcej osób.....[]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w

MiM:

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

.....[]

OGŁOSZENIA

OGŁOSZENIA

Poszukuję korespondentów grających w WFRP, chętnie wymienię się poglądami i materiałami dotyczącymi tego systemu. **Piotr Grzebin**; ul. Krzemowa 18b/16; 80-041 Gdańsk – Orunia Górna;

Sprzedam podręcznik podstawowy do WFRP wraz z dodatkami: Potępieniec, Licznik, Wewnętrzny Wróg, Śmierć na rzece Reik. Całość za ok. 50 zł. **Maciek Jarecki**; ul. Komisji Edukacji Narodowej 8/14; 37-450 Stalowa Wola; tel. (015) 842-76-50 (po południu);

Sprzedam: Władcę Pierścieni, podstawkę do CP 2020 i dodatki: Dzika Strefa, Chromebook, Neo Klan i Mordercza Stal + gratis czyste karty do tworzenia bohatera. Stan podręczników idealny. **Agata Skoniecka**; ul. Kozłowskiej 1/22; 00-710 Warszawa; tel. (022) 651-86-15;

Sprzedam lub wymienię: archiwalne numery czasopism: Świat Gier Komputerowych, Secret Service, Gambler i Reset oraz Magia i Miecz (2,50 za sztukę); „Przerażające podróże” (15 zł); figurki Orcish Shaman (WFB) oraz Bretonian Man-At-Arms Command Group ładnie pomalowane po 30 zł za sztukę; Eldar Vyper Jet-bike do W40K (nie pomalowany, nie sklejonny)

za 50 zł; 600 kart do DT (50 wyj., 150 rzad.) wraz z instrukcją za 100 zł; oryginalne gry KKND i Mechwarrior 2 po 45 zł. **Michał Marianowski**; ul. Orłowska 7/27; 03-571 Warszawa; tel. (022) 679-51-44 (prosić Michała).

Sprzedam Shadowruna (2 ed.) za 60 zł (nowy!) i dodatek Katalog Ulicznego Samuraja (nowy!) za 39 zł lub wymienię na CP 2020 w przynajmniej dobrym stanie i dodatek do niego. Sprzedam też grę karcianą Shadowrun za 25 zł, Dark Eden + dodatek za 25 zł i 300 kart do DT (cena do uzgodnienia). Wszystko w bardzo dobrym stanie. **Jacek Andrzejczak**; **Łódź Bałuty**; ul. Biedronkowa 15/9; tel. (042) 658-31-08;

Kupię dodatki do W:A („W krwawym blasku księżycy”, „Ekran narratora”, „Rytuał przejścia” i „Podręcznik narratora”). **Paweł Tempczyk**; ul. **Ponikowskiego 9B**; 00-707 Warszawa; tel. (022) 651-00-17;

Czy jakaś drużyna grająca w WFRP lub KC przyjmie mnie w swoje szeregi? Jestem raczej początkujący. **Dzwoncie: (052) 345-75-79 (prosić Macieja).**

ROZWIĄZANIE KONKURSU EARTHDAWNA

Odpowiedź prawidłowa: na rysunku znajdują się posągi Pasji, stworzone przed Pogromem, a przedstawiające Szalone Pasje. Każdy miłośnik **Przebudzenia Ziemi** winien wszak wiedzieć, że Pasje oszalały podczas Długiej Nocy, a nie przed nią. I to był poważny błąd merytoryczny, o który nam chodziło.

A oto zwycięzcy:

1. Michał z Zamościa: **Barsawia**
2. Andrzej ze Stalowej Woli: **Pierścień Tęsknoty**
3. Michał z Bydgoszczy: również **Pierścień Tęsknoty**

NAGRODA IM. JANUSZA A. ZAJDLA

Nagroda im. Janusza A. Zajdla jest coroczną nagrodą w dziedzinie fantastyki, przyznawaną przez miłośników sf autorom najlepszych polskich utworów literackich. Nagroda jest przyznawana w dwóch kategoriach: powieści i opowiadania. Każdy czytelnik fantastyki może wybrać z obu kategorii od jednego do trzech utworów, wydanych w minionym roku kalendarzowym. Wszystkie głosy są równoważne. Na podstawie zgłoszeń Komitet Organizacyjny wyłoni nominacje z obu kategorii. Dopiero spośród nominowanych utworów uczestnicy POLCONu dokonają wyboru Laureatów Nagrody im. Janusza A. Zajdla za rok 1998. Nagroda jest przyznawana w formie statuetki i dyplomu.

Wśród nadsyłających propozycje zostaną rozlosowane nagrody w postaci książek polskich autorów sf z autografami. Prosimy o przysyłanie kandydatów do nominacji od 1. stycznia do 30. czerwca 1999 roku na adres:

Konfederacja Fantastyki „Rassun”, Skr. pocz. 67, 02-100 Warszawa 119
email: klub@rassun.art.pl

PUSZKA PANDORY

Witajcie!

Po dłuższej przerwie Wasza ulubiona konserwa zostaje ponownie otwarta. Na początek przypominam (sygnalizowałem to już w poprzednich numerach MiM-a), że „Puszka” będzie się teraz ukazywała rzadziej – co dwa, trzy miesiące. Podczas jej nieobecności będziecie mogli skorzystać z usług „Bohaterów do wynajęcia” albo przyczynić się do rozbudowy „Adlerburga”. Wszelkie zmiany są jeszcze w fazie prób (i zapewne błędów, chociaż mamy nadzieję, że ich unikniemy). Co z nich wyniknie – które spośród nowych rubryk utrzymają się, a które odpadną, przekonamy się za kilka miesięcy.

Nagroda w dzisiejszym wydaniu „Puszki Pandory” wędruje do Bogusława Cieciera. Gratulacje!

Pamiętajcie – piszcie do nas. „Puszka” zawiera Wasze pomysły. Jej jakość zależy od Waszej wyobraźni i pomysłowości.

Tyle tytułem wstępu. Pora przystąpić do spożycia.

JeRzy

HANS VON GUTTEN – SZALONY TAKSIARZ

Wyobraźmy sobie taką sytuację: do miasta przybywa Zupełnie Przypadkowy Bohater (czyli oczywiście gracz). Co najpierw zrobi? Proste – wezwie taksówkę. Kiedy pojawi się samochód, nasz ZPB wsiądzie i poda adres, pod który chciałby się udać. I tu czeka go niespodzianka, gdyż kierowcą jest Hans von Gutten, który powie tylko: „Was? A! Der Flughafen! Ja! Ja!” i ruszy z piskiem opon (oczywiście, w każdym kraju niemieckojęzycznym miejsce Hansa zajmie np. Pedro ze swoim „Que?... Si, señor!” – przyp. JeRzy). Będzie krążył po całym mieście, nabijając pasażerowi wiele guzów oraz licznik jak się da, aż w końcu wysadzi naszego zagubionego ZPB gdzieś na granicy miasta i każe sobie zapłacić za kurs. Z taksówki nie można wysiąść, dopóki Hans nie otworzy drzwi. Samochód ma pancerne szyby i klatkę odgradzającą kierowcę od pasażera.

Zapłacenie za kurs nie jest obowiązkowe. Jeżeli ZPB zdecyduje się nie płacić i namówi taksjarza do otwarcia drzwi, to Hans marudząc pójdzie za nim do najbliższego skrzyżowania, domagając się zapłaty. W tym samym momencie ktoś ukradnie mu samochód i Hans, zapominając o opłacie, pobiegnie za swoją taksówką.

Jest to dobry sposób na wprowadzenie do przygody jakiegoś gracza, który ma się znaleźć w jakimś miejscu akurat w określonym czasie. Hans może również stać się stałym elementem miasta tak, aby gracze co jakiś czas znów na niego trafiali.

Bogusław Cieciera

SAFARI

Jest to pomysł na przygodę, która rozgrywać się będzie w Afryce, a dokładniej nad jednym z dopływów Kongo. Przyczyną, dla której Badacze znajdują się w afrykańskiej dżungli, może być pomoc jednemu z ważniejszych uczonych w odnalezieniu owianego legendą cmentarzyska słoni. Z pozorów łatwa podróż zmieni się w horror, gdy Badacze na swojej drodze napotkają zaatakowanego przez Insekta z Shaggai białego słonia i będą musieli stawić mu czoło albo zginąć. Przygoda jest doskonałym sposobem na wyrwanie się z miasta i odwiedzenie tajemniczej Afryki.

Bogusław Cieciera

DAWNY PRZECIWNIK

W przygodzie można w ciekawy sposób wykorzystać przeciwnika, który wykończył graczom poprzednią drużynę. Aktualna drużyna nic przecież nie wie o przeszłości BN-a, chociaż gracz może korcić, żeby wyrównać z nim rachunki. Co więcej, wydarzenia można zainscenizować tak, aby zabójca poprzedniej drużyny stał się przyjacielem tej obecnej. BN może również przybrać inną tożsamość (np. ma specjalną misję i używa pseudonimu). Całe spotkanie MG powinien przeprowadzić tak, aby nieświadomi niczego gracze polubili nowego towarzysza (może im np. uratować życie).

Slawek

ODMIENNE STANY MIŁOŚCI

W zwykłych przygodach płęć przeciwna, w której zakochują się BG, jest zwykle dość atrakcyjna. A co by było, gdyby bohater zakochał się w mutantce, goblince czy zwierzolidce?

Miłość może być prawdziwa lub wywołana magią (jeśli gracz jest zbyt konserwatywny). BG może np. zostać uwięziony w obozie mutantów i tam, skazany na ich łaskę i niełaskę, cierpieć tortury i upokorzenia. Ale jedna z mutantek zadurzy się w nim, okaże mu serce i współczucie. Ba, może nawet pomoże mu uciec lub w decydującym momencie (np. podczas odsieczy reszty drużyny), zarząbie mutantą zamierzającego uśmiercić skępowanego więźnia.

Taką przygodę można włączyć w ciąg większej kampanii – mutantka w końcu świetnie zna obyczaje sobie podobnych istot. Oddzielną przygodą może być również próba przywrócenia ukochanej normalnej, ludzkiej postaci (chyba że obecna bohaterowi nie przeszkadza...).

Slawek

GRUNT TO RODZINKA

Jeden z BG otrzymuje w spadku zamek po starym, ekscentrycznym wujku-czarodzieju, który zaginął w tajemniczych okolicznościach. Na miejscu, a jest to odludna i bardzo niebezpieczna okolica, okazuje się, że zamek to kompletna ruina. Na dodatek wujek, na skutek błędu w sztuce, zmienił się w licza i oczekuje od swego siostrzeńca, że ten pomoże mu odzyskać ludzką postać. W tym celu bohaterowie muszą... (tu wstaw, co dusza zażyczy). Jeżeli BG się nie zgodzą, wujek będzie bardzo zdenerwowany. Jeżeli przystaną na propozycję, zostaną sownie wynagrodzeni. Później jednak, po wielu perypetiach, gdy powrócą z misji, okaże się, że wujkowi spodobalo się bycie liczem i cała robota poszła na marne.

Przemysław Wenio

ZE ŚMIERCIA IM DO TWARZY?

Bohaterowie znajdują fontannę nieśmiertelności. A niech im będzie! Kto napije się z tej fontanny, stanie się nieśmiertelny (ale nadal będzie odczuwał ból i będzie go można zranić, poza tym urwane ręce nie odrastają). Niestety, nie ma nic za darmo. Opiekunem fontanny jest wredny demon, który za każde ocalenie życia wymaga złożenia ofiary z rozumnej istoty. Ofiarę należy złożyć w ciągu siedmiu dni od ocalenia. W przeciwnym razie demon w brutalny sposób pozbawia dłużnika życia.

Przemysław Wenio

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

PIERWSZA DZIAŁKA ZA DARMO

Dostałeś parę złotych. Jest dobrze. Czujesz, że możesz to zrobić, że możesz to mieć. Przecież już tak dawno nie brałeś – tydzień, dwa tygodnie, jaki to szmat czasu, od kilku wieczorów nie myślisz już o niczym innym, jak tylko o tym, by znów to zrobić. Idziesz tam. Kilku takich jak ty kręci się wokół. Oglądają, smakują, rozmawiają. Jakieś interesiki. Jesteś na miejscu, ręce ci się trzęsą. Znajoma twarz dealera. Po polsku – sprzedawcy. Ile działek możesz kupić – jedną, dwie? Nie, za mało! Dwie wystarczyły ci kiedyś, teraz, żeby dobrze się poczuć, musisz zużyć trzy, cztery. Coraz więcej. Wyciągasz forszę, w twojej dłoni lądują szeleszczące pakieciki. Przeszedłeś tu sam? Szkoda, zawsze lepiej zabrać kumpla, we dwóch jest przyjemniej. Ty trochę kupisz, on trochę, emocje rosną. Rozrywasz paczkę, czujesz na palcach śliski dotyk. Jak jest? Dobrze? Eee... nic nowego, jeszcze nic nie czujesz. Druga paczka. Co tam? Lepiej, ale ciągle słabo. Trzecia. Ostatnia dawka, na więcej nie masz forsy. I jak? Rozsuwasz je powoli. Widzisz szare plamki na obrzeżu. Może być nieźle. Jest! Doszło! Odjazd!

Masz Obi-Wana Kenobiego!

Zbieranie karcianek to zajęcie absolutnie absurdalne i bezsensowne. Ludzie płacą żywą gotówką za wydrukowane kawałki kartonu, dzięki czemu stają się posiadaczami kawałków kartonu.

Techniki są różne, a zależą głównie od naturalnych talentów osobnika, takich jak ilość wolnego czasu, żyłka handlowa i zasobność portfela.

Pewien mój znajomy, po ukazaniu się kolejnego dodatku, po prostu kupował po cztery pudełka – każde po 60 boosterów – kart, dzięki czemu praktycznie od razu stawał się posiadaczem wszystkich wzorów. Na dnię finansowej piramidy funkcjonują

małoletni kolekcjonerzy, którzy na nowy booster oszczędzają dwa miesiące, a ich życiowym celem jest zdobycie wszystkich uncommonów.

Z jednej strony mamy zabójców seryjnych – takich, co to po prostu wywalają gotówkę i kupują rary z klaserów; z drugiej – łowców, dla których największą frajdą jest niewiadoma związana z zakupem zamkniętych pakiecików.

Mamy więc naiwniaków oddających rary za dużą liczbę commonów, jak i sępów-zawodowców, żerujących w okolicach sklepów i żyjących z handlu kartami (nie potępiam, zauważam obecność).

Zbieracze często grupują się w stada, po kilka, kilkanaście sztuk. Raz, że łatwiej wtedy dokonywać wymiany, dwa, że zawsze to przyjemniej mieć się przed kim pochwalić zdobytym właśnie „Bobą”, trzy, że można sobie wtedy z nimi pogadać. No właśnie, kiedy tak człowiek się zejdzie z jakimś innym zbieraczem, powiedzmy na balanzce albo w pubie...

O procencie posiadanych rarów. O nowych dodatkach. O tym, że do Krakowa wozi się „Executory”, a z Kielc opłaca się przywozić „Vadery” (albo odwrotnie). O takim jednym sklepie, gdzie można kupić „Interrupty” po 3 zety. O procencie brakujących rarów. O tym, że z „Episode One” Lucas robi zupełnie nową gierkę. I że jeden facet kupił w „Enhanced Premiere” Vadera z mieczem, a w środku, w boosterach „Premiera” trafił na miecz i na samego Dartha. O rarach, które masz. O tym, że karty przed włożeniem do klasera i tak lepiej zapakować w koszulki, bo jakby się chciało je przekładać albo którąś sobie wyjąć, to się niszczą. Że ceny amerykańskie trochę się różnią od polskich i że może warto wozić karty do Danii. O rarach, których nie masz. O tym, że może warto by wymienić white bordery na black bordery. Że ta baza

komputerowa w Accessie, którą zrobiliście, musi mieć jeszcze pole zliczające procent mainów. I jeszcze o tych rarach...

W tym momencie reszta towarzystwa wychodzi, a żona rzuca w ciebie widelcem. Jak nie masz żony, to sobie wyobraź, że ktoś inny rzuca w ciebie widelcem. W sumie chodzi przecież o ten lecący widelec.

Jak kogoś w to wciągnąć? Jak u handlarzy prochów – pierwsza działka za darmo. Niech dotknie gładkiej karty; niech zobaczy te śliczne obrazki; niech poczyta sobie listę. Najlepszy zestaw startowy to chyba „Second Anthology” – dużo kart z różnych dodatków, piękny spis, fajne pudełko. Ale jeśli to za duży finansowy wysiłek, to można karmić nowicjuszy commonami (i dokserować im listę kart). I tak zalegają w pudełkach, a wyrzucić szkoda. Więc rozdawać, rozdawać, rozdawać! Im więcej nowych zbieraczy, tym większa wartość naszych kolekcji i tym większymi misiami jesteśmy my – posiadacze sporej liczby mainów.

Najgorsze w tym wszystkim jest to, że ci cholerni producenci ciągle mają duże zapasy kartonu. A może to właśnie jest piękne?

PS Aha, oprócz kolekcjonerów kart, są jeszcze gracze, ale nimi się tu nie zajmowałem, bo przynoszą oni wstyd szlachetnej rasie platonicznych zbieraczy.

Gracze swoich kart – o zgrozo! – UŻYWAJĄ, co jest sprzeczne z ideą kolekcjonerstwa, a na dodatek powoduje ich niszczenie. Tfu.

Trzeba iść, z pracy do najbliższego dealera mam tylko dziesięć minut spacerkiem. Tylko gdzie ten Jacek Drewnowski? Przecież umówiliśmy się, że dzisiaj pójdziemy razem. Aaa, jesteś wreszcie! No to cyk! Po boosterku!

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

RECENZJE

ŚWIĘTY LEIBOWITZ I DZIKOKONNA

Waltera M. Millera to luźna kontynuacja jednej z najważniejszych książek w dziejach gatunku – „Kantyczki dla Leibowitza”. Powieść powstała zresztą w dość dramatycznych okolicznościach. Ciężko chory Miller powierzył napisanie kilkudziesięciu ostatnich stron Terry’emu Bissonowi, a gdy przekonał się, że ten dobrze wykonuje tę pracę – popenił samobójstwo.

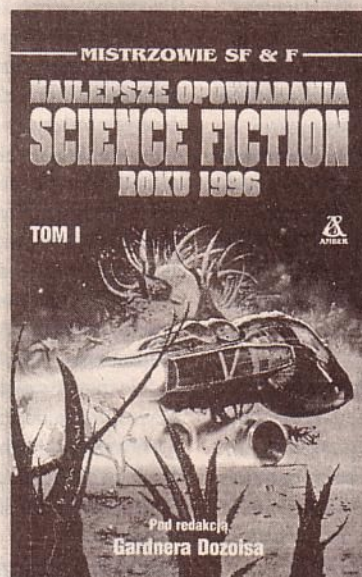
Miller przedstawia Ziemię w wiele lat po wojnie atomowej. Ameryka jest spustoszona, cywilizacja dźwiga się z gruzów, powstają nowe imperia, a wciąż rodzą się mutanci. W tym świecie chaosu jedną z ości tradycji, ale i postępu, i wiedzy – tak jak w średniowieczu – jest Kościół Katolicki. Szczególną misję spełnia tu zakon Świętego Leibowitza. Mnisi od stuleci przechowują i mozolnie kopią wszelkie pisma ocalałe z dawnych czasów – instrukcje, książki, podręczniki, słowniki. To dzięki ich mrówczej, pełnej poświęcenia pracy ludzie na powrót konstruują różne urządzenia, odzyskują wiedzę o otaczającym świecie i historii ludzkości.

„Kantyczka dla Leibowitza” była książką o trwaniu. „Dzikokonna” to powieść o działaniu. Ludzkość się odradza. Powstały nowe państwa, zbudowano pierwszy telegraf, gdzieś na nowo produkuje się prostą broń palną. Kościół i papież są jednymi z najważniejszych graczy na scenie politycznej. Wybucho wojna, w której zmierzają się imperialne armie, dzicy nomadzi, mutanci, papież i schizmatycy, a chrześcijaństwo zetknie się z pogańskimi kultami. Wszystko to obserwujemy oczyma młodego mnicha z zakonu Świętego Leibowitza, który miota się pomiędzy wiarą, miłością do kobiety, grą polityczną, a żołnierskim powołaniem. Powieść przypadnie do gustu tym, którzy lubią książki o dworskich intrygach, polityce, batalistyce, historii.

NAJLEPSZE OPOWIADANIA SCIENCE FICTION ROKU 1996.

Gardner Dozois jest redaktorem naczelnym „Asimov’s Science Fiction”. To bez wątpienia jedna z najważniejszych person amerykańskiej, a co za tym idzie i światowej fantastyki. Widziałem go na ostatnim Worldconie w Baltimore – nieustająco otoczonego przez tłumek pisarzy, tych wielkich

i znanych, których drukuje w swoim magazynie, i tych mniej znanych, którzy chcieliby być tam drukowani. Oprócz zwykłej pracy redaktorskiej jest Dozois autorem dorocznego wyboru najlepszych opowiadań SF. Takich antologii ukazuje się w USA wiele, ta Dozoisa na pewno należy do pierwszej ligi. Bardzo cieszę się, że „Amber” zdecydował się na jej polską prezentację – zaczął od roku 1996. Księga jest grubaśna, nasz wydawca zdecydował się więc na „ulubiony” przez czytelników zabieg – podzielił ją na trzy części. Pierwszą z nich właśnie miałem przyjemność przeczytać. Wśród autorów kilka znanych w Polsce nazwisk – Nancy Kress, Bruce Sterling, Jonathan Lethem, Damien Broderick – a także pisarze u nas wcześniej nie drukowani.



Wszystkie opowiadania utrzymane są w konwencji science fiction. Nie ma tu żadnego czary-mary, pseudoliterackich odjazdów i postmodernistycznego bełkotu. Co nie oznacza, że teksty nie są przejmujące, ważne, dobre literacko. Znajdziemy tu szerokie spektrum klimatów: od cybepunka, przez hard sf, fantastykę katastroficzną, po space operę.

NEBULA '93 to kolejna antologia amerykańskiej SF. Tom prezentuje niektóre teksty, które w roku 1993 były nominowane do nagrody „Nebula”. Wyróżnienie to, przyznawane przez amerykańskie stowarzyszenie pisarzy SF, jest najważniejszym obok „Hugo” (nagrody fanów) trofeum w światowej science fiction. Do antologii trafiło

dziewięć z dziewiętnastu nominowanych tekstów, w tym trójka laureatów. Opowiadania są bardzo różnorodne stylistycznie – znajdziemy tu zarówno nowele fantastyczno-naukowe, historię alternatywną, jak i horrory – przy czym te ostatnie – o dziwo – przeważają. Antologia będzie szczególnie ciekawa dla osób mocniej zainteresowanych gatunkiem: oprócz prozy znalazły się w niej bowiem teksty krytyczne, podsumowujące stan amerykańskiej SF z roku 1993, zarówno w literaturze, jak i w kinie.

Na rynku amerykańskim, na którym istnieje kilkadziesiąt pism i zinnów, a corocznie dodatkowo ukazuje się mnóstwo antologii i zbiorów autorskich (a więc liczba opublikowanych nowel idzie w setki, jeśli nie w tysiące), wybory tego rodzaju, co Dozoisa czy Sargent, spełniają ważną funkcję. Ktoś, kto lubi SF i chce przeczytać ciekawe opowiadania, ale nie jest fanem-wariatem wchłaniającym wszystko, po prostu kupuje pod koniec roku 3 czy 4 takie książki i ma pełny przegląd sytuacji na rynku. Z tego samego powodu antologie te są ciekawe i dla polskiego czytelnika – w pigułce dostajemy to, co w amerykańskiej SF najlepsze: pomysły, klimaty, trendy. Warto czytać takie książki. Szkoda też, że dobrych polskich opowiadań SF starczyłoby może na jeden taki tom. Raz na pięć lat.

Na koniec drobna prywata: ukazał się właśnie pierwszy numer niskonakładowego fanzinu **FANTOM**, którego jednym z redaktorów i autorów mam być przyjemność. Dwumiesięcznik (format A5, 52 strony, czarno-biały) adresowany jest do osób mocno zainteresowanych fantastyką i jej okolicami oraz sprawami fandomu. Zawiera wyłącznie publicystykę. W pierwszym numerze znajdziecie duże teksty Ziembkiewicza i Kołodziejczaka, diagnozujące obecny stan polskiej fantastyki, felietony Szejtera i Komudy, wywiad z Terry Bissonem (współautorem omawianej tu „Dzikokonnej”), a także inne ciekawostki, opinie, informacje o sprawach fandomu i szeroko rozumianej fantastyki. **FANTOM** wydawany jest w malutkim nakładzie 100 egzemplarzy i rozprowadzany poza sieciami księgarskimi. Osoby zainteresowane zinem mogą wysłać maila na adres: eplams@egmont.pl.

13, XIII,
TRZYNAŚCIE,

CZYLI KONIEC Z „CZYLI”

Tomu\$

Dziś będzie śmiesznie, tj. wspominkowo. Nie będę tylko opowiadał dowcipów (znam tylko te o matematykach [o filozofach jeszcze nie poznał – red.]). I nie będę truł o sesjach czy graniu. Dziś tylko o artykułach poprzednich i konkurs!

Cofnijmy się więc w przeszłość...

...gdzieś do końca roku 1997, kiedy to ówczesny rednacz stwierdził, że przydałby się cykl artykułów dla graczy o graniu, czy może raczej o odgrywaniu. Zgłosiłem się na ochotnika. To był błąd – szczególnie Wy macie tego pełną świadomość.

Zacząłem od „Kto dziś prowadzi”. Ileż się namęczyłem z tym tekstem! Pisałem go ze trzy razy, póki nie uznałem, że nadaje się do druku. Ciekawe, kto z Was ten artykuł pamięta?

Potem był numer 50. i najtrudniejszy konkurs w MiM-ie – ktoś go mógł ogłosić? Oczywiście ja, w tekście „Deus Ex Machina”. Ależ się wtedy chwaliłem...

Na okładce była królowa wietrzników, w środku duża reklama Earthdawn i „Pomysły” – czyli smucenie o tym, jak dobrze wczuć się w nową postać i jak w ogóle ją sobie dobrać.

Numer 52. wydrukowano na lepszym papierze, specjalnie po to, by „Koniec lotu” lepiej się prezentował. Kiedy wracam pamięcią do chwili, gdy N’chal zginął, do razu robi mi się smutno. Ale, na szczęście, mój fecht mistrz znowu żyje!

Jakiś mech na okładce, a w środku „Z poradnika aktora”, czyli (nie tylko moim zdaniem) najlepszy tekst w tym cyklu. Niektóre z zawartych w nim uwag zaskoczyły nawet wytrawnych graczy. I był kolejny konkurs. I rozwiązanie poprzedniego.

„Aneks” nie wszyscy zrozumieli. Tytuł dotyczył tylko pierwszego akapitu artykułu – później poszło rozwinięcie elementów z poprzedniego tekstu. Czego zresztą też nie wszyscy zrozumieli...

Earthdawn ujrzał światło dzienne, Yossa został sportretowany, a ja rozwiązałem konkurs. Opisy zwycięzców opublikowałem, nagrody wysłałem, ale – uwaga – wszystkie wróciły! Czyżby nikt nie chciał ich dostać?

Na pierwszych stronach czytelników witała reklama dodatków do Earthdawn, a kilka kartek dalej można było poznać prawdziwych przyjaciół w biedzie. To jeden z lepszych tekstów w moim nieformalnym cyklu (przynajmniej ja tak uważam).

„Mroczną stroną mocy” w numerze 58. pisałem przy 38 stopniach gorączki. Wyszło, jak wyszło – każdy widzi. Temat ciekawy, tekst średnio udany... Nie mam nic na obronę.

Gdy ogłosiliśmy Wielką Świąteczną Promocję, Rafałek był już rednaczem drugi numer! Pojawiły się też wyniki wielkiej ankiety (zająłem trzecie miejsce! zająłem trzecie miejsce! zająłem trzecie miejsce!) oraz moje zdanie na temat turlania.

Cthulhu życzył gwiazdki w porządku, radził nie wychodzić z domu po zmroku, bo groza czała się za progiem; w Internecie pojawiła się zjawka pierwszego epizodu Gwiezdných Wojen; a ja wbiąłem Wam do głów głupoty o manczkinizmie.

W końcu nadszedł numer 61. i „Frustracja” – poradnik radzenia sobie z sesyjnym stresem i nie tylko.

A w numerze 62... he, he...

Przez ponad rok starałem się Wam przekazać mój punkt widzenia na pewne najistotniejsze dla mnie elementy odgrywania postaci. Powiedzmy sobie uczciwie, że nie wspominałem o wszystkim. To

zresztą byłoby niemożliwe. Ale mam nadzieję, że Wy sobie dopisaliście puenty do moich artykułów.

Starałem się opowiedzieć o tym, jak można współdziałać z Mistrzem Gry i innymi graczami; jak odgrywać postać i jak decydować, co w niej najbardziej nas interesuje; ogłaszałem konkursy, próbując nawiązać kontakt z Czytelnikami (czyli Wami); przekonywałem, co w kostkach lubię, a czego nie; narzekałem na manczkinów i prawdziwych graczy; reklamowałem ulubione przez siebie gry; wszystko (no, prawie wszystko) krasilem historyjkami z rozegranych przeze mnie sesji... i robiłem jeszcze inne rzeczy.

A co będzie dalej?

Tak się złożyło, że (podług słów rednacza) w kwietniu zmienię się co-nieco wyglądem MiM-a, a wraz z nim tematyka moich artykułów. Postaram się przekazać Wam, jak można odgrywać pewne archetypiczne postaci i to w różnych konwencjach. Napiszę więc, na przykład, jak być rycerzem w Zewie Cthulhu albo szermierzem w Cyberpunku. Nie czarujmy się jednak – będę pisał tylko o moich ulubionych rodzajach postaci i o ulubionych grach. Nie jestem w końcu w stanie z przekonaniem opowiedzieć o odgrywaniu roli kapłana w Amberze: nie przepadam za kapłanami, a Amber znam z książki Zelaznego. Wydaje mi się jednak, że najciekawsze archetypy są moimi ulubionymi, a wybrane przez mnie systemy będą należały do najpopularniejszych (albo takie być może dzięki mnie się staną).

I na zakończenie – czas na konkurs! Należy wziąć karteczkę, wyciąć kupon, nakleić go na karteczkę, napisać na karteczce rozwiązania poniższych zadań, karteczkę włożyć do koperty, kopertę ładnie zaadresować i opatrzyć dopiskiem „Konkurs Tomu\$”, po czym wysłać do redakcji. Nagród będzie kilka... Oto i zadania:

1. Wymień autorów wszystkich cytatów, które zamieszczałem pod koniec każdego z artykułów.
2. Jak się naprawdę nazywam (bo Tomu\$ to mój pseudonim i to od niedawna)?
3. Jakie są moje dwie ulubione postaci (podaj imię), z jakich systemów pochodzą (podaj nazwy) i do jakich profesji należą (też podaj nazwy)?
4. Kto jest moim wieloletnim Mistrzem Gry (podaj imię i nazwisko)?
5. Na jakie dzieło i jakiego filozofa powołałem się w jednym z pierwszych artykułów?
6. Z jakich postaci składała się nieszczęsna grupa, której śmierć mnie tak przybiła (wymień imiona i profesje)?
7. Jakie dzieło reżyser kazał aktorom próbować w kawiarni itp., by lepiej wczuli się w rolę (podaj autora i tytuł)?
8. Co to są GURPSowe quirks (odpowiedz jednym słowem)?
9. Jak się nazywał przemieniony w wampira elf, przyjaciel jednej z moich postaci?
10. Ile wypadło w pierwszym rzucie podczas pamiętnej riposty?
11. Skąd się wzięli manczkini?
12. Jak brzmiał prawo Murphy’ego w ujęciu złodziejskim (podpowiedz: odpowiedź znajdziesz w tym numerze!)?
13. W jakim utworze pojawiło się kilka P.S. – mniej więcej tyle, co w jednym z moich tekstów (podaj tytuł dzieła i autora)?

Trzynasty artykuł, trzynaście pytań i – jeśli wszystko dobrze pójdzie – będzie też trzynaście nagród. Jest więc o co walczyć! Na odpowiedzi czekam do 30 marca 1999 roku.

Do zobaczenia na Krakonie, w MiM-ie i nie tylko!

ARTUR SZREJTER

ILUSTRACJE: MAGDALENA JĘDRZEJCZAK

KĄCIK UDANEJ BIESIADY: GRY I ZABAWY TOWARZYSKIE

Znów jesteśmy w książęcej halli, pośród zapitych i śmierzących wielodniowym potem wojowników. Przechadzamy się pomiędzy stolami zalanymi winem i zawalonymi resztkami jedzenia. Łazimy tak w te i we wte, i myślimy: co by tu jeszcze zbroić. No tak, czas wreszcie na zabawę!

Jak wiadomo, wojownikowi potrzebna jest do szczęścia nie tylko walka, ale i rozrywka. Pomijamy w tym miejscu spożywanie alkoholu (już omówione) i korzystanie kobiecego towarzystwa (którego to zagadnienia omawiać nie będziemy ani teraz, ani w przyszłości). Pozostaje zatem rozrywka wyższego rzędu – coś dla ducha i dla ciała w jednym.

Od niepamiętnych czasów człowiek nudził się w chwilach wolnych od pracy. Dlatego też wymyślał coraz to nowe gry i zabawy towarzyskie. Jedne były tak debilne, że wstydził się ich następnego ranka, ale też wielki umysł ludzki był w stanie wykombinować coś, co dostarczało rozrywki następnym pokoleniom. Na przykład szachy. Albo bicie przypadkowych przechodniów...

GRY SPRAWNOŚCIOWE

Ci, dla których szachy okazały się za trudne, też przecież byli ludźmi, więc i oni musieli mieć okazję do wykazania się przed dziewczętami. Bardzo egzotyczną zabawę wymyślili sobie pewni wikingowie, którzy najpierw trochę połupili angielskich chłopków, a potem zatrzymali się na zimowy obóz w tejsze Anglii. Nudziło im się okrutnie, ale w czasie któregoś z suto zakrapianych piwem balang przypomnieli sobie, że wzięli przecież do niewoli angielskiego biskupa (inni angielscy biskupi jakoś nie mieli ochoty na zapłacenie za niego okupu, więc biedaczyna marzył w loszku). Biskup to człek nie byle jaki, więc i na tarczę powinien się nadać. Ale nie na zwykłą tarczę strzelniczą, to byłoby zbyt prostackie.

Genialni wikingowie wymyślili rzecz następującą: ustawili biskupa na środku halli i jęli w niego ciskać ogryzionymi wcześniej z mięsa kośćmi. Zabawy mieli co nie miara!

Oto tabela trafień:

tulów	1 pkt.
noga	2 pkt.
ręka	3 pkt.
głowa	5 pkt.
genitalia	10 pkt.
oko	20 pkt.

Niestety, historiografowie nie zanotowali imienia wikinga, który wygrał tę rywalizację. A co z biskupem? – zapytają zapewne ci nieliczni z nas, w których pozostały jeszcze ludzkie uczucia. Nic szczególnego – zmarł na skutek odniesionych obrażeń. Sami przyznacie, że ten rodzaj śmierci nie mógł należeć do najprzyjemniejszych.

Bardziej prozaiczną odmianą opisanej wyżej gry są zawody łucznicze. Zbierało się kilku facetów (czasem też

zdarzały się i kobiety), którzy naiwnie sądzą, że są dobrymi łucznikami. Stawali naprzeciw tarcz i strzelali. Najpierw na odległość 25 kroków, potem 50, 75 itd. Ten, kto nie trafił w któreś z trzech środkowych pól (dajmy na to, oznaczonych 10, 9 i 8), odpadał. Zwycięzcą zostawał śmiałek, który był w stanie wcelować w tarczę z maksymalnej odległości. Jak wiadomo, najlepszym łucznikiem wszech czasów był Robin Hood. W finale zawodów w Nottingham pokonał niewiele od siebie gorszego zawodnika, trafiając w jego strzałę, która już tkwiła w polu oznaczonym dziesiątką!

Jako że zawody łucznicze były bardzo widowiskowe i skupiały tłumy widzów, zwykle urządzano je pod patronatem miejscowego wielmoży, który też był fundatorem nagród. Jak uczy historia, nagrody te zwykle były niemałe, zaś dobry strzelec mógł nieźle sobie żyć (a nawet zaoszczędzić trochę grosza), zajmując się tylko uczestnictwem w podobnych przedsięwzięciach (zakładając, oczywiście, że od czasu do czasu wygrywał).

Identyczny przebieg miały zawody kuszników. Nie polecam natomiast strzelania do jabłek ustawionych na czyjejś głowie (do czego został zmuszony inny europejski heros, Wilhelm Tell), chyba że jesteś w posiadaniu dużej liczby niewolników przeznaczonych na szybkie zmarnowanie.

Popularne były też zawody w rzucaniu wszelkimi rodzajami broni: włóczniami, toporami, sztyletami. W przypadku włóczni bardziej liczyła się odległość niż celność – sport ten tak się spodobał potomnym, że do dzisiaj ciska się oszczepem na byle stadionym. Dużymi toporami trudno było rzucać, toteż sport ten zarzucono dość szybko na rzecz ciskania małymi toporkami. W tym przypadku brano pod uwagę nie odległość ani celność, a ilość koziołków, jakie toporek wykonał w drodze do celu. Takim toporkiem wymyślonym specjalnie do rzucania (tyle że nie do tarczy, a w uciekającego człowieka) była frankijska francisca, której zarówno drzewce, jaki i ostrze było wygięte, aby ułatwić obroty lecącej broni. (Skoro wcześniej wspominałem o sławnym Angliku i Niemcu, pora teraz na naszego rodzimego bohatera – Masterem Universum w rzucaniu ciupagą był Janosik; ale i to go nie uratowało przed morawskim hakiem). Sztuka rzucania sztyletami uprawiana była z równie wielkim zamiłowaniem, co i poprzednie sporty. Stosowano najróżniejsze techniki: rzut z obrotami albo na płask, trzymając za ostrze albo za głowicę itd. Pośledniejszą odmianą ciskania sztyletem było rzucanie nożem kuchennym (bynajmniej nie do warzyw).

Ci, dla których szachy okazały się za trudne, też przecież byli ludźmi, więc i oni musieli mieć okazję do wykazania się przed dziewczętami.

Istniały też inne formy współzawodnictwa, w formie wyścigów, mało nadające się do rozgrywania w pomieszczeniu, więc wspomnimy o nich tylko pokrótce: pływackie (nawodne i podwodne – kto dłużej wytrzyma na jednym wdechu), wiosłarskie oraz łyżwiarskie (łyżwy wykonywano z kości zwierzęcych, naostrzonych i przywiązywanych do butów) i narciarskie (za narty, jak jeszcze niedawno, służyły dwie proste deski, za to nie używano kijków, co najwyżej podtrzymywano się jedną włócznią – w razie potrzeby można nią było też pchnąć wroga). Zmyślni wikingowie lubili też wyścigi na wioślach – kiedy statek znajdował się na wodzie, wiosła ustawiano poziomo, a dwóch śmiałków skakało po nich, jak najszybciej próbując dostać się z rufy na dziób. Jak nietrudno się domyśleć, często takie harce kończyły się przymusową kąpielą.

COŚ DLA SIŁACZY

Zabawami, których równie dobrze można było zażywać w przestronnej halli, co i na dworze, są stare, siłowe sporty Celtów (nie wiadomo dlaczego akurat Celtowie je sobie upodobali, dawne źródła wszak nie wspominają, by akurat ten lud składał się z samych opastych siłaczy). Na przykład rzut balem. Kłoda taka powinna mieć od dwóch do trzech metrów długości, a w obwodzie liczyć nie więcej niż łokieć. Wojownik bawiący się w rzucanie balem nie może cierpieć na przepuklinę, bo bebechy mu się roz-

wiążą w kilka chwil. Nawet zdrowy chłop powinien przeżywać się szerokim, skórzanym pasem.

Bal stoi pionowo na ziemi. Gracz podchodzi do niego i obejmuje niczym kochankę – techniki rzutu palem są tak samo różnorodne, jak obejmowania kobiety: z grubsza biorąc, można go po prostu objąć i podnieść, a można też chwycić od samego dołu. Potem należy z tym ciężarem przejść co najmniej pięć kroków i w końcu rzucić – jak najwyżej i jak najdalej. Zwycięzca otrzymuje pamiątkową drzazgę ze szczęśliwego bała.

Ten sam scenariusz obowiązuje w konkurencji rzutu kamieniem, choć w tym przypadku trochę trudniej o pamiątkową drzazgę.

COŚ DLA SAMOBÓJCÓW

A tacy Majo-Toltekowie byli nieco bardziej perwersyjni. Preferowali zabawy grupowe, a nawet wielosobowe. Jedną z ich rozrywek możemy nazwać koszykową śmierci (wprawdzie rozgrywano ją na wolnym powietrzu, ale dla chętnych może wystarczyć spora sala). Kilkudziesięciu desperatów dzieliło się na dwie drużyny i otrzymywało jedną, bardzo ciężką kauczukową piłkę. I, jak to z piłką bywa, należało ją gdzieś wpakować. Celem owym był kamienny pierścień, zawieszony na ścianie jednego z boków „boiska”. W przeciwieństwie do prawdziwej koszykówki w tej jej odmianie pierścień „kosza” wisiał pionowo, a nie, jak dziś, poziomo. Zwyciężała drużyna, która więcej razy wpakowała piłkę do kosza.

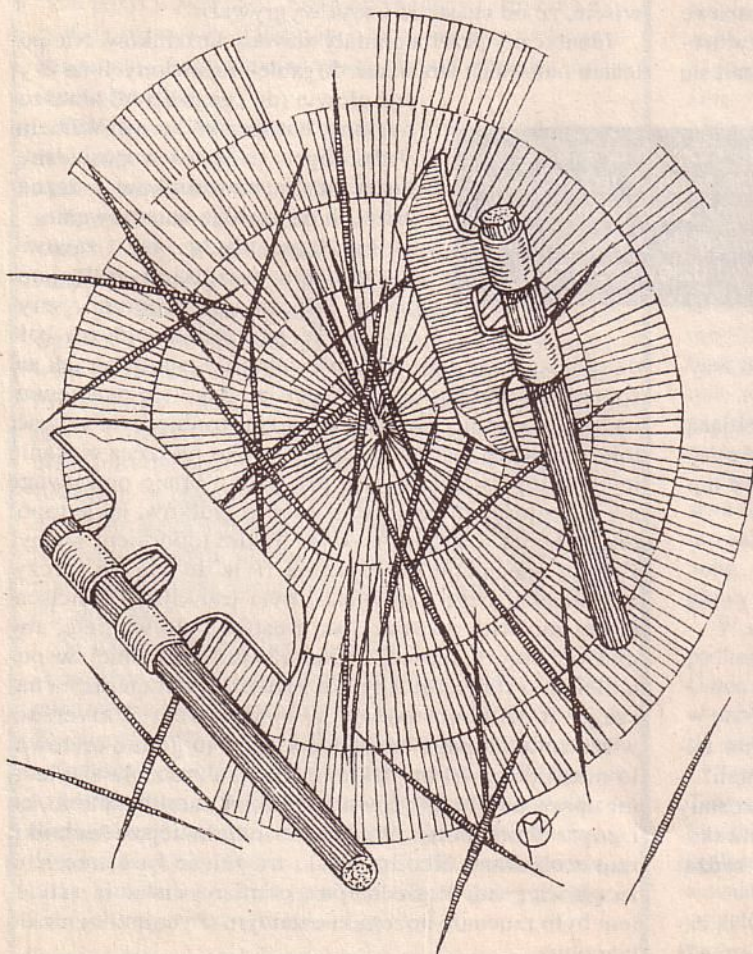
Istniały jeszcze dwie poważne różnice w stosunku do nowoczesnej koszykówki. Po pierwsze, nie można było chwytać piłki w dłoń! Dozwolone było tylko odbijanie jej łokciami, kolanami, stopami i głową! Dość trudne, правда? Ale warto było opanować do perfekcji zasady gry, gdyż – i to druga istotna różnica – drużyna przegrywająca kładła głowę pod topór... W ten sposób rozwiązywano kwestię krwawych ofiar dla bogów wojny w latach, gdy nie toczono żadnych wojen. Ot, połączenie rozrzutności Majów z praktycznością Tolteków.

W GRUPIE RAŻNIEJ

Istnieją też inne gry grupowe, które wszakże nie noszą ze sobą groźby postradania życia. Taka gra w piłkę ma bardzo stary rodowód, choć, oczywiście, w dawnych wiekach zasady były nieco odmienne od dzisiejszych. Nawet sporo odmienne. Można nawet powiedzieć, że chodziło w niej o coś zupełnie innego. Na dodatek nie za bardzo wiadomo o co. Wiadomo tylko, że w piłkę nożną (choć zachowały się przekazy twierdzące, że odbijano ją kijami, jak w hokeju na trawie) grali zarówno Rzymianie, jak i Celtowie czy wikingowie. Czy wkopywali piłkę do jakiejś „bramki”, czy też najistotniejszy, być może uświęcony kultowo, był sam fakt gry? Dzisiaj tego nie wiadomo, a każda z tych możliwości może się przydać w innych okolicznościach gry.

Inną ciekawą zabawą towarzyską jest przeciąganie liny, odbywane zwykle w błocie lub gnoju, tak dla zwiększenia przyjemności...

A tacy Majo-Toltekowie byli nieco bardziej perwersyjni. Preferowali zabawy grupowe, a nawet wielosobowe.



Można się bawić w pomieszczeniu, najlepiej w chlewie lub stajni, która zwykle znajduje się nie dalej jak kilka kroków od sali książęcej, więc podpici wojownicy nie mają daleko. Samej zasady przeciągania liny chyba tłumaczyć nie trzeba. Można tylko dodać, że przegrani, cali uwalani gnojem, nie musieli się myć przed powrotem do hali. Widocznie nikomu nie przeszkadzało ich zapach ani wygląd.

KOCHAJ ZWIERZĘTA

Oczywiście, były też gry i zabawy, w których nie występowały ludzie, a zwierzęta. Zabawy dostarczające ludziom mnóstwa przyjemności, jednak dla owych przyjaciół rodzaju ludzkiego kończące się zazwyczaj mało przyjemnie.

Walki psów są dzisiaj tak samo znane jak kiedyś i – jak przypuszczam, gdyż nie miałem wątpliwej przyjemności uczestniczenia w podobnych przedstawieniach – tak samo emocjonujące.

Natomiast konia z rzędem temu, kto znajdzie miejsce, gdzie jeszcze dziś organizuje się walki koni. W pojedynku takim uczestniczyły tylko specjalnie szkolone ogiery, które już w młodym wieku odznaczały się kłębrym charakterem. Aby je dodatkowo rozjuszyc, w pobliżu miejsca walki sprowadzano klacze. Ich zapach rozwścieczał ogiery na tyle, że byli w stanie zabić każdego wroga stojącego im na drodze do samicy. Konie kopowały się, gryzły i taranowały. Z takiego pojedynku zwycięsko wychodził tylko jeden przeciwnik, i jedynie od opieki jego właściciela zależało, czy wylizywał się z ran.

KĄCIK INTELIGENTA

Ma się rozumieć, że halla książęca jest miejscem także zabaw nieco bardziej wyszukanych, wymagających trochę pomysłu, a nie tylko chamskiej siły. O pieśniach, opowieściach i ich słuchaniu pisałem już w pierwszym artykule, więc nie ma się co na ten temat rozwodzić.

Od tysięcy lat popularne były gry z użyciem pionków, na przykład szachy. Ich zasady (w ogólnym sensie) nie zmieniły się na przestrzeni dziejów. Warto więc tylko powiedzieć, że figury szachowe były zawsze wykonywane z wielką pieczołowitością przez najlepszych rzemieślników (dopiero w wieku XX szachy stały się na tyle powszechne, że pionki wytwarza się ze sztancy, z małą dbałością o szczegóły). Figury mogły być wykonywane z drewna, z kamienia, kryształu górskiego, bursztynu, mogły też być powlekać złotem czy srebrem. Najpiękniejsze komplety były warte tyle, co duża wieś.

Na tablicy wielkości planszy szachowej grywano w dawnej Skandynawii w hnefatal, ciekawą grę strategiczną. Plansza nie miała pól, a jedynie regularnie rozmieszczone otwory (od 7 na 7 do 15 na 15), do których pasowały bolce w dolnych częściach figur. Jeden gracz



dysponował królem i kilkoma pionkami, zaś drugi miał znacznie liczniejsze siły. Król i jego gwardia mieli za zadanie uciekać w ten sposób, aby przy jak najmniejszych stratach nie dać się okrążyć. Z kolei strona ofensywna dążyła do okrążenia króla. Nie można tego było dokonać, jeśli straciło się zbyt dużą liczbę figur. Jak widać, gra ta miała wiele wspólnego z nowoczesnymi grami strategicznymi, zaś od szachów zbytnio się różniła, by można było domniemywać, iż hnefatal od nich pochodził.

Istniały też różne odmiany kości do gry. Od niemalże identycznych z dzisiejszymi, po kości dwustronne – płaskie żetony, które tylko na dwóch bokach miały zapisywane wartości. Jak się przypuszcza, pierwotnie kości były narzędziem wróżebnym, dopiero potem zastosowano je do zabawy. Najczęściej wynik rozgrywki w kości zależał

tylko od szczęścia, czasem jednak co bardziej inteligentne jednostki wymyślały systemy bardziej skomplikowane, opierające się nie tylko na szczęściu, ale i na planowaniu (coś jak nasz system pokerowy zastosowany w kościach).

Pomysłowość ludzka nie zna granic, więc zapewne w przeszłości istniały jeszcze dziesiątki gier i zabaw, o których przekazy nie dochowały się do naszych czasów. Jedne gry wypierały inne, mniej udane, albo tylko mniej popularne czy modne (jeszcze jeden dowód na słuszność Darwinowskiej teorii doboru naturalnego).

Dobra, wystarczy tej zabawy, czas coś zjeść i wypić! Zapraszamy do stołu!

Halla książęca jest miejscem także zabaw nieco bardziej wyszukanych, wymagających trochę pomysłu, a nie tylko chamskiej siły

Tomu\$

Złodzieju nie daj się złapać

Ilustracje: Jarosław Musiał

Wpadł do mnie jak zwykle w sobotę. Miał jednak pecha – akurat zakładali mi drugie drzwi (tak dla dodatkowego zabezpieczenia). Na szczęście już kończyli, ale i tak musiałem go przez ponad godzinę trzymać w kuchni i nikomu nie pokazywać – widok elfa mógłby być wszak dość szokujący.

W międzyczasie miał jednak okazję zamęczyć mnie stertą pytań po co mi w ogóle dodatkowe drzwi. I to bez magicznego zamka! Stwierdził, że każdy szanujący się złodziej w kilka sekund otworzy coś takiego. Przyznałem mu ma rację, ale dodałem, że tu chodzi o efekt psychologiczny.

Nie zrozumiał.

Na szczęście w chwilę później panowie zwinęli się i mogliśmy przejść do poważniejszych tematów.

Jakież jednak było moje zdziwienie, kiedy trzy dni później Signur pojawił się z powrotem. I to nie sam! Przedstawił swego przyjaciela jako Szarawego Kociaka – najlepszego złodzieja, jakiego zdołał znaleźć w tak krótkim czasie. Szarawy nie przypominał rabusia: był dobrze ubranym, postawnym człowiekiem o siwych włosach i szerokim, szczerym uśmiechu (tacy pewnie są najgorsi). Przez ramię miał przewieszoną okazałą sakwę z – jak to nazwał – „podręcznymi narzędziami”.

Otwarcie moich supernowoczesnych drzwi zajęło mu więcej czasu niż się spodziewał Signur. Ale dał sobie radę.

A potem – już po dłuższej rozmowie i kilku piwkach – sięgnął do swej sakwy i zaczął mi pokazywać bez czego złodziej takiej klasy jak on nie zwykł się ruszać. Do tej pory nie wiem jak on to wszystko tam wcisnął. Na pewno bez użycia magii, bo – po pierwsze – ona w naszym świecie nie działa i – po drugie – czuł do niej wstręt.

BĄCZEK

Ten sprzęt przypomina zabawkę, którą bawiłem się w młodości. Jest tylko nieco mniejszy i czarny, a nie kolorowy. Ponadto ma inny mechanizm wprowadzający w ruch – nie drążek, który się wciskało, ale umieszczoną w środku sprężynę, którą należy zwolnić. Efekt jest jednak taki sam: bączek wydaje dziwny dźwięk, który z pewnością zwróci uwagę straży.

BUT Z OSTRZEM

Nie było to coś, co mnie zaskoczyło (w końcu niejeden film się oglądało). I łatwo się domyślić jak wygląda – w podeszwie umieszczono ostrze, które wysuwa się po wciśnięciu przycisku na boku buta. Szarawy stwierdził, że służy raczej do obezwładnienia przeciwnika (*Nie ma to jak kopnięcie w kolano!*), co ułatwia dalszą ucieczkę. Dodał, że niektórzy z jego znajomych pokrywają ostrze truciznami. Zachwycał się też nad genialnością tego urządzenia, nie utrudniającego w ogóle poruszania się.

BUTY DO WSPINACZKI

Z nosków tych butów wystają cieniutkie, metalowe ostrza, które

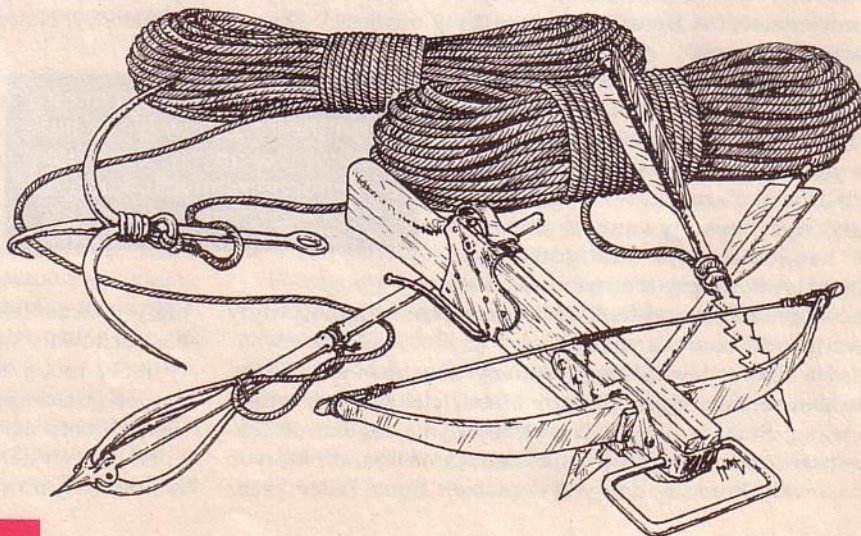
można nie tylko wciskać w wąskie szpary, ale również wbijać w niektóre powierzchnie. Kociak nie radził jednak w nich biegać, a o zwykłym poruszaniu też nie wypowiadał się najlepiej.

CZARNA MAŻ

Ta maź – przechowywana w specjalnym pudełeczku – miała dla Szarawego dwa zastosowania. Po pierwsze, zarówno zwykły ubiór, jak i specjalny czarny kostium pozostawiał nie zakrytą twarz. Wystarczyło jednak pokryć oblicze tą smolistą mazią, by bez problemu zniknąć w ciemnościach. Po drugie, nie każdego stać na specjalną broń o opalonym ostrzu. A bywają sytuacje, w których błysk ostrza może zdradzić złodzieja. Dlatego też warto przed akcją pokryć je tą właśnie mazią.

DMUCHAWKI „JEDNORAZÓWKI”

Te dmuchawki długości jakichś 10 centymetrów wypełnione są różnymi substancjami. Szarawy miał tylko trzy – w kolorze zielonym, niebieskim i szarym – choć opowiadał o istnieniu innych. Używanie tych dmuchawek było dość proste: wystarczyło tylko dmuchnąć z całych



sił, najlepiej z zamkniętymi oczami, twarzą osłoniętą specjalną maską i wstrzymując oddech. Znajdujące się w dmuchawkach substancje miały różne efekty. Te, które wykorzystywał Kociak, paraliżowały, usypiały lub oślepiały.

DRAŻKI

Ten zbiór kilkudziesięciu metalowych drążków co najmniej mnie zaskoczył. Przez dłuższy czas nie miałem pojęcia, do czego mogą służyć. Dopiero po pokazie Szarawego zrozumiałem o co chodzi. Okazało się, że te zwężające się drążki (długości jakiś 40-50 centymetrów) wyposażone są w pewną liczbę otworów, w które wkłada się końce innych drążków. Dzięki temu można zbudować przeróżne konstrukcje, ułatwiające wspinaczkę na niezwykle śliskie powierzchnie, mogą także służyć do tworzenia pułapek na ściągających gwardzistów oraz przygotowania drogi ucieczki (i wielu innych rzeczy).

GAROTA

Tego obrzydliwego narzędzia używają ponoć tylko najbrutalniejsi łotrzykowie. Szarawy powiedział, że każdy szanujący się złodziej unika ofiar. *Jesteśmy złodziejami, a nie zabójcami!* – stwierdził z pasją. Moje pytanie, skąd ma tę broń, zignorował.

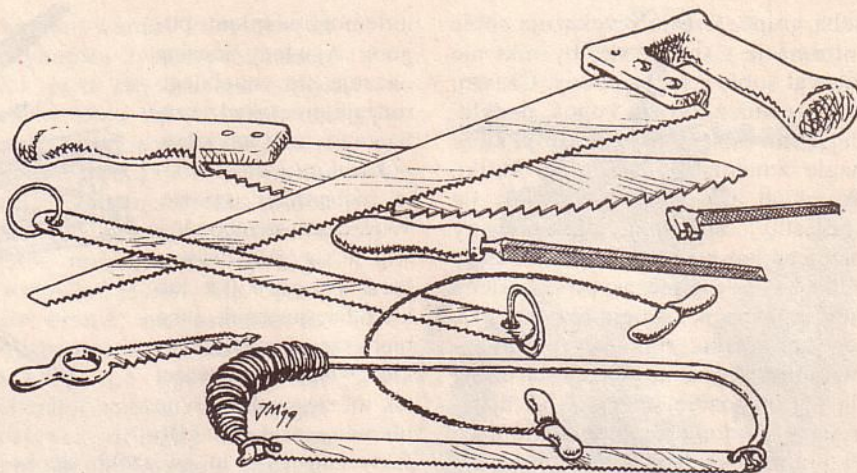
Garota była wykonana z twardego i cienkiego drutu wyposażonego w dwie małe rękojeści z drewna. Wyglądała na niezwykle efektywną.

GAZ USYPIAJĄCY

Pilnującego gwardzistę lepiej ponoć uspić niż zabić – zawsze to mniej podejrzeń i problemów. A w tym celu, jak stwierdził Kociak, warto mieć pod ręką przynajmniej kilka różnej wielkości fiolek z gazem usypiającym. Są one o tyle niezwykłe, że w skórzanym woreczku wytrzymają dość dużo. Kiedy jednak wyjmie się je z niego, pękają pod najlżejszym naciskiem.

GRANATY DYMNE

Nie bardzo wiem jak inaczej nazwać ten sprzęt. To po prostu gliniasty pojemnik w kształcie gruszki podzielony na dwie części wypełnione różnymi środkami, które po zmieszaniu wydzielają gęsty dym. Jak to Kociak stwierdził: *Po prostu rzuci i czekaj.*



„JO-JO”

LINY

To dziwne urządzenie zbudowane jest z kawałka gumy przymocowanego do sfery o promieniu 2-3 centymetrów, zbudowanej z dwóch kawałków metalu i rozwartej niczym głodne szczęki. Kociak szybkim ruchem ręki potrafił wystrzelić kulę na prawie metr i chwycić do środka mały przedmiot. Cała operacja była prawie niezauważalna. Stwierdził, że to urządzenie jest idealne, jeśli „cel” jest wystawiony na widok publiczny.

KOLCE NA BUTY I RĘCE

Kolce na buty przypominają stosowane przez alpinistów raki, z tym, że są przystosowane raczej do pionowej wspinaczki. Kolce na ręce to po prostu przechodzące przez środek dłoni metalowe paski z ostrzami, które przymocowuje się rzemieniami. Oba te urządzenia ułatwiają wspinaczkę po drewnianych powierzchniach – przede wszystkim słupach.

KOSTIUM

Ten jednocześnie czarny kostium doskonale przylegał do ciała Kociaka (był ponoć robiony na zamówienie), kryjąc go od stóp do głowy i umożliwiając mu lepsze przemykanie się przez cienie. Po złożeniu nie zajmował więcej miejsca niż moja dłoń – niezwykle!

LASKA Z OSTRZEM

Jak się okazało, ta niezwykle popularna w Wiktoriańskiej Anglii broń znana jest również złodziejom z innych światów. Składa się na nią wydłużony kij, który służy za pochwę na cienkie, stosunkowo długie ostrze. Całe urządzenie przypomina zwykłą łaskę, przez co mało kto zwraca uwagę na posługującego się nią osobnika.

Pod pojęciem „liny” rozumiem nie tylko leciutkie sznury elfickiej roboty, ale również kotwiczki i haczykowate kolce oraz specjalną, niewielką kuszę przystosowaną do ich wystrzeliwania, a także bloczki. Cały ten sprzęt umożliwia nie tylko wspinaczkę, ale również zjeżdżanie po linach, unoszenie ciężkich przedmiotów (np. zabezpieczających „cel”), wiązanie strażników i wiele innych rzeczy.

MINIATUROWE OSTRZE

Było to naprawdę małe ostrze, które Szarawy bez problemu chował między kłykciami. Utrzymywał, że z jego pomocą potrafi rozciąć ubranie „klienta” i niezauważalnie wyciągnąć to i owo. Wspominał, że kiedy uczył się posługiwać tym narzędziem, nie raz pokaleczył się; znał też takich, co skończyli naukę bez palca.

Niektórzy złodzieje zamiast tych ostrzy używają monet o zaokrąglonych krawędziach.

NARZĘDZIA

Takiego zestawu narzędzi nie powstydziliby się nawet Pan Złota Rączka. Były pięknie zapakowane w pudełko wraz z pasem, do którego można było je przytrzymać, jeśli Szarawy chciał je mieć pod ręką. W skład zestawu wchodziły młotki, śrubokręty, cęgi, dłuta... Kociak stwierdził, że przydadzą się w niezliczonej liczbie sytuacji. Jeśli, na przykład, nie da się sforsować zamka, to można zawsze zdjąć zawiasy. A kiedy musisz sforsować kraty, to bez narzędzi się nie obejdziesz (chyba, że masz piłę).

NIECUDZIALNY ATRAMENT

Złodzieje to bardzo skryta, a jednocześnie silnie współpracująca ze

sobą grupa. Często przekazują sobie informacje i starają się, by nikt nie zdawał sobie z tego sprawy. Czasem chcą również zrobić kogoś, podkładając mu fałszywe dokumenty, które nagle zmieniają się w czyste kartki. W takich przypadkach przydaje się specjalny atrament, opracowany przez najlepszych alchemików, który znika w pewien czas po zapisaniu nim informacji. Istnieją różne wersje tego atramentu: znikający po godzinie, dniu, tygodniu lub miesiącu; nie dający się później odczytać lub ujawniający się dopiero po ogrzaniu kartki, potraktowaniu jej specjalnym proszkiem, bądź inną substancją.

PIERŚCIEŃ Z DIAMENTEM

Kociak twierdził, że – po pierwsze – nie zawsze jest czas na posługiwanie się bardziej skomplikowanym urządzeniem do cięcia szkła i – po drugie – bywają przypadki, gdy nie potrzebujemy dużych otworów. I wtedy idealny okazuje się pierścień z diamentem specjalnie przystosowanym do cięcia szkła. Trzeba tylko uważać, by w porę chwycić wycięte szkło i się nie pokaleczyć.

PIERŚCIEŃ Z OSTRZEM

Szarawy niechętnie mówił o tym pierścieniu. Nie wyobrażam sobie jednak, do czego innego – poza zabijaniem lub paraliżowaniem trucizną – może on służyć. Obrażenia zadane niewielkim ostrzem wyskakującym z sygnetu po ściśnięciu pierścienia nie są z pewnością poważne. Wystarczająco jednak do wprowadzenia trucizny do krwiobiegu.

PIĘKI

Liczba piłek – do metalu, drewna i nie tylko – które Kociak miał ze sobą, przekroczyła moje najśmielsze oczekiwania. Małe i duże, z rączką i bez, bardziej i mniej wytrzymałe, z diamentowymi zębiskami i zwykłymi, w pasie i w bucie, w rękawie i w sakwie. Na pytanie po co mu tyle tego, odrzekł: *Na wszelki wypadek*. A potem dodał, że większość z nich po dziesięciu użyciach nadaje się już tylko dla dzieci do zabawy.

PRZESZKADZACZE

Dobry złodziej ponoć zawsze ma przygotowany „Plan B” – jeśli coś pójdzie nie tak, to wie co robić dalej. Często kluczowym elementem tego planu jest szybka ucieczka z jednoczesnym

uniemożliwieniem pogoni. A wtedy idealne okazują się wszelkiego rodzaju przeszkadzacze. Szarawy miał ich kilka, pokazał mi jednak tylko te najbardziej typowe. Większość przechowywał w specjalnych woreczkach po kilka lub kilkadziesiąt sztuk. Jako pierwsze ujrzałem zwykłe gwiazdki – a raczej tak mi się wydawało na pierwszy rzut oka. Bo

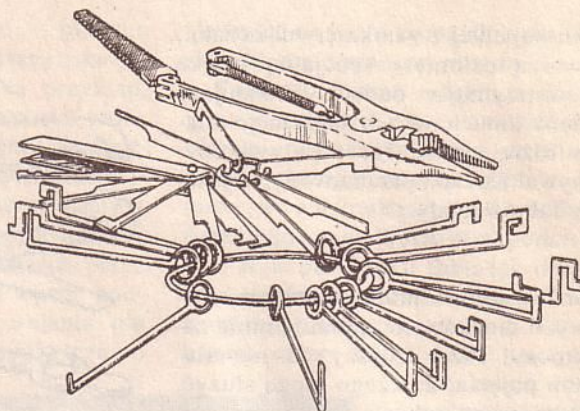
faktycznie były to gwiazdki, ale zakończone ostrymi, haczykowatymi kolcami, ponoć zdolnymi przebić najtwardszą nawet podeszwę. Następne pokazał mi kuleczki – niewielkie, mające może z centymetr średnicy. Od razu przypomniałem sobie „Kevina samego w domu”. Później wyjął woreczek z ziarnkami anyżku zmieszanego z pieprzem – idealne do wyłączenia z pogoni psów i uniemożliwienie im znalezienia śladu. Przedostatnie były szczęki nieco mniejsze niż dyskietka do komputera. Te przeszkadzacze były o tyle niezwykle, że zawsze spadały na ziemię ostrzami ku górze i od razu otwierały się, czekając niejako na ofiarę (*Gnomy zawsze były zdolne!*). Na koniec Szarawy zostawił rzecz niezwykłą – woreczek z pierzem, czym naprawdę mnie zszokował. Jak się okazało, nie były to zwykłe pióra; uniemożliwiały one magiczne śledzenie. Na jakiej zasadzie działały, nie wiem. Kociak też zresztą nie wiedział. Jedyne Signur na ten widok uśmiechnął się z politowaniem.

PRZYSSAWKI NA RĘCE I NOGI

Złodzieje są biedni – narzekał Szarawy pokazując mi te przyssawki. Muszą wspinać się nie tylko po drewnianych czy kamiennych ścianach, ale także po szkłe lub wypolerowanym marmurze. I co wtedy zrobić? Przecież dobry złodziej się nie podda! Na szczęście jakiś sprytny człowiek wpadł na pomysł przyssawek, które przymocowuje się do rąk i/lub nóg, a potem prawie bez problemu wspinać się po najgładszych powierzchniach.

REKAWICE DO WSPINACZKI

Złodziej często musi wspinać się po murach i ścianach, nieraz gładkich



niczym szkło. A wtedy nie obejdzie się bez specjalnych rękawic, które występują w dwóch wersjach – w obu przypadkach są one metalowe, co ponoć nieco utrudnia życie, jednakże zalety daleko przekraczają wady. Pierwsza z nich charakteryzuje się spiczastymi końcówkami, umożliwiającymi wciskanie palców w najcieńsze szpary i utrzymywanie na nich ciężaru ciała. Druga działa niczym cęgi, które pozwalają lepiej chwycić się występu i nie puścić go, aż do zwolnienia ruchem nadgarstka. Szarawy stwierdził, że zwykle na prawej ręce nosi pierwszą z rękawic, a na lewej drugą – to daje mu większe pole do popisu. Oczywiście, w rękawicach tych nie da się robić wiele więcej poza wspinaniem.

„SPRZĘT” DO HAZARDU

„Sprzęt” w cudzysłowie, bo chodzi tu nie tylko o zwykłe kości czy karty, ale również o te nieco „poprawione”. Szarawy przyznał, że oszukiwanie jest nieco ryzykowane, ale jeśli ktoś dobrze to potrafi, to nie straci ręki czy głowy. Jemu się to przynajmniej udało.

TALK I KALAFONIA

Talk Kociak trzymał w sakiewce, a kalafonię w metalowym pudełku. Stwierdził, że nie używa ich zbyt często, ale ma je „tak na wszelki”. Bo gdy – na nieszczęście – zacznie mieć lepkie od potu dłonie, a będzie musiał „coś załatwić”, to bez talku sobie nie poradzi. Kalafonia zaś ułatwia „łapanie” koniuszkami palców, do których przyklepiają się drobne, lecz cenne przedmioty. Dodał, że czasem warto pokryć wierzch dłoni talkiem, a palce kalafonią. Nie radził używać ich jednak razem z miniaturowym ostrzem (określił to mianem: *krwotok murowany*).

TRUCIZNY

Wspominając o nich, Szarawy stwierdził, że szanujący się złodziej nigdy nie użyje zabijającej trucizny. Sięgnie raczej po usypiającą, osłabiającą lub paraliżującą. Bywają jednak sytuacje, gdy i zabijająca okazuje się potrzebna. Wszystkie te trucizny Kociak przechowywał zarówno w niewielkich, metalowych fiolkach, jak i na strzałkach do dmuchawki (czyli spluwy, jak nazywaliśmy tę broń na podwórku).

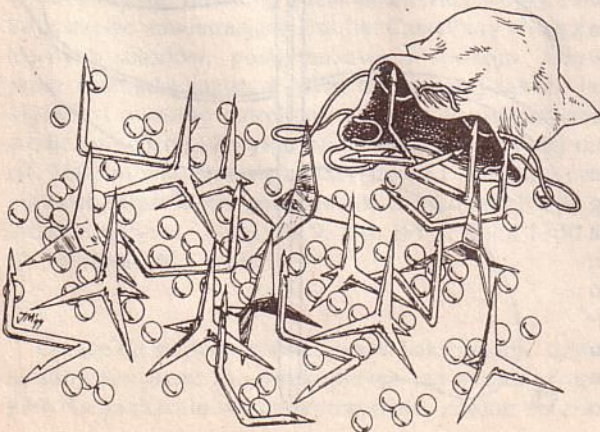
Najciekawsza wydała mi się trucizna „a la Julia”. Ponoć po jej wypiciu złodziej zapadał w niezwykłą śpiączkę, podczas której przez pewien czas (zwykle około godziny) nie oddychał, a jego serce nie biło. Gdy zapytałem, po co Szarawemu coś takiego, odrzekł, że nieżywego złodzieja zwykle albo zostawia się na miejscu i szuka współników, albo od razu przenosi do czegoś w rodzaju kostnicy. Przyznał, że trucizna ta jest taką ostatnią szansą, dodał jednak, że stosował ją też przy innych okazjach. Nie chciał tylko powiedzieć jakich.

URZĄDZENIE DO CIĘCIA SZKŁA

Tym mnie nie zaskoczył – widziałem takie „cosie” nie raz. Była to zwykła przyssawka i zakończony diamentem drążek o regulowanej długości. Ponoć narzędzie jest proste w użyciu, ciche i skuteczne. Widząc je, mogłem w to uwierzyć.

WABIK

To urządzenie wymyślił ponoć sam Szarawy. Składa się ono z drewnianej tuby wypełnionej zwykłą solą i zaopatrzonej w lont. Po podpaleniu wabik zaczyna wydawać trzaski. Idealny sprzęt do odwracania uwagi straży. Szczególnie gdy rzuci się go daleko od „celu”.



WYCISZONE BUTY

Wykonano je z najlepszej, świetnie wygarbowanej skóry, a w podszwy wszyto jakiś nieznany ani mi, ani Kociakowi, ani Signurowi materiał. Efekt jest jednak taki, że Szarawy poruszał się cicho niczym cień. Stwierdził jednak, że czar pryska, kiedy buty zamokną.

WYGLUSZACZ

Czasem nie da się uniknąć dużego hałasu, towarzyszącego walce lub unieszkodliwianiu niektórych pułapek. A wtedy przydaje się wygluszacz (jedyne magiczne urządzenie posiadane przez Szarawego) – zwykła kulka z czymś na kształt przycisku. Po uruchomieniu urządzenia w promieniu 5 metrów od kuli zapadała cisza, której nijak nie można było przelamać.

WYTRYCHY

Czego tu nie było! Druciki różnej grubości, kluczyki, paski metalu, pręty, pincety, obcęgi, pilniczki, młotek, lupa, lejek, fiolki z kwasem i olejem... I wszystko pięknie zapakowane w doprawdy niewielkie pudełeczko.

ZESTAW DO CHARAKTERYZACJI

W specjalnym pudełku Szarawy nosił nie tylko sztuczne brody, wąsy czy nosy, ale także przybory, które my nazywamy „zestawem do robienia makijażu” – coś na kształt szminek, pudrów, kreków itd.

ZESTAW DO DORABIANIA KLUCZY

Pilniki, metalowe „klucze zerowe” (jak nazwał je Kociak) i kilka kostek wosku do odciskania oryginałów. A wszystko to w zgrabnym pudełku. Na pytanie o przydatność tego zestawu, Szarawy tylko uśmiechnął się i sięgnął po piwo.

ZESTAW DO FAISZCOWANIA DOKUMENTÓW

O przydatności tego podręcznego zestawu nie trzeba chyba się rozwodzić. W jego skład wchodzi kilkanaście kart i pergaminów o różnej gramaturze, pióra oraz atramenty.

Szarawy miał również kostki wosku umożliwiające odbicie herbu pieczętującego dokument, a także lak i kilka innych, dziwnych przedmiotów, których przeznaczenia nie potrafiłem zrozumić.

ZŁODZIEJSKI PŁASZCZ

Nie zawsze jest czas lub okazja do założenia specjalnego kostiumu, a poza tym nie każdego na niego stać. A wtedy przydaje się specjalny złodziejski płaszcz w kolorze ciemnonoszarym, dzięki któremu łatwo można zniknąć sprzed ciekawskich oczu. Szarawy miał go cały czas na sobie.

Na zakończenie Szarawy Kociak rzucił mi kilka złodziejskich przysłów, które zna każdy przedstawiciel tegoż fachu:

Prawo Murfy’ego: Jeśli coś może pójść źle, pójdzie źle w najgorszym możliwym momencie.

Przypisek Faharda: Murfy był optymistą.

Komentarz Szarawego Kociaka (z tego był szczególnie dumny): Fahard był optymistą.

Drugie prawo Murfy’ego: Jeśli dasz się zranić, znaczy że jesteś głupi.

Rada Jamesa Boliwara Digrica: Odskoczyć na czas, by móc jeszcze raz.

Pierwsze prawo Niutona: Im są większe, tym znaczniejszy będzie hałas, gdy upadną.

Drugie prawo Niutona: Wszystko zawsze jest cięższe, niż na to wygląda.

Niepotwierdzone założenie Wielkiego Teoretyka: Szkło zawsze pęknie tak, by uczynić najwięcej hałasu.

Anonimowy lemat: Ostatni strażnik nigdy nie śpi.

Ostatnie słowo Dżanosika: Daj im wystarczająco długą linę, a cię powieszają.

Dolorez

Kilka słów o magicznych przedmiotach

Ilustracje: Magdalena Jędrzejczak

W karczmie panował półmrok. Siedzący samotnie, głęboko zamysłony elf sączył powoli piwo ze stojącego przed nim dzbana. W drugim końcu sali weselo bawilo się kilku krasnoludów. Już na pierwszy rzut oka widać było, że są solidnie podpicci. Nagle jeden z nich oderwał się od swojej kompanii i zataczając się lekko, ruszył w kierunku elfa.

– Hej, pokrako! – zabelkotał niezbyt wyraźnie. – Może chcesz się przywitać z toporem Szpetnego Grudacha?

Stanął na szeroko rozstawionych nogach i czule pogłaskał trzymaną w ręku oręż.

– Szpetny Grudach pokaże ci zaraz, gdzie twoje miejsce, głupi elfie!

Siedzący przy stole elf odstał dzban i odwrócił się w stronę krasnoluda. Wyciągnął przed siebie rękę. Wszyscy ujrzeni osadzony na środkowym palcu duży, złoty pierścień. Elf wymamrotał jakieś dziwne słowo i z pierścienia wystrzeliły na różne strony promienie światła. Kilka z nich trafiło w ostrze trzymanego przez Grudacha topora. Broń zaczęła nagle świecić bladym, niebieskim światłem.

– Mówiłeś coś do mnie? – niewinnym głosem spytał nieznajomy.

Krasnolud zakotłosał się lekko, a na jego twarzy pojawił się wyraz niepewności.

– Zrób jeszcze krok w moją stronę, a z twego ukochanego topora zostanie tylko kupka wiórów.

Grudach cofnął się kawatek, nie odrywając wzroku od trzymanej w ręku broni.

– No, no, bez urazy – wymamrotał niewyraźnie pod no-

sem. – Ja tylko... na zaplecze, po piwo, karczmarza, tachmytę pogonić. Bez urazy, panie elf, bez urazy...

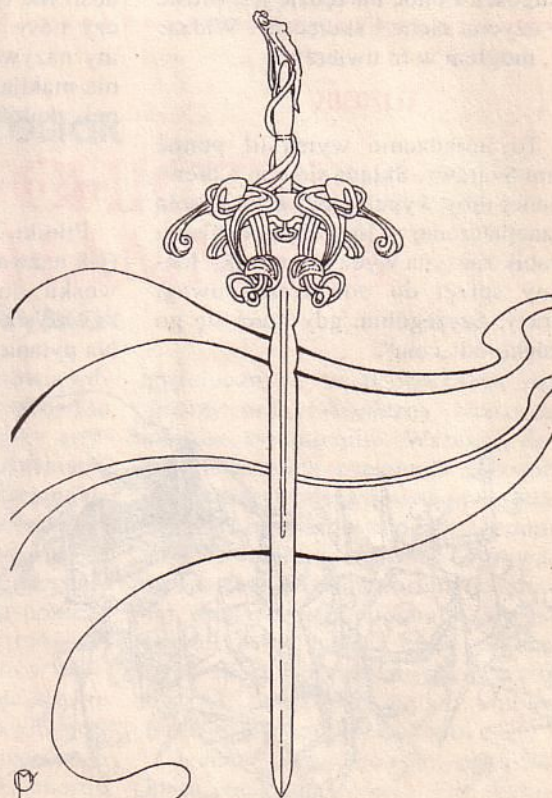
Zastanawiacie się pewnie, jaką to magią elf czarodziej chciał porazić Grudacha? Jakie moce kryje w sobie magiczny pierścień? Już śpieszę Wam wyjaśnić. Złoty pierścień był ni mniej, ni więcej tylko...

Przede wszystkim chcę zwrócić uwagę zarówno graczy, jak i Mistrzów Gry, na używanie magicznych przedmiotów.

przedmiotem wykrywającym magię (!). Prosty i łatwy w obsłudze, na podane hasło wysyłał wokół promienie światła, które zetknąwszy się z czymś magicznym, rozświetlały daną rzecz na niebiesko. Na szczęście dla elfa topór Grudacha był magiczny i czarodziej mógł zaskoczyć krasnoluda sprytnym blefem. Ryzyko było stosunkowo niewielkie, wyraz twarzy Grudacha świadczył wyraźnie, że nie wiedział, co się dzieje, a poza tym nikt (a zwłaszcza krasnolud) nie będzie ryzykował utraty magicznego przedmiotu w karczemnej bijatyce.

Dlaczego o tym wszystkim piszę? Z dwóch powodów. Po pierwsze, drażni mnie wyobrażenie większości graczy co do sposobu, w jaki działa wykrycie magii. Otóż, według nich, wszystko odbywa się tajnie i bezśladowo. Po rzuceniu czaru lub użyciu przedmiotu (tak jak w powyższym

przypadku pierścienia) w głowie czarodzieja pojawia się jakiś tajemniczy głos, który oświadcza – *papuc na lewej nodze tego tysego krasnoluda jest trochę magiczny, a bransoleta na rękę siedzącego przy drzwiach grubasa jest silnie umagiczniona* – lub tym podobne bzdury. Swoją drogą, ciekawe jak wygląda powyższa informacja, gdy w pomieszczeniu jest kilku łyśkich krasnoludów i kilku siedzących przy różnych drzwiach grubasów – znawcy tematu twierdzą, że tajemniczy głos udziela wtedy dokładniejszych informacji (podaje numer kołnierzyka, wagę danego grubasa, ewentualnie imiona rodziców i przebyte choroby weneryczne). Ale to tylko tak przy okazji. Przede wszystkim chcę zwrócić uwagę zarówno graczy, jak i Mistrzów Gry, na używanie magicznych przedmiotów.



TAJEMNICZE PRZYCZYNY I OCZYWISTE POWODY

Używanie magicznych przedmiotów nie powinno wyglądać równie pospolicie, jak korzystanie z łyżki czy widelca. Z reguły przedmiot posiadający jakąś moc musi się czymś wyróżniać. Oczywiście, w szczególnych przypadkach część owej mocy może sprawiać, że dany miecz czy hełm nie wyróżnia się niczym szczególnym. Osobiście jestem jednak przeciwny nadużywaniu tego typu kamuflażu.

Jak powszechnie wiadomo, magiczne przedmioty robione są przez czarodziejów, nekromantów i inne parające się czarami osoby. Osobnicy ci mają zwykle o sobie dość wysokie mniemanie. Dlatego większość pragnie, aby stworzone przez nich magiczne przedmioty różniły się czymś od tych zmagistrowanych przez konkurencję. W swej próżności liczą na to, że parę setek lat po ich śmierci jakiś inny czarodziej, natknąwszy się na któres z ich dzieł, powie: „*Po efekcie towarzyszącym użyciu tego magicznego przedmiotu poznaję, że został on zrobiony przez słynnego Gilharda z Emren*”. W tym właśnie celu starają się zawsze odciąsnąć własne piętno na tworzonych przedmiotach.

Nie jest to jednak jedyny powód powstawania efektów specjalnych objawiających się w trakcie korzystania z magicznych przedmiotów. Jak wiadomo, żadna rzecz związana z magią nie jest prosta. Gdyby było inaczej, czarów używałby na każdym kroku byle parobek. Tworzenie magicznych przedmiotów również nie należy do łatwych czynności. Niektórzy czarodzieje, zwłaszcza ci, którzy nie posiadają odpowiednich umiejętności

Zupełnie odrębną sprawą są unikalne przedmioty, posiadające potężne moce magiczne.

lub uzdolnień (wiadomo przecież, że nikt nie jest doskonały), mogą mieć z tym pewne problemy. Wprawdzie uda im się umagicznić dany pierścień czy naszyjnik, ale spowodują powstanie pewnych efektów ubocznych. W drastycznych przypadkach może wtedy powstać przedmiot przeklęty (dodatkowe atrakcje będą czynić użytkownikowi jakieś szkody). Zwykle jednak nadprogramowe efekty będą wywoływać zaskoczenie

i zdziwienie, nie powodując żadnych przykrych i bezpośrednich konsekwencji.

Niektóre z magicznych przedmiotów robione są na zamówienie. Zdarza się więc czasami, że dodatkowe efekty towarzyszące działaniu przedmiotu tworzone są na życzenie klienta. Wynikać to może ze zwyczajnego kaprysu lub z chęci zyskania większej sławy (łatwiej zapamiętać „rycerza w płonącej zbroi” niż odzianego w zwykły pancerz wojownika). A ponadto w razie zgubienia magicznego przedmiotu prościej będzie go odnaleźć i dowieść swojego prawa własności.

Warto też pamiętać, że dodatkowo efekt (oczywiście jeśli powstał on zgodnie z intencjami maga) powinien w pewien sposób być związany z tym, do czego służy dany przedmiot. Chodzi zwłaszcza o to, żeby unikać pewnych oczywistych sprzeczności w stylu ognistego miecza tryskającego na wszystkie strony wodą i rękawic pływania, wokół których błyskają płomienie.

ARTEFAKTY I RELIKTY

Zupełnie odrębną sprawą są unikalne przedmioty, posiadające potęż-

ne moce magiczne. Efekty pojawiające się w trakcie używania artefaktów i reliktyw są zwykle bardzo spektakularne i mają duży zasięg. Przykładowo, na niebie zaczynają się gromadzić czarne chmury, pojawia się gwałtowna ulewa, wszędzie wokół uderzają pioruny lub ziemia zaczyna drżeć i zrywa się potężny wichur. W powstawaniu artefaktów i reliktyw biorą zwykle udział różne nadprzyrodzone siły, takie jak, na przykład, półbogowie lub demony. Istoty te mogą każdorazowo manifestować swą obecność w trakcie używania związanego z nimi przedmiotu. W powietrzu może pojawić się cień demona lub płonące symbole związane z danym bóstwem.



ALMANACH

SPECJALNE PRZYPADKI

Czy proponowane przeze mnie innowacje nadają się do każdej gry *fantasy*? Niekoniecznie. Jeżeli konwencja danego świata przewiduje, że każdy pastuch używa do wypasania świń czarodziejskiej różdżki, a poszukiwacze przygód chodzą obwieśzeni dziesiątkami magicznych przedmiotów, to radzę dać sobie spokój z wprowadzaniem dodatkowych efektów. Przysporzy to zbyt dużo dodatkowej roboty i raczej utrudni grę zamiast ją uatrakcyjnić. Są też inne światy, w których magia jest dość dużą rzadkością. W tego typu grach przedmioty magiczne są nieliczne

i co za tym idzie, dobrze opisane w podręcznikach. Nie ma więc powodu ani sensu dowalać im jakieś dodatkowe właściwości. Nie róbcie niczego na siłę. Pamiętajcie, że najważniejsza jest dobra zabawa...

Oto kilka przykładowych efektów towarzyszących używaniu magicznych przedmiotów:

Dla broni i zbroi:

- * W trakcie zadawania ciosu wokół ostrza pojawiają się tańczące płomienie.
- * Podczas walki dookoła broni lub zbroi słychać trzaski i widać wielkie wyładowania elektryczne.
- * Na przedmiocie pojawiają się jakieś dziwne znaki, mieniające się różnymi kolorami.

* Broń, przecinając powietrze, pozostawia za sobą widoczny ślad, który znika dopiero po dłuższej chwili.

* Tarcza lub zbroja iskrzy się i emanuje wokół gorącym lub zimnym.

* Broń wydaje z siebie w trakcie walki ciche, jednostajne dźwięki o wysokiej lub niskiej tonacji.

Dla innych magicznych przedmiotów:

* Powietrze wokół przedmiotu zaczyna nagle falować.

* Z przedmiotu rozchodzą się w różnych kierunkach pojedyncze promienie światła.

* Wokół przedmiotu zaczyna ją rozlegać się potępieńcze jęki lub żalostny skowyt (efekt ten powinien dotyczyć przedmiotów związanych z nekromancją).

* Z przedmiotu zaczynają się sączyć smugi dymu, formujące się w różne dziwne wzory.

* Przedmiot zaczyna emanować światłem o fioletowym lub błękitnym zabarwieniu.

* Wokół przedmiotu zaczynają pojawiać się mroczne cienie, „pożerając” znajdujące się w pobliżu światło.

* Użyciu przedmiotu towarzyszą różne dziwne dźwięki (na przykład tajemnicze szepty lub chichoty).

* W kierunku, w którym skierowany jest magiczny przedmiot, wieje przez moment gwałtowny wiatr.

KONCEPCJE PRZYGÓD

I.

Poszukiwacze przygód szukają kogoś, kto posiada bardzo charakterystyczny (blyszczący/chichoczący/płonący) miecz. Nie wiedzą za dobrze jak dany osobnik wygląda, ale mogą podążać jego tropem, kierując się wskazówkami osób, które zwróciły uwagę na niezwykłą broń nieznanego („*Facet z płonącym mieczem? Jasne, że widziałem. Dwa dni temu usiekł przed naszą karczmą próbującego go okraść złodzieja*”; „*Nie dalej jak wczoraj widziałem go na południowym trakcie. Stanął w obronie kupca i swym płonącym mieczem przepędził kilku leśnych rzemieślników*”). W pewnym momencie, przypadkowo lub specjalnie (czego się nie robi dla zmylenia pościgu!), miecz dostaje się w inne ręce. Bohaterowie nie mają jednak o tym zielonego pojęcia i dorywają niewłaściwą osobę, na przykład kuzyna miejscowego księcia, zamiast poszukiwanego listem gończym bandyty – jednym słowem mogą wpaść w niezłe tarapaty. W dodatku potem role mogą się odwrócić i śladem poszukiwaczy przygód zacznie podążać były właściciel miecza. Nie będzie miał z tym większych problemów („*A, ci kretyni... Wczoraj wieczorem wszczęli awanturę z miejscowymi strażnikami. Jeden z nich zaczął nawet wymachiwać płonącym mieczem, ale jak strażnicy chwycili za halabardy, zwiwał równie szybko jak jego towarzysze...*”).

II.

Poszukiwaczom przygód zostaje zlecona jakaś skomplikowana misja. Aby im ułatwić (w cudzysłowie) zadanie, zleceniodawca wyposaża ich w kilka magicznych przedmiotów. Użyciu każdego z artefaktów towarzyszy, oczywiście, jakiś niezwykle efekt, który ujawnia się w najmniej oczekiwanym momencie. Wyobraźcie sobie skradanie się ze sztyletem, który nagle zaczyna śpiewać, albo krycie się w ciemnościach ze świecą na wszystkie strony różdżką. Gorąco polecam czapkę-niewidkę, która co jakiś czas wydaje z siebie pomruki i pojękiwania. Myślę, że po takiej przygodzie bohaterowie z chęcią oddadzą właścicielowi otrzymane przedmioty, co raczej nigdy im się nie zdarza.

R.A.R.

Zapraszamy do sklepu w Krakowie przy ul. Grzegorzeckiej 32A

CZYNNY 7 DNI W TYGODNIU

Zapraszamy od 10:00 do 18:00

GRY Wszystkie gry karciane, fabularne i strategiczne

Oficjalne turnieje: Star Wars, Magic: The Gathering, Legends of Five Rings, Middle Earth: TW

Oficjalna Liga Magic: The Gathering



KOMIKSY Pełny wybór najnowszych komiksów amerykańskich, wszystkie bieżące i archiwalne komiksy polskie

MANGA Japońskie, amerykańskie i polskie wydania, Art Books, plakaty, modele, karty i wiele innych rzeczy

Jeśli chcesz otrzymać katalog wysyłkowy — prześlij swój adres do:

R.A.R.

**ul. Grzegorzecka 32A
31-531 KRAKÓW**

W styczniu w naszej filii wielka promocja gier **WARZONE** i **CHRONOPIA!**



Mag Magic ul. Floriańska 28 KRAKÓW

Marcin Mortka

King Size

Ilustracje: Tomasz Łaz

Na pomysł napisania tej śmiesznej przygody wpadłem, leżąc na dywanie i śledząc kłęby kurzu w kątach mojego pokoju, a jednocześnie obserwując, jak mój szczur rozprawa się z figurkami LEGO. Dedykuję ją Mistrzom, którzy chcieliby sprowadzić swoich bohaterów na ziemię.

WPROWADZENIE

Najmniej istotna część sesji. Proponuję coś takiego – strudżona drużyna dociera do starego zamku, gdzie gościnnie przyjmuje ich pewna urodziwa, roześmiana dama w średnim wieku. Podejmuje bohaterów obfitą, suto zakrapianą winem wieczerzą przy świecach, przepraszając jednocześnie za tak niewyszukane potrawy. Niestety, jej małżonek wraz z całą służbą udał się do pobliskiego miasta w interesach i była zmuszona sama przygotować coś naprędce. W istocie, z wyjątkiem czarnego kota pani i kilku zapomnianych kur w sieni, zamczysko jest całkowicie puste. Bohaterowie zadają i popijają, dama im usługuje – nie ma drużyny, która nie wykażałaby się typowym męskim szowinizmem i nie złożyła jej kilku niedwuznacznych propozycji. Dama ze śmiechem wykręca się i bohaterowie jeden po drugim zapadają w ciężki sen.

Dama nie jest, rzecz jasna, tym, za kogo się podaje. W istocie małżonka właściciela tych ziem pojechała z nim do miasta, a służący pilnujący zamczku doskonale właśnie się bawią na tańcach w pobliskiej wsi. Postać owej damy przybrała Królowa Elfów z zamkowego ogrodu, która nie znosi mężczyzn i lubi im płatać nieciekawe figle. Zachowanie drużyny utwierdziło ją w przekonaniu, że to chamy i świnię, dlatego też po przebudzeniu bohaterowie stwierdzają, iż są pomniejszeni do 10% swego wzrostu.

PRZEBUDZENIE

Drogi Mistrzu, spokojnie odczekaj okres paniki u swoich pogromców smoków, zabójców demonów i rycerzy ciemności. Przedstaw im z przerażającą dokładnością żdźbła słomy, wystające z sienników, stadko spłoszonych pcheł wielkości pięści, ogrom kamieni tworzących ścianę. Potem pora na przedstawienie panoramy sufitu, jakże teraz odległego, gigantycznego okna i – o zgrozo! – ogromnej przepaści dzielącej krawędź łoża do podłogi!

Szczyściem w nieszczęściu jest to, że Królowa Elfów pomniejszyła ich ekwipunek wraz z nimi, tak więc linę każdemu skombinować się uda (w razie potrzeby może przecież posłużyć się dłuższą nicią, ha ha ha!). Magia również działa należycie, choć w pomniejszonej skali – największa ognista kula jest wielkości płomienia zapalki. Wtedy to właśnie gracze powinni zrozumieć, że sytuacja jest groteskowa, ale też i poważna – śmierć czyha teraz dosłownie wszędzie i wcale nie jest to śmieć śmieszna!

Daj graczom chwilę czasu na uzmysłowienie sobie, ilu rzeczy ich bohaterowie nie dostrzegają z wysokości statystycznych 180 centymetrów. Podłoga komnaty jest kłbowiskiem paprochów, żdźbeł trawy, piór, okruchów, włosów, paznokci, piasku, łupieżu, drobnych kamyków, a pośród tego wszystkiego pałeta się robactwo. To obrzydliwy widok, który może wstrząsnąć psychiką najbardziej odpornych... ale zaraz potem pojawia się ktoś, kto odwraca uwagę naszych herosów.

Tuż przed klnącymi, wymiotującymi i otrząsającymi się z szoku bohaterami materializuje się Słomka,

wysłannik Królowej Elfów, który pokrótce przedstawia im ich winy i ultimatum Jej Wysokości. By odzyskać normalny wzrost, awanturnicy muszą ni mniej, ni więcej odnaleźć Garbatą Gruszę w dzikim ogrodzie za zamkiem i błagać Królową o przebaczenie. Wystarczy przebyć cały zamek i pół ogrodu. Pestka... Emisariusz znika zanim można go spytać o szczegóły albo chociaż mu przywalić. Drużyna ma czas do zachodu słońca, inaczej bohaterowie na zawsze pozostaną kurdupłami.

WĘDRÓWKA

Rysowanie planu zamczku chyba nie ma sensu, lepiej skoncentrować się na niebezpieczeństwach, które oczekują bohaterów w poszczególnych typowych pomieszczeniach. Przede wszystkim, sama wędrówka będzie zapewne ponad siły wielu bohaterów – czeka ich mozolne przedzieranie się przez gąszcz wyżej opisanych śmieci, mijanie szuczrych trupów, kurzych odchodów, zaplątywanie się w pajęczyny itp. Pedanci lub maniacy estetyki zwariują, a tymczasem większym niebezpieczeństwem są zapewne dopie-

ro teraz dostrzegalne szczeliny i dziury. Zapachy gnijących resztek jedzenia, kurz i nieczystości mogą wprawić w stan głębokiej konsternacji nawet krasnoluda...

Do ogrodu można dostać się na cztery sposoby – z mozołem brnąć przez komnaty, krużganki i przebyć w końcu schody tylko po to, by śmiertelnie zmęczonym stanąć u wrót równie niebezpieczniejszego ogrodu. Pozornie łatwiejsza droga to znalezienie sposobu przedostania się do ogrodu bezpośrednio z okna – można użyć liny, ześlizgnąć się po wystęпах

Zachowanie drużyny utwierdziło ją w przekonaniu, że to chamy i świnię, dlatego też po przebudzeniu bohaterowie stwierdzają, iż są pomniejszeni do 10% swego wzrostu.



w kamieniu, wykonać imitację spadochronu, cokolwiek. Znasz swoich graczy, więc wiesz który z wymienionych sposobów będzie samobójstwem natychmiastowym, a który pozwoli im się jeszcze trochę ludzić. Można w końcu się teleportować, ale mimo największych wysiłków drużynowego maga nie uda się przenieść dalej niż na skraj ogrodu – dalej działa już wszechpotężna magia Elfów i żadne czary nie zadziałają. Czwarty, najciekawszy sposób, to zdanie się na Skrzaty, ale o tym za chwilę...

Cóż, zawsze znajdują się tacy, którzy napadną na śpiącego kota, przytwierdzą się do jego sierści i czymś ostrym zmobilizują do panicznego biegu przez krużganki, rozpaczliwymi modlitwami utrzymując kurs. Niech im ziemia lekka będzie... Pamiętaj, iż **King Size** to ma być przygoda, za pomocą której wbijesz graczom do głów, iż do bogów to im jeszcze daleko.

Podczas podróży przez komnaty i krużganki bohaterów czekają co chwila poważne testy sprawności. Pominąwszy zdradliwe szczeliny

w podłodze i kałuże wody lub wina, drużyna będzie musiała borykać się z przechodzeniem przez progi, tudzież schodzeniem po schodach. Niebezpieczeństwo stanowią rozsypane szpilki, gwoździe, pułapki na myszy i dziury w podłodze. W kątach czyhają na śmiałków płataniny pajęczyn i grube warstwy kurzu, gotowe zadusić każdego, kto tylko gwałtownie się poruszy. Łatwo utknąć podczas przeciskania się przez szczelinę pod drzwiami, ześlizgnąć z parapetu czy zostać zdmuchniętym ze stołu przez przeciąg.

W ekstremalnych sytuacjach bohaterowie decydują się na popisy akrobatyczne – w tej przygodzie będzie to częste, jednakże koniecznie trzeba pamiętać o prawach fizyki. Czarno widzę bohatera w ciężkiej zbroi, balansującego na krawędzi beczki z piwem lub krasnoluda, próbującego

wspiąć się na łóżko po zwisającej nitce. Zjeżdżanie po poręczy na własnej tarczy też kusi – czasem głupoty „bohaterów” nie da się opisać testami. Proponuję też ostrożność w penetracji niedźwiedzich skór przed kominkiem – dziwnym zrządzeniem losu mieszkające tam pchły to skubane, nadęte pyszałki, które w kupie mogą być groźne! A skoro już o tym...

Kolejnym sposobem ożywienia sesji jest wprowadzenie wszelkiego rodzaju robactwa.

MIAUUUU!

Warto założyć na potrzeby tej przygody, iż druidzi się nie mylą i zwierzęta nie są głupie. Co za tym idzie, dobrze pamiętają, kto zrzucił je z ławy, kopał w zad, zostawił na nie pułapki i smażył na patelni ich potomstwo. Radość niektórych zwierzątek na widok pomniejszych kopii swych ciemniejszych może przekroczyć wszelkie oczekiwania.

Pamiętaj też o tym, że po krużgankach ostatnich zamków włóczę się kury poszukujące kurzych

smakołyków. Być może stchórzą na widok bohaterów, zwłaszcza tych paskudniejszych, ale może będą chciały spróbować czegoś nowego lub po prostu dokonać zemsty. W sytuacji, kiedy najwyższy z bohaterów sięga średniej kurze ledwie do dzioba, takie rendez-vous może się skończyć tragicznie. Kura w końcu pewnie ucieknie, ale możliwe, iż ściągnie równie wkurzone kumpelki albo khm... koguta. Aha, dwie uwagi:

1. NIE DA SIĘ dogonić kury, nawet będąc w skali 1:1.
2. Druidzi mogą przeżyć rozczarowanie, gdyż otaczająca ich dobrotliwa aura zapewne nie działa na takie giganty!

Myszy i szczury to kolejne zwłanie. Myszy, jako mniejsze i tchórzliwsze, specjalnie wymagającym przeciwnikiem być nie powinny; co najwyżej bohaterów denerwować mogą błyskające z kącików oczka, drgające ciekawsko wąsiki i wszechobecne szelesty i piski. Kiedy piski ucichną, oznaczać to będzie, iż albo magia i miecz zrobiły swoje, albo że pojawiły się szczury... Cóż, z tymi koleśkami to już się nie pogada. Szczury są szybkie, złośliwe i, jak na swój rozmiar, bardzo silne. Mają doskonały węch, a jako stworzenia niezwykle uparte będą podążać za bohaterami aż do końca (jednej lub drugiej strony). Uwaga na marginesie – szczur wślizgnie się wszędzie tam, gdzie wejdzie jego głowa. Niesamowite, prawda?

Przy zmasowanym ataku gryzoni jedyną bronią pozostaje zacięta obrona, połączona z wycofywaniem się na wyżej upatrzone pozycje. Pamiętaj, Drogi Mistrzu, iż szczury mają ponadto brzydki zwyczaj

zanoszenia swych zdobyczy do norek. Niech się lepiej drużyna mocno trzyma razem, by nie szukać potem swoich ponadgryzanych towarzyszy po całym zamku. Jeśli obrona zawiedzie, należy pokładać nadzieję w tradycji – być może talent drużynowego barda poskromi szczurze instynkty? Jeśli nie, to pozostaje jeszcze jeden sposób – naturalny wróg szczurów.

Typowy kot, bo to właśnie o nim mowa, z reguły sypia na kuchennej ławie lub na zapiecku i oczy otwiera okazjonalnie, na przykład słysząc hałasy lub czując wzmożony zapach

ogoniastego prowiantu. Zapewne wystarczy sam widok kota, by szczury podziękowały za zabawę, ale samo obudzenie kocura będzie przysłowiowym skokiem z deszczu pod rynnę. Trudno sobie wyobrazić bardziej wredną bestię niż zamkowy myszołap.

Tylko błyskawiczne uniki i dobrze wymierzone pojedyncze ciosy mogą zniechęcić kota do dalszej pogoni lub opóźnić go na tyle, by można się było gdzieś schować – pod łóżko chociażby.

Niech tylko kocisko wsunie łapę w ślad za bohaterami – z topora mu! Chowanie się pod garnkami odpada (przewróci), tak samo włożenie na półki (doskoczy), wciskanie w szczelinę (wygrzebie) czy wskakiwanie w zapomniany but (wytrząśnie). Naprawdę, kota może zniechęcić tylko poparzenie sierści lub kilka dokuczliwych ranek – zwierzak obrazi się i wróci na postanie, by wylizywać obrażenia, ale niech no dojrzy tych pokurczów raz jeszcze...

Oczywiście, można klina klinem, czyli zwabić kota w okolice psa. Obawiam się jednak, iż jest to piłowanie gałęzi na której się siedzi – myśliwski chart równie chętnie zainteresuje się bohaterami w wersji mini, co kot czy szczury. Skoro już o psach mówimy, nieco czarnego humoru do przygody wnieść może, na przykład, mały, rozkapryszony szczeniak, który trenował do tej pory zapasy na motkach wełny, a teraz szuka większego wyzwania. Auuu, sama myśl boli...

Kolejnym sposobem ożywienia sesji jest wprowadzenie wszelkiego rodzaju robactwa. Znając higienę (a raczej jej brak) u naszych przaszczurów, możemy śmiało założyć, iż w zamku roi się od wspomnianych już wszy, pcheł, moli, much, żuków, mrówek, kleszczy, skolopendr i innego świniństwa. Z wyżej wymienionych najgorzej chyba może się skończyć spotkanie z większą ilością mrówek, aczkolwiek kilka rund z jakimkolwiek tałatajstwem do najprzyjemniejszych należeć nie może. Osobna uwaga należy się pająkom, które co prawda są zbyt małe, by stanowić realne niebezpieczeństwo, ale ich trucizna i sieci mogą napsuć wiele krwi (dosłownie i w przenośni).

Różnorodność mieszkańców świata pod naszymi nogami jest doprawdy zdumiewająca, a ilość i rodzaj spotkań zależy tylko od Mistrza Gry. W razie potrzeby można wprowadzić nowe stworzenia – bohaterowie na pewno napotkają na strychu sowy, gołębie lub nietoperze (uwaga na dwa pierwsze), a penetrujący lochy niech lepiej uważają na piżmaki i szczury wodne. Jeszcze jedno – myślę, iż sesja wywołałaby znacznie większe zainteresowanie, gdyby

„sprowadzeni do poziomu” zwierząt bohaterowie rozumieli ich język i mogli się w jakiś sposób z nimi porozu-

mieć! W pewnych sytuacjach bardziej utalentowani w negocjacjach mogliby nawet nakłonić niektóre zwierzęta do współpracy!

ZADEPTANI ŻYWCEM

Szok spowodowany pojawieniem się domowego inwentarza to dopiero wstęp do prawdziwego horroru. Przedarłszy się przez stado myszy, odparłszy ofensywę szczurów i uratowawszy kamrata z paszczy pająka-krzyżaka o imieniu Ulryk, bohaterowie ze zgrozą uświadamiają sobie, iż w zamczku budzi się życie. Ktoś w kuchni łomocze garami, ktoś mlaska w sali jadalnej, inny taszczy wiadro po schodach... Niedobrze... Każdy świat *fantasy* (z wyjątkiem Warhammera – strata nie do powetowania!) ma bowiem swoje skrzaty, złośliwe małe istotki żyjące pod podłogą, którym wielcy wojownicy wielkodusznie zrzucają kawały mięsa na polepę, a przeciwko którym gospodynie domowe toczą święte wojny. Uwaga, gosposia na godzinie szóstej!

Natarcie rozścieczonej gospodyni wagi ciężkiej z miotłą w garści to ostateczność... Wcześniej, drogi Mistrzu, zaaranżuj

kilka sytuacji, kiedy to bohaterowie będą musieli wykorzystać swój spryt i zręczność, a dopiero potem siłę. Wymarzona sytuacja to konieczność przemknięcia przez kuchnię, w której żywo krząta się podśpiewująca kucharka. Widok licznych mioteł, chochli, tasaków i noży rzeźnickich powinien zniechęcić wszystkich do szarży na wprost – należy jakoś odwrócić uwagę staruchy! Może najlepszy łucznik w drużynie straci jedną strzałą wiecheć suszonych ziół tak, by wpadł do kotła? Może mag wywoła iluzję kilku szczurów albo przepłoszy kucharkę zbiciem jakiegoś słoja mocą swych czarów? Coś trzeba wymyślić i to najlepiej jak najciszej – zza pieca wystają przecież wąsiska tego cholernego kota!

Oto kilka innych sytuacji krytycznych: brzęk ostróg płoszy drużynę, która kryje się w kącie spiżarni. Nadchodzący klucznik zatrząskuje drzwiami i pogromcy smoków są odcięci od świata. Ciemność jest mroczna i tajemnicza; trzeba najpierw rozpalić ogień (magią albo krzesiwem), a potem wymyślić sposób naciśnięcia kłamki. Próba przerażania się przez drewno jest z góry skazana na niepowodzenie – zajmie to dużo czasu, zmęczy bohaterów i zapewne przywabi miejscowe szczury. Najprościej jest zatem skombinować długą linę,

Szok spowodowany pojawieniem się domowego inwentarza to dopiero wstęp do prawdziwego horroru.



przywiązać do czegoś ciężkiego i zacząć drużynowemu złodziejowi wspiąć się i przewiesić linę przez klamkę – następnie można ją otworzyć wspólnym wysiłkiem. Znacznie prościej jednak jest zważyć klucznika z powrotem do spiżarni (na przykład tłukąc słoje) i uciec pod jego nogami.

Pojawią się sytuacje, kiedy trzeba będzie szybko reagować. Oto jeden z bohaterów wpada do butli, koszyka lub garnka z czymś spożywczym i zanim zosta-

Prędzej czy później nadejdzie moment, kiedy bez przybycia Kawalerii drużynę czeka śmierć.

nie zmontowana ekipa ratunkowa, naczynie porywa gospodyni i niesie do kuchni, prosto w stronę bulgoczącego kotła! Należy zrobić cokolwiek, byleby kobieta się zatrzymała i wypuściła kamrata! Strzała z łuku w tydzień, ognista kula w ucho, stłuczenie czegoś, chórally wrzask – na działanie zostają sekundy, bo inaczej bohater wielu bitew skończy w gulaszu! Nie zapomnij też o tym, drogi Mistrzu, że po uwolnieniu kumpla drużyna musi jeszcze uciec...

Dość klasycznym zagranem wydaje się konieczność kradzieży klucza chrapiącemu strażnikowi, najlepiej jako ostatnia faza przygody w samym zamku tuż przed wyjściem do ogrodu – trzeba odczepić żelastwo tak, by go przy tym nie obudzić i nie zaalarmować reszty domowników. Potem wystarczy „tylko” wspiąć się na wysokość klamki, wywindować wybrany klucz na tę wysokość, władować w dziurkę, przekręcić i otworzyć drzwi. Prawda, że proste? Dobry sposób na połączenie złodziejskiej sprawności, siły wojowników i pomysłowości magów, a pomocą latającego dywanu również wzgardzić nie wolno. A, nie daj Boże, okaże się, że zamek jest zepsuty... Masz w drużynie krasnoludzkiego inżyniera?

Oprócz gospodyń są jeszcze inne osoby w zamku, które namiętnie toczą walki z tak zwanym tałatajstwem. Co powiesz o sędziwym, zbzikowanym kronikarzu, z fanatyzmem broniącego starożytnego księgozbioru przed ostrymi zębami szczurów? Dziadek czuwa dzień i noc, uzbrojony w miotłę, procę i pochodnię, a choć nie widzi zbyt dobrze, usłyszy każdy szelest. A przeklęty los sprawił, iż przez bibliotekę trzeba przejść...

Ha, a rozkapryszony rudy piegusek płci żeńskiej, ukochana córeczka właściciela zamku, rozczytana w bajkach o Skrzatach i od dawna próbująca jakiegoś złapać? To ci dopiero chryja! Pamiętaj, iż dzieci są pomysłowe, złośliwe, uparte, pełne sadyzmu, a mimo tego i przede wszystkim – **DZIECI SIĘ NIE BIJE!**

Pamiętaj również, iż to Ty musisz przechytryć drużynę, a nigdy na odwrót. Cwaniaków, którzy wleżą

do wiadra z nieczystościami w nadziei, iż ktoś wyleje je na podwórze i oszczędzą sobie w ten sposób uciążli-

wej wędrówki, najpierw zacadz, a potem skonfrontuj ze świniami i kaczkami w błotku podwórka. Ci, którzy naoglądali się filmów kowbojskich i uczepią się płaszczy dworzan schodzących na dół, zapewne nie pamiętają o twardych, kamiennych stopniach schodów i wysokich progach. Zresztą być może płaszcz już jest brudny i jego właściciel ma zamiar wrzucić go do balii z praniem zaraz po zejściu na parter. Tych, którzy będą chcieli sprawdzić, czy pani na zamku ma pas cnoty, potraktuj jak chcesz.

MNIEJSZOŚCI NARODOWE

Prędzej czy później nadejdzie moment, kiedy bez przybycia Kawalerii drużynę czeka śmierć. Otoczeni przez szczury, ściżgani przez gospodynię, przydybani przez kota, nagle uświadamiają sobie, że właściwie jest już po nich. A wtedy pojawiają się prawdziwe Skrzaty – banda cholerycznych złoźników w długimi nochalami, gestami pokazujących bohaterom myśią dziurę, której do tej pory nie zauważyli: Jeden skok i...

... i naraz drużyna pojawia się w świecie swego dzieciństwa, w najprawdziwszym królestwie

bajek. Skrzaty wiodą ich tajemniczymi korytarzami pod podłogą, lekkie, zwiewne pajęczyny lśnią w blasku próchen, w malutkich kryjówkach błyszczą schowane złoto, coraz więcej tajemnic pojawia się przed oczyma zdumionych bohaterów. W aksamitnych ciemnościach słychać ciekawskie szepty skrzatów, malutkie skrzacie dzieci bawią się z myszkami i pajęczkami, dorośli noszą naporstki pełne ziarna, ogryzki, lupinki ziemniaków, małe marchewki, kawałkami gwoździ i szpil naprawiają drzwiczki swych domów, panie skrzatki szyją na progu ubranka z listków, piór i szmatek. Wszyscy podzdrawiają się wesolymi, piskliwymi głosikami, uśmiechają się, ktoś śpiewa, ktoś klnie na Elfy z Ogrodu, ktoś wyprawia szczurzą skórę... Ach, piękne jest Królestwo Skrzatów!

Ukaż swoim graczom jak największej cudów światka pod podłogą. Niech podziwiają czyste, pachnące sianem tunele, zapasy wody w ukradzionych kubkach, spiżarenki pełne ziarna, ba, nawet suszone mysie mięso! Przeprowadź ich przez zbrojownię (naparstki zamiast hełmów, pojedyncze łuski ze zbroi zamiast tarcz i szpile oraz gwoździe zamiast mieczy), pokaż im bibliotekę (kroniki Skrzaciego Królestwa, spisane na listkach bobkowych) i skarbiec (no,



no, no, czego to ludzie nie zgubią!). Pozwól graczom uświadomić sobie zawilość i rozległość skrzaciego państwa, a potem daj im do zrozumienia, iż małe istotki nie uratowały ich dla kaprysu.

Użycie Skrzatów ma na celu wprowadzenie do przygody odrobiny tajemniczości i daje możliwość skończenia jej jak najciekawiej i najpożyteczniej. Stworzonka mają bowiem kłopoty i deklarują, że jeśli bohaterowie wypełnią ich misję, to tajemnie przetransportują drużynę aż do samego Ogrodu. Skoro przygoda ma stać się bajką, niech misja składa się z trzech zadań – trzy to najbardziej magiczna liczba w bajkach. Przykłady misji:

1. Bohaterowie muszą wspomóc skrzaty w odparciu zmasowanego ataku szczurów na ich spiżarnię. To ostatnia bitwa toczona od długiego czasu wojny, a Skrzaty są gotowe wyposażyć drużynę we wszelki potrzebny sprzęt (?).
2. Potem zadaniem bohaterów jest uwolnienie członka rodziny królewskiej. Nieszczęśnik został złapany przez jednego ze strażników i wisi w klatce na ścianie komnaty owego strażnika. Ciemiężyciel siedzi u siebie cały czas i gra w karty z kumplem.
3. Ostatnia część zadania to dostarczenie lekarstwa starej gospośi, leżącej w łóżku na strychu. Gospośia ta wyjątkowo jest zaprzyjaźniona ze skrzatami i te pragną spłacić dług. Wolą się jednak posłużyć bohaterami, gdyż niezbyt lubią się z kotem starszej pani (ups!).

Po wykonaniu zadań skrzaty za pomocą swej magii przeniosą bohaterów na skraj ogrodu. *A propos* skrzaciej magii – jest ona złośliwa i podstępna, i na pewno nie przypomina tej praktykowanej przez ludzi i Elfy. Skrzatom obce są czary wojenne lub demoniczne – umieją za to maskować swe norki, tkać zastony z pajęczyn, zsylać swędzenie, kurzajki i biegunkę, usypiać i leczyć. Umieją wpływać na umysły wszystkich zwierząt (za wyjątkiem kotów), a z myszami i pajakami żyją nawet w przyjaźni. Dobrze też się znają na ziołach i miksturach – w zależności od stosunku do domownika potrafią popsuć lub poprawić smak zupy, a piwu nadać niezwykle właściwości (np. afrodyzjaku).

To prawda, iż Skrzaty to stworzenia złośliwe i o ciężkim poczuciu humoru, potrafią być jednak pożyteczne (patrz walka ze szczurami czy nucenie dzieciom kołysanek). Nie trudno też zauważyć, iż są mocno związane ze swym domem – bez ludzkich odpadków nie mogą żyć. Dlatego Skrzaty darzą dom głębokim uczuciem i nikomu nie pozwolą bezkarnie naprzykrzać się domownikom ani powodować wielkich szkód. Jeśli bohaterowie liczą na skrzacią pomoc po podpaleniu jednej z komnat, by odciągnąć uwagę goniących ich ludzi, są w błędzie – będą mieli wtedy skrzatów przeciwko sobie, a to nieliczy przeciwnik.

OGRÓD ELFÓW

Czy z zapuszczonego ogródka na tyłach zamku uczynisz wietnamską dżunglę, to Twoja sprawa. Faktem jednakże jest, iż zarośnięte chwastami grządki mogą być śmiertelnie niebezpieczne. Pająki tutaj są większe i złośliwsze, w swych mrocznych kryjówkach czają się modliszki i skolopendry, a nad kwiatami krążą ze złowieszczym bzyzieniem osy. Prawdziwie pechowa drużyna napotka na swojej drodze wygrzewającego się w promieniach zachodzącego słońca węża lub zaciekawioną żabę na brzegu błotnej sadzawki.

Jednakże nie wolno przesadzać. Kiedy bohaterowie dojrzą już Garbatą Gruszę i skierują się ku niej, daj im poznać, że weszli w granice Elfiego Królestwa. Niech najbardziej odporni na piękno spojrzą ku górze, na cudowne kolory kwiatów tańczących w objęciach wieczornego zefirku, na rdzawo-granatowe niebo, na przepiękne motyle, uwijające się pracowicie wśród kwiecica. Naraz ścieżka stanie się prosta i pozbawiona wybojów, a do uszu zaskoczonych bohaterów dotrze muzyka; melodia jest wesoła, a zarazem tajemnicza, z pewnością grana nie przez instrumenty, ale serca i umysły małych istotek, których ciekawskie, skośne oczy już patrzą na grupkę gości...

Obecność śledzących pochod Elfów da się raczej odczuć, niż zarejestrować za pomocą zmysłów. Gdzieś rozlegnie się cichutki, perlisty

śmiech, coś zafurkocze nad głowami strudzonych herosów, potem niespodziewanie czyjś nos wydłuży się o dobrych kilka centymetrów. To ostatnia próba – gracze muszą ścierpieć elfie psoty. Widzialne dopiero na tle słońca, smukłe sylwetki ze skrzydłami ważek będą uwijać się ze śmiechem wokół drużyny i im bliżej będą oni Garbatej Gruszy, tym intensywniej będą się naprzykrzać. Czyjeś włosy zmienią kolor, komuś urosnie broda do pasa, ktoś przewróci się, kiedy znienacka pędy jakiejś rośliny oplotą jego nogi. Potem rozochoczone Elfy będą szarpać biednych bohaterów za włosy, ciągnąć za uszy, porywać na moment w powietrze, szczytać w pośladki... Lepiej, by pozostali cierpliwi, bowiem obrażone obelgami lub próbami zranienia Elfy nigdy nie zwrócą im wzrostu. A Garbata Grusza jest coraz bliżej i muzyka jest coraz głośniejsza...

Garbata Grusza jest otoczona aureolą promieni zachodzącego słońca i wgląda wprost prześlicznie. Na jej gałęziach wiszą już malutkie lampiony, świetliki uwijają się nad głowami bohaterów, Elfy tańczą w rytm muzyki na trawie i w powietrzu, śmiech i nawoływania wypełniają całą polankę. Zgłodniały bohaterowie dostrzegają pyszności, ułożone w przepiękne kompozycje na kamieniach, nadlatujące elfie niewiasty wręczają im puchary z koron

konwalii, wypełnione po brzegi złocistym nektarem. Po wypiciu pierwszych kilku tyków bohaterowie do-

strzegą, że elfim dziewczętom dziwnie błyszczą oczy, a każda jest okryta jedynie przewiewną, półprzezroczystą tkaniną. Podpowiedź dla ciężko kapujących – WSZYSTKO widać!

Jedną z Elfek jest Królowa, która, oczywiście, nie żywi już do bohaterów urazy i wraz z całym dworem ma teraz ochotę zakosztować każdego z nich. To już chyba ostatnia próba, ale do niej zgłosił się na ochotnika najbardziej nawet przywydły czarodziej-nekromanta. Dla tych, którzy chcą być realistyczni i udają zmęczonych – nektar to 120% afrodyzjaku! *Cool!* Niech się chłopaki nacieszą, bo nazajutrz obudzą się na trawce pod zamkiem w skali 1:1, ale za to w stroju Adama.

Niech się chłopaki nacieszą,
bo nazajutrz obudzą się na
trawce pod zamkiem w skali
1:1, ale za to w stroju Adama.

ZEW CTHULHU

Zastanawialiście się pewnie nieraz co to jest ta **Delta Green**, że wygadują o niej takie wspaniałości. Tekst Przemka powinien rozwiązać wszelkie wątpliwości. Gorąco polecam go nie tylko miłośnikom Cthulhu, ale i całej rzeczy fanów Facetów w Czerni, Z Archiwum X, czy Millenium. W następnej kolejności zapraszam do lektury mojego komentarza.

Miłosz

DELTA GREEN

Przemysław
Sochno

Ian Winniger schodził wolno po schodach prowadzących do klubu „Piekło”. Było ciemno – oświetlenie w całym budynku zostało wygaszone. Droge oświetlała mu tylko smuga światła padająca z trzymanej w ręku latarki.

Na co dzień Ian był agentem FBI. Tu przybył jednak w imieniu innej organizacji. Schwytyany i przesłuchany członek Kultu Bogini Matki wskazał ten właśnie klub jako miejsce mającego odbyć się dzisiaj obrzędu. Jakiego obrzędu? Kultysta nie był pewien – tak przynajmniej powiedział. Zdradził tylko, że chodzi o próbę przyzwania czegoś potężnego...

Ian był zbyt doświadczony, by uznać te zeznania za brednie szaleńca. Był członkiem organizacji powołanej specjalnie w celu eliminowania zagrożeń, o których zwykli ludzie nawet nie śnili. Zagrożeń nie pochodzących z Ziemi. Zagrożeń, wiedza o których mogła zmienić normalnego człowieka w szaleńca. Zagrożeń, przed którymi ludzkość nie miała szans się obronić – mogła jedynie chwilowo je powstrzymać.

Był członkiem Delta Green.

Snop światła z latarki padł na znajdujące się na końcu schodów ciężkie, stalowe drzwi z namalowanym na nich napisem „Piekło”. Ian przyłożył ucho do chłodnego metalu. Usłyszał wytłumiony przez drzwi śpiew, ale nie mógł wyłowić słów w żadnym ze znanych mu języków. Miał nadzieję, że nie przybył za późno.

Wyjął z kabury służbową broń. Sprawdził, czy jest załadowana. Odbezpieczył.

Poczuł ściekający po plecach pot. Bał się. Jednak musiał tam wejść – należał do Delta Green, więc było to jego obowiązkiem.

Otworzył drzwi i wszedł do środka.

Delta Green to wydany przez firmę **Pagan Publishing** dodatek do **Zewu Cthulhu**. Jednakże nie jest to zwykle rozszerzenie zasad, opis nowych czarów, potworów, czy też zbiór scenariuszy. Książka ta zmienia **ZC** w prawie zupełnie inną grę.

Drogi Strażniku! Czy kiedykolwiek, podczas oglądania filmu *Z Archiwum X*, nie zechciałeś poprowadzić graczy przez przygody podobne do tych przeżywanych przez agenta Muldera i agentkę Scully? Prowadzić przygody „w klimacie archiwum“

można praktycznie w każdym systemie. **Delta Green** jednak nadaje się do tego szczególnie – po to właśnie stworzono ten dodatek.

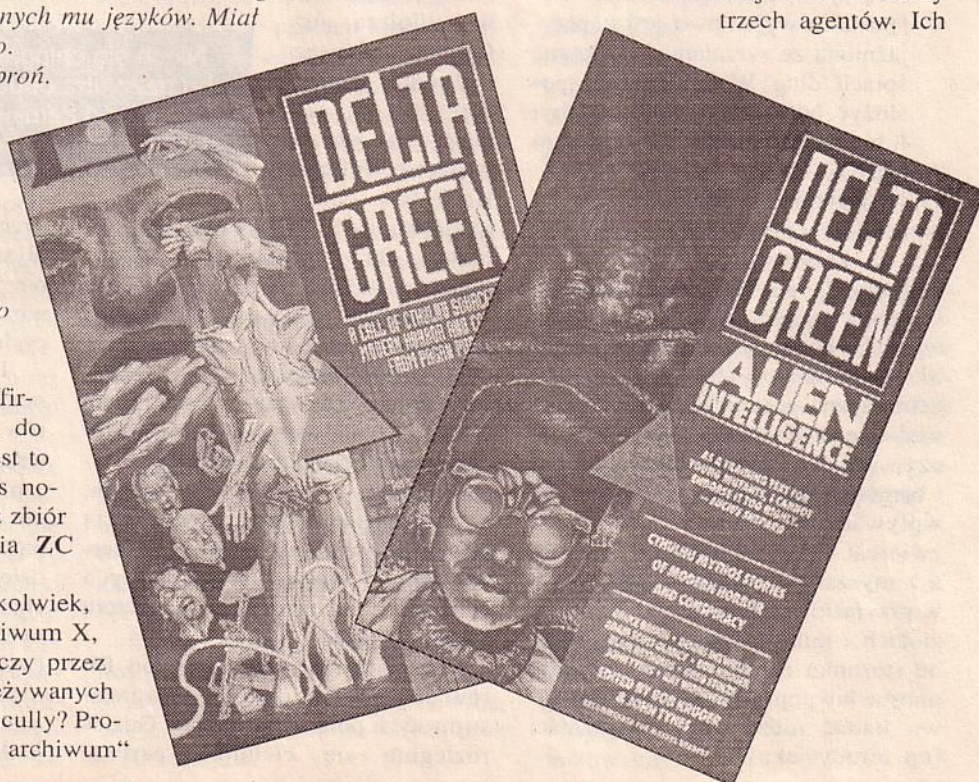
I co? Podoba się? Czytaj dalej.

Akcja gry toczy się w teraźniejszości, w Stanach Zjednoczonych. Gracze wcielają się w członków amerykańskiej agencji rządowych, jak FBI, ITF, IRS czy jakiegokolwiek innej. Łączy ich poza tym fakt, że wszyscy należą do spisku znanego jako **Delta Green** – tajnej, nielegalnej organizacji broniącej obywateli USA przed zagrożeniami wynikającymi z obcowania z czynnikami paranormalnymi. Dlaczego więc organizacja stawiająca przed sobą tak szczytne cele jest nielegalna i tajna? Ponieważ rząd USA ma własne dążenia, w których bezpieczeństwo i zdrowie obywateli nie zawsze są priorytetami.

Ludzie będący w szeregach **Delta Green** dzielą się na następujące grupy:

– **Agenci** – to właśnie w nich wcielają się gracze. Są rekrutowani prawie wyłącznie z agencji rządowych, by ich działania mogły być kamuflowane pod płaszczykiem pilnowania prawa i bezpieczeństwa publicznego. **Delta Green** składa się z dwudziestu czterech komórek oznaczanych kolejnymi literami alfabetu od A do Z.

Do każdej komórki należy trzech agentów. Ich



kryptonimy operacyjne zaczynają się od litery oznaczającej ich komórkę – więc np. członkowie komórki A są znani jako Adam, Andrea i Antonio. Każdy agent zna z imienia i nazwiska tylko członków jego własnej komórki. Jedynie informacje jakie ma o pozostałych, to ich kryptonimy. Dzięki temu w razie wpadki stracone byłyby tylko trzy osoby. Kontakt między komórkami odbywa się za pośrednictwem poczty elektronicznej, przesyłanej przez tyle serwerów i tyle razy szyfrowanej, że niemożliwe jest namierzenie nadawcy lub odbiorcy. To właśnie agenci zajmują się działaniami operacyjnymi: to oni niszczą złowieszcze artefakty, inwigilują kultury mrocznych bogów czy śledzą poczynania Szaraków.

– **Przyjaciele** – to najliczniej reprezentowana grupa – liczbę przyjaciół **Delta Green** ocenia się na około dwustu pięćdziesięciu. Są informatorami – wzrokiem i słuchem organizacji. Nie wszyscy jednak są świadomi istnienia **Delta Green**, zaś ci, którzy wiedzą, nie przypuszczają nawet, że jest nielegalna. Są kozłami ofiarnymi: ich nazwiska i dane osobowe są zapisane w komputerach **Delta Green** – w razie wpadki oni polecą pierwsi, dając czas na ukrycie się prawdziwym agentom.

– **Byli agenci** – jak sama nazwa wskazuje, są to agenci, którzy przestają działać w akcji ze względu na podeszły wiek, odniesione rany, konflikty z prawem lub niestabilność psychiczną (widzieli zbyt dużo). Nie posiadają już kryptonimów, ale uważani są za przyjaciół **Delta Green**.

Historia **Delta Green** rozpoczyna się w roku 1928, po ataku łodzi podwodnej na Diabelską Rałę w Insmouth. Organizacja – wtedy jeszcze wspierana przez rząd i zupełnie legalna – odegrała ważną rolę podczas drugiej wojny światowej, walcząc z nazistowskimi okultystami z Karotechii (Hitler, mówiąc o Wunderwaffe, wcale nie miał na myśli rakiet V2 czy bomby atomowej, lecz coś o wiele straszniejszego...). Oficjalny (choć pozorny) koniec **Delta Green** nastąpił w 1970 roku, po zakończonej krwawą porażką operacji w Kambodży. Organizacja jednak przetrwała: nielegalna, tajna i bez funduszy. Jej członkowie poświęcali swój czas i pieniądze na walkę z nieznanym. Przez następne dwadzieścia cztery lata **Delta Green** stosowała taktykę spalonej ziemi: powstrzymać działalność paranormalną, zniszczyć wszystkie dowody, zabić wszystkich świadków. Straty w ludziach były znaczne z powodu braku jednolitej struktury i łączności między agentami. Ten stan rzeczy musiał się zmienić. W roku 1994 dokonano reorganizacji **Delta Green**: stworzono trzyosobowe komórki i ułatwiono kontakt między nimi. Zaprzestano stosowania taktyki spalonej ziemi – większy nacisk położono na zdobywanie informacji o zagrożeniach i dzielenie się nimi z innymi komórkami, oraz na ochronę życia i zdrowia ludzkiego. W tej nowej formie **Delta Green** istnieje do dziś.

Wiecie już nieco o **Delta Green**, teraz dowiedzie się nieco o jej przeciwnikach.

Najważniejszym i najgroźniejszym z nich jest z pewnością rządowa agencja znana jako **Majestic-12**. Jej historia rozpoczyna się w 1947 roku, po katastrofie UFO w Roswell. Organizacja ta zajmuje się kontaktami z Szarakami – przybyszami z innej planety. Między ufokami a MJ-12

podpisany został pakt: USA posiadało dostęp do obcych technologii militarnych, mapy ludzkiego genomu (znane jako tzw. „Książka Kucharska“) oraz do Raportu – kompletnych danych na temat sił militarnych każdego kraju na Ziemi. W zamian za to Obcy uzyskali prawo do pobierania ludzkich i zwierzęcych genów (tak długo, jak długo nie powoduje to trwałych szkód i utraty zdrowia porwanych). Niestety, Obcy zaczęli łamać warunki paktu: porwani ludzie nie wracali lub znajdowano ich potwornie okaleczonych. Gdy MJ-12 zwrócił na to uwagę, Obcy odpowiedzieli tylko: „Będziecie nam nadal pomagać“. Rząd naturalnie odebrał to jako groźbę, lecz jako że pojazdy Szaraków są odporne na wszelką ziemską broń nie wyłączając bomby atomowej, nie śpieszy mu się do zerwania pokoju. Opinie na ten temat w MJ-12 są zresztą podzielone: niektórzy chcą wojny z Obcymi, inni uważają, że jest to niedopuszczalne i bezsensowne działanie. Kierownictwo MJ-12 nie wie niestety, że Szaraki nie są do końca tymi, za których się podają...

Warto wspomnieć o oddziale wewnątrz MJ-12, przeznaczonym do zadań specjalnych – Delta. Delta to goście od mokrej roboty – wykradania lub niszczenia dowodów obecności Szaraków na Ziemi czy likwidowania świadków. Jeśli Badacze trafią na ślad UFO i dowiedzą się zbyt dużo, być może niedługo odwiedzi ich kilku smutnych panów w czarnych garniturach...

Innym zagrożeniem jest **Karotechia**. W czasie wojny skupiała niemieckich okultystów, wspomagających swą magią Hitlera w jego próbie podboju świata. Obecnie jest to podziemna organizacja, współpracująca z rasistowskimi grupami na całym świecie, kierowana przez trzech nieśmiertelnych nazistów. Jej celem jest rzucenie całego świata na kolana przed Czwartą Rzeszą, pod przewodnictwem zmartwychwstałego Adolfa Hitlera. Krążą plotki, że magom Karotechii udało się już nawiązać kontakt z jego duchem...

Co prawda Karotechia nie stanowi dla **Delta Green** tak znacznego zagrożenia jak Majestic-12, z pewnością jednak nie należy jej lekceważyć.

Sieć to najpotężniejszy i najmniej znany syndykat zbrodni w Nowym Jorku. Sieć, podobnie jak inne gangi, czerpie zyski ze sprzedaży narkotyków, prostytutce, „ochrony“ lokali – jednak nie bezpośrednio. Załatwianiem tego wszystkiego zajmują się drobniejsze syndykaty, a Sieć ściąga tylko zyski. Wyzyskuje wyzyskiwaczy. Od zwykłych organizacji zbrodni odróżnia ją zainteresowanie jej przywódców – kręgu potężnych magów znanego jako **Przeznaczenie** – okultyzmem i Mitami. Sieć potrafi w zamian za pieniądze robić to, co pozornie niewykonalne – sprawiać, by ludzie znikali bez śladu, wykradać rzeczy z najbardziej strzeżonych skarbców itp.

Sieć nie musi być koniecznie wrogiem **Delta Green** – o ile, oczywiście, **DG** nie wejdzie jej w drogę. Jednak jeśli tylko któryś z magów z **Przeznaczenia** uzna, że śmierć graczy może mu przynieść jakieś zyski – gracze będą mieli poważny kłopot.

Oczywiście, nie wszyscy są wrogami **Delta Green** – ma ona także sprzymierzeńców. Jednym z nich jest **Saucerwatch**, grupa zapaleńców-poszukiwaczy UFO. Jako jedyna z tego typu grup zajmuje się skrupulatnym

Prowadzi przygody w książce archiwum można praktycznie w każdym systemie. Delta Green jednak nadaje się do tego szczególnie po to widać nie stworzono ten dodatek.

ZEW CTHULHU

sprawdzaniem doniesień o Obcych, i robi to w sposób profesjonalny – nie wierzy bezgranicznie w każde doniesienie o „latających światłach”, „ektoplazmatycznych kosmitach” czy kołach wypalonych w zbożu. Fundusze na badania pochodzą od jednej z członkiń tej organizacji: pochodzącej z arystokratycznej rodziny Sheridan Dunwoody-Smith. Saucerwatch, choć tego nie wie, jest bliżej prawdy o kosmitach niż myśli...

A co z istotami z Mitów? Co z Wielkimi Przedwiecznymi? Co ze śpiącym w R'lyeh Wielkim Cthulhu? Ich aktywność w ostatnich latach zmalała. Wiedzą, że już niedługo gwiazdy ułożą się właściwie i będą mogli powtórnie objąć Ziemię we władanie. Nic nie może tego powstrzymać. Oto właśnie nadchodząca Era Wodnika.

Teraz trochę o samej książce. Ma aż 298 stron i jest wypełniona po brzegi przydatnymi do gry informacjami. Szczegółowo opisane są wszystkie występujące wyżej organizacje, wraz z ich dokładną historią i opisami ważniejszych postaci (gotowe charakterystyki, abyś mógł ich,

Mistrz Gry, wykorzystać jako NPC-ów w czasie swoich przygód). Opisy Ameryki końca XX wieku, działalności Mitów dzisiaj, Delta Green, Saucerwatch, Majestic-12, Karotechii i Sieci zajmują 138 stron. Następnie mamy obszerną bibliografię, słowniczek slangowych terminów Delta Green oraz krótki rozdział dotyczący znakowania dokumentów aby wyglądały autentycznie. Dalej następuje spis nowych ksiąg mitów wraz z zasadami ich dotyczącymi oraz kilka dokumentów przeznaczonych do skopionowania i wręczenia graczom podczas przygód. W książce znajdują się także dwie przygody, minikampania, spis agencji rządowych USA wraz z przykładowymi NPC, rozdział dotyczący tworzenia badacza w Delta Green, spis obecnie używanych broni wraz z ich charakterystykami, nowe czary, nowe umiejętności i nowa Karta Badacza.

Na razie ukazały się dwa dodatki do Delta Green: *Machinations of the Mi-Go*, dotyczący obecnych działań Grzybów z Yuggoth oraz *Alien Intelligence*, zbiór opowiadań osadzonych w świecie Delta Green.

Pamiętaj, Czytelniku: **nie ufaj nikomu!**

Miłosz

Delta Green z lotu ptaka

Jeśli zabieracie się za lekturę poniższego tekstu, wnioskuję, iż zapoznaliście się już z artykułem Przemka Sochy o **Delcie Green**. Jeśli tak się nie stało – zróbcie to teraz, do niniejszego felietonu wracając za chwilę. Chciałbym bowiem opowiedzieć Wam o tym, czego nie znajdziecie w żadnym podręczniku do **DG**. O tym mianowicie, czym dla świata graczy w RPG jest **Delta Green**, a co ważniejsze, czym jest dla graczy w **Zew Cthulhu**. Do tego jednak potrzebna jest Wam ogólna wiedza o **DG**.

Delta Green jest doskonałym dowodem na to, że popularność systemu RPG może skoczyć o kilka klas wyżej dzięki jednemu tylko dodatkowi Firma **Pagan Publishing**, co od razu

trzeba zaznaczyć, podeszła do wydania opisywanego dodatku bardzo profesjonalnie. Edycję pierwszej wersji podręcznika poprzedziła wspaniała, rzetelna kampania reklamowa. Wprowadzając nowy produkt, bazowano na już zaakceptowanych jakościach, m.in. z *Archiwum X* czy systemie **Zew Cthulhu**. Reklamy uderzyły w świat pism roleplayowych, w księgarnie, a przede wszystkim w Internet. W końcu, gdy **DG** ujrzała światło dzienne, była już „skazana” na sukces.

Delta Green jest doskonałym dowodem na to, że popularność systemu RPG może skoczyć o kilka klas wyżej dzięki jednemu tylko dodatkowi.

Warto tu wspomnieć o jeszcze jednym fakcie: ani z reklam, ani z kontrolowanych przecieków firmy nie można było wywnioskować co to właściwie będzie ta **Delta Green**. W efekcie tych działań gracze, choć znali kilka ogólnych założeń, nie za bardzo wiedzieli czego

się spodziewać. **Delta Green** od początku wiązana była ze sformułowaniami przyciągającymi klientów jak magnes: zagadka, tajemniczość, groza... Jakież było zdziwienie wszystkich, gdy po wydaniu podręcznika

podstawowego okazało się, że wszelkie nie związane ze sobą strzępy informacji, jakie posiadali, złożyły się na zupełnie nowy system roleplaying. Mało tego: system, który przerósł oczekiwania wszystkich. Nie był tak dobry jak zapowiadano – był lepszy!

Popularność **DG** wciąż rośnie. Oprócz wspomnianych przez Przemka podręczników wydano jeszcze *The Fate*, opisujący świat kultystów Nowego Jorku, będących pod przywództwem organizacji magów i psychopatów skupionych wokół Stepheny Alzisa, założyciela mistycznej organizacji „The Fate”. Człowiek ten potrafi ponoć zmusić Twój własny cień do działania na Twoją szkodę!

W przygotowaniu jest także podręcznik *Countdown* – ma się on ukazać w ciągu kilku nadchodzących tygodni.

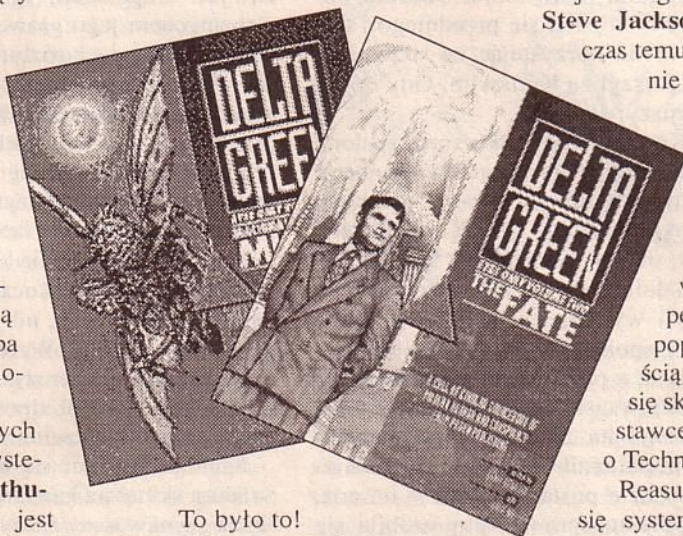
Chciałbym jednak, byście zwrócili szczególną uwagę na dwa aspekty fenomenu **Delty Green**. Bo oprócz tego, że jest ona przykładem dodatku, który perfekcyjnie wpasowano w potrzeby rynku i idealnie poprowadzono jego reklamową kampanię, to stanowi doskonale potwierdzenie dla tezy, że nowe jakości mogą wynikać ze starych i nie trzeba wcale tworzyć czegoś zupełnie nowego, by było to wspaniałe.

Jest wiele przyczyn, dla których **Delta Green** nie jest nowym systemem, a dodatkiem do **Zewu Cthulhu**. Pierwszą i najważniejszą jest pewnie ta, że wspierając się na **ZC** od razu łapie się kilka tysięcy klientów na całym świecie. Świat wie co to jest „The Call of Cthulhu”. Rodzima firma **CoC**, **Chaosium Inc.**, postarała się o to przez kilkanaście lat wydawania tego systemu. Po wtóre, **Pagan Publishing**, które wykupiło od **Chaosium** prawa na wydawanie swoich dodatków do **CoC**, jest firmą wyłącznie Cthulhową i nie opłaca im się zmieniać image'u dla jednego produktu. **Pagan** wydaje Cthulhowo–roleplayowe pismo (słynną *Unspeakable Oath*), Cthulhowe książki, dodatki, koszulki, maskotki, a ostatnio grę planszową i tarota. Jednym słowem co tylko chcecie. Wielu zresztą uważa, że w dziedzinie jakości dodatków znacznie wyprzedzili rodzimą firmę **ZC**.

Co zaś do wyprzedzania, to zdiagnozowano już przyczynę owego stanu rzeczy. Otóż **Pagan** kreuje pomysły zupełnie nowe. Według szefostwa

też firmy (John Tynes, Scott Glancy) Cthulhu, by trafić do większej liczby odbiorców, musi rozciągnąć macki na szerszą niszę działalności. Nie wystarczy bowiem Cthulhu Lovecraftowskie – z Arkham, Innsmouth, Kingsport, itp. Owszem – to także jest potrzebne, ale przecież istoty Mitów mogą wystąpić dosłownie wszędzie tam, gdzie scenografia nasuwa nam skojarzenia z horrorem i grozą.

Przekonani o swojej pomyslowości ludzie z **Pagan** rozpoczęli wydawanie dodatków, w których Cthulhu wkomponowany został między innymi w średniowiecze, epokę wiktoriańską i horror Barkerowski, zahaczając oczywiście o „Kult”. I co? Okazało się, że mieli rację. Ludzie kupili te pomysły.



To było to!

Delta Green to jednak coś więcej (a nawet o wiele więcej, chyba w ogóle max!). Największa chwala należy się firmie **Pagan Publishing** za odwagę. O ile bowiem **Chaosium Inc.**, zamieszczając cyferki w bestariuszu **CoC**, dała Badaczom możliwość walki z Istotami Mitów (czego Lovecraft nigdy w swoich dziełach nie brał nawet pod uwagę), o tyle **Pagan** odwrócił ideę Mistrza o 180 stopni: **Delta Green** polega na kopaniu tyłków Mitom!

Możecie tylko wyobrazić sobie, jak wielki skandal wywołało początkowo to nowe podejście w świecie miłośników Lovecrafta: „Jak to? Istoty tak niepojęte, nieogarnione jak Mityczne Stworzenia mają z obiektów kultu, strachu, a nawet przerażenia stać się teraz tarczami strzelniczymi?”. Były to jednak głosy tych, którzy nie mieli nigdy w rękę podręcznika do **DG** i z czasem okazało się, że idea ta jest

nie tylko dopuszczalna, ale też całkiem przyjazna graczom i Strażnikom. Wreszcie doszło do tego, że świat fanów grozy, żerujący dziś na produkcjach typu *Z Archiwum X*, *Czynnik Psi*, *Millenium* czy *Facetów w Czerni* zaakceptował nowy pomysł jako spójny i otwierający przed Strażnikami zupełnie nowe możliwości.

Po wtóre, **Delta Green** rozszerzyła pole wpływów i tak pojemnego już systemu, jakim jest **Zew Cthulhu**. Po świecie realnym w czasach wiktoriańskich, lovecraftowskich i współczesnych, po *fantasy*, jakim bez wątpienia są *Krainy Snów* (które za kilka tygodni ukazą się w języku polskim), ukazała się nowa wizja świata współczesnego, z opcją przełożenia na *science fiction* – **Delta Green**. Warto tu dodać, że jest to już druga taka wizja, gdyż firma **Steve Jackson Games** wydała jakiś czas temu dodatek *Cybercthulhu* –

nie zdobył on jednak serc graczy. Jednakowoż na sieci pojawiły się już kampanie do **DG**, mające miejsce po roku 2015.

Jeśli wciąż zastanawiacie się, czy aby na pewno nie przesadzam z tą popularnością **DG** i trafnością jej pomysłu, zastanówcie się skąd wziął się nagle w podstawce do **ZC 5.5** rozdział o Technologii Obcych.

Reasumując, **Zew Cthulhu** stał się systemem jeszcze pojemniejszym niż dotąd. Z założeń mistrza Lovecrafta pozostały ledwie nazwy Istot Mitów. Czy to dobrze? Myślę, że tak. Im więcej, tym lepiej, bo wtedy każdy znajdzie coś dla siebie, a nikt przecież nie każe prowadzić i lubić wszystkiego. **Wydawnictwo MAG** negocjuje właśnie z firmą **Pagan Publishing** wydanie **Delty Green** po polsku. Jeśli się uda, to wydamy także inne podręczniki tej firmy do Cthulhu. Fajnie będzie móc kiedyś zorganizować konwent tylko dla miłośników Cthulhu w Polsce, zrobić dyskusje o wyższości **DG** nad zwykłym **ZC** czy odwrotnie. A może w końcu wydać Cthulhowe pismo? Śmiem twierdzić, że jeśli ilość odbiorców stanie się wystarczająca, zapewne do tego dojdzie. Jakiś kwartalnik może? Pewnym jest za to, że wydawanie takich hitów jak **Delta** znacznie ten moment przyspiesza.

Pozdrawiam Wszystkich Cthulhystów serdecznie. Do następnego razu.

Jacek Komuda

Ilustracje: Jarosław Musiał

Jeśliś Bóg – bij się ze mną!

Ostrze szabli zabłysło w promieniach zachodzącego słońca...

Jerzy Szadura po raz ostatni przetarł klingę natłuszczoną szmatką. Spojrzał pod światło. Szytych broni był gładki i błyszczący. Czarna szabla... Pióro, młotek, smukły brzusiec, niżej wąsy, kabłak i paluch. Rękojeść i oprawa czarno-złota. Wszystko lśniło, więc schował z zadowoleniem broń do pochwy. Zerknął na swego kompana, niezbyt wysokiego, ciemnowłosego szlachcica o nierówno przyciętych wąsach.

– Czas już ruszać, panie Kunicki – mruknął cicho.

Kompan bez słowa wskoczył na swego karego wierzchowca. Szturchnął ostrogami boki konia. Szadura poszedł w jego ślady. Szybko chwycił się przedniego i tylnego łęku, podciągnął, i, nie korzystając ze strzemion, usadowił się w kulbace. Ruszył za Kunickim. Gdy dogonił go, młody szlachcic ruszył skokiem.

Zjechali ze wzgórza. Konie pędziły zakurzoną, spaloną słońcem drogą. Był już wieczór gorącego, wiosennego dnia. Z jarów i wąwozów od strony Dniestru nadciągał szary półmrok. Przemknęli obok znieruchomiałych w przedwieczornej ciszy, okrytych kwieciami sadów, zjechali z pagórka na dół, do doliny. Do karczmy było już blisko. Niebawem zobaczyli wyłaniający się spoza drzew słomiany dach zajazdu. Gospoda była duża, taka jakie bywały zwykle w Małopolsce, z przejazdem pośrodku i niskim stanem z tyłu. Szadura cisnął nadbiegającemu pacholce grosz i zeskoczył na ziemię. Obok Kunicki chwycił za rękojeść szabli, poluźnił broń w pochwie. Mieli nadzieję, że karczma będzie pusta. Jeśli nie – no cóż, wtedy będą musieli po prostu sprawić, aby zrobiła się wolna od gości. W ostatnich czasach nie bywało z tym kłopotów.

Wnętrze dużej, zadymionej izby okazało się prawie puste. Gdy obaj szlachcice pchnęli drzwi, gdy stanęli na środku i popatrzyli dokoła, śmiech i gwar rozmów ucichły niemal natychmiast. Kunicki przyjrzał się spod zmrużonych powiek kilku szlachetkom, którzy pili piwo w jednym z kątów. Zrozumieli go bez zbędnych słów. Wstali, nie kończąc nawet piwa i szybko ruszyli do drzwi.

Tymczasem Szadura odwrócił się już ku środkowi izby. Tutaj także znajdowało się kilku gości. I tu też mogły zacząć się trudności. Przy zalanym piwem stole zasiadał stary szlachcic o spalonej słońcem twarzy i jego trzech towarzyszy. Kunicki podszedł bliżej; zobaczył długie, sumiaste wąsy nieznajomego, kresę nad lewą brwią i czerwona od pijaństwa gębę. Obok półgarncowego kufla z piwem, przy prawej ręce tamtego, leżał soboli kołpak ozdobiony trzęsieniem i, nie wiadomo dlaczego, jeszcze trzema czaplami piórami, jakby nie dość było jednego.

– A waść co tu robisz? – zaczął z pogardą Szadura. – Dymaj stąd, i to zaraz!

Nieznajomy podniósł wolno wzrok znad naczynia pełnego pianistego trunku. Spojrzał groźnie na Kunickiego i Szadurę.

– Do mnie mówileś, chłystku? – spytał przez zaciśnięte zęby. – Do mnie, do jaśnie wielmożnego Jakuba Krzesza?!

Kunicki nawet nie patrzył na niego. Skupił swój wzrok na trzech kompanach tamtego... Choć nie wyglądali na ułomków, nie sięgali po szablę. Siedzieli spokojnie, podczas gdy ich pan pienił się i złościł.

– To jak, pójdziesz precz, kpie?! – zapytał szydlerczo Szadura. – My tu takich kompanów do kielicha nie chcemy!

Krzesz zerwał się z ławy, chwytając za szablę. Ale nim zdążył wydobyć ją z pochwy, Kunicki, czujny jak ryś, przyskoczył bliżej. Jego mocne niby stał ramię przytrzymało sięgającą go broń rękę warchoła. Młody szlachcic chwycił drugą dłonią podgolony łeb Krzesza i wyrzwał z rozmachem jego głowę w stół. Warchoł krzyknął i zawył z bólu, gdy z rozbitego nosa i warg pociekła krew; chciał się jeszcze opierać, ale Kunicki wykręcił jego lewe ramię w tył, wyciągnął szlachcica zza stołu, przewracając przy tym ławę. Potem pchnął ku drzwiom, dodając na pożegnanie przyjacielskiego kopniaka w zadek. Krzesz poleciał ku drzwiom niczym kula wystrzelona z arkebuzów. Uderzył w drewniane deski łbem i zniknął w sieni.

Kunicki odwrócił się ku kompanom pana Krzesza. Wyciągnęli szablę, wyskoczyli zza stołu, ale nie ważyli się nawet podejść. Stali, niby oglupiałe barany, niepewni tego, co się zdarzyło. Wzrok Kunickiego był pusty, przeraźliwie pusty i szydlerczy...

Szadura wskazał drzwi ruchem głowy. Pacholce spojrzeli nań niepewnie, a potem skoczyli ku wyjściu.

Kunicki rozsiadł się na ławie. Położył nogi na stole. Szadura skinął na karczmarza, dotąd przezornie kryjącego się za szynkwasem. Stary Żyd, Moszko Liptak, zwany też Judaszem (za dopisywanie moczygębom kresiek ponad miarę), przyskoczył szybko do swych wielmożnych gości.

– Miodu! – wycedził Szadura. – A jak przyniesiesz niżej dwójniaka, to zadyndasz!

Żyd skoczył do komory. Kunicki spojrzął za nim leniwie. Przeciągnął się, zupełnie jak kot...

– Boi się nas... Hajdawery ma prawie pełne – splunął z pogardą. – Dziwne, ale wzbudzamy tylko lęk... Tylko strach... Wszystko w nas umarło poza tym jednym...

– Cóż tak się nad Żydem rozwodzisz, panie Kunicki?

– Bo kiedyś – można by pomyśleć, że wymówił to słowo nieco głośniejsze. – kiedyś bawiło mnie to wszystko. Ile to już lat przeszło, odkąd się poznaliśmy? Chyba ze dwanaście.

– Będzie jeszcze i sto dwadzieścia.

– Wszyscy się boją z nami zdrzeć. Pomyśleć sobie. Dwóch charakterników...

– Krzesz próbował.

– Bo pijany i nietutejszy... Ale też infamis.

– Mało się ostatnio zrobiło infamisów na Rusi Czerwonej. Wszyscy hultaje poginęli na Wołoszczyźnie, pod Sasowym Rogiem. Poszli z panem Potockim na Mołdawię i ot – tak skończyli – pan Dominik przesunął dłonią po gardle.

Moszko przydreptał pośpiesznie. Znał już możliwości swych gości, więc niósł pękaty gąsior pełen złocistego trunku i dwa cynowe puchary. Nalał od razu do pełna.

– Hultajów nigdy nie brakowało. Ja pod Jasłem spotkałem panów Dydyńskich. Polowali na jakiegoś Kamienieckiego. Wesoly młodzian... Syn wojewody podolskiego. Pomyśl waszmość – pan ojciec sptałwiał Dunajcem zboże do Gdańska i posłał z nim syna. A syn sprzedał, jeno że z dukatami już nie wrócił – mruknął Kunicki i podkręcił wąsa. Jego smukła, ale mocna ręka wysunęła się z rękawa dalej niż zwykle i przez chwilę widać było czarne znamię na przegubie. Przedstawiało wykrzywiony brzusię i wtknięty weń pionowo miecz. – I teraz go szukają.

Płomienie świec i pochodni zamigotały niespodziewanie, śląc po ścianach kawalkadę rozmazanych cieni. Płomienie pochodni zasyczały. Jedna zgasała, jak od przeciągu, choć w izbie nie czuć było nawet najslabszego podmuchu wiatru. Szadura i Kunicki poruszyli się niespokojnie. Gdzieś w oddali, może w lasach Beskidu, odezwało się stłumione wycie psa albo wilka. Noc była księżycowa, ale daleko było do pełni.

Kunicki pierwszy wyczuł czyjaś obecność za plecami. Gorący oddech owionął mu kark. Zatrzął nim dreszcz, opanował się z trudem. I tak jak zawsze, jego serce znieuchomięło, gdy z tyłu rozległ się głośny, a zarazem przytłumiony, lekko ironiczny głos:

– Czolem, waszmościowie.

– Czolem, czolem.

Rogaliński wyszedł z cienia za plecami obu szlachciców. Uśmiechnął się, ściągnął kołpak ze łba, ukazując wysoki czub czarnych włosów; nie pytany, nalał nieco wina do kielicha, wychylił jednym haustem, wylizał ostatnie krople ostrym jak u żmii językiem. Spojrzał potem na Kunickiego zielonkawymi oczyma. Szlachcic poczuł chłód, lecz zaraz zrobiło mu się gorąco. Pomyślał, że przecież Rogaliński musiał od razu domyślić się wszystkiego. Na pewno mógł czytać w szlacheckich łbach, niby w otwartej księdze.

– Cóż tam u was słyhać, mości panowie?



– Nudno nam – odparł Szadura. – Pusto się tutaj ostatnio zrobiło. Wszyscy hultaje poszli na Wołoszczyznę. I teraz pilnują haremów u Tatarów.

– Nie wszyscy. Wezwałem was tutaj, panowie bracia, bo jest dla was praca. Trzeba dać nauczkę jednemu jezickiemu pachołkowi. Jest tu taki hołysz, co mu nie w smak pewna szlachcianka, nasza wierna służka, którą nęka pozwami. Trzeba nauczyć go rozumu. To księży sługa. Co dzień leży krzyżem w kościele. I imaginujcie sobie, waszmościowie, co roku bosu do Częstochowy chodzi. Waść to uczynisz sam – powiedział, spoglądając na Kunickiego – bo do tego wielkiej eksperyencji nie potrzeba. A waszmość, panie bracie – mruknął do pana Dominika – będziesz mi potrzebny gdzie indziej.

„Nic nie wie – przemknęło przez głowę Kunickiemu. A może tylko nie daje poznać po sobie. Jest pewny, że i tak należą do niego na wieczność.“

– Gdzie mieszka ten dewot?

– Za Lwowem, pod Dublanami. A zowie się Jerzy Nowodworski.

– Dobry jest w szabli?

– Do pięć ci, panie Kunicki, nie dorasta. Rozłożysz go bez trudu. Chyba się waść go nie boisz?!

– Sam nie wiem – mruknął Kunicki, unikając wzroku Rogalińskiego.

– Markotny jesteś waszmość... No cóż, nie będę dłużej zaprzętał ci głowy. Spotkamy się za tydzień w Sanoku, tam gdzie zwykle – w karczmie u tego przechery, Żyda Moszka.

Rogaliński wstał. Skinął na Szadurę. Ten spojrział Kunickiemu prosto w oczy, ale że szlachcic nic nie powiedział, ruszył do drzwi.

Kunicki został sam. Dopił resztę miodu z kielicha. Ciągłe dręczył go niepokój i lęk. Co mogłoby się stać, gdyby Rogaliński domyśliłby się tego, że Kunicki wąpił w sens swego istnienia? Że czuł się oszukany? Kunicki był potępiony, przeklęty za życia, i doskonale zdawał sobie z tego sprawę. W końcu już wiele lat temu zaprzętał duszę diabłu. Wtedy wydawało mu się, że wstąpił na drogę do potęgi i sławy. Drwił wcześniej z małych, tchórzliwych łyków, niegodnych miana szlachty polskiej, co gdy przycisnęli na sianie dziewczkę albo tyknęli za dużo piwa, przez tydzień leżeli krzyżem z konopnym sznurem na szyi. On pragnął czegoś większego. Pragnął potęgi, jakiej nie mogła dać mu żadna wiara, żaden Bóg poza samym czartem. Kiedyś czuł się wspaniale. Lecz teraz coś się w nim zmieniło, tutaj, w tej karczmie. Tak jakby jakaś najdalsza, skryta część duszy, którą zaprzętał, poczuła, że została oszukana. A przecież Rogaliński wypełniał co do joty postanowienia cyrografu. Kunicki mógł mieć wszystko, co tylko zechciał, ot choćby dziewczki, pieniądze. Miał już sławę wielkiego rębajły i znamienitego żołnierza. Wychodził cało z bitew, zajazdów i pojedynków, jakich pełno było zawsze na Rusi Czerwonej. Więc co powodowało, że to wszystko budziło w nim znużenie? Może fakt, który uświadomił sobie całkiem niedawno. Fakt, że budził lęk. Że bali się go wszyscy tak, jak choćby ten Żyd za kontuarem, jak owa szlachta – hołota, którą przepędził z gospody. Kunicki mógł sprawiać wrażenie wielkiego, demonicznego i straszego, ale nigdy dotąd nie współczuł nikomu. Nigdy też ta sama wielkość i siła nie nużyła go tak bardzo, jak teraz. Bo cóż z tego, że mógł bez przeszkód stawać do walki z każdym największym nawet rębajłą, skoro czegoś

DZIKIE POLA



brakowało mu w tym wszystkim. Ale czego? Sam, prawdę mówiąc, nie wiedział jak to nazwać. Oczywiście, pomimo tego wszystkiego wcale nie pragnął się zmienić. Wcale nie pragnął nawrócić się na przesławną katolicką wiarę. Miał dość obtudnej pokory, modlitwy i żałowania za grzechy, które ciągle każdy z ludzi powtarzał od nowa. Czując się szlachcicem polskim żył tak, jak chyba powinien żyć i wcale nie zamierzał zdradzić samego siebie ze strachu przed karą Bożą. Wprost przeciwnie – miał nawet wrażenie, że skoro Bóg, jak powiadano w kościołach, rządził niebem tak, jak król prześwietną Rzeczypospolitą, musiał szanować poczucie honoru bardziej niż obtudę i nawracanie się ze strachu przed śmiercią.

Wstał, aby uwolnić się od rozmyślań. Podeszedł do koniarza. Żyd pochylał się nad beczką z kapustą.

– Parchu!

Powiedział to zupełnie spokojnie, lecz karczmarz zadrdzał, wypuścił z rąk drewnianą łyżkę, przyskoczył do Kunickiego, a szlachcic dostrzegł w jego oczach przerażenie.

– Masz – rzekł, ciskając mu dukata. Żyd skulił się w podziękowaniu, ale nic nie powiedział. Kunicki wiedział, że po jego wyjściu, z pewnością długo nie będzie mógł pozbyć się niepokoju.

Już następnego dnia wieczorem był we Lwowie. Jeszcze zanim wjechał do miasta, musiał przebić się przez różnokolorowy tłum wypełniający przedmieścia. Jak zwykle, było tu tłoczno, gwarno, wesoło. W bramach stały ladacznice, otwarte kramy Ormian i Greków prezentowały swoje towary, a między nimi przechadzali się przybrani bogato mieszczanie, uwijali wszędobylscy Żydzi i Lipkowie. W miarę jak Kunicki przebiegał się ku miastu, tłum rzedniał. Jednak szlachcic nie wjechał do grodu. Już pod murami skręcił w wąską uliczkę i zatrzymał konia tuż przed starą, jakże znaną karczmą „U Matjasza”. Kunicki znał tę rudę jeszcze z dawnych lat. Nie miała najlepszej sławy. Często wybuchały w niej bójkę i zwady. Jednak nikt w całym Lwowie nie szynkował tak wybornego piwa i miodu jak stary Matjasz, który był przy tym dobrym kompanem pana Kunickiego.

Szybko zjadł mało wystawną wieczerzę, ot zwykłego pstrąga w węgierskim winie i bażanta nadziewanego jabłkami. Wziąwszy wielki, gliniany kufel piwa, usadowił się w kącie sali. W tym mieście był już znany – wolał nie rzucać się w oczy, zwłaszcza że po przedmieściach krążyli często pacholkiwie starościńscy, pilnie baczący na wszelkich podejrzenie wyglądających panów braci. A Kunicki wiedział dobrze, że jego podgolony łeb i ozdobiona bliznami po licznych zwadach gęba była aż zanadto dobrze znana wielu jurydycznym. Jeden z nich – niezwykle ciężki dla wszelakich hultajów Jan Krasicki z Krasieczyna – nawet zawziął się kiedyś na niego, a Kunicki ledwie wymknął się pogoni.

W miarę, jak upijał miód z kielicha, głowa ciążyła mu coraz bardziej. Żałował, że w tej chwili nie było przy nim imię Dominika. Bez niego czuł się osamotniony. Znowu wyruszał w pojedynkę na poszukiwanie sławy... A gdy sięgał wspomnieniami w przeszłość, uświadamiał sobie, że właściwie przez całe życie był sam. Sam i inny od wszystkich...

Bezmyślnie utkwiał oczy w plecach jakiegoś szlachetki, który o kilka stołów dalej pił z kilkoma panami braćmi. Doczekał chwili, gdy tamten poruszył się niespokojnie, a potem rozejrzał dokoła, dziwnie zalekniony. Wesołość opuściła go od razu. Kunicki uśmiechnął się złośliwie. Wiedział, że zepsuł nieznanemu zabawę, że tamten jeszcze przez kilka najbliższych chwil będzie czuł na swoich plecach ogniste, palące spojrzenie potępieńca... Jan wzdrygnął się nerwowo. Dlaczego był aż tak zjadliwy? Co zawinił mu ten zwykły, zaściankowy hreczkosiej?

Drzwi otwarły się nagle. Na progu stanęła wysoka postać w kołpaku z czaplím piórem. Kunicki nie był ciekawy kto przybył; spojrzał w twarz nieznanego dopiero wtedy, gdy ten skierował się w jego stronę. Przez drzwi wpadło jeszcze kilku uzbrojonych pacholków. Szybko rozbiegli się po karczmie. Potem obrócili w stronę Kunickiego. Szlachcic położył dłoń na rękojeści szabli. Spojrzał na oblicze pana brata, który szedł właśnie ku niemu, pobrzękując ostrogami, z rękoma zatkniętymi za lity, turecki pas.

– Czołem, panie Kunicki!

Zapadła cisza.

– Cóż to, nie poznajesz mnie?

Kunicki spojrzał w lewo, spojrzał w prawo, jak gdyby spodziewał się, że obok stołu znajduje się ktoś jeszcze; ktoś, kogo wołali tym samym nazwiskiem.

– No cóż, nie miałem przyjemności – rzekł, siląc się na zimny uśmiech. – Ale łatwo możemy to naprawić. Siadaj waść ze mną...

– Wasza Mość chyba drwisz sobie? Jak to, nie poznajesz mnie? Jam jest starościc Seweryn Ledóchowski, którego młodszego brata spotkałeś trzy niedziele temu w Lublinie!

– W Lublinie, powiadasz waćpan? Ach, racja. Do diabła, jakież ten świat mały. A jakże to zdrowie szacownego braciszka, że wolno spytać? Nie pogorszyło się aby?

– Nieszczęśliwie – rzekł Ledóchowski. – Od trzech niedziel leży jakoby trup. Już księża o duszę jego starania czynią.

– Nie może to być. Taki chorowity?!

– Zwłaszcza po tym, jak go waszmość w łeb ciął.

– Przecie żem go nie zabił. Pomiarkowałem w cięciu.

– To i ja w tej sprawie. Ja także pomiarkuję. Stawaj waść!

– Co? Już? Tutaj? – skrzywił się Kunicki. No tak, wszystko sobie przypomniał. Jakies trzy niedziele temu posiekał w karczmie niejakiego Pawła Ledóchowskiego, gdy ten oskarżył go, że strzelał do niego z zasadki na rynku w Przemyślu. Co ma się rozumieć, nie było prawdą. Ale tamten był wówczas pijany, więc Kunicki pofolował w pojedynku młokosowi.

– Na pewno waszmość pan tego chcesz?

– Na pewno. I zważ, że nie chcę cię, panie Kunicki, schwytać jak psa i zawlec do starosty. Chcę ci dać pole po szlachecku, z szabłą w rękę; jeden na jednego.

Kunicki wstał wolno. Zmierzył baczynym spojrzeniem postać tamtego, spojrzał prosto w oczy. Ledóchowski zbladł, położył dłoń na rękojeści szabli. Obejrzał się na swoich ludzi. Kunicki policzył ich szybko. Przeszło dwunastu pachołków. Wielu. Zbyt wielu...

– To gdzie staniemy? Nie chcę narobić rwetesu.

– Za karczmą.

– Prowadź!

Ledóchowski posłusznie ruszył do drzwi. Wyszli na dwór. Noc przejęła ich chłodem i ciemnością. Na podmiejskiej uliczce nie było ani żywej duszy. W wąskim przesmyku pomiędzy ścianami domostw Kunicki dostrzegł rozgwieżdżone niebo. Noc była chłodna, rześka. „Głupio byłoby teraz umrzeć – pomyślał. – Bardzo głupio.”

Szybko przeszli na tyły karczmy. Znajdował się tu mały plac, prawie cały zastawiony wozami i kupieckimi furgonami. Czuć było stęchłą woń zepsutej kapusty, błota i zgnilizny.

– Osiodłajcie mi konia – powiedział Kunicki do Ledóchowskiego.

– Chcesz uciekać? – zapytał szlachcic. Jego ludzie otoczyli Jana ze wszystkich stron. Zapalono dwie pochodnie i w ich blasku Kunicki ujrzął bladą twarz tamtego.

– Jeśli w naszą zwadę wchodzi się starosta, to może w tym koniu będzie moja nadzieja.

– Rozumiem.

– Nic waszmość nie rozumiesz. Poniechaj mnie, proszę.

– Stawaj!

Ledóchowski podwinął i zatknął za pas poły żupana. Odpiął szabłę, wyciągnął z pochwy karabelę. Później przyjrzał się uważnie szabli Kunickiego.

– Na karabele stań ze mną – powiedział. – Co, tylko tym swoim katowskim żelastwem umiesz władać?

– Jak waść chcesz – mruknął cicho Jan, po czym oddał broń jednemu z hajduków. Wnet wetknięto mu w dłoń lekką, wygiętą na końcu rękojeść karabeli. Kunicki ujął broń mocno, sprawdził, jak jest wyważona. Karabelę trzymało się zupełnie inaczej, niż jego ulubioną czarną szabłą. Nie miała, jak tamta, pierścienia na kciuk, potęgującego siłę uderzenia do ogromnych rozmiarów. Była lżejsza, bez szerokiego pióra na końcu. Rękojeść tej szabli ujmowało się w normalny sposób, lecz kciuk spoczywał płasko na brzegu głowicy, oparty o wygięty ku rękojeści jelec. Kunicki nie lubił karabel. Służyły przede wszystkim do pojedynków, w których można było wykazać się znamienitą sztuką szermierczą. Bez trudu wykonywało się nimi zwody, młynki, odbicia i odpowiedzi, lekkie, błyskawiczne cięcia i szybkie zastawy. Znaczyło to zatem, że nie służyły do zadawania śmierci.

Kunicki spojrzał na Ledóchowskiego. Tamten nie był już tak pewny siebie jak w gospodzie. Szlachcic dojrzał pot spływający spod jego rysiego kołpaka. Zdjął nakrycie głowy, rzucił na ziemię.

„Nie zabiję go – zdecydował. – Dostyc już ubitem ludzi ostatnimi czasy. Po prostu nauczę, jak należy przegrywać...”

Ledóchowski przyciął pierwszy. Kunicki odbił – jakby od niechcenia. Staroście przyciął znowu, tamten odbił. Wszystko potoczyło się po kolei... Okrażali się wolno, wypróbując siły. Ledóchowski nie lekceważył Kunickiego. Uderzał ostrożnie, z namysłem, lecz zbyt obawiał się cięć przeciwnika. Jan wiedział to już po kilku chwilach. Jego wróg drżał, wyrzucał przed siebie konwulsyjnie rękę i przysiadł, gdy opadała nań świszcząca klinga karabeli...

Walczyli w milczeniu przerywanym przez ciężkie oddechy. Ledóchowski spróbował zwodu – przyciął cięciem na odlew, a nim Kunicki zdolał złożyć się do zastawy, zatoczył krótki łuk rękojeścią i chlasnął go od dołu, z podlewem. Szlachcic uskokzył, przyjął uderzenie na zastawę tuż pod samym jalcem. Wyprowadził krótkie pchnięcie, potem zasłonił się przed cięciem w kiść, sam ciął wlew, z góry. Uniknął kontrataku lekkim zwodem – zszedł z linii ciosu. Ledóchowski poczynął się męczyć. Jan poznawał to po świszczącym, spazmatycznym oddechu starościca. Sam Kunicki – czuł, że ledwie rozgrzał się walką. Przeciwnik zaczął się potykać, oddychać coraz bardziej chrapliwie. Jan postanowił kończyć. Jego cięcia stały się szybkie jak błyskawice. Patrząc na pojedynek widzieli tylko błyskającą w świetle pochodni klingę karabeli, gdy raz za razem opadała, otaczając Ledóchowskiego coraz ciaśniejszym kręgiem. A potem Kunicki odbił szabłą przeciwnika z taką siłą, że prawie wykręcił mu dłoń i przyciął wlew – prosto w głowę tamtego. Ledóchowski nie zdążył się zasłonić – nie miał żadnych szans... Jan chciał tylko chlasnąć go w łeb; no, może obciąć ucho, rozplątać nos. Naprawdę wstrzymał ramię przed ciosem... To znaczy chciał wstrzymać. A naprawdę uderzył w głowę tamtego z taką siłą, że szabla zgrzytnęła, przecinając kości czaszki. Trysnęła krew... Ledóchowski jęknął tylko, a może nawet krzyknął krótko, a potem zwałił się twarzą prosto w błoto.

Któryś z pachołków podstarościego zawrzasnął coś niezrozumiale. Kilku rzuciło się swojemu panu na ratunek. Któryś ze sług porwał za szabłę i runął w stronę Kunickiego, lecz jakiś stary, wąsaty hajduk chwycił tamtego za żupan pod szyją, potrząsnął, a potem odtrącił.

– Pan powiedział – ostawić tego człeka, jakby co!

– Co z nim? – Kunicki stał, z zakrwawioną szabłą, dysząc ciężko. Ogarnął go zawrót głowy, osłabienie, poczuł, że zaczyna lecieć gdzieś w dół i w dół – w jakąś otchłań, w studnię bez dna...

Patrzył w milczeniu na znieruchomiłe ciało Ledóchowskiego i modlił się, aby to, co przeczuwał, nie okazało się prawdą...

– Nie dycha! – wrzasnął ktoś rozpaczliwie. – Nie żyje!

– Podnieście go... Podnieście!!!

– Dawać go, wołać cyrulika! Szybko!

Stary, wąsaty pachołek precyzyjnie się przez krąg rozgorączkowanych twarzy. Gdy podniesiono Ledóchowskiego, uniósł jego zakrwawioną głowę, przyłożył palce do szyi, starając się odszukać puls. Zamarł, a potem odwrócił się do Kunickiego.

DZIKIE POLA

– Wasza Mość go usiekłeś!!!

Kunicki milczał. Oto po raz kolejny w ciągu tego tygodnia zabił człowieka. Mniejsza zresztą o to, że zabił. Kiedy chciał – mógł robić to bardzo często. Ale teraz, teraz stało się coś innego. On naprawdę nie zamierzał usieć Ledóchowskiego. Naprawdę wstrzymał rękę przed ciosem... Lecz mimo tego zabił, nie wiedząc dlaczego...

Stary hajduk wstał. Szedł prosto na Kunickiego, ostrożnie, z wahaniem. Jan spojrzał mu w oczy i wykrzywił twarz w ironicznym uśmiechu. Wiedział, że w słabym blasku pochodni jego oczy błyszczały czerwonawą poświatą, więc nie zdziwił się, gdy tamten przeżegnał się wolno.

– Bierz konia i jedź – powiedział cicho sługa. – I bądź przeklęty.

Ktoś przyprowadził okulbaczonego rumaka i włożył wodze w ręce Kunickiego. Ktoś inny podał mu pas z szablą. Szlachcic przypasał go, nie spuszczać wzroku ze starego. Potem wskoczył na siodło i oddalił się w ciemność nocy.

* * *

Był już kilka ulic dalej, gdy poczuł dziwny chłód w lewym boku. Gdy pomacał tam ręką, wyczuł wilgoć, lepką, ciepłą maź, która przesączała się przez przecięty żupan. Krew... Krwawił już od dawna, ale nie pamiętał, kiedy mógł zostać ranny. Zapewne w pojedynku Ledóchowski ciął go w biodro. Kunicki wstrzymał konia. Niezdarnie zsunął się na ziemię. Ogarnął go zawrót głowy. Z trudnością utrzymał równowagę, przytrzymał się łęku kulbaki. Czuł, że cała nogawka hajdawerów przesiąkła mu wilgocią. Krew spływała aż do buta. Stracił jej dużo, zbyt dużo. Gdyby chociaż poczuł ból – to zaalarmowałoby go, że stało się coś niepokojącego. Lecz nawet bólu nie mógł już odczuwać. Nie mógł czuć nic...

Zatoczył się, omal nie upadł, gdy ruszył w stronę najbliższej bramy. Przedmieścia zabudowane były słocznymi, drewnianymi domkami. Spodziewał się, że w którymś z nich otrzyma może pomoc... Potrzebował jej natychmiast. Czuł, że słabnie...

Stanął naprzeciwko małej, drewnianej furty. Uderzył kołatką w drzwi raz, drugi, trzeci. Usłyszał zbliżające się kroki.

– Kogo tam diabli niosą?!

– Otwórzcie...

Ktoś uchylił małe okienko w drzwiach. Zobaczył twarz starej kobiety. Spojrzała na jego oblicze, na błyszczące w ciemności oczy.

– Jezu Chryste! Szezej maro! – zawzasnęła i zatrzasnęła okienko, nim zdążył cokolwiek powiedzieć. Usłyszał szcęk zasuwanego rygli, szuranie czymś ciężkim, jak gdyby przystawiła do drzwi kufer lub ławę i wszystko ucichło. Szlachcic wydobyl szablę. W desperacji chciał już wyrąbać sobie drogę, lecz nie miał siły, żeby to zrobić. Oderwał strzęp materiału z żupana, przyłożył do rany, ale to nie zatamowało krwawienia. Zatoczył się, ruszył dalej, ciągnąc za sobą konia. Zakołatał do następnych drzwi. Ktoś uchylił je, twarz Kunickiego zalała struga światła. Usłyszał okrzyk kobiety, a potem mężczyzny, i ktoś zatrzasnął mu drzwi przed nosem. Kunicki szedł dalej. Zakołatał w jakąś okiennicę, ale nikt mu nie otworzył... Był sam, sam na środku pustej uliczki. Spojrzał w górę; rozgwieżdżone niebo przejęło go chłodem

i pustką... Wiedział, że jeszcze chwila, a zacznie umierać... Może nawet już zaczynał. Przyklęknął, walcząc z osłabieniem, wsparł się na szablę. Jęknął głośno, wypuścił wodze konia. Było z nim coraz gorzej. Cały świat dookoła zaczął ciemnieć, a jednocześnie wirował coraz szybciej i szybciej, coraz bardziej szaleńczo.

Kunicki nie bał się śmierci. Było już mu wszystko jedno. I tak do końca życia chciał pozostać wierny swemu honorowi. I dlatego nawet nie dopuszczał do siebie myśli, że mógłby zwrócić się w stronę Boga... Że mógłby prosić go o litość, zwłaszcza po tym, co uczynił. Dlatego nawet nie złożył rąk do modlitwy... Opadł twarzą w piasek i błoto, i nawet nie czuł, gdy pochwytyły go czyjeś dłonie.

* * *

Gdy rozwarł źrenice, zobaczył nad sobą biały, czysty, belkowany sufit. Wrócił! Wyszedł z ciemności pełnej nieopisanych koszmarów, chłodu i grozy. Otworzył zawarte nad nim wieko trumny, odepchnął klekocącą Śmierć, z którą jeszcze niedawno tam – po drugiej stronie – grał w kości o życie. Obudził się, nie wierząc jeszcze w to, że żyje. Dziwna rzecz – przecież mógł umrzeć. A Bóg, choć przecież mógł wymierzyć mu sprawiedliwość, zemścić się za to, co kiedyś uczynił, wypuścił go z rąk. Zaczyliło to, że jednak czart był od niego znacznie mocniejszy.

Leżał na skromnym łożu w małym pokoiku. Zobaczył kilka sprzętów – stół, pęki zasuszonych kwiatów, niewielki kredens, stary, wypłowiały gobelin. Nie znajdował się we wnętrzu szlacheckiego dworu, raczej w zwykłym, niebogatym mieszczańskim domostwie. Kunicki wolno przesunął rękę tak, aby dotknąć biodra. Jego dłoń napotkała grube zwoje bandaża. A więc opatrzone go, przyjęto po chrześcijańsku w jednym z domów, do których drzwi na próżno kołatał. Kunicki uśmiechnął się boleśnie. Nie dane mu jeszcze było umrzeć.

Obok łóżka siedział jakiś mężczyzna. Był bardzo młody, jego ogorzała od słońca twarz budziła zaufanie. Jasne włosy opadały aż na ramiona.

– Obudziłeś się, wasza mość! – zawołał, gdy dostrzegł, że Kunicki podźwignął głowę. – Znaczą się, wszystko będzie dobrze.

– Gdzie jestem?

– No, jak to gdzie, panie? U mnie, u Jaśka Bończy. Na przedmieściu. Okrutnie ktoś waszą miłość w bok ciął. Na progu domu wasza mość leżał, w kaluży krwi.

– Toś ty mnie wyciągnął?

– Jako żywo.

– Dobrze. Wynagrodzę cię sowicie, nie bój się. Złota mam dużo. Nie będziesz stratny.

– Wasza miłość! – zakrzyknął zapalczywie młody. – Ja nie Żyd, co by za taką rzecz pieniędzy żądać. Ja waszą wielmożność po chrześcijańsku zratowałem, nie dla złota. Bo jakże to tak, rannego na progu domu zostawić? Nie lza tak! W bitwach już bywałem i wiem, co robić.

– Znaczą się, Jaśko, swój honor masz – mruknął Kunicki. – Łyk jesteś, co?

– Jam nie szlachcic – rzekł wolno Jaśko. – Alem dobosz Jego Królewskiej Mości. W rocie nadwornej pana Szarki służę. W hajdukach.

– Widzę, żeś obyty ze służbą. Na wojnie bywałeś?

– Pod królewiczem Władysławem skurwysynów moskiewskich biliśmy. A potem byłem pod księciem Radziwiłłem w Inflantach.

– Dobrze... Długo już tu jestem? – Kunicki podźwignął się z trudem i usiadł.

– Znalazłem waszą miłość wczorajszego wieczora. Po prawdzie, to szybko panie oprzytomniałeś, ale i tak jeszcze niedawno leżałeś bezwładny jak kłoda. Aż dziw, że tyle w waszej mości życia zostało. Zaraz po doktora poślę...

– O, co to, to nie! – zaoponował Kunicki. – Jutro wieczorem będę już prawie zdrów. Bylebym tylko poleżał.

– Nie może to być! Wasza miłość, ja bym medyka wezwał. W waszej mości żywot może być popsowany. Tak szybko wstać się po tym cięciu nie da. Znam tu jednego uczonego Niemca... Jak tylko na gówno spojrzysz – zaraz wie, co w człeku złego siedzi. Zapisze waści lewatywę, krwie puszczać każe i wnet wasza miłość ozdrowieje.

– Znam ja te pludrackie driakwie i tinktury – mruknął cicho Kunicki. – Wszystko to prędzej życia pozbawi, niż choroby. Lepiej weź dwa patrony z zochem, rozrób je w miarce gorzałki i daj pić. Stary to kozacki sposób na gorączkę.

– A może babę wezwać? – zapytał Jaśko. – Jest tu jedna stara czarownica, co zioła znamienite warzy.

– Od ziół to tylko szybko członek wstydlawy odpadnie. A wiadomo, że każda wiedźma czeka tylko, aby go mężczyzny pozbawić. Wierz mi, nie raz bywałem w gorszych opałach.

Drzwi otwarły się. Do komnaty weszła cicho młoda, czarnowłosa kobieta.

Właściwie... Właściwie nie było w niej nic nadzwyczajnego. Miała wąską kibić, ciemnych włosów nie wiązała w warkocz ani nie przesłaniała czepcem, jak było to w zwyczaju u mieszczańskich żon i córek. Wystarczyło, aby Kunicki spojrzął jej prosto w oczy, a zatrzymał wzrok na dłużej. Ciemne źrenice nieznajomej przykuwały jak magnes. Patrzył na nią uważnie, a kobieta zamarła, spojrziała nań smutnym, ale zaciekawionym wzrokiem. Kunicki wiedział, jak należy patrzeć na niewiasty. Poznał dobrze, co drzemało w duszy każdej z nich. Rogaliński zdołał nauczyć go niejednego. Zatem teraz skłonił głowę w bok, lekki uśmiech wykrzywił jego wargi. Nieznajoma zadrżała, wstrząsnęła głową, potem, jakby zmieszana, podeszła bliżej. Jaśko zerwał się szybko, spojrzął na nieznajomą.

– Poznaj, panie, moją małżonkę, Annę.

– Witam waćpana – powiedziała miękkim głosem, skłoniła się przed Kunickim, a potem podała mu dłoń do ucałowania. Wciąż nie spuszczała wzroku ze szlachcica. – Rada jestem, że waść już ozdowiałeś... Okrutnie cię cięto.

– To drobiazg. Bywałem w gorszych tarapatkach. Dzięki ci za opiekę, mościa panno.

– Podziękujesz, jeśli nic ci nie będzie, panie – pochyliła się nad nim, odsunęła brzeg pierzyny, sprawdziła bandaż na biodrze, a wówczas Kunicki poczuł zapach jej ciała... Nikt normalny na jego miejscu nie odczułby nic, ale zmysły pana Jana od lat były już tak wyostrzone, że w zasadzie mógłby żyć i chodzić z zamkniętymi oczyma. W woni – ledwie uchwytniej, ale pobudzającej męskie zmysły – było coś znajomego. Ma się rozumieć, bynajmniej nie zapach siarki, jak mógłby pomyśleć jakiś pobożny dewot. Ale ten zapach coś mu przypominał.

Spojrzał znowu w jej czarne, tajemnicze oczy. Był pewien, że go pragnęła. Kunicki wiedział doskonale, jak wyrzucić dobre wrażenie na niewiastach, wiedział, czego chciały najbardziej i wykorzystywał to bez najmniejszych oporów. Spodziewał się, że tak samo będzie i tym razem.

– Anno, przynies kolację! – powiedział tymczasem Jaśko. – Gość zmęczony, a ty się mizdrzysz!

– Już idę – powiedziała cicho, obrzuciła raz jeszcze uważnym spojrzeniem Jana, a potem ruszyła do drzwi. Kunicki przymknął oczy, opadł na poduszkę. Potrzebował spokoju.

* * *

Do zdrowia zaczął wracać wieczorem. Gdy się obudził, był już znacznie silniejszy. Ustały bóle w boku, rana nie przejmowała go już chłodem. Mógł też poruszać normalnie rękoma. Znaczyło to, że mimo upływu krwi nic poważniejszego nie stało się jego organizmowi.

Była już noc, gdy Jan wstał wolno z łoża. Był już znacznie silniejszy, choć poruszał się jeszcze wolno. Gdy czasami uczynił zbyt szybko krok, odczuwał jednak nieprzyjemne mrowienie w lewym boku. Mimo wszystko, musiał minąć jeszcze jakiś czas, nim rana zablizni się do końca. Teraz, wyszedł ostrożnie z pokoju, zatrzymał się na korytarzu i przez dłuższy czas wsłuchiwał się w oddechy śpiących. Cały dom pogrążony był we śnie. Spał na pewno sam Jaśko, u jego boku zapewne Anna, spał i Michałko, mały sługa z kuchni, którego zdążył już poznać i polubić.

Kunicki nasłuchiwał jeszcze przez chwilę, a potem ostrożnie odszukał schody i zaczął schodzić w dół. W domu było duszno i gorąco, a on chciał choć przez chwilę odetchnąć świeżym powietrzem, poczuć wiatr we włosach, zobaczyć nad sobą gwiaździste niebo. Z przyzwyczajenia chciał też obejrzeć swego konia, dopilnować, czy został oporzędzony jak należy. Sień na dole była mała



DZIKIE POLA

i ciasna, pachniało w niej kiszoną kapustą. Z boku, przy drzwiach, stało kilka niedużych beczek. Jan odnalazł drzwi; nie były na szczęście zaryglowane. Powoli pchnął je i wyszedł. Owionął go rześki chłód nocy.

Odetchnął całą piersią. Nie czuł już bólu ani chłodu. Nie czuł zmęczenia. Z boku, po lewej stronie małego podwórka, była stajnia. Kunicki wszedł do niej ostrożnie. Jego koń poruszył się, parsknął, czując swego pana. Szlachcic podszedł do niego, poklepał delikatnie po karku, przesunął ręką po grzbiecie zwierzęcia.

Nagle Kunicki zamarł. Usłyszał chrzęst słomy za sobą. Dźwięk był tak słaby, że zwykły człowiek nawet nie zwróciłby na niego uwagi. Ale wyczulone zmysły Kunickiego od razu podpowiedziały mu wszystko. Ktoś był na w stajni.

Odwrócił się szybko, zwinnie jak kot. Jego ręka sięgnęła do lewego boku. Zaklął w myślach; nie wziął ze sobą szabli. Ostrożnie ruszył w stronę, skąd dobiegł szmer. Dojrzał siądek, wysoko ułożone siano, drabinę na górę. Wstąpił na pierwszy szczebel, potem na drugi i trzeci. Wszedł na górę...

Czekała na niego sama. Gdy dostrzegła, że wchodzi, wstała. Jej białe giezło jaśniało w słabym świetle księżyca wpadającym przez niewielkie okienko z boku. Sprawiała wrażenie, jak gdyby czekała nań już od wieków, od niepamiętnych czasów. Anna... Kim była ta kobieta, dlaczego, choć zobaczył ją wczoraj po raz pierwszy w życiu, poczuł, że jest mu bliska? Jaka nić ciemności mogła łączyć go z tą kobietą?

– Jesteś – szepnęła, gdy stanął przed nią w powodzi księżycowego światła. – Jesteś wreszcie, mój panie. Tyle czekałam na ciebie, tyle razy cię wzywałam... Przeszedłeś w końcu... I już mnie nie zostawisz.

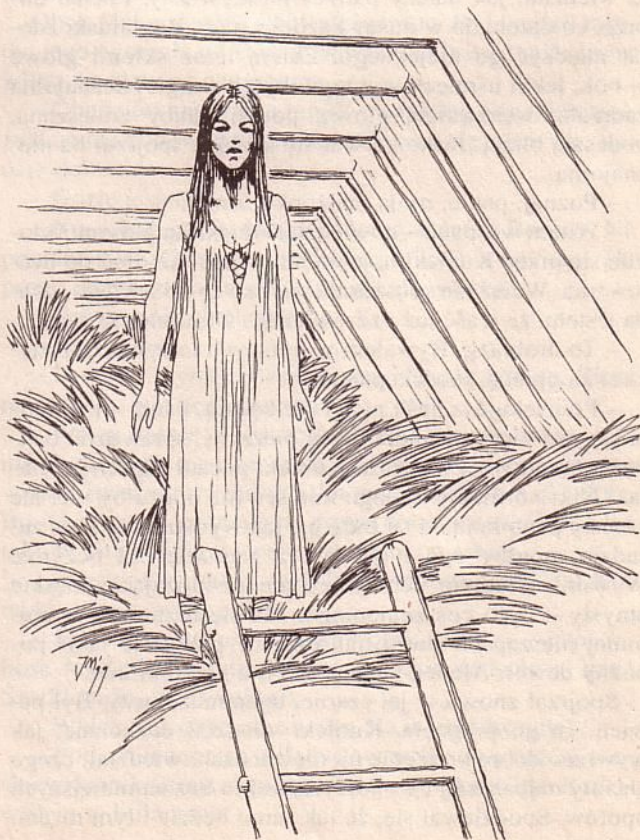
Jednym ruchem rozpięła zapinkę na karku. Białe giezło zsunęło się z jej ciała. Została naga, zupełnie naga w świetle księżyca. Wyraźnie widział jej ciało, długie, smukłe nogi, szerokie biodra, wąską talię. Miała duże piersi o ciemnobrązowych sutkach... Jej ciało było białe, cudowne, zupełnie jak jedwab...

Kunicki sam nie wiedział, kiedy objął ją, przytulił. Przywarła do jego warg drapieźnie, niemal ukąsiła, wbiła się weń, objęła ramionami, wtuliła, a potem całowała mocno. Nawet nie wiedział, kiedy rozpięła mu guziki koszuli i dotykała nagiego ciała. Była gorąca, czuł ciepło bijące od jej pleców, po których przesuwiał dłoń, żar pośladków. Potem podniósł ją w ramionach, rzucił na siano. Zagryzła wargi, by nie krzyknąć z rozkoszy, gdy brał ją po raz pierwszy. A potem objęła go nogami, przywarła, cała drżąca. Gdy oddawali się rozkoszy, całowała go, gryzła i drapała. Czuł, jak jej paznokcie orają mu plecy, czuł, jak zęby zaciskają się na ramieniu. Była drapieżna jak kotka, ale tylko do pewnego czasu... Bo potem, gdy przeniknął ją pierwszy spazm rozkoszy, oddała się mu bez reszty, pozwoliła utonąć w sobie bez końca.

Kunicki nie pamiętał, kiedy skończyli. Gdy minął bardzo długi czas, leżeli obok siebie wsluchani we własne oddechy. Jan nie był bynajmniej zmęczony. Jednak bał się, że ktoś może przebudzić się w domu i zobaczyć ich. Nie oponował, gdy Anna podniosła się w końcu i cicho wymknęła ze stajni. W kilka chwil potem poszedł w jej ślady. Ostrożnie wśliznął się na górę. Na dworze wstawał świt. Na wschodniej stronie widnokregu wolno przedzierała się przez mrok czerwona smuga zachodu. Ciem-

ność ustępowała miejsca szarości, powoli, niechętnie odsłaniała drzewa, krzewy i domy. Kunicki usłyszał cichy oddech Jaska i uśmiechnął się do siebie smutno. Naprawdę, był chyba wypalony i pusty do cna. Jak mógł uczynić coś takiego człowiekowi, który uratował mu życie, wyrwał z opresji? Lecz mimo wszystko nie czuł wyrzutów sumienia; zresztą – może po prostu go nie miał... Wszedł do swej komnaty, odszukał karafkę z winem, nalał do srebrnego pucharu, wychylił jednym haustem. Potem wejrzał w wiszące na ścianie lustro i spojrzał na samego siebie. Zobaczył spokojne, przystojne, szlacheckie oblicze, więc przymknął oczy, wykrzywił zęby w uśmiechu i dopiero wówczas spojrzał na swą twarz. Był szlachcicem z krwi i kości. Cóż znaczyły dlań uczucia i sentymenty chłopstwa i miejskich lyków... Wszak stał poza ich cuchnącym, chamskim tłumem... Odbicie Jana w lustrze skrzywiło się jeszcze bardziej, i nagle, zda się, ryknęło głośno, rzuciło w tył głową, wysuwając z ust zakrzywione kły. Kunicki odskoczył od zwierciadła. Wszystko zawirowało dokoła. Z całej siły cisnął w lustro pucharem. Rozległ się brzęk tłuczonego szkła i wspaniale weneckie zwierciadło pękło w jednej chwili na tysiące ostrych kawałków. Kunickiemu zdawało się, że spadną nań jak rój kąśliwych os. Ale gdy tylko ospały się na ziemię, z poczerniałych ram buchnęły czerwone płomienie. Za lustrem nie było ściany... Jan poczuł się tak, jak gdyby nagle wejrzał w otchłań bez dna, zobaczył ósmy krąg piekieł, którym straszili księża z ambon bogobojnych chłopków. Gorący wicher przemknął przez pokój. Jan ukrył twarz w dłoniach.

W komnacie była cisza i spokój. Rozejrzął się... Nie, ten głos, te kły, te płomienie, to była chyba jego chora dusza. Tylko dusza. To wszystko było tylko majakiem. Na pewno...



„Nie patrz zbyt często w lustro, bo zobaczysz diabła...” – zakolatało w jego głowie. Prawda – często powtarzali tak przesądni ludzie. Kunicki nie musiał przesiadywać nad zwierciadłem, aby ujrzyć czarta. Od kiedy tylko pamiętał, zawsze miał go w sobie.

Ruszył do sąsiedniej komnaty, tam, gdzie było jego łóżko. I przeszedł po okopconych, nadtopionych od ognia oknach weneckiego zwierciadła.

* * *

Jasiek wstał późno. Słońce zaglądało już w okna, jego promienie wpadały do pokoju przez szpary w okiennicach. Ostrożnie uniósł się, spojrzął na łóżko, uśmiechnął na widok leżącej przy nim Anny. Chciało mu się pić, więc wstał, odszukał dzban z wodą. Dzień był gorący, słoneczny. Na strzechach domów ćwierkały wróble, słońce grzało, z ulicy dochodził gwar głosów.

Jaśko ostrożnie ruszył do drzwi. Otworzył je, wyszedł do chłodnej sieni. Gdy wyrzwał na podwórze, zorientował się, że w drzwiach stajni stoi wielki, kary koń pana Kunickiego. To znaczy tego szlachcica, któremu udzielił gościny pod swoim dachem. Gdy tak stał i patrzył, jeszcze nie rozumiejąc, co to znaczy, usłyszał cichy szmer. Odwrócił się. Kunicki stał przed nim gotowy do drogi. Był w swoim karmazynowo-czarnym żupanie, w delii i koltaku. Przy szabli. Bończa spojrział nań ze zdumieniem. Ruchy Jana były sprężyste i zdecydowane, z twarzy zniknęła bladeść. Ten szlachcic bardzo szybko odzyskał pełnię sił... Zbyt szybko jak na normalnego człowieka.

– Cóż to, wyjeżdżacie, panie?

– Tak – mruknął zdecydowanym głosem Kunicki. – Wyjeżdżam.

– Ale wasza miłość srodze poraniony – Jasiek spostrzegł, że szlachcic unikał jego wzroku; tamten nie chciał spojrzeć mu w oczy. A może aż tak gardził biednym mieszczaninem.

– To nic. Dzięki za opiekę. A to – wyjął pokątną sakiewkę – dla ciebie.

– Ja nie dla pieniędzy – mruknął Jaśko i nawet nie wyciągnął ręki. – Ja nic nie chcę i niech wasza miłość nie nalega.

– Bierz!

– Nie chcę.

Obcy zamyślił się. A potem schował sakiewkę i zdjął z palca pierścień.

– Weź to – mruknął. – Jeślibyś kiedyś czegoś potrzebował, to jest mój sygnet. Sygnet Jana Kunickiego. Pójdź z nim do karczmy u starego Matjasza i pokaż. A Matjasz zaraz zawiadomi mnie.

– Zaraz żonę obudzę.

– Nie trzeba – obcy ruszył w stronę drzwi. – Bądź zdrów.

* * *

– Wyjeżdżasz?

Odwrócił głowę. Anna wyszła zza jego konia, potrząsnęła głową, gdy wyciągnął do niej rękę. Nie dała nawet podejść do siebie.

– Odjeżdżasz – wyszeptala. – Zostawiasz mnie z nim. Zostawiasz samą. Znow wszystko będzie takie, jak dawniej.

– On cię miłuje.

– A ty myślisz, że ja jego?

– Ja nic nie myślę.

Patrzyła, rozgoryczona i wściekła, jak odwiązał konia i wyprowadził go na podwórze. Potem bez pomocy strzeżnika znalazł się w siodle. Widział, jak jej smukła dłoń zacisnęła się na krawędzi wrót. Kunicki zwrócił konia ku drzwiom. Nie widział nawet, jak po twarzy Anny stoczyły się dwie lśniące łzy.

* * *

Nie wyjechał ze Lwowa tego samego dnia, w którym pożegnał się z Anną. Znow wrócił do karczmy „U Matjasza”, siedział w kącie, pił piwo. Stary karczmarz nie zapytał go o nic. Widział dobrze, że jemu, pospolitemu tykowi, daleko było do spraw szlachty, a zwłaszcza do interesów kogoś takiego jak Kunicki. Więc stawiał tylko kolejne kufle na stole, a szlachcic pił, pił i nie mógł skończyć. Ale nie mógł też się upić. Był na to za twardy.

Jan Kunicki nie miał życia. Przeciekło mu przez palce jak galareta, jaka robiła się po latach z dobrego węgrzyna. Ale cuchnęło nie jak dobre wino. Śmierdziało niby chamski gnój, w którym legiwali chłopci, przylgnęło do pana Jana niby błoto. Kunicki nie mógł już żyć, nie mógł cieszyć się tym wszystkim, co posiadał. Ale przecież nie mógł umrzeć. Nawet nie dlatego, aby bał się czekającej go otchłani. Jan czuł, że gdyby ze sobą skończył albo pozwolił skończyć ze sobą innym, na przykład przegrywając pojedynkę czy zwadę, oznaczałoby to, że do końca wyzbyłby się własnej dumy i honoru. Wyzbyłby się tego, kim był, tych resztek uczuć, które kołatały gdzieś na dnie jego duszy. Ale co mu pozostało? Nawet nie potrafił być wdzięczny za dobroć. Nawet za to.

Po ósmym piwie wstał i wyszedł na ulicę. Zapadł już zmierzch. Uliczka była pustawa, gwar cichł z wolna, w miarę jak na niebie ukazywał się blade sierp księżyca. Od niedalekiego meczetu dochodziło doń tęskne zawołanie jakiegoś Lipka albo tatarskiego kupca, wznoszącego modły do swego brodatego Allacha, który nie pozwalał pić wina. Kunicki wsparł się na czekanie, popatrzył na ludzi. Spojrzął w bok i zobaczył coś, co zmroziło mu serce.

* * *

Jaśko śpieszył się do Anny. Szedł szybko ulicą, zamyślony, ze spuszczoną głową. Był zmęczony, ale nie tylko. Zastanawiał się nad tym, co spotkało go w ostatnich dniach. W centrum jego wspomnień, w centrum jego myśli był ciągle tajemniczy nieznajomy. Jasiek widział go ciągle – posępnego, zamyślonego, na ogromnym karym koniu, z szabłą w dłoni. Kim on mógł być? Do diabła! Wrócił do zdrowia po takiej ranie tak szybko, jak gdyby były w tym jakieś czartowskie sztuczki. I tak szybko wyjechał. Mały dobosz nie wiedział już co o tym wszystkim sądzić. Może zresztą nie powinien zaprzętać sobie tym głowy. Wszystko to były jakieś tajemne sprawy panów. Lepiej nie mieszać się do tego. Nie teraz, gdy jest z Anną, a ona potrzebuje tak bardzo go potrzebuje.

Anna... Oblicze jego rozjaśniło się, gdy tylko przypomniał sobie jej postać. Miłował tę dziewczynę z całej swojej duszy. Miłował dlatego, że była mu tak oddaną, tak pomocną, tak wierną. Gdy brał ją za żonę, była zwykłą ubogą sierotą, przyciętą przez rodzinę szewca spod Wysokiego Zamku; popychadłem stworzonym do noszenia pomyj i szorowania garów, a także rozkładania nóg przed mistrzem, gdy tylko tego zapragnął. Inna rzecz, że już wtedy

DZIKIE POLA

dziwnie o niej powiadano, a zwłaszcza o ciemnych, tajemniczych oczach dziewczyny. Ale Jaśko nie wierzył wcale w to babskie gadanie o czarach. Był też całkowicie pewien, że Anna była mu wierna i oddana. Nie mogła go zdradzić, bo... przecież go miłowała.

Nagle, gdzieś za zakrętem, usłyszał dwa strzały. Rozległ się stukot kopyt, dzikie wrzaski i poświstywanie. Kątem oka dostrzegł, że ludzie poczęli znikać w bramach. Podniósł głowę, gdy zobaczył przed sobą białego wierzchowca... Zza rogu wypadło kilkunastu konnych. Chciał pójść w bok, ale nie zdążył. Wpadł prosto na dużą grupę jeźdźców. Nagle, zupełnie niespodziewanie, przejął go gwałtowny chłód.

Szybko, sprawnie otoczyli go ze wszystkich stron. Ztrzymał się, bezradny, na środku ulicy. Poczul wokół siebie końskie oddechy, zobaczył szlacheckie żupany z pętlcami, delie, kołpaki. Spojrzał na oczy otaczających go ludzi – mętne od trunków, dziwnie puste, wpatrzone weń z pogardą. Na samym przedzie tamtych stał wysoki potężny szlachcic w karmazynowym żupanie i kołpaku ozdobionym trzęsieniem i trzema czaplami piórami. Jaśko widział jego sumiaste, podkręcone wąsy, krzaczaste brwi i czerwonawą od pijaństwa twarz. Czoło i lewą brew tamtego przecinała ciemna smuga – blizna po źle zagojonym cięciu szablą. Nieznajomy siedział na smukłym arabie, trzymając się pod boki. Za nim i z boku stała hałaśliwa gromada hultajstwa. Jakiś Kozak z wąsami założonymi na uszy. Opasły grubas o nalanej, paskudnej gębie poznaczonej bliznami. Chudy, ospowaty szlachetka z czekaniem w rękę. Były Lisowczyk w lisiej czapie, pewnie nadworny Tatar czy Lipek, błyskający spod szyszaka zmrużonymi, skośnymi oczyma. Kilku innych, w spłowiałych żupanach, w wilczych kapuzach. Bończa poznał szlachcica siedzącego na białym arabie. To był Jakub Krzesz, znany banita i infamis, na którego nie od dziś zasadzali się starostowie grodowi...

Jaśko poczul chłód. Chciał wyrwać się z kręgu koni, cofnąć, ale jeden z tamtych naparł nań wierzchowcem, ztrzymał. Otoczyli go ze wszystkich stron... Serce dobosza zabiło mocno. Czuł całym ciałem, jak przeszywa go chłód, zimny jak oblicze śmierci.

– Piwa, kto nam da piwa! – zacharczał brzuchacz, napierając koniem na Jaśka. Ten zdjął z głowy czapkę, skłonił się lekko.

– A tyś co za jeden? – zapytał Krzesz, mrużąc oczy. Pochylił się w siodle, zachwiał, widocznie był już nieźle pijany.

– Odpowiadaj panu! – huknął na Jaśka inny z hultajów, napierając nań koniem od drugiej strony. – Gadaj, jak jaśnie wielmożny pan pyta.

– Może go oćwiczyc?! – zaśmiał się grubas. – Albo ba-tożkami po śniegu popędzić!

– Coś ty za drab jeden!? – wycharczał Krzesz.

Jaśko nałożył na głowę czapkę. Skłonił się jeszcze raz, wystraszony.

– Jam nie żaden drab – odparł z godnością. – jeno do-bosz Jego królewskiej Mości.

– A do-bosz, do-bosz... – pokiwał głową Krzesz. Jaśko nie patrzył na niego, ale po ruchu ręki wyczuł, że tamten wyciągnął coś zza pasa. Coś długiego, lekko zakrzywionego... Coś, co przecięło ze świstem powietrze. Jaśko, zdezorientowany odwrócił się szybko... Błysk z ostrza szabli uderzył go w oczy, oślepił. Cały świat zatańczył mu

nagle przed oczyma, zawirował, jakoś tak gładko, płynnie. Jaśko zobaczył ulicę z dołu, zupełnie jak gdyby leżał na boku. Chciał otworzyć usta, aby krzyknąć, ale choć uczynił to, żaden dźwięk nie wydobył mu się z gardła. Chciał poruszyć rękoma – nie mógł, bo ich nie czuł. Wiedział tylko, że było mu lekko, jakoś tak strasznie lekko, jak gdyby wcale nie miał ciała, choć przecież widział wszystko jak na dłoni. Czuł nawet bolesne uklucia drobin piachu wbijających mu się w lewy policzek... Jaśko nie mógł już nic zrobić, może tylko mrugać oczyma. Mrugać i mrugać, zanim wszystkiego nie ogarnęła ciemność.

Ktoś podjechał konno bliżej obciętej głowy Bończy. Pochylił się nad nią, chcąc podnieść, ale wskówał tylko tyle, że omal nie zleciał z kulbaki. Kompani powitali jego wysiłki salwą śmiechu.

– No, to do gospody! – ryknął Krzesz.

– Do gospody! – odkrzyknęli pozostali. Wszyscy jak jeden mąż spięli konie ostrogami. Ktoś strzelił na wiwat, czyjś rumak stanął dęba. Krzesz wydobył króciwą i wypalił w stronę najbliższego okna. Rozległ się huk, brzęk tłuczonej szyby. Rumaki poprzysiadły na zadach, a potem pomknęły jak wichry.

Minęła długa chwila, nim ktoś podszedł do miejsca, w którym leżał zamordowany. Szlachcic w ciemnym żupanie i karmazynowej delii pochylił się nad ciałem, wstrząśnięty i przerażony. Zobaczył głowę Jaśka, patrzącą nań otwartymi oczami, pochylił się nad tułowiem, którym wstrząsały jeszcze drgawki. Potem wyprostował się i uśmiechnął, bo wiedział, że to właśnie on powinien leżeć tutaj z krwawym kikutom zamiast szyi.

Kunicki uśmiechnął się jeszcze szerzej. Potem odwrócił się i odszedł.

* * *

Rokitnica, ukryta wysoko, wśród stromych, porośniętych gęstą puszcą beskidzkich gór i dolin, była prawdziwym zbójceckim gniazdem. Tutaj spotykali się wszyscy, którzy mieli do czynienia z prawem, których nazwiska wywoływano na rynkach miast Rusi Czerwonej. Można infamis z Małopolski ze zwykłym beskidnikiem, kozak ciągnący na chadzke na Wołoszę z Tatarem z dobrudzkich stepów. Cygan koniokrad ze zbrojnym wołoskim opryszkiem, sabat z Siedmiogrodu ze zbiegłym z regimentu rajtarem. Poczucie wspólnego losu równało stany. Rokitnica żyła własnym życiem. Zwykle raz na trzy lata palono ją do fundamentów w wyniku tatarskiego najazdu albo waśni między polskimi panietami, jednak odbudowa następowała niemalże zaraz po zniszczeniu. Zda się z dnia na dzień na miejscu zgłiszcz wyrastały krzywe drewniane chaty, kryte gałęziami i słomą. I znów życie toczyło się jak dawniej.

Krzesz i jego kompani przybyli tuż przed zmierzchem. Nie wjechali do samego miasteczka; imć pan Jakub znał wybornie pewną niedużą karcznię, w której można było bezpiecznie zatrzymać się na noc. A Krzesz, zwłaszcza po ostatnich swoich wyczynach we Lwowie, wołał nie leżeć w oczy pospolitym warchołom i bawiącej się w Rokitnicy holocie.

Szybko i cicho przemknęli pod zabudowania. Mircza – stary, kulawy Wołoszyn – wyskoczył szybko na próg karczmy i widząc Krzesza, skłonił się unieźleniu. Stary hultaj rozejrzał się dokoła. Karczma, ponura, pokrzywiona budowla o spadzistym dachu, stała przy wznoszącym się

stromo górskim zboczem. W zapadającym zmierzchu Krzesz widział dokoła pokryte lasem górskie zbocza i strzeliste turnie nad nimi. Od strony Rokitnicy, przestanianej przez drzewa, przeblyskiwało sporo świateł.

Uspokojony, wszedł do wnętrza. Trzej pacholkiwie – rosły, ponury Żmudzin Znikis ze złamanym i krzywo zrosniętym nosem, mały Lipek Hamszej i Kopywnicki w postrzępionym kołpaku – postąpili za Krzeszem. Kłobski został z Mirczą oporządzać konie. Izba, do której weszli, była zupełnie pusta. W kominie nie palił się ogień, zawieszony nad paleniskiem półcie słoniny i kiełbasy kołysały się, poruszane przeciągiem. Krzesz przysiadł przy stole, nalał sobie miodu, wychylił jednym haustem... Musieli zostać tu co najmniej przez kilka dni. Potem dopiero powinni ruszyć do Łańcuta.

Niespodziewanie w stajni zarżały konie. Musiały rzucać się niespokojnie, a jeden z nich chyba uderzył kopytami w ścianę, bowiem do uszu Krzesza doszedł głuchy łomot. Jakub poderwał się niespokojnie. „Co, u diabła, dlaczego Kłobski jeszcze nie wrócił?” – pomyślał. Konie w stajni zarżały znowu. Potem nagle umilkły.

Krzesz poderwał się szybko, skinał na swoich ludzi. Wyszli na zewnątrz. Była już głęboka, chłodna noc. Gdzieś daleko, chyba w Rokitnicy, czekały psy, w górze majaczył wąski sierp księżyca. Krzesz dostrzegł otwarte na oścież wrota stajni i kulę żółtego blasku w środku. Szybko skoczył w tamtą stronę.

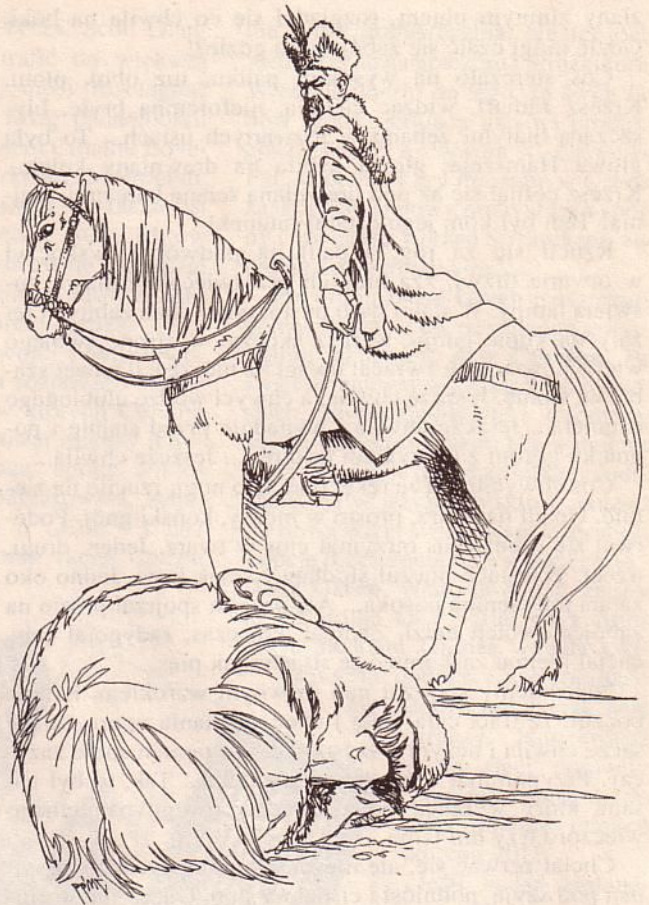
W stajni panował spokój i porządek. Konie stały bez ruchu w swoich zagrodach. Nigdzie jednak nie było widać Mirczy ani Kłobskiego. Krzesz wydobył broń z pochwy, uczynił jeden krok, drugi... I wtedy właśnie ich zobaczył.

Leżeli na środku stajni, w kupie gnoju. Byli spokojni... Śmierć musiała zaskoczyć ich nagle. Na twarzy Mirczy, wpatrującego się ciągle rozszerzonymi, białymi oczyma w sufit, widoczne było przerażenie, zupełnie jak gdyby dostrzegł coś, co nieomal odebrało mu zmysły w czasie, gdy ostrze kindżału lub sztyletu poderżnęło mu gardło. Kłobski na nic nie patrzył. Leżał, zwinięty na boku, w kałuży czerwonej, jeszcze nie zastygłej krwi.

Krzesz rzucił dokoła szybkie spojrzenie. W stajni panował spokój, wszystko było na swoim miejscu. Tajemniczy zabójca musiał zatem ukrywać się gdzieś na zewnątrz.

Usłyszał, jak któryś z jego ludzi – chyba Kopywnicki – wypuścił z sykiem powietrze. Krzesz skoczył w bok, przyłgnął do ściany, obok otwartych wrót. Namacał za pasem znajomą rękojeść pistoletu; wyjął go i trzymając w lewej ręce, dał znak Hamszejowi i Kopywnickiemu. Znikis ruszył za nim. Wypadli ze stajni, pomknęli ku przeciwnemu rogom budowli.

Krzesz ostrożnie przekradł się podsieniami przy karczmie. Tamci szli z drugiej strony, musieli okrążyć budynek... Stanął obok okna i już miał wyjrzeć za róg, gdy wtem nagle w izbie coś się poruszyło. Zobaczył tylko rozmazany cień w błonie okna, usłyszał brzęk szkła, a potem łagodna, miodowa poświata, dotąd przeświecająca przez okna gospody, zniknęła. Ktoś widać przewrócił kaganek... Krzesz skoczył szybko ku drzwiom. Nisko skulony, przywarł do framugi. Usłyszał trzask pękającego okna, głuchy łomot podkutych butów. Gdy zajrzał do środka, dostrzegł wysoką, sprężystą sylwetkę, przestaniającą szarawą plamę okna. Niewiele myśląc wyciągnął ku niej dłoń z pistoletem i nacisnął na spust.



Grom rozdarł niespodziewanie ciszę nocy. Przeciwnik Krzesza zwałił się jak dąb na posadzkę, zacharzał cicho. Jakub podszedł doń, chwycił za ramię, odwrócił... Włosy zjeżyły mu się na głowie. Spod rysiego kołpaka wyłoniła się ledwie widoczna w ciemności twarz Kopywnickiego, szczerząca białe zęby, spoza których przestawała już tryśkać czerwona posoka. Zabił własnego pacholka... Lodowate kły strachu wbiły się w serce Krzesza.

Na dworze huknęły strzały, a potem zapadła cisza. Jakub skoczył do drzwi. Zatrzymał się w połowie drogi. Usłyszał cichy szmer. Coś wolno osunęło się po ścianie. Potem usłyszał cichutki stukot, szybki, miarowy... Trwał i wzmagął się, a Krzesz nie wiedział, co mogło go powodować.

Odrzucił pusty już pistolet. Z szablą w wyciągniętej ręce wyjrzał na zewnątrz. Nie zobaczył nikogo. Tylko ten cichy, zamierający stukot...

Wysunął się jeszcze bardziej i wtedy zobaczył. Znikis leżał w poprzek podsienia... Jego nogi kopały w agonii, uderzały o drewnianą ścianę karczmy. Żmudzin charczał cicho. Z piersi wystawała mu rękojeść czarnego, zdobionego kindżału. Mężczyzna umierał powoli, okrutnie. Krzesz przysiadł, rozejrzał się dokoła, ale podwórze było ciche i ciemne. Nikogo nie widział. Strach wstrząsnął ciałem szlachcica. Tak nie bał się jeszcze nigdy, ale też jeszcze nigdy nie był w takiej opresji.

– Hamszej! – zakrzyknął głośno. – Hamszej!

Szybko rzucił się ku stajni, jak spłoszony zając przemknął przez pokrzywy, wyjrzał za róg. Tu była cisza i spokój. Zajrzał na tyły zajazdu. Pusto. Czyżby Lipek zbiegł? Ale nie słyszał odgłosów jego ucieczki. Zdyszany,

DZIKIE POLA

zlany zimnym potem, rozglądał się co chwila na boki. Gdzie mógł czałć się zabójca, no gdzie?!

Coś sterczało na wysokim paliku, tuż obok płotu. Krzesz zamarł, widząc ciemną, nieforemną bryłę, błyszczącą białymi zębami w rozwartych ustach... To była głowa Hamszeja; głowa nabita na drewniany kolek... Krzesz cofnął się aż pod drewnianą ścianę karczmy. Stajnia! Tam był koń, jego ostatni ratunek!

Rzucił się za róg. Wpadł na podwórze, wskoczył w otwarte drzwi, zza których przeświecała żółtawa poświata lampy. W stajni było pusto, tylko ciała zabitych leżały na kupie gnoju. Krzesz skoczył w stronę swojego wierzchowca. Nie zwracał uwagi na nic, rzucił nawet szablę na słomę. Jeszcze chwila, a chwyci wodze ulubionego dzianeta... Jeszcze chwila i wypadnie przed stajnię i pogna ku góróm z okrzykiem tryumfu... Jeszcze chwila...

Coś chwyciło go za rękę, podcięło nogi, rzuciło na ziemię. Upadł na twarz, prosto w mokry, koński gnój. Podebrał się i wówczas otrzymał cios w twarz. Jeden, drugi, trzeci. W ustach poczuł słodkawy smak krwi. Jedno oko zalała mu ciemna posoka... Ale drugim spojrział prosto na zabójcę swoich ludzi. Zadrżał wówczas, zadygotał cały, chciał niemal zaskomleć ze strachu jak pies.

Nieznamy spojrział nań dziwnym wzrokiem. Krzesz poczuł, że traci całą wolę i chęć stawiania oporu, że jeszcze chwila i uczyni wszystko, czego tamten sobie zażyczy. Przypominał sobie tego człowieka... Tak, to był ten sam, który wyrzucił go z karczmy owego pamiętnego wieczoru trzy dni temu...

Chciał zerwać się, ale nieznamy uchwycił go za żupan pod szyją, podniósł i cisnął na słup. Uderzenie w głowę było tak potężne, że Krzesz jęknął, przed oczyma zatańczyły mu czerwone ogniki.

Nieznamy wyjął zza pasa długi sznur z pętlą na końcu. Przerzucił przez pociemniałą ze starości belkę pod dachem, przywiązał koniec do drewnianej żerdzi. Konopna pętla zakolysała się nad Krzeszem. Spojrzął na nią, jeszcze nie rozumiejący niczego, drżący i przerażony.

– Wieszaj się, a szybko – rzucił doń tamten. Jakub drgnął. Wszystkie włosy stanęły mu dęba. Wszystko wokół zamarło, oddalało się. Pozostawała tylko ta pętla. Tylko kawałek zawiązanego sznura.

– Wieszaj się! – powtórzył groźnie tamten.

– Ja nie – wybełkotał Krzesz. – Pozwól mi panie... Jak szlachcicowi, z szablą w ręku.

– Wieszaj się!

Krzesz jęknął cicho. Wszystkie modlitwy, jakie kiedykolwiek poznał, napłynęły mu do głowy. Nigdy nie spędził dużo czasu w kościołach, niewiele modlił się, ale teraz żarliwie ofiarowywał się Bogu, który przecież nie powinien opuścić go w tej chwili grozy... A wzrok tamtego palił go jak płomień. Był tak straszny, tak bardzo bolesny... Krzesz jęknął z bólu, który łamał mu kości, wżerał się głęboko w skronie, przebiwał na wskroś jak zębaty, zardzewiały brenal. Czerwone plamy przesłoniły mu świat.

Już tylko ta pętla... Już tylko ją widział przed sobą. Tak – uśmiechnął się do siebie – to było jego wyzwolenie, jego ostatnia droga.

Jeszcze tylko chwila, jeszcze tylko jeden ruch. Jęcząc z bólu, przypetł do kulbaki, wyciągnął głowę jak pies w stronę stryczka. Prawie płakał, że nie mógł iść szybciej. Krew płynąca z rozbitego czoła zalewała mu oczy.

Zaskomlał cicho, gdy stanął na kulbace. Krzyczał już,

gdy jego ręce chwyciły za pętlę. Modlił się ostatkiem sił, aby był w stanie przełożyć ją przez głowę. Ból był tak straszny, że niemal nie do wytrzymania. Ostatkiem sił Krzesz przełożył konopny sznur przez głowę...

...Ciało opadło w dół z cichym łoskotem. Zakolysało się na sznurze, wyprężyło.

Konie zarżały trwożnie, rzuciły się w boksach, słysząc jęk i przedśmiertne rżenie. Potem zapadła cisza i spokój...

Kunicki wyszedł ze stajni. Z obu stron poruszyły się cienie, przyskoczyły bliżej. W mroku rozpoznał w nich ludzi Dziadka Muraszki.

– W Rokitnicy spokojnie! – zameldował mu pierwszy z nich. – Nikt nic nie słyszał ani widział. Wszyscy śpią albo piją.

– Jesteście wolni.

– A tamten – pacholek skinął głową w stronę stajni.

– Tamten? Tamten już nikomu nie zaszkodzi.

Uśmiechnęli się lekko. A potem znikli w mroku.

Kunicki poszedł w stronę lasu. Jednym susem przesadził krzywy płot. Wszedł między drzewa i zagwizdał. Już wkrótce dało słyszeć się znajome parskanie i brzęk uździenic. Koń Jana zbliżył się doń wolno, zarżał cicho, czując blisko swego pana. Kunicki wskoczył na kulbakę, ponaglił wierzchowca, wyjechał z lasu, a potem puścił się skokiem ku węgierskiej granicy.

Minęła chwila, nim w lesie, w ciemności między pniami drzew, poruszył się jakiś ciemny kształt. Na krótką chwilę pojawił się tam obrysowany czerwonym światłem cień wyniosłej postaci z wysokim, podgolonym czubem czarnych włosów. Rogaliński wyjrzał na gościnniec, którym odjechał Kunicki, i patrzył długo tam, gdzie zniknął jeździec.

Był wczesny świt. Lwów budził się ze snu. Z zaułków wypełzali włóczędzy i żebracy. Po bruku turkotały wyładowane, kupieckie wozy. Ludzie śpieszyli na targ.

Pan Jerzy Szadura nie popędał konia. Nie wiedział dokładnie gdzie stał dom, do którego miał zawitać, miał jednak nadzieję, że jakoś odnajdzie go wśród innych. Domek był biały, kryty strzechą, z małą stajnią z tyłu. I w rzeczy samej wkrótce zobaczył podobne obejście. Szybko zeskokczył z konia, podszedł do wrót i załomotał.

Minęła chwila, nim ciężka furta uchyliła się nieco. W szparze zobaczył młodą niewiastę o ciemnych włosach oczach patrzących nań smutno, uważnie. Uśmiechnął się do niej lekko, ale nie zareagowała.

– Jestem Jerzy Szadura. Przyjeżdżam od Kunickiego.

Cofnęła się, dając mu przejść. Wszedł na podwórze, przywiązał swego konia przed stajnią. Potem ruszył za nieznaną kobietą. Weszli do izby na parterze. Anna – przypomniał sobie, że tak nazywał ją Kunicki, spojrziała nań smutno. Szadura sięgnął do pasa, wydobyl ciężki, brzęczący mieczek i cisnął na stół. Słabo ściągnięte rzemienie puściły i z sakwy wysypały się złote monety. Czerwońce, dukaty, talary... Anna spojrziała nań oszołomiona.

– Pan Kunicki pojechał z Kozakami na wojnę do Wołoszy. A mnie kazał opiekować się waćpanną i strzec jak oka w głowie...

– Pojechał – wyszeptala. – Pojechał na Wołoszę... – przycisnęła dłoń do oczu. – I już nie wróci.

– Nie desperuj – powiedział cicho Szadura. – Wróci. Kiedyś wróci.

Malwina Kalinowska

Rzeczpospolita babska,

czyli: Traktaty o żywocie pań szlachetnie urodzonych ku nauce Starosty Gry oraz dam postaci kobiece kreujących

O, Dzikie Pola, stepy szerokie, puszcze nieprzebyte, fortece obronne, błyszczące ostrogi i sławo wojenna, o której opowiadali Wasi ojcowie, mężowie i bracia!

Jeżeli oczywiście wracali, bo jak nie – to pozostawał Wam tylko żal i płkanie.

O, rozkoszy zasadzek na Tatara, który się w stepie przytail!

Tatara znałyście. To ten, co czasem przychodził spalić Wasz dwór.

To o Was i dla Was, szlachetne Ichmościanki, ta rozprawa o losie niewiast i ich miejscu w tym świecie mężczyzn. Zadrżymy przeto oburzeniem nad zmarnowanymi talentami kobiet, przed którymi zamknięto wrota szkół i sejmów. Gdyby nie to, Rzeczpospolita wolna i niepodległa od morza do morza trwałaby poprzez wieki aż po dziś dzień.

Drżymy już?

Rozpocznijmy zatem od wychowania.

Od dzieciństwa panny chowano w izolacji, przygotowując je do prowadzenia dworu mężowi, wdrażając w niezbędne ku temu umiejętności i cnoty. Natomiast do kształcenia dziewcząt nie przywiązywano większej wagi. Wymagano od nich tylko umiejętności gospodarskich i nieco szycia; pacierza i katechizmu uczyły się od starszych, chyba że czasem ksiądz ogólnej nauki im udzielał, rzadko tylko czytania i pisania. Na większych dworach magnackich nieraz oddawano córki na wychowanie do klasztoru benedyktynek lub w drugiej połowie XVII w. – do wizytek. Najposażniejsze panny uczyły się tam czytania, pisania, rachunków, śpiewu, hafciarstwa i, oczywiście, katechizmu. Szlacheckie córki niejednokrotnie trafiały do fraucymeru wielkiej damy dla nabrania ogłady i znalezienia konkurenta wśród dworzan.

Ignacy Krasicki, który jest wyrazicielem liberalnej, lecz umiarkowanej opinii, dopuszczał nauczanie książkowe dziewcząt, ale w niewielkich rozmiarach. Poeta, pisząc w *Uwagach* artykuł o wychowaniu panien, przede wszystkim robótki ręczne im zaleca:

Gdy więc w osobności, w milczeniu, na krosienkach włóczkowe, jedwabne drzewa, kwiaty, owoce, nimfy i kupidyny wydawać będą, pozwolą naówczas innym odetchnąć, zwierchności rozporządzać krajem, sąsiadom zatrudniać się własnymi interesami.

Klasyczny przykład samospelniającego się proroctwa.

MORALISTA: *Opowiedz nam, panno, o strategii wojskowej.*

PANNA: ...

MORALISTA: *Nic nie wie! O niczym nie ma pojęcia! A nie mówiłem?!*

Z cytowanego fragmentu pióra Krasickiego widać, jak bardzo nie w smak musiały być mężczyznom niewiasty wtrącające się w politykę i w spory sąsiedzkie, a już hańba i – nie daj Boże – jeśli miały rację!

W innych krajach Europy Polacy słynęli ze swojej niechęci do panowania białogłów. Miało to swoje początki w średniowieczu. Przytaczano liczne przykłady nieszczęść, sprowadzonych na kraj przez niewiasty. Szczególnie źle mówiono o Agnieszce, synowej Bolesława Krzywoustego. Na tym tle spotwarzono rządy zacnej Elżbiety Węgierskiej, siostry Kazimierza Wielkiego, a później – idąc z prądem starych uprzedzeń – krytykowano każdą próbę kobiecych rządów.

Zatem wdowa potrzebowała kuratora do opieki nad majątkiem. Mężatka mogła zarządzać nawet wielkim gospodarstwem dworskim, ale głos decydujący należał wyłącznie do męża. W przypadku jego nieobecności niewiasta prowadziła niemal zakonny tryb życia, z tym wyjątkiem, że wychowywała dzieci. Odprawiała też modły i wymyślne pokuty. Nosiła wówczas włosiennicę, pas pokutniczy i biczowała się. W nocy z Wielkiego Czwartku na Wielki Piątek spała na gołej desce i – żeby nie zasnąć – następnego dnia w kościele słuchała całego kazania stojąc. Pani Elżbieta Sieniawska miała zwyczaj gasić zapalone świece na własnym ciecie i zdarzyło jej się kazać utopić pieska, do którego czuła się „nadmiernie“ przywiązana.

Można przypuszczać, że większość kobiet czyniła tak dla zachowania pozorów i po to, by żyć w zgodzie z opinią publiczną, czasem z dewocji, a nieliczne tylko z głębokiej pobożności.

Okres baroku zalicza się w literaturze do wieków ciemnych. Z jednej strony dewocja, z drugiej rozpusta. Znane są powszechnie frywolne fraszki Morsztyna i zmysłowe, namiętne listy króla Jana Sobieskiego do żony, Marysieńki. Wiadomo było powszechnie o jego dość swobodnym życiu przed ślubem. Częstokroć magnaci utrzymywali całe haremy nałożnic, a i przypadki syfilisu nie pojawiały się od klęczenia w kościele.

Sienkiewicz – główne źródło wiedzy współczesnej o życiu siedemnastowiecznym – nakłada na swoje pisarstwo mentalność własnej pruderyjnej epoki. Jego bohaterki przeżywają wielką i czystą miłość, a nad wszystko inne przedkładają „służbę Bożą“. W realiach epoki mogło być tak: miłość – miłością, a małżeństwa kojarzyli rodzice, więc nierzadko piętnastoletnia panna wychodziła za ledwo znajomego posesjonata, który przez ostatnich trzydzieści lat zażywał wojenki. Pannie zamiast wymarzonego, ale ubogiego i/lub właśnie poległego kawalera, pozostawała sama „służba Boża“, bo posesjonat musiał mieć dziedzica.

Nie zawsze los sprzyjał powszechnym procedurom wydawania za mąż. Zdarzały się skandale i tragedie. Jedną

Ignacy Krasicki, który jest wyrazicielem liberalnej, lecz umiarkowanej opinii, dopuszczał nauczanie książkowe dziewcząt, ale w niewielkich rozmiarach.

DZIKIE POLA

z nich opisuje Albrecht Stanisław Radziwiłł. Na dworze jednego z wielkich magnatów o względy panny z fraucyme-ru zabiegało dwóch dworzan: szlachcic i nieszlachcic. Pannie nieoczekiwanie przypadł do gustu plebejusz i – jak pisze niedyskretnie Radziwiłł – „w nadziei na przyszłe małżeństwo uprzedzili uroczystości ślubne”. Szlachcic, dowiedziawszy się o tym, udał się do panny po głębszym kielichu ze szczerym zamiarem popełnienia gwałtu. Kochanek, jak na chama przystało, wziął nogi za pas. Pannie udało się jakoś obronić, ale sprawa zakończyła się bardzo smutno: znany z okrucieństwa magnat kazał ściąć wszystkich troje.

Jeśli akurat nie dochodziło do dramatycznych wydarzeń, można było pomyśleć o urządzeniu tradycyjnego wesela. Przedtem jednak wysyłano swatów do domu panny. Jeśli rodzice nie byli przychylni kawalerowi, pojawiały się symbole odmowy: szara polewka, czyli czernina, wianek grochowy, kawon, brak kieliszka do wódki przy nakryciu. Jeśli małżeństwo miało dojść do skutku, kawaler ofiarowywał pannie pierścień, z reguły sygnet herbowy. Wesele było wielkim zebraniem towarzyskim, trwającym zwykle przez wiele dni. Towarzyszyła mu skomplikowana obrzędowość: przede wszystkim przebywał tutaj orszak pana młodego, złożony z niezonatych drużbów i jego rodziny, tudzież orszak panny młodej z druhami i rodziną. Osobno występowały grupy młodzieży, osobno starsi, wśród których wyróżniały się kobiety – swachy. Nad całością czuwał marszałek weselny czyli mistrz ceremonii.

Akcja weselnego scenariusza zaczynała się od „dziewiczego wieczoru”, podczas którego narzeczona zęgniała się obrzędowo z gronem panien. Towarzyszyło temu wicie wianków i śpiewy. W dzień ślubu następowały uroczyste rozpleciny i ubieranie panny młodej. Aż do momentu oczepin chodziła z rozpuszczonymi włosami. Ubieranie do ślubu było długim obrzędem, przy którym dokonywano praktyk mających na celu zapewnienie młodej mężatce szczęścia: wkładano pod koronę weselną chleb, cukier i pieniądze, aby chleba i grosza było pod dostatkiem, a życie płynęło słodko.

Co w tym czasie robił pan młody – nie wiadomo. Pewnie popijał z familiantami, obrzędowo.

Wyjazd do kościoła jest znowu ważnym momentem; łączy się z nim rozmaite praktyki, mające zapewnić młodym szczęście i odwrócić uroki. Tutaj następują też błogosławieństwa rodziców. Kiedy orszak ruszał, wypadało, aby pan młody ze swoimi towarzyszami jechał wierzchem koło powozu swej przyszłej żony. W kościele wrócono z palących się świec, z zachowania młodych. Potem wracano do domu, gdzie zaraz zaczynały się wielkie przemowy, w których najpierw rodzina panny młodej „oddawała pannę”, a później rodzina pana młodego „dziękowała za pannę”. W końcu siadano do stołu, na którym obowiązkowo znajdował się kotacz weselny oraz nieprzeliczone mnóstwo innych potraw i napojów. Później już, podczas zabawy tanecznej, nowożeńcy

opuszczali towarzystwo. Otaczał ich orszak żonatych mężczyzn i zamężnych kobiet ze świecami. Po nocy poślubnej nadchodził pora oczepin. Panna młoda powinna wyrwać się i zrzucić czepek, zanim pogodzi się ze swoją nową rolą. Następnym, już ostatnim elementem wesela, były uroczyste przenosiny młodej mężatki do domu męża. Należało ją oprowadzić wokół stołu w nowym domu, czemu znów towarzyszyły pieśni i w końcu uczta.

I tak zaczynało się życie niewieście w męzowskim dworze, w którym występuje nawet fizyczny podział: z jednej strony na pokoje mieszkalne i reprezentacyjne panna domu, z drugiej zaś pokoje kobiece i dziecinne. Styl życia sarmackiego dopuszczającego kobiety tylko w bardzo szczupłej mierze do zajęć towarzyskich, powodował faktyczną ich izolację, przypominającą czasami życie kobiet mużułmańskich; pokoje niewieście i panieńskie leżały na uboczu, często były ciemne, o małych, wysoko umieszczonych oknach.

Młodzież męska sypiała na twardych, wąskich ławach, co niezmiernie dziwiło cudzoziemców; kobiety wygodniej, bo na siennikach. Z czasem pojawiły się małżeńskie łóża, obficie zaopatrzone w pościel, kolumienki, zasłony i baldachimy. Pod koniec XVII w. w łóżach sypiali już wszyscy „państwo”, lecz nadal nie dbano o dalszą rodzinę, dzieci i dworzan, nie mówiąc już o służbie, która kładła się gdziekolwiek i na czymkolwiek. Niewiele lepiej rzecz miała się z gośćmi. Otrzymywali oni czasem nieco pościeli, ale przy większym spotkaniu towarzyskim spali na sianie lub wprost na podłodze. Zresztą podróżni najczęściej wozili pościel ze sobą, co przydawało się i w karczmach.

Skoro jesteśmy przy mieszkaniach, poruszę teraz smakowity temat ustępów. Naczynia nocne, dawniej już znane i używane przez magnatów, a wyśmiewane przez szlachtę, pod koniec baroku zaczęły się rozpowszechniać. Także i podróżni wozili je ze sobą. Bywało, że zapominali, a że na dworze mróz – zdarzało się, że dyskretnie nocą gasili ogień w piecu!

Ustępy budowano w pobliżu domu, w zaroślach lub na strychu modą francuską i nie przykładano większej wagi do ich urządzenia (imaginujcie sobie, szanowne panie, te zapalenia pęcherza, jajników, choroby nerek i podagry! Palce lizać!). Do celów higienicznych używano pakuł. Pełno więc w facecjach konceptów na temat zawieszzonego w ustępie buńczuka. Potem zaczęto używać papieru, a gdy w roku 1677 papier zdrożał, zaczęto się śmiać, że znów kłaki i słomiane wiechcie wracają.



Ewolucja stroju kobiecego

DZIKIE POLA

W owych czasach wanpa należała do rzadkości, powszechne były natomiast łaźnie parowe. W charakterze mydła stosowano glinki i kostki popiołu.

Pod koniec XVI w. pojawiły się perfumy, zwłaszcza pochodzenia zwierzęcego, a więc piżmo, zybet (nazywany rysią uryną), a także kosmetyki. Moda ta przyszła z Zachodu i była źródłem nieustannych szyderstw tradycjonalistów, więc niełatwo było ją upowszechnić. Damski zestaw do makijażu używany w XVII w. – pomimo gromów i ogni piekielnych miotanych z ambon – składał się z blanszu (bielidła do twarzy), barwiczki czyli rózu, palonych migdałów lub korków do czernienia brwi, niebieskiego barwnika do podkreślania żyłek oraz czerwienidla, które miało ożywiać oko. To pewnie dlatego damy portretowane w tamtych czasach wyglądają, jakby wszystkie cierpiały na zapalenie spojówek.

Strój kobiecy składał się zasadniczo z trzech części: stanika, rozszerzającej się dołem spódnicy oraz nakrycia głowy – czepka lub kołpaczka z aksamitu i futra. Obrazu dopełniały rękawiczki i buty na klockowatym obcasie, który pod koniec epoki znacznie się zmniejszył i wysubtelniał. Pod suknią elegancka pani nosiła koszulę, kilka sutych hałek dla nadania spódnicy odpowiedniego kształtu oraz gorset. Ten ostatni, w XVI w. dość długi, w wieku XVII uległ skróceniu, zachowując z przodu długą brykę. Na uroczyste okazje noszono stroje z najkosztowniejszych materiałów: adamaszku, aksamitu i jedwabiu, wszystko haftowane złotem, naszywane perłami i kamieniami, ozdobione obfitą biżuterią. Z damskich ozdób można wymienić: pierścienie, broszki, manele (bransolety), kanaki (naszyjniki) i czółka (ozdoba głowy, ewoluowana z wianka).

Zmiany w kobiecej modzie prowokowały jeszcze większe gromy i pioruny kaznodziejów, zwłaszcza na powiększające się coraz bardziej dekolty (w XVI w. suknia była zapięta pod szyję i wyżej!) oraz niechęć panien do tradycyjnego warkocza i wianka, a po zamążpójściu do obciętych włosów i czepka, jak to opisuje Potocki w *Moraliach*:

(...) *Biała płeć bredzi na ostatek*

Nie rozeznac w ich stroju panien od mężatek,

Panny wieńców nie noszą, niewiasty nie czepią,

Wszystkie czubią opłasnie, wszystkie muchy lepią.

W każdej epoce była moda i moralisci, którzy się oburzają na zainteresowanie kobiet strojem. A czym, prócz codziennych zajęć, miały się interesować? Presja męska nie ugięła woli niewiast w ich dążeniu do zmian i nowości. Przez krytyków takiego stanów rzeczy niechybnie przemawiała zazdrość, że to młodzież, a nie tych postarzałych bigotów uwodziły panienki suknią i uczesaniem.

Istniało wówczas wiele powszechnych rozrywek, z których większość należała się tylko mężczyznom. Czasem kobiety mogły brać udział w polowaniu, w grach towarzyskich jak „ślepa babka“ czy zagadkach, śpiewach i tańcach.

W tym miejscu z wielkim smakiem zacytuje ks. Jakuba Wujka, który tak pisze o tańcu:

Warsztat każdej wszeteczności, cudzołóstwa, wszelakiego zbytku i cielesności; tam nieuczciwe dotykania,

tam wszeteczne szeptania, namowy, śpiewania, całowania, a jednym słowem wszytek niewstyd okazać, rozmnażać się musi.

Mężczyźni grywali w kości i w karty, z czasem w karty zaczęły grywać także panie. Tak o tym pisze Potocki:

*Pierwej tego nie było. Teraz zwyczaj nowy,
Że siedą z mężczyznami do kart białe głowy.
Kądział, krosienka – to ich była krotochwila,
Nie znały pancerole, kinola, pamfila.*

Kądział, krosienka – to dopiero była rozrywka! Już widzę te wypieki, ten roziskrzony wzrok ...

A jednak, mimo wszystko, zdarzały się wówczas panie, które umiały wziąć życie we własne ręce i wykorzystały swoje talenty.

Pani Zofia z Czartoryskich Bohowitymowa, chorążyna wołyńska, pod koniec XVI w. tłumaczyła z greki Ewangelię i pisma apostołskie.

Urszula Radziwiłłowa napisała szereg komedii i tragedii teatralnych, wydanych drukiem we Lwowie dopiero w 1754 r.

Zdarzało się też niewiastom bardzo efektownie wystąpić o rozwód. W 1651 r. ku wielkiej sensacji, Słuszczanka z domu, *primo voto* Kazanowska, *secundo voto* Hieronimowa Radziejowska pod-

kanclerzyna koronna, uczyniła, co następuje: nie chcąc dłużej mieszkać z mężem, wyprowadziła się do franciszkanek, zbierając ze sobą wszystkie swoje rzeczy pod nieobecność męża, w tym biżuterię i obicia: wszystko, do gołych ścian. Następnie z majątków wianem należnych mężowi, które teraz odebrała, wygoniła całą czeladź męża, nie wyłączając urzędników i podstarościch.

Z jeszcze większą fantazją rozwiodła się z mężem, Piotrem Cieciszowskim, Felicjana, córka Diabła Łańcuckiego. Opuszczony mąż zeznał przed sądem grodu przemyskiego, że żona ze zbrojną ochroną kuzyna zabrała wszystkie swoje kosztowności, a także sporo własności męża: manele, pierścienie, złociste rzędy końskie, kobierce, futra, konie cugowe, karety i trzydzieści tysięcy złotych gotówką, i wyjechała. Co więcej, niedługo potem Felicjana urządziła zbrojny zajazd na zameczek Cieciszowskiego i spustoszyła mu folwarki. A ponieważ mąż nie pozostał jej dłużny – zabawa szła na całego.

Wiele było pań samowolnych i kochających przygodę, i na takich wyjątkach wzorują się kobiece postaci w **Dzikich Polach**.

A więc – miłe panie – nocą konia ze stajni, szabelkę, pistolety, mocną nalewkę z domowej apteczki dla kurażu i w drogę!

Bibliografia:

1. *Dzieje obyczajów w dawnej Polsce wiek XVI-XVII*, Jan Stanisław Bystroń, 1994, PIW
2. *Encyklopedia Staropolska*, Zygmunt Gloger, 1985, Wiedza Powszechna
3. *Życie codzienne magnaterii polskiej w XVII w.*, Władysław Czapliński i Józef Długosz, 1982, PIW
4. *Encyklopedia Powszechna PWN*, red. Henryk Boniecki, 1974, PWN

DZIKIE POLA

Maciej Jurewicz
i Malwina Kalinowska

Ilustracje:
Hubert Czajkowski

GDZIE DIABEŁ NIE MOŻE...

czyli

matrony, sikoreczki, czarnobrewy i intrygantki

Można czy nie można grać kobietą w Dzikie Pola? Niejedna pani już próbowała; stąd prosty wniosek, że można. Naszym zdaniem, grać kobietą jednak się nie powinno, było to bowiem określenie w wieku XVII obraźliwe. Można za to grać niewiastą. Ba, jest to nawet wskazane!

W tym celu jednakowoż należy przedsięwziąć pewne niezbędne kroki, które opiszemy poniżej. Dowiesz się z niniejszego tekstu, jakiego rodzaju niewiasty można było spotkać w Rzeczypospolitej i jak stosownie do tego tworzyć własne bohaterki. Znajdziecie tutaj opisy biegłości niewieścich oraz przykładowe typy szlachcianek. Przedstawimy także sposoby wprowadzenia ich do gry oraz pomysły na tworzenie dyariuszy Biesiad z ich udziałem. Na końcu zaś umieściliśmy heroiny Starosty Gry wraz z przykładami na ich wykorzystanie (cokolwiek miałyby to oznaczać). A zatem przeczytajcie tu wszystko, co chcielibyście wiedzieć, ale boicie się zapytać.

OJCIEC JEST GŁOWĄ RODZINY, ALE SZYJA GŁOWĄ KRĘCI

Są w Rzeczypospolitej bory i lasy pełne hultajstwa, dworzyszczka przemienione w gniazda zbójce i karczmy, w których łatwiej o spotkanie z zawalidrogą czy infamisem niż o dobrą strawę i sen spokojny. Tu chyba tylko znajdziesz taką niewiastę, w kolasce której pękła oś i teraz bezradnie lka w chusteczkę, czekając pomocy.

Ale czy na pewno? Bo być może na drodze pojawi się taka, której spotkać nie chcesz. Ona nie potrzebuje Twojej pomocy, a kto wie, może Ty będziesz potrzebował wsparcia po takim spotkaniu! Wszak w XVII wieku w Rzeczypospolitej Szlacheckiej żyły panie bardzo zuchwałe i gwałtownego usposobienia. Takie jak wojewodzina Golska, Zofia z Zamiechowa, która przez dwadzieścia pięć lat

walczyła prawem i lewem na pozwy i armaty z najmoźniejszymi przeciwnikami: Radziwiłłami, Potockimi, Wolskimi. Inna, Felicjana Stadnicka, pokazała, że jest nieodrodną córką swego ojca, ścierając się zaciekle z braćmi i mężem. Zaś pani Anna Łahodowska została skazana na banicję za rozboje i zajazdy. Miała ona trzech małżonków, lecz wszystkie pozwy sądowe kierowano wyłącznie do niej, a nie do mężów, gdyż każdy sąsiad wiedział, kto tak naprawdę

odpowiedzialny jest za napaści w okolicy. Bardzo przeliczył się pan Andrzej Górski, napadając na dwór, którego broniła tylko niejaka pani Szpądowska z nieliczną czeladzią. Dzielna szlachcianka odparła atak opryszków tak, że ich herszt musiał się wkrótce salwować ucieczką.

Na takich to paniach można wzorować własne bohaterki w grze „Dzikie Pola. Rzeczpospolita w ogniu“. Na historycznych postaciach, odważnych i namiętnych, ambitnych i walecznych, prawdziwie obdarzonych fantazją.

Oto prezentujemy 5 typów niewieścich: **Szlachciankę, Starościnę, Rozbójniczkę, Ochmistrzynię i Ochmistrzynię cudzoziemską.**

Koncept Ichmościanki tworzymy tak samo jak koncept Pana Brata. Początkowa Reputacja również jest określana przez Starostę Gry.

Kondycja: tu następuje pierwsza zmiana. Otóż postaci niewiast, z wyjątkiem Szlachcianki, mają minimum kondycję posesjonatki. Szlachcianka zalicza się do hołoty (bardzo nam przykro).

Cechy: kolejna zmiana. Żywotność początkowa nie może przekroczyć 80 punktów, Fantazja i Łeb niewieści 50, żadna z pozostałych cech – 60 punktów.

Biegłości: tak, jak zostało to opisane w podręczniku podstawowym, Biegłości dzielą się na trzy rodzaje. My dołączyliśmy jeszcze Biegłości typowo białogłowskie, które zaliczają się do Biegłości Szlacheckich i tak jak one powinny być traktowane (te noszą nazwę Biegłości Szlacheckich Niewieścich). Prócz tego osobną grupę tworzą te

z tradycyjnemu męskich Biegłości, których nabycie przez damy wymaga dłuższego treningu, do-

świadczania, wyrażonego w zdobyciu Sukcesach. Biegłości Podstawowe ze zrozumiałych względów różnią się od tych, jakie z domu wynoszą Panowie Bracia. Wszystkie zostały wymienione i opisane poniżej.

BIEGŁOŚCI PODSTAWOWE NIEWIEŚCIE:

jazda konna
heraldyka
genealogia
taniec

gotowanie
szycie i haft – *znaczenie tej biegłości jest oczywiste. Aby coś ładnie wyhaftować lub szybko uszyć, należy wykonać test Zwinności.*

gospodarność – *zarządzanie dworem i służbą, nadzór nad rozdziałem i wykorzystaniem dóbr i pól, przewidywanie potrzeb i wydatków, a także podobna organizacja w przypadku podróży i nocowania poza domem. Biegłość ta przyporządkowana jest cesze Mądrość.*

BIEGŁOŚCI POSPOLITE:

aktorstwo
cyrulik
czytanie/pisanie
francuski
język europejski
łowiectwo
malowanie

Naszym zdaniem, grać kobietą jednak się nie powinno, było to bowiem określenie w wieku XVII obraźliwe.

DZIKIE POLA

muzyka
niemiecki
ogląda dworska
przekupstwo
ruski
sztuka
śpiew
targowanie się
uwodzenie

BIEGŁOŚCI SZLACHECKIE

arkan
czuwanie
famy
danie okazji
gardło bez dna
głos żubra
język pijacki
język tatarski
język turecki
oko kota
przeszukiwanie
polityka
skradanie się
sokoli wzrok
śledzenie
słuch nietoperza
szabla
rusznica
uniżony ton
ukrywanie się
wykrycie kierunku
warzenie trunków
wytrzymałość
wyślizgnięcie się z więzów
wykrycie kłamstwa
znajomość trunków
znajomość prawa
wspinaczka

BIEGŁOŚCI SZLACHECKIE NIEWIEŚCIE

warzenie trucizn
urok osobisty – *uroda, wdzięk, uwodzenie bez słów. Skuteczne oddziaływanie to pomysłny test cechy Fantazja.*
coś z niczego – *uzyskanie wspaniałego efektu przy użyciu bardzo skromnych środków; wystawny obiad z garści kaszy, ziół i jagód, ozdobienie skromnego stroju tak, że wydaje się być wytwornym, charakteryzacja, „uszlachetnienie” lichego trunku. Biegłość tę testuje się przy pomocy cechy Mądrość.*
intrygi – *organizacja i wykrywanie spisków i intryg dworskich. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy Mądrość.*
zimna krew – *umiejętność kłamania w żywe oczy, zachowanie pozorów i niewinnej miny. O powodzeniu decyduje test Odwagi.*

czujne oko – *przed osobą obdarzoną tą biegłością nic we dworze ukryć się nie da, żadna kradzież tajemne spotkanie czy też liścik nie umknie uwagi Jejmość Pani. Czujne oko testuje się przy użyciu cechy Zmysły.*
oswajanie zwierząt – *oblaskawienie złego psa lub konia. Przy oswojaniu zwierząt testujemy Fantazję.*
panika – *celowe sianie paniki, zamieszania, niepokoju w obozie wroga lub we dworze dla odwrócenia uwagi z zachowaniem wszelkich pozorów naturalności (np. przez okrzyki: „Gore!” lub „Ratunku! Mysz!”). Skuteczność działania zależy od udanego testu cechy Fantazja.*

BIEGŁOŚCI DOSTĘPNE SZLACHCIANKOM PO NABYCIU PEWNEGO DOŚWIADCZENIA:

czekan
retoryka
sokolnictwo
ujeżdżanie koni
ogłuszenie
tortury
batożenie
tropienie
pięść z żelaza
walka w tłoku
walka w ciemności
walka w trudnych warunkach
włócznia – *na początek k3+6*
znajomość warcholów
zwada karczemna

BABA Z SESJI GRACZOM LŹEJ

Postaci, które proponujemy, są nieco „potężniejsze” od męskich bohaterów. Oczywiście, nie będą one tak krzepkie i dobre w szabli jak reszta Swawolnej Kompanii. Ich siła tkwi w mądrości, sprycie i ostrości zmysłów. Zaznaczamy więc, że prowadzenie tych bohaterek wymaga iście kobiecej subtelności. W tym zasadza się nasz pomysł, aby dziewczyna wreszcie mogła grać w „Dzikie Pola”, ale z pewnością nie rycerką, zabójczynią, żołnierką czy innym monstrem, który będąc kobietą, odzwierciedla postać mężczyzny. „Nasze” białogłowy już na początku mają wyższy status w społeczeństwie szlacheckim, większą władzę oraz majątek. Przy postaciach Ichmościanek, bohaterowie Panów Graczy to, nie ukrywając, chudopachołki. Może się zdarzyć, że to one będą osiłą intrygi i kluczowymi osobami dramatu.

Nasze damy są jednak wyjątkowe. Nie doradzamy przecież, aby trzymać się realiów epoki przedstawionych przez Sienkiewicza do tego stopnia, by każda postać niewieścia otrzymywała na początek 3k6 dzieci.

NIEWIEŚCIE TYPY SZLACHECKIE

SZLACHCIANKA

Podstawowy typ niewieści. Jest odpowiednikiem Hreczkosieja z podręcznika podstawowego. Szlachcianka wywodzi się ze średnio zamożnego dworu i posiada podstawowe wykształcenie. Umie gotować, szyć, haftować, prowadzić średnie gospodarstwo. Może znać się na koniach, lubić polowanie. Dla przykładu: ojciec awanturnik, nie doczekawszy się syna, córce przekazał jak robić szablą i trzymać się w siodle. A być może, jest ona siostrą lub żoną jednego z Panów Braci.

Ten typ przeznaczony jest dla tych Pań, którym nie odpowiadają inne postaci niewieście, jako że

Szlachcianka może się rozwijać w dowolnym kierunku.

Żyw: 50
Zw: 50%
Odw: 20%
Zms: 30%
Krz: 25%
Mdr: 30%
Fnt: 30%
Łeb niewieści: 30%

Biegłości – do wyboru 6 z 10:

1. szabla k3 + 6
2. rusznica k3 + 1
3. czytanie/pisanie
4. arkan
5. urok osobisty
6. coś z niczego
7. słuch nietoperza
8. uniżony ton
9. zakładanie pułapek
10. panika

STAROŚCINA/STAROŚCIANKA

Żona lub córka starosty. Zajmuje nieco znaczącą pozycję niż Szlachcianka. Potrafi prowadzić duży dwór, ma więcej czeladzi i posiada lepsze wykształcenie. Jak wiadomo, bycie starostą na Ziemi Sanockiej czy Przemyskiej nie należało do bezpiecznych zajęć. Stąd też pod

Przy postaciach
Ichmościanek, bohaterowie
Panów Graczy to, nie ukrywając,
chudopachołki.

DZIKIE POLA

nieobecność męża bądź ojca Pani Starościna musiała wykazać się twardą ręką tak w gospodarstwie, jak i w obronie dworu i okolic przed napadem hultajstwa albo, co gorsza, mściwych sąsiadów.

Żyw: 60

Zw: 50%

Odw: 40%

Zms: 30%

Krz: 20%

Mdr: 50%

Fnt: 40%

Łeb niewieści: 30%

Do wyboru 7 z 11 biegłości:

1. szabla k3 + 7
2. rusznica k3 + 2
3. czytanie/pisanie
4. urok osobisty
5. coś z niczego
6. czujne oko
7. oko kota
8. słuch nietoperza
9. danie okazji
10. warzenie trunków
11. znajomość prawa

ROZBÓJNICZKA

(PANI NA ZBÓJECKIM GNIEZDZIE)

To dopiero baba! Gdy w takiej zbójckiej rodzinie jak Białoskórscy czy Rosińscy zabrakło ojca (ten został usieczony lub osadzony w więzy), jego miejsce zajmowała Pani Matka. Równie dobrze łupiła kupców, najeżdżała wsie, miasteczka i dwory. Bywało, że w bezwzględności i okrucieństwie przewyższała wszystkich mężczyzn, którym przewodziła. Zaprawdę, lepiej trzech infamisów wyzwalać na pojedynek, niż narazić się takiej matronie. Prędeży się ją spotka w stajni i cekhauzie, niż w kuchni czy czeladnej. Nie uświadczysz jej także przy igle i krosienkach, natomiast z szabłą i króciwą nigdy się nie rozstaje.

Żyw: 70

Zw: 60%

Odw: 60%

Zms: 40%

Krz: 40%

Mdr: 30%

Fnt: 45%

Łeb niewieści: 50%

Do wyboru 7 z 10 biegłości:

1. szabla k3 + 8
2. rusznica k3 + 3
3. czekan k3 + 2
4. danie okazji
5. pięść z żelaza k3 + 6
6. głos żubra
7. zwada karczemna

8. wyslizgnięcie się z więzów

9. znajomość warcholów

10. gardło bez dna

OCHMISTRZYNI

Ochmistrzyń miała nadzór nad fraucymerem, czyli poczem dam na dworze królowej bądź też innej możnej pani. Ochmistrzyń była zwykle żoną jednego z senatorów bądź magnatów. Postać ta nie musi być, oczywiście, aż tak znaczną osobą. W tym typie mieści się także zwykła dwórka.

Ma potężne koneksje, jest zaufaną księżką, karmazynów i ich żon. Etykieta dworska to jej specjalność, kulisy wielkiego świata nie mają dla niej tajemnic. Dzięki swej świetnej paranteli, majątkowi i taktowi towarzyskiemu potrafi załatwić wiele delikatnych spraw. Niedelikatnych zresztą też.



Pochopne wprowadzenie damy do gry w „Dziki Pola” może łącznie spowodować chęć pozbycia się jej przez Panów Braci.

Żyw: 70

Zw: 50%

Odw: 40%

Zms: 50%

Krz: 20%

Mdr: 70%

Fnt: 40%

Łeb niewieści: 50%

Do wyboru 8 z 14 biegłości:

1. szabla k3 + 6
2. rusznica k3 + 1
3. czytanie/pisanie
4. zielarstwo
5. czujne oko
6. zimna krew

7. urok osobisty

8. uwodzenie

9. wykrzyka kłamstwa

10. polityka

11. znajomość prawa

12. język europejski

13. famy

14. intrygi

OCHMISTRZYNI CUDZOZIEMSKA

Dama dworu, zaufana króla lub wielmoży, powierniczka księżnej. Jest biegła w intrygach miłosnych i politycznych. To trucicielka i szpieg, wcielony w wytworną damę z wielkiego świata. Jej życie to ciągłe podróże i tajne misje. Najpierw uwodzi, a potem sięga po sztylet i truciznę.

Przybyła do Polski najpewniej z francuską królową. Jest to najbardziej kontrowersyjna z prezentowanych postaci, choć nie

znaczy to wcale, że musi być wrogiem Rzeczypospolitej, czarnym charakterem i szpiegiem Habsburgów.

Żyw: 60

Zw: 60%

Odw: 40%

Zms: 50%

Krz: 20%

Mdr: 50%

Spryt niewieści: 40%

Łeb niewieści: 40%

Do wyboru 8 z 14 biegłości:

1. rapier k3 + 6
2. rusznica k3 + 1
3. sztylet k3 + 3
4. czytanie/pisanie
5. warzenie trucizn
6. intrygi
7. zimna krew
8. czujne oko
9. polityka
10. uwodzenie
11. ogłada dworska
12. famy
13. urok osobisty
14. tortury

Kiedy wiemy już, jak stworzyć postać szlachcianki, należałoby zastanowić się, w jakich okolicznościach i w jaki sposób rozpoczną się jej Biesiady. Pochopne wprowadzenie damy do gry w „Dziki Pola” może łącznie spowodować chęć pozbycia się jej przez Panów Braci. Jeśli będą szlachetni – odprowadzą ją do klasztoru czy na najbliższy dwór magnacki i tak się skończą jej przygody. Jeśli

DZIKIE POLA

będą mniej rycerscy – skończy się jeszcze mniej chwalebnie. W tym głowa Starosty Gry, aby damskiej postaci stworzyć warunki włączenia się i dać „list żelazny”, który zapewni jej miejsce w Biesiadzie. My proponujemy dwa rozwiązania.

WARIANT I: DOŁĄCZENIE POSTACI KOBIECĘ DO JUŻ ISTNIEJĄ- CEJ KOMPANII

Pojawienie się kobiety w Kompanii powinno być celowe i dobrze przemyślane: Ichmościanka może być np. zaufaną magnata, oczkiem w głowie księcia, itp. W tym przypadku Kompania, jako służby czy żołnierze tegoż karmazyna, winni Jej wszelką pomoc i eskortę w trakcie podróży przez niebezpieczną okolicę.

Wprowadzanie do gry Szlachcianki. Najwyższy status zapewni jej fakt bycia córką, żoną lub siostrą jednego z Kompanionów. Może los pod postacią złego, a potężnego sąsiada wygnał ich ze dworu na gościńce. Razem zdobywają nowy majątek, rosnąc w siłę nie porzucając myśli o zemście. Tymczasem jednak...

Wprowadzanie Starościny. Istnieją dwie możliwości: Jejmościanka jest córką starosty jurystycznego i pod nieobecność ojca musi opiekować się dworem, mając do pomocy tylko kilku przyjaciół rodziny (Swawolna Kompania). Może trzeba będzie zapobiec raptowi. Druga możliwość – nasza bohaterka jest żoną Starosty, który też do Kompanii może należeć.

A oto przykład: Swawolna Kompania już od tygodni siedzi i zabawia się we Lwowie. Wtem do karczmy wpada posłaniec z listem od stryjca jednego z Panów Braci. W liście tym stoi, że stryj, starosta wiszeński, czując, że koniec już bliski, uprasza bratankę, aby ten czem prędzej przyjeżdżał. Ma mu bowiem testament i słów kilka do przekazania.

Na miejscu Panowie Bracia przekonują się, że stryj oddał już ducha, a testament zaginął. Została tylko osierocona Barbara, jedyna córka starosty. Teraz sama jedna próbuje bronić majątku przed zakusami złych sąsiadów i jeszcze gorszych krewnych liczących na spadek.

Wprowadzanie Rozbójniczek. Panowie Bracia to warchołowie i rozbójnicy. Żyją ze swych szabel i cudzej

krwawicy, cieszą się reputacją zawołanych rębajłów. Kpią sobie z pozwów, infamii i banicji. Z pewnością mają też wielu potężnych wrogów. Zwłaszcza jeden z nich, „rotmistrz” Żebrowski ze swoją bandą opryszków, daje się we znaki Kompanii. Los Panów Braci jest bardzo niepewny. Ich dni zdają się być policzone, gdy niespodziewanie pojawia się sojusznik w walce z krwawym „rotmistrzem”. Wdowa po pułkowniku Toporowskim, Aleksandra z domu Padniewska, ze szczerego serca nienawidzi Żebrowskiego. Od wielu lat toczy z nim wojnę podjazdową. Śle do trybunału protestacje, pozywa sąsiada do sądu bądź sama jest przez niego pozywana. Teraz jednak, po śmierci męża, potrzebuje kogoś, kto mógłby dopomóc jej w walce z Żebrowskim. Ma dosyć gotowizny w złocie, aby wynająć zawołanych rębajłów – takich jak Swawolna Kompania i razem z nimi ruszyć na zamek wroga.

Wprowadzanie Ochmistrzyni. Swawolna Kompania – żołnierze na służbie wojewody krakowskiego, imię pana Stanisława Lubomirskiego, mają ruszyć z kolejną misją. Tym razem rzecz w tym, aby eskortować pannę Krystynę Czerniecką, która z polecenia księcia udaje się z listami do Wilna. Tam dowie się, że należy bezzwłocznie ruszać na dwór Hetmana Wielkiego Koronnego...

Teraz czeka ich długa podróż pełna niebezpiecznych przygód. Zdadzą się poznać, polubić, a może coś więcej.

WARIANT II TWORZENIE SWAWOLNEJ KOMPANII PŁCI OBOJGA

Ten sposób tworzenia kompanii wymaga współpracy wszystkich graczy. Zanim rozpoczną oni swe przygody na Dzikich Polach, niech sami zastanowią się, jak powinna wyglądać ich drużyna. Niech wezmą pod uwagę fakt, iż w Biesiadach brać będą udział nie tylko mężczyźni. Ta metoda różni się od klasycznego sposobu, kiedy każdy tworzy swoją postać na osobności ze Starostą Gry. Później zaś wszyscy spotykają się w karczmie, a jeden na drugiego patrzy wilkiem lub obdarza go całkowicie nieuzasadnionym zaufaniem. Jeżeli wszyscy uczestnicy zabawy skorzystają z tej właśnie możliwości, przygody zaczną jako przyjaciele, towarzysze broni, z których każdy może polegać na kompanionach. Dzięki temu nikt

nie otrzymuje kota w worku, towarzysza, o którego możliwościach nic pewnego nie wie. Kim może być niewiasta? Od wspólnego z nią ustalenia zależy, czy powierzy się jej godność Pani Matki, chlebobawczyni, żony, siostry czy też herszta zbójców.

A oto kilka pomysłów do wykorzystania:

Zbójcka rodzinka. Bracia Żurakowscy znani byli ze swej porywczowości i zawiadackiej natury. Z całej rodziny zaś za najgorszą uważano ich siostrę, Salomeę. Ona to planowała wszystkie zajazdy i łupienie kupców, a i jej braciom nie straszna była żadna zbójcka wyprawa, wszak tędzy to byli rębajłowie.

Gość z dalekich stron. Eleonora de la Chaumont przybyła do Rzeczypospolitej z polecenia księżnej de Neveres. W podróży towarzyszył jej kapitan gwardii, Enguerrand de Greville, z kilkoma jeszcze towarzyszami. Eleonora wykonała już polecenie swojej pani, gdy doszły do niej nowe wieści z ojczyzny. Sytuacja w Paryżu uległa drastycznej zmianie. Powrót do Francji mógłby okazać się tragicznym błędem, może nawet samobójstwem. Tymczasem pojawiły się nowe możliwości tutaj, w Rzeczypospolitej.

TOCZY SIĘ GRA

Czytelniku, wiesz już jak stworzyć postać szlachcianki do **Dzikich Pól**. Wiesz jak można wprowadzić ją do gry. Teraz udowodnimy, że białogłowy mogą być stałymi gośćmi na Biesiadach, a szlachcianki mają możliwość przeżyć wiele barwnych przygód w niebezpiecznym świecie siedemnastego stulecia.

Dosyć już teorii. Oto przykład na długą i rzetelną grę, w której Ichmościanki nie będą tylko biernymi obserwatorkami wydarzeń dziejących się wokół nich. Pomysł na kampanię zakłada, że do gry pośród innych graczy zasiądzie „mająca się ku sobie” para.

PRZYPADKI PANNY STAROŚCIANKI

Część I – Rapt

Jejmościanka jest sierotą wychowywaną przez surowego stryjca. Opiekun woli zamknąć ją w klasztorze, co też czyni, niż wydać za mąż. W tej opowieści występuje również wybranek jej serca, który z pewnością spróbuje pokrzyżować plany okrutnego stryjca.

DZIKIE POLA

1. Klasztor

Panienka zamknięta pośród mniszek musi jakoś dopomóc swemu wybrańcowi i przygotować plan ucieczki. On zaś tymczasem znaleźć księdza, który potajemnie udzieli im ślubu. Niestety, wszelkie próby raptu zawiodą (w końcu kompania nie może odnosić samych sukcesów), a panienska znów wpadnie w ręce stryjaszka. Tym razem będzie zamknięta we dworze i otoczona czujną strażą. O ile jej kawaler nie podda się, powinien spróbować ponownie odzyskać ukochaną. Pozwólmy mu zebrać kompanię rębaczy i przygotować zajazd.

2. Kozacki watażka

Wielkie będzie zdziwienie Pana Brata, gdy gotów na wszystko przybędzie do dworu, w którym miała być zamknięta panna. Siedziba stryja jest zrujnowana, czeladź wyrznięta w pień. Uratował się tylko opiekun szlachcianki, który z nielicznymi pacholkami próbuje ratować to, co pozostało.

– A co się wydarzyło? – z pewnością będzie chciał wiedzieć nasz dzielny bohater.

– Kozacy napadli. Ich watażka, psubrat, czarci pomiot, porwał mi bratanicę!

No cóż, to wiele zmienia. Pojawia się możliwość pogodzenia się ze stryjaszkiem („Niechaj będzie moja strata, panna będzie twoja, jeśli uwolnisz

ją z rąk Kozaków“). Tymczasem, panna porwana przez Kozaków musi radzić sobie w nowych okolicznościach. Na szczęście, niewola nie trwa długo. Wkrótce nadchodzi odsiecz. Jej wybawcą nie jest jednak ukochany, lecz niezajomy rycerz. Okazuje się być namiestnikiem wojsk pana Tarnawskiego, u którego panna może znaleźć gościnę.

3. Kochanek infamisem

Tymczasem Pan Brat wraz z kompanionami wyruszył na spotkanie panny. Jednak zamiast cudnej czarobrewy, spotyka rębaczy Tarnawskiego. Kompania wpada w zasadzkę i, niestety, część postaci kończy w lochu. Wszak główny bohater tej opowieści jest wywołańcem i kat nad nim świeci.

Część II – Trudny wybór

Jejmościanka ma tymczasem kolejny dylemat i to nie byle jaki. Jej ukochany, infamis, bądź co bądź, został schwyty i wkrótce czeka go śmierć. Pan Tarnawski da jej do zrozumienia, że los wywołańca zależy tylko od niej. Może go uratować, jeżeli odda swą rękę panu namiestnikowi. Cóż teraz robi – trudno dociec. Może poślubić sługę Tarnawskiego, może pomóc ukochanemu w ucieczce, opuściwszy potajemnie gościnne progi, a może dojść prawdy o panu namiestniku. A trzeba wam wiedzieć, że był ów w zмовie z Kozakami, którzy porwali pannę. Z jego to rozkazu watażka dokonał raptu na szlachciance, którą miał właśnie panu namiestnikowi przekazać w zamian za okazałą sumę w złocie. Pan namiestnik nie dotrzymał jednak słowa i co w efekcie nastąpiło – już wiecie.

Część III – „Co wolno Wojewodzie”

Zalóżmy teraz, że historia ta miała szczęśliwe zakończenie. Fortuna uśmiechnęła się do młodych i wkrótce stanęli na ślubnym kobiercu. Dajmy im chwilę odsapnąć i nacieszyć się własnym szczęściem. Odsapnęli? No to teraz czas na dalsze komplikacje.

1. Najazd

Zdarzyło się tak, że na Rzeczpospolitą runął kolejny najazd tatarski. Nasi bohaterowie powinni pójść za przykładem okolicznej szlachty i szukać schronienia u możniejszego

pana. Wszak bezpieczniej będzie za murami grodu czy twierdzy.

Ruszyli więc, aby udać się pod opiekę pana Wojewody. Sama podróż przez niebezpieczny, pełen wrogów kraj jest okazją poprowadzenia przygody. Oto jedna z nich:

Uciekinierzy mają jeszcze szmat drogi do przebycia, kiedy dowiadują się, że w pobliżu czai się Tatar i, radzi nie radzi, muszą zmienić planowaną marszrutę. Po niedługim czasie natkną się na orszak starego Księcia napadnięty przez tatarską watahę. Znając naszych Sarmatów, z pewnością ruszą z pomocą. Potyczka nie będzie ani długa, ani krwawa. Tatarzy, widząc zbliżających się jeźdźców, wezmą ich za odsiecz z prawdziwego zdarzenia i uciekną. Stary Książę z wdzięczności zaprosi Swawolną Kompanię do swojego zamku, gdzie powinni być przez jakiś czas bezpieczni. Władcy okaże się być życzliwym i dobrodusznym chrześcijaninem. Szczególnymi względami zaś obdarzy Jejmość Panią. Nie, to nie jest tak, jak myślicie. Nie ma w tym nic zdrożnego. Nasza bohaterka przypomina mu jego nieżyjącą córkę, Urszulę. Książę ma tylko jednego wroga, jest nim od niepamiętnych czasów pan Wojewoda. Ale cóż, skoro Kompania wybiera się właśnie do niego, otrzymają eskortę w sile kilkunastu dragonów. Wszak kraj ciągle niespokojny.

2. U Wojewody

Podróż do Wojewody minie bez kłopotów (chyba że Ty, Starosto Gry, zadecydujesz inaczej). Na dworze magnata jest już tłoczno. Zjechała się cała okoliczna szlachta i debatuje, jak tu bronić się przed najeżdżcą. Samego gospodarza rzadko można spotkać. Podobno męczy go jakaś choroba, a sprowadzeni z Italii medycy nie mogą sobie z nią poradzić. Oto kolejne zadanie dla Jejmość Pani i Swawolnej Kompanii. Teraz muszą oni dowiedzieć się, że choroba jest tak naprawdę skutkiem zadanej powoli trucizny. Następnie należy zdemaskować winnych i dostarczyć ich przed oblicze sprawiedliwości (od razu wyjaśniamy, że trucicielami są sami medycy). Jeśli wszystko pójdzie dobrze, Wojewoda będzie uratowany. Lecz cóż z tego, wszak Tatar wciąż łupi okolicę. Jedynym ratunkiem dla mieszkańców tej ziemi jest zgoda między Woje-



wodą a starym Księciem. Ich połączone wojska stanowiłyby już siłę zdolną odeprzeć najeźdźcę. Wojewoda skłonny jest pójść na ustępstwa i puścić w niepamięć dawne waśnie. Ale czy Książę również zgodzi się na rozejm w obliczu wspólnego wroga? Trzeba by kogoś wystać w roli mediatora. Tak, ale kogo postać?

3. „Dyplomatyka i...”

Podróż Jejmość Pani do Księcia to sposobność do wplątania drużyny w kolejną przygodę. Tym razem będzie to atak wymierzony bezpośrednio w naszą heroinę. Napastnicy okażą się obwiesiami spod ciemnej gwiazdy i z pewnością nie przypominają Tatarów. Miejmy nadzieję, że Swawolna Kompania odeprze ten atak. Tak czy inaczej, nie dowie się jeszcze, komu zależy na śmierci Jejmość Pani. Jeżeli Ty, Starosto Gry, chciałbyś to wiedzieć, czytaj dalej.

O tym, czy władca przystąpi na propozycje Wojewody, zależeć będzie tylko od umiejętnej dyplomacji Pani i Panów Graczy. Jeżeli uda im się nakłonić Księcia do sojuszu z dawnym adwersarzem, będą uratowani. Połączone wojska obu Karmazynów zetrą pohańców z oblicza tej ziemi. Zarówno Książę, jak i Wojewoda będą wdzięczni Swawolnej Kompanii za jej udział w tej sprawie. Wkrótce zdarzy się tak, że Pan Brat zostanie Panem Starostą Jurydycznym.

Część IV – Gospodarstwo i Crimen

Wraz z urzędem Starosty, nasz bohater otrzyma również kawałek ziemi. Urodzajnej i malowniczej, lecz zaniedbanej z braku gospodarnego pana. Teraz Pan Brat wraz z Małżonką muszą zrobić tu porządek, zresztą nie tylko na gospodarce, ale też wśród sąsiadów dość podejrzanej proveniencji. A oto przykłady na to, co może wydarzyć się w tej części opowieści:

* Kradzież zboża – no cóż, ktoś ze służby nie grzeszy uczciwością wobec swego Pana, a nie jest to bynajmniej błaży problem, a i suma niebagatelna.

* Zabójstwo młynarza – młynarz to w XVII stuleciu bardzo ważna profesja, tudzież dochodowa; należy odnaleźć jego zabójcę i, co równie ważne, znaleźć nowego młynarza.

* Porwany Żyd – Jejmość Pani nie może pozwolić, żeby porywano jej Żyda; wszak on zajmuje się rachunkami i nie ma tu drugiego tak dobrego cyrulika.

* Zajazd złego sąsiada – no tak, do tego musiało dojść. Zły sąsiad, zachęcany chwilową nieobecnością starosty, napada na jego dwór, nasza bohaterka musi poradzić sobie sama, dopóki nie wróci jej małżonek.

* Zajazd na złego sąsiada – gdy już warchoł zostanie odparty, pozostaje tylko jedno – dobrać mu się do skóry, zjechać go, odebrać zrabowane dobra, porwanych chłopów i pomścić zniewagę.

* Trybunał – ciągle zajazdy i potyczki mają swój finał w trybunale. Teraz nastąpią liczne pozwy i protestacje. Koniecznością staną się częste podróże do Lublina na rozprawę sądowe. Podczas jednej z tych podróży Jejmość Pani znowu zostanie napadnięta. Napastnikami bynajmniej nie będą grasanci (ci napadli ją dwie niedziele temu). Łotrzykowie z pewnością zostali przez kogoś nastani.

Epilog

Sledztwo przeprowadzone przez Kompanię doprowadza ją na dwór Wojewody. Tajemniczą osobą, kryjącą się za wszystkimi zamachami, jest jedna z dwórek magnata, Włoszka z pochodzenia. Małżonek naszej bohaterki wpadł jej w oko, w końcu jest on przystojny i majątny, czyż nie? Znalazła już sposób, aby go usidlić, pozostało tylko pozbycie się stojącej na przeszkodzie żoneczki...

I to by było na tyle. Ostatnim zadaniem Kompanii jest rozszyfrować Włoszkę. A potem? Żyli długo i szczęśliwie? Znowu zależy to wyłącznie od Ciebie, panie Starosto.

Ta przykładowa kampania to tylko kilkanaście Biesiad. A przecież wy-myślić można dużo, dużo przygód.

Miłej zabawy Graczom życzą
*Maciej Jurewicz
i Malwina Kalinowska*

P.S. Na końcu, jak obiecaliśmy, Heroiny Starosty Gry. Kilka „miłych pań”. Historyczne postaci, których niebanalne pomysły aż się proszą, aby wykorzystać je w Biesiadzie.

MĘŻOBÓJCZYNI

Matka, Regina Brześciańska, „poszczuła” wielbiciela starszej córki, Heleny Alexandrowej Kłofasowej, i konkurenta młodszej, niezamężnej Olesi, na swego zięcia, który, nawiasem mówiąc, zniechęcony był także przez żonę. Pani Regina w zamian za dokonanie zabójstwa przyrzekała zakochanym młodzieńcom ręce swych córek. Ci, zaczaiwszy się w lasku, napadli i usiekli Alexandra. Nie doczekali się jednak nagrody.

Helena oświadczyła, że oddała już serce panu Dydyńskiemu. Jak było z uczuciami panny Olesi – nie wiadomo.

Zbrodnia została natychmiast wykryta i winni dali głowę.

Inna pani, której widocznie nie w smak był rozwód, to Beata Zawiszanka. Upiwszy swego męża, namówiła pachółków, Stasia i Sienia, do zbrodni, przyrzekając im w zamian konie. Pan domu skończył żywot po ciosie obuchem siekiery, duszeniu pierzyną i cięciu szablą – w tej kolejności. Szczegóły znamy z zapiszków sądowych na podstawie zeznań schwytanego pachółka.

WOJEWODZINA GOLSKA

Pani ta miała kolejno trzech mężów. Pierwszemu pomogła dojść do wielkiego majątku i zaszczytów, a kiedy miała go dość – ogłosiła go słabym na umyśle i pijanicą, po czym zagarnęła wszystkie jego dobra. Porzucony mąż zdążył jeszcze odziedziczyć po bracie zamek obłożony mnóstwem procesów, po czym taktownie zmarł. W zamku jednak zdeponowany był skarb Mohilanki. Pani Zofia Golska, podówczas już żona pana Lanckorońskiego, otrzymała zamek w testamencie, zapragnęła skarbu dla siebie. Nastąpiło dwadzieścia pięć lat procesów i zajazdów, ale skarb zniknął – przypuszczalnie w kieszeni pani Zofii. Sąd w końcu wydał na nią wyrok banicji i nakazał wypłacić odszkodowanie w ziemi i innych dobrach. Golska ani myślała się z tego wywiązywać! Przed infamią chronił ją tylko glejt królewski.

Może Swawolna Kompania wybierze się po skarb?

AVE!

W tym miesiącu, większość redaktorów odjechała na Dzikie Pola, dlatego dział Warhammera nieco krótszy. O ile drukarnia nie nawalila, to nadal czekam na Wasze sprawozdania z najfajniejszych sesji (nagrody też czekają – jakie, to tajemnica, będzie niespodzianka!). I, oczywiście, czekam na teksty. Możecie mi wierzyć lub nie, ale każdy z nas (przynajmniej ja) zaczynał jako prosty, zestresowany miś, wprost z ulicy przynoszący do redakcji swoje wycieczki. Każdy gracz nosi w swym plecaku awans na redaktora... Bardzo jednak proszę – swe dzieła przysyłajcie w formie plików komputerowych, zapisanych z rozszerzeniami rtf, txt oraz doc. Używajcie zaś edytora Word 6.0, a nie Word 7.0. Na koniec dobra wiadomość – już niedługo świat ujrzy (jeśli dotąd nie ujrzał) nowy numer powtórnie wskrzeszonego LABIRYNTU, poświęcony wyłącznie Warhammerowi. W nim zaś przygody mroczne, zakręcone, wesole i bojowe – czyli dla każdego coś milego.

Niech Młot będzie z Wami!

VALE!
(MNK)

Kasia Ruszkowska Thil'nen

Czym się różni wierzchowiec od rumaka?

Ilustracja: Grzegorz Bogusz

Nieodłączni towarzysze naszych wypraw, dzielnie znoszący trudy podróży razem z nami, dający popisy szybkości, wytrzymałości i odwagi podczas walk i karkołomnych ucieczek bądź pogoni, odstawiane na bok, gdy przestają być potrzebne. Wronki, Błyskawice, Baški lub bezimienne kaleki, jedne wymuskane i lśniące, inne chude i brudne – jakie konie są naprawdę? Czy czymkolwiek się od siebie różnią?

W Warhammerze, tak jak i w naszym świecie, istnieje wiele ras koni, obdarzonych różnorodnymi cechami, wyglądem i charakterem – wszystko to w skrócie nazwę pokrojem. Pokrój konia zależy od miejsca, w którym żyje – klimatu, ukształtowania terenu, a także od sposobu, w jaki koń jest użytkowany. Ludzie bowiem (i nie tylko) w czasie hodowli i selekcji koni tworzą rasy adekwatne do swoich potrzeb. Mogą być to kuce, lekkie konie wierzchowe o przeznaczeniu raczej ogólnym, konie pociągowe, służące do pracy w polu lub przy wyrębie drzew, olbrzymie i ciężkie konie rycerskie, konie zaprzęgowe, konie o specyficznym przeznaczeniu (np. do *corridy* w Królestwach Estalijskich lub konie na pokazy). Nie można, oczywiście, zapomnieć o poczciwych osłach i mułach oraz wszelakich mieszańcach.

Postaram się w skrócie opisać główne rasy koni, występujące na całym świecie, zaznaczając ich wady i zalety, cechy szczególne i przeznaczenie, a także cenę, aby każdy z graczy mógł wybrać coś odpowiedniego dla swojej postaci. Halfling dosiadzie cierpliwego kuca, zamiast narowistego araba czy potężnego konia pociągowego. A rycerz w pełnej zbroi płytowej nie pojawi się na chuderlawej, robiącej bokami szkapinie. Myślę, że zróżnicowanie koni na konkretne rasy ubarwi grę opisami oszalałej ze strachu, smukłej klaczki, uciekającej na oslep przed niezwykle krwiożerczym głazem przydrożnym, lub też wściekłego wojownika, okładającego flegmatycznego kuca batem, podczas gdy na horyzoncie unosi się tuman kurzu spod kopyt reszty drużyny...

Pokrój konia zależy od miejsca, w którym żyje – klimatu, ukształtowania terenu, a także od sposobu, w jaki koń jest użytkowany.

CIĘŻKIE KONIE RYCERSKIE

Należy pamiętać, że konie te potrzebują odpowiedniej paszy i oporządzenia, aby być w pełni sprawnymi i przydatnymi.

Imperium: stirlandy

Ten typ koni hodowany jest głównie w Stirlandzie, od tego regionu Imperium pochodzi zresztą jego nazwa. Używane przez rycerstwo walczące w zbrojach płytowych, stirlandy są masywne, wysokie (ok. 175 cm w kłębie), bardzo wytrzymałe i aby nabrać prędkości, potrzebują rozpędu. Natomiast raz rozpędzone... Mają dużą głowę, osadzoną na krótkiej i grubej szyi, masywny zad i potężne nogi, zaopatrzone w szczotki. Większość z nich to konie bojowe. Sz 6, S 5, Wt 5. Cena 1000-1500 zł. Dostępność – tylko dla rycerzy.

Bretonia: roussiny

W Bretonii funkcję koni rycerskich pełnią roussiny, będące połączeniem bretońskich koni pociągowych i elfich steedów, hodowane w królewskich stadninach. Co roku przyprawiane są tam ogiery z Loren na mocy umowy między tymi krajami. Żadne inne państwo nie cieszy się takim przywilejem – dlatego też roussin nie może dostać się byle komu.

Ten typ charakteryzuje się dużym wzrostem (ok. 185 cm w kłębie) – są to zatem najwyższe konie świata. Maść zwykle kara lub karogniada (u białych odmian to umaszczenie występuje na głowie i nogach, zakończonych obfitymi szczotkami). Głowa szlachetna, o lekko garbonosym profilu i dużych, łagodnych oczach, osadzona na lekko łabędziej szyi. Mimo swej wielkości zachowują dosyć smukłą sylwetkę, są jednak dobrze umięśnione.

Roussiny to konie raczej spokojne, doskonale sprawdzające się w bitwie dzięki szybkości i karności. Sz 8, S 5, Wt 5. Cena 4500-6000 zł. Dostępność – tylko rycerze bretońscy.

LEKKIE KONIE WIERZCHOWE

Odpowiednio wytresowane, służą jako lekkie konie bojowe – wtedy ich cena wzrasta o 100 zł.

Arabia: araby

Najsłynniejsze chyba wierzchowe konie świata, nieduże, ale niesłychanie piękne, zgrabne, szybkie, delikatne, ogniste. Określenia konia czystej krwi arabskiej można by mnożyć w nieskończoność, ale wszyscy i tak mamy na myśli to samo: szybkie jak wiatr, wytrzymałe na suszę, długi bieg i słońce pustynne stworzenie, niemal święte dla Arabów i tylko u nich występujące. Istnieje ścisły zakaz wywożenia tych koni z kraju (poparty autorytetem gildii assassinów...). Sz 9, S 4, Wt 5. Cena 4000-6000 zk (może dochodzić i do 10000 zk). Dostępność – średnia i tylko w Arabii.

Imperium: middy

Konie wierzchowe, hodowane w Talabeklandzie i w okolicach Middenheim, zwane middami, są najcięższymi tego typu zwierzętami. Wzrostu ok. 170 cm, mocno zbudowane, o dosyć długich, silnych nogach, grubej szyi i mocno osadzonej głowie, świetnie umięśnionym ciele, midd charakteryzuje się spokojnym temperamentem, energią i łatwością układania. Duża wytrzymałość i względna przy tym szybkość biegu, czyni z niego chętnie używanego przez lekką kawalerię i poszukiwaczy przygód konia. Nadaje się on również do zaprzęgu. Sz 8, S 4, Wt 4. Cena 650-1300 zk. Dostępność – dosyć duża, zwłaszcza w „markowych“, cesarskich stadninach.

Kislev: urskoje

Koń używany przez lekką jazdę kislevską, także uskrzydloną, wyhodowany z koni kozackich, zwane urskojskim od miejsca położenia głównych stadnin. Używany też często do zaprzęgów (tzw. trojki). W przypadku urskojów stosuje się najczęściej wychów „dziki“ – stada koni puszczane są wolno na stepy, gdzie muszą wykazać się wystarczającym zdrowiem i siłą, aby przetrwać. Stąd też konie te słyną z wytrzymałości na niskie temperatury, słabą paszę i długotrwały wysiłek.

Ładna głowa o szeroko rozstawionych oczach, długie i silne nogi, smukła, choć mocna szyja, wysokość ok. 160 cm, to cechy fizyczne urskoja. Charakter jego zaś odpowiada hodowcom – koń to niezależny, często hardy, ale gdy komuś zaufa, pójdzie za nim w ogień. Sz 9, S 3, Wt 5. Cena 500-900 zk. Dostępność – w Kislevie duża, poza jego granicami – mała.

Królestwa Estalijskie: castellany

Hodowla tych koni utrzymana została w pewnym górskim klasztorze w Castello (gdzie do dziś są hodowane w swej czystej postaci), gdzie przetrwała wojny i niepokoje, często nawiedzające Estalię. Castellany słyną z efektywnych chodów, posłuszeństwa i spokoju. Używane przez estalijską jazdę, a także do wyższej szkoły jazdy; szybkie i zwinne castellany służyły do uszlachetniania wielu innych ras. Zwykle białej lub dereszowatej maści, ok. 160 cm wzrostu, mają dużą głowę z szerokim czołem i wklęsłym profilem, osadzoną na muskularnej szyi, gęste i długie grzywę i ogon. Sz 9, S 4, Wt 3. Cena 1300-2200 zk. Dostępność – mała.

Stepy: baktriany

Żyjące na stepach konie, zwane baktrianami, używane są głównie przez zamieszkujących ten obszar wojowników. Legendarnie wręcz wytrzymałe, zdolne do znosze-

nia ekstremalnych temperatur i braku pożywienia. Stepowe plemiona uważają rasę tę za czystą i starożytną, czym bardzo się chlubią. Posiadanie tego wspaniałego konia daje ogromny prestiż. Często w wyszukany sposób wychowywany, przywiązany silnie do właściciela, ten wierny i odważny koń stanowi ideał dla wojownika, któremu może ponadto zaoferować niezwykłą wprost szybkość i wytrzymałość. Mający około 157 cm wzrostu, smukły i elegancki koń o lekkiej głowie i szyi, delikatnej, lekko kanciastej budowie, cienkiej skórze i sierści o metalicznym połysku, stanowi przykład wspaniałego rumaka. Sz 10, S 3, Wt 6. Cena 3500-5000. Dostępność – mała, również ze względu na niechęć plemion nomadów do ich sprzedawania.

KUCE

Albion

Najbardziej popularnymi wierzchowcami w tej części świata są właśnie kuce, zwane albionскими. Te włochate, myszatej maści koniki o ok. 145 cm wzrostu, silne i wytrzymałe na trudne, górskie warunki, o dużych uszach, krótkich, mocnych nogach i ładnej głowie, należą do najpopularniejszych na świecie kuców. Wesole, choć czasem uparte, łatwo się przywiązują i uwielbiają podróżować. Często



WARHAMMER

używane przez halflingi. Sz 6, S 2, Wt 3. Cena 250-400 zk. Dostępność – duża.

Norska

Kuce norskijskie to rasa zwierząt przystosowanych do ekstremalnych warunków. Większe nieco niż kuce albiońskie (do 152 cm), służą jako konie wierzchowe, juczne, a także bojowe, gdyż będąc w stanie unieść na grzbiecie dorosłego wojownika, są przy okazji idealne do warunków klimatycznych i terenowych Norski. Inteligentne, niezwykle ciekawe świata i odważne, są bardzo cenione w całym Starym Świecie. Sz 5, S 3, Wt 4. Cena 300-700 zk. Dostępność – średnia; w Norsce duża.

KONIE SPECJALNE

Stеды

Jest to rasa unikalnych elfich wierzchowców (ok. 180 cm w kłębie). Te przepiękne zwierzęta łączą w sobie niezwykle wdzięk, szybkość, wytrzymałość, długowieczność i sympatyczny charakter. Nie muszą chyba mówić, że tylko elfy mogą posiadać steeda. Prawie zawsze bardzo silna więź łączy tego konia z jeźdźcem i całe życie spędzają razem – jak przyjaciele. Steedy są świetnymi końmi bojowymi, lojalnymi i odważnymi. Posiadanie jednego z nich to dla elfa nie lada przywilej – ich hodowla prowadzona jest tylko w Loren.

Istnieje odmiana steedów, używana przez Mroczne Elfy, zwana ciemnymi steedami. Znamionują je okrucieństwo i szaleńcza odwaga. Sz 10, S 5, Wt 5. Cena – nie ma (do uzgodnienia z elfami, jeśli zgodzą się konia komukolwiek odstąpić). Dostępność – znikoma i tylko dla elfów.

Dając postaci konia, należy pamiętać o tym, że jest to żywe stworzenie, które potrzebuje odpowiedniego traktowania, aby mogło dobrze służyć.

Lipicanery

Konie używane przez gwardię cesarską Imperium. Wysokości ok. 160 cm, dość masywne, o zwartej budowie, zwykle białej maści, niezwykle karne i zgrabne, są idealnymi wierzchowcami dla reprezentacji wyborowej jazdy cesarza. Zdadne do wyższej szkoły jazdy, zwrotne i pojętne, nadają się lipicanery świetnie do pokazów i parad. Sz 8, S 4, Wt 4. Cena 3500-4000 zk. Dostępność – średnia.

W wielu miejscach świata żyją również dzikie konie, które można złapać i oswoić, jeśli się potrafi. Poza wszystkim, wiele ras hodowanych w stadninach, dla podniesienia wartości użytkowych, przez część roku trzymanych jest na wolności i co jakiś czas spędzanych na przegląd i ocenę postępów.

Dając postaci konia, należy pamiętać o tym, że jest to żywe stworzenie, które potrzebuje odpowiedniego traktowania, aby mogło dobrze służyć. Wierzchowce mogą również zapadać na różne choroby, a od koniokradów świat aż się roi. Nie traktujmy więc naszych wierzchowców jak zwykłe sprzęty, pomyślmy o nich czasem – przecież mogą stać się naszymi przyjaciółmi i wyratować z niejednej opresji.

Ras koni istnieje, oczywiście, o wiele więcej niż te, które wymieniłam (pomijają nawet wszystkie „kundelki”). Mam jednak nadzieję, że te kilka przykładów pozwoli MG zorientować się co do typów wierzchowców, jakich gracze mogą używać bądź spotykać podczas wypraw.

□

Monika A. Grzesiak CHOROBY PSYCHICZNE W ŚWIECIE WARHAMMERA

Ilustracje: Piotr Wyskok

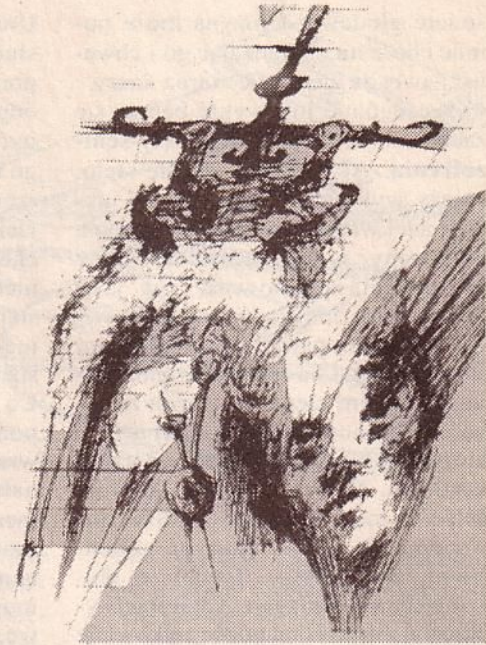
Baśniowy, niezwykle, mroczny, brutalny, tajemniczy, przedziwny – tego rodzaju określenia można by mnożyć bez liku w celu opisanie realiów Starego Świata. Każdy się chyba zgodzi, iż większość elementów warhammerowskiej rzeczywistości, pod względem barwności, przewyższa nudne i szare realia życia w XX wieku na trzeciej planecie od Słońca. Od każdej reguły znajduje się jednak wyjątek, tak też jest i w tym przypadku.

Najwyższą zatem pora, by padło wreszcie określenie „choroby psy-

chiczne”, one bowiem stanowią odstępstwo od wspomnianej zasady i to właśnie ich dotyczy niniejszy artykuł. Znane współczesnej psychiatrii przypadłości mentalne przejawiają się znacznie bardziej różnorodnymi i spektakularnymi objawami, niż te opisane w „Podręczniku gracza”. Myślę, że można się nawet pokusić o stwierdzenie, nawiasem mówiąc, niezbyt taktowne – mowa tu w końcu o poważnych dolegliwościach, że są one dużo bardziej fascynujące. Dziwi mnie zatem fakt macoszego potraktowania problematyki chorób

psychicznych w podręczniku dla graczy oraz lakoniczny charakter opisów symptomów. Wszakże dokładniejsza ich znajomość pozwoli uczynić sesję niesamowitą przygodą, a co ważniejsze, wzbogaci i jednocześnie urealni osobowość odgrywanej postaci. Dlatego postaram się tutaj zweryfikować, opierając się na współczesnej nauce, opisy wybranych chorób psychicznych, tak aby uczynić poruszanie się po Starym Świecie jeszcze ciekawszym.

Jedną z pierwszych przypadłości, które chciałam omówić, jest **amne-**



zja, będąca z reguły następstwem urazu głowy, ewentualne, acz rzadziej, przeżycia silnego szoku. Według „Podręcznika gracza“ przejawia się ona niepamięcią wszystkiego, co miało miejsce do momentu wystąpienia choroby. Mamy zatem w tym przypadku do czynienia z sytuacją, w której bohater zapomni kim jest, gdzie zmierza, kto wróg, a kto przyjaciel. Jednak sprawa jest dużo bardziej skomplikowana. Istnieją różne formy amnezji, mniej lub bardziej drastyczne. Czasami niepamięć dotyczy wszystkiego, co miało miejsce przed urazem, a czasem tylko jakiegoś okresu: minut, godzin, tygodni, lat... Bohaterowi może się na przykład zdawać, że jest o kilka wiosen młodszy, nie będzie świadom, iż pewne rzeczy uległy zmianie. Powrót do zdrowia przejawia się stopniowym przypominaniem najbardziej odległych w czasie wydarzeń, aż do tych najbliższych teraźniejszości. Problemy z pamięcią mogą także dotyczyć okresu po wystąpieniu choroby, zdarzeń niedawnych i bieżących przy jednoczesnym zachowaniu wspomnień sprzed urazu. W tej sytuacji bohater kilka minut po rozmowie z kimś może nie zdawać sobie sprawy, że miała ona w ogóle miejsce. Będzie potrafił coś powtórzyć, ale za kilka chwil o tym zapomni. Przypominam, że cały czas będzie świetnie wiedział, co miało miejsce przed wystąpieniem choroby. Nietrudno sobie wyobrazić, na jakie problemy może być narażona drużyna, w której będzie choć jeden delikwent z amnezją. Przykładów nie ma sensu tutaj przytaczać, wszak każdy gracz i mistrz gry wymyśli dziesiątki własnych.

Istnieją różne formy amnezji, mniej lub bardziej drastyczne. Czasami niepamięć dotyczy wszystkiego, co miało miejsce przed urazem, a czasem tylko jakiegoś okresu: minut, godzin, tygodni, lat...

Bohater cierpiący na **depresję**, może okazać się źródłem zagrożenia dla siebie i pozostałych członków drużyny. Dlaczego? Choroba ta przejawia się nieustannym smutkiem, uczuciem przygnębienia, częstym płaczem, uczuciem lęku. Warto tutaj nadmienić, że wspomniane objawy z reguły nasilają się rano. Przyszłość postrzegana jest w czarnych kolorach, pojawia się poczucie beznadziei. Bohater jest bierny, nie przejawia inicjatywy. W pewnym momencie nie potrafi się zmusić do

wykonywania koniecznych czynności życiowych, takich jak picie czy jedzenie. Jego ruchy stają się powolne, ma problemy z podjęciem jakiegokolwiek decyzji. Wyobraźmy sobie zatem, co taka osoba zrobi w sytuacji zagrożenia. Otóż nic nie robi, jest jej wszystko jedno. Nie będzie się bronić, nie ostrzeże innych przed niebezpieczeństwem, nie będzie jej się chciało uciekać. Depresyjny członek drużyny może się okazać ciężarem dla pozostałych, trzeba go niańczyć jak dziecko. Utrata apetytu powoduje, że bez pomocy innych zagłodziłby się na śmierć. Cierpiący na depresję ma problemy ze snaniem, z trudem zwalcza zwykłe choroby somatyczne, chudnie. Stary podrywacz przestaje się interesować kobietami itd. Są pewne doniesienia, że osoby w depresji (ale nie w najcięższej formie choroby) postrzegają rzeczywistość bardziej realistycznie. Warto tutaj wspomnieć, że depresja może mieć różne nasilenia, pozostawiam to uznaniu graczy.

Zdarza się czasem, że organizm reaguje objawami depresyjnymi na niedobór światła słonecznego. Jeśli odgrywana przez Ciebie postać zbyt długo przebywa w podziemnych tunelach, szybach kopalni czy jakichkolwiek ciemnych miejscach, może zostać dotknięta opisywaną przypadłością. Najlepszym lekarstwem w tej sytuacji jest słońce. Oczywiście jest chyba fakt, iż nie grozi to wszystkim rasom. W końcu czystym absurdem by było, gdyby krasnolud pobyt w kopalni okupywał depresją.

Maniakalność to kolejna choroba wymieniona w „Podręczniku gracza“, której opis zamierzam tutaj rozszerzyć. Przejawia się euforią, świetnym nastrojem, gonitwą myśli, brakiem potrzeby snu. Bohater cierpiący na tę przypadłość będzie nadaktywny, rzucający się w wir wszelakiego rodzaju działalności. Nie będzie zdawał sobie sprawy

z konsekwencji realizacji co poniektórych swoich planów. Osobę taką cechuje duża spontaniczność i, co gorsza, poczucie własnej wielkości, ważności, niezastąpioności. Mówiąc prościej, chodzi tutaj o nic innego, jak przysłowiowe rzucanie się z motyką na słońce. Maniakalność, zwana również manią, w zasadzie występuje w powiązaniu z depresją (gwoździści, o ile depresja bez epizodów manii zdarza się bardzo często, to mania bez depresji prawie nie występuje). Ktoś depresyjny, przygnębiony, nagle dostaje „kopa“ i zaczyna wręcz szaleć, próbując osiągnąć niemożliwe.

„Podręcznik Gracza“ informuje nas, że **anoreksja** to strach przed jedzeniem. Jest to prawda, ale nie do końca. Bohater cierpiący na tę chorobę nie ucieknie z wrzaskiem na widok udźca baraniego ani nie zaszyje się w ukryciu, gdy tylko poczuje woń warzonej stawy. Innymi słowy anorektykowi nie ugną się ze strachu kolana w sytuacji, gdy natknie się gdzieś na pożywienie. Problem polega na czymś innym, anoreksja to jałdłowstręt. Chory nie je, bo zbyt mało dba o doskonałe proporcje swojego ciała i przeraźliwie lęka się utyć. Jednocześnie, nawet najszczuplejszej osobie z tą przypadłością będzie się wydawało, że jest za gruba. Bohater z anoreksją nosi zazwyczaj luźne szaty, wstydzi się bowiem swego ciała. Z chęcią zaś przygotowuje posiłki dla innych. Konsekwencją jest podupadanie na zdrowiu, a czasem nawet

śmierć głodowa. Drużyna może pomóc choremu nagradzając go i chwytając nawet za zjedzenie ziarna kaszy.

Szczególnie niezwykle będzie się zachowywać bohater dotknięty **schizofrenią**. Aby jednak tak się stało, należy wykroczyć poza suchy i niezbyt adekwatny opis tego zaburzenia podawany w podręczniku, gdzie schizofrenia pojmowana jest jako zlepek paru innych warhammerowskich chorób psychicznych. Innymi słowy, polega na występowaniu jedno po drugim niepowiązanych ze sobą, autonomicznych zaburzeń, których kolejność zależy od rzutu kostkami. W tym miejscu pozwolę sobie na małą dygresję. Już Szekspir wspominał, że w każdym szaleństwie jest metoda. Trudno o słuszniejsze stwierdzenie. Choroba psychiczna mimo iż na pozór całkowicie irracjonalna, rządzi się pewną wewnętrzną logiką. Człowiek zaburzony nie zachowuje się jakkolwiek – byle dziwnie – jego działanie ściśle wynika z rodzaju doskwierających mu trudności. Dlatego, jestem o tym przekonana, niemożnością jest dobre i wiarygodne odegranie kogoś, kogo osobowość składa się z siekaniny przypadkowych symptomów. W kwestii schizofrenii z podręcznikiem zgodzę się tylko w jednym, mianowicie, że jest to choroba przejawiająca się w różnoraki sposób.

Urojenia i halucynacje – głównie słuchowe – są w jej przypadku porządku dziennym. Na przykład, odgrywana przez Ciebie postać może być przekonana o istnieniu dybiącego na jej osobę i życie spisku. Podejrzewa ona nawet najbliższych przyjaciół, w obawie przed otruciem nie chce jeść przygotowywanych przez nich potraw. Wszędzie węszy podstęp. Oczywiście, jej urojenia nie mają nic wspólnego z faktycznym stanem rzeczy.

Co gorsza, odporna jest na wszelkie racjonalne argumenty, nie pomoże nawet prezentacja rzetelnych, namacalnych dowodów. Dodatkowo, mogą wystąpić halucynacje słuchowe, bohater słyszy komentujący jego zachowanie głos lub kilka głosów rozmawiających ze sobą. Osoba cierpiąca na opisywaną tutaj dolegliwość może być przekonana o byciu kimś bardzo znaczącym, dajmy na to Sigmarem. Będzie wymagać od otoczenia by traktowało ją należycie... Jednakże Sigmar to jeszcze pół biedy. Prawdziwe problemy się zaczną, gdy bohater uzna siebie za młot Sigmara – Ghalmaraz.

Schizofrenia może się też objawiać dziwnymi zachowaniami ruchowymi. Bohater będzie momentami przesadnie ruchliwy i energiczny, by potem popaść w całkowity bezruch, polegający na tkwieniu w jednej, czasami bardzo niewygodnej pozycji całymi godzinami. W psychiatrii ten rodzaj schizofrenii nosi nazwę schizofrenii katatonicznej. „Podręcznik Gracza” wspomina jedynie o czymś zwanym katatonią, co polega na zamykaniu się w sobie. Abstrahując jednak od podręcznikowych pomysłów, dodam tylko, że schizofrenik katatoniczny robi wszystko na odwrót niż mu się każe. Gdy otrzyma zakaz siadania, usiądzie na pewno. Warto o tym pamiętać na wypadek, gdyby przyszło wam mieć w drużynie katatonika. Jeśli sytuacja będzie wymagała, by siedział cicho, każcie mu po prostu krzyczeć. Może się też zdarzyć, iż osoba cierpiąca na opisywaną przypadłość będzie

się śmiać na wieść o tragedii i płakać po usłyszeniu radosnej nowiny.

Fobia to bardzo uciążliwa dolegliwość, objawia się odczuwaniem niczym nieuzasadnionego strachu, przybierającego czasem takie rozmiary, że uniemożliwia on normalne funkcjonowanie. Warto tutaj podkreślić, iż w przypadku fobii lęk dotyczy obiektów, które z reguły nie stwarzają realnego zagrożenia. Są to bardzo różne dolegliwości, tak jak

różne mogą być przedmioty wywołujące strach. Dla przykładu, bezpodstawny lęk przed pająkami

mi to arachnofobia, bogami – teofobia, wodą – hydrofobia. Z najczęściej spotykanych fobii w „Podręczniku gracza” uwzględniono agorafobię i klaustrofobię. Pierwsza to lęk przed otwartą przestrzenią, druga przed zamkniętymi pomieszczeniami. Wyobraźmy sobie, jakie problemy może mieć bohater obawiający się opuścić swoje schronienie. Jest on więźniem swojej własnej psychiki. Nie lepiej przedstawia się sytuacja klaustrofobika, który może bać się, dajmy na to, zbyt ciasnej jego zdaniem oberży. To ci dopiero tragedia. Jeśli drużyna chce pomóc cierpiącemu na fobię, ma taką możliwość. Owocna może się okazać konfrontacja chorego z tym, co go przeraża. Dla przykładu, wyciągnięcie agorafobika na otwartą przestrzeń pozwoli mu się przekonać, że nie mu tam nie grozi, a to już pierwszy krok w kierunku wyzbycia się zaburzenia. Jest to jednak zabieg ryzykowny i nie zawsze uwieńczony sukcesem.

Na koniec chciałam opisać zaburzenie nieuwzględnione w „Podręczniku gracza”, a mogące, moim zdaniem, urozmaicić sesję. Jest to **osobowość wieloraka**. Przejawia się ona występowaniem dwóch lub więcej osobowości w jednym ciele, które na zmianę przejmują nad nim kontrolę. Zazwyczaj każda z nich ma swoje własne imię, charakter, upodobania, czasem nawet bardzo odmienne. Na przykład, pierwsza przyjaźni się ze wszystkimi krasnoludami, a druga nie znosi tej rasy. Mogą być w różnym wieku. Zdarza się bowiem, iż u osoby dorosłej jedna z osobowości jest dzieckiem. Często, ale nie zawsze, osobowości nie wiedzą nawzajem o swoich

Prawdziwe problemy się zaczną, gdy bohater uzna siebie za młot Sigmara – Ghalmaraz.



BARD

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

Prowadzimy fachowy instruktaż i bezpłatną naukę każdego systemu.
Gry pokazowe, prezentacje, mini turnieje dla początkujących
i oficjalne dla zaawansowanych

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W SPRZEDAŻY PEŁNĄ OFERTĘ GIER:

karcianych



bitewnych



RPG



planszowych



katalog wysyłkowy i kalendarz imprez
bezpłatny



Przyjdź lub zadzwoń, uzyskasz więcej informacji

Nasz drugi sklep: FANTASY SHOP, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. 423-57-27 w. 11
HTTP: \WWW.JAGAPOL.COM.PL\BARD

Aktualne imprezy: TELEGAZETA TV KRAKÓW str. 1/10

poczynaniach. Gdy jedna pakuje się w jakąś kabałę, druga nie pamięta, jak się w nią wplątała. Być może istota tej choroby nie jest do końca jasna, dlatego spróbuję posłużyć się przykładem. Wyobraźmy sobie postać imieniem Dagor. W pewnym momencie okazuje się, że w jego ciele „siedzi” inna osobowość. Nagle Dagor twierdzi, że nazywa się inaczej, dajmy na to Konrad. Zmienia się jego zachowanie. Z osoby miłej, uczynnej i łagodnej, staje się nagle podły, złośliwy i okrutny. Ma odmienne upodobania niż Dagor, nie poznaje ludzi. Może się nawet okazać, że gdy jedna z osobowości kochała piwo, druga ma na nie uczulenie. Załóżmy, że Dagor nie zdaje sobie sprawy z istnienia Konrada, za to Konrad wszystko wie o Dagorze. Jak wielkie musi być zdziwienie tego pierwszego, gdy nagle znajduje się w nieznanym mu miejscu, wśród obcych mu ludzi, gdzie zaciągnął go Konrad. Na dodatek nie jest w stanie przypomnieć sobie, co się z nim działo. Co ciekawsze, te osobowości mogą robić sobie nawzajem na złość. Na przykład, Konrad popada w kłopoty, których rozwiązanie zo-

stawia Dagorowi. Ten drugi nie ma zaś pojęcia, skąd jego problemy się wzięły, dlaczego obcy ludzie żądają zwrotu długu itp.

Wydaje mi się, że odegranie osoby cierpiącej na osobowość wieloraką jest prawdziwym wyzwaniem. Co ważniejsze, może ubarwić grę, bez trudu poradzi sobie z rutyną, w którą popadają z czasem niektórzy gracze i mistrzowie gry. Zawsze może się przeciw okazać, że w takim Dagorze drzemie więcej osobowości niż tylko Konrad. Pozostali gracze mogą w każdej chwili zostać zaskoczeni niespodziewanym pojawieniem się kolejnej. Tak samo Mistrz Gry nie wie do końca, co go czeka ze strony postaci z tym zaburzeniem. W kwestii technicznej, postuluję podczas tworzenia postaci uwzględnienie u chorego istnienia większej ilości osobowości. Warto skonstruować przynajmniej dwa rysy charakterologiczne, podać wiek każdej z osobowości, jej umiejętności, profesje, zna- nie języki etc.

Myszę, że jak na jeden artykuł, dość już o chorobach psychicznych. Oczywiście, nie omówiłam tutaj wszystkich zaburzeń wymienionych

w „Podręczniku gracza” ani tym bardziej znanych psychiatrii. Wyselekcjonowałam natomiast te z nich, których znajomość może w sposób szczególnie przydać się podczas gry w Warhammera. Podręcznikowe współczynniki i lakoniczny opis objawów to stanowczo za mało, aby dobrze odegrać chorą osobowość. Zapominając o podstawowych zasadach funkcjonowania zaburzonej, ale również i zdrowej psychiki, sprawiamy, że odgrywana przez nas postać jest niewiarygodna. Jak wspomniałam już wcześniej, na pozór irracjonalnym zachowaniem kieruje swoista logika, cechuje je pewna prawidłowość, nie zaś ślepy przypadek. Wykroczmy poza zwykłe rzucanie kośćmi. Konieczna jest jeszcze przeciw wyobraźnia, żdźbło wiedzy i umiejętność decentracji, potrzebna do wczucia się w położenie innej osoby. Choroby psychiczne są również fascynujące i tajemnicze jak warhammerowska rzeczywistość. Nie pozwólmy, by w trakcie gry było inaczej, a zaowocuje to wieloma fascynującymi i szalonymi sesjami, czego wszystkim serdecznie życzę. □

Część 2:
Apokalipsa
jest
skończona

WIE ZIE NIE NOCY PAUL BEAKLEY

Tłumaczenie:

Tomasz Z. Majkowski

Ilustracje:

Hubert Czajkowski

Tekst zaczerpnięty z magazynu
White Wolf Inphobia nr 54

Wydawać by się mogło, że uniwersa KULT-u i Świata Mroku są same w sobie ponure i przygnębiające. Teraz zostały ze sobą połączone, dzięki czemu możecie umieścić swoje opowieści w powstałej w ten sposób posępnej krainie. W tej serii pięciu artykułów zaprezentujemy Wam Metropolis Świata Mroku. Każdy z odcinków przynosi jedną z gier umieszczonych w Świecie Mroku do świata KULT-u. Dzisiaj skupiamy się na **Wilkołaku**, a w następnym numerze przejdziemy do **Maga**.

Apokalipsa dokonała się, gdy Demiurg zniszczył Gaję, aby stworzyć rzeczywistość.

Kiedy Demiurg wygnał ludzkość i arystokratyczne Rodziny z Metropolis, jego Archontowie stworzyli iluzoryczne więzienie, by trzymać w nim wygnańców aż do dnia sądu. Więzieniem tym stało się boskie królestwo Gai, żywy wymiar znajdujący się wewnątrz samej jej Celestyny.

Ludzkość i przekłeta Rodzina znaleźli się nagle w spustoszonej, surowej rzeczywistości, odarci z boskości i zdolności postrzegania. Wygnani i zdezorientowani nowi mieszkańcy boskiego królestwa rozpoczęli odtwarzanie swego domu. Ludzie rozpoczęli odbudowywać swe miasta i na nowo odkrywać utraconą cywilizację, a Rodzina kryje się i czeka na powrót odebranych im mocy.

Przed inwazją Gaja była – podobnie jak Demiurg – Celestyną, manifestującą się jako żyjąca planeta, okryta płaszczem roślin i zamieszkała przez kierujące się czystym instynktem zwierzęta. Wieki później starsi garou nazwą tę pierwotną siłę Gai Dzikunem.

Otwarcie przez Demiurga przejść do boskiego królestwa Gai przyniosło całkowite zniszczenie obu stron. Większość Metropolis legła w gruzach, a jego nienaruszalne wzorce wystawione zostały na energię czystego chaosu i niekontrolowanej roślinności. Czystość życia Gai została skażona przez zastój i śmierć, które zostały przyniesione przez Metropolis i jego obywateli. Garou nazwą statyczną moc kreacji Demiurga Tkaczka.

Kiedy ludzkość objęła królestwo i zgwałciła fizyczną manifestację Gai, stała się aspektem Żmija. W rzeczywistości Żmij to efekt działania jakiegokolwiek ponadwymiarowej energii. Moco

Pogranicza, które tworzą granice i (wśród garou) Tancerzy Czarnej Spirali, są „ode Żmija”. Załamania Iluzji w zbrukanych i upadających miastach są „ode Żmija”. Piekła na Ziemi stwarzane przez Purgatydów, by dręczyć umarłych, są „ode Żmija”.

Dziś garou są wyrzutkami we własnym świecie. Demiurg umocnił bowiem barierę między światem fizycznym a Umbrą garou, pozbawiając ich punktu oparcia.

Według niektórych garou, upadek Iluzji oznacza ostateczne zniszczenie. Innym przynosi cię nadziei, że najeźdźcy wrócą do domu i opuszczą na zawsze Gaję.

Historie garou w Więzieniu Nocy traktują nie o epickim heroizmie, lecz o kompletnej alienacji. Gdy ludzcy najeźdźcy wciąż niszczą Gaję, odtwarzając Metropolis, w garou rośnie desperacja. Spróbują wszystkiego, aby przetrwać – morderczych ataków na ludzi, kultu zapomnianych bogów i badań nad niebezpieczną magią. Pamięć rasowa wzmacnia ich desperację, gdy nowo przebudzone wilkołaki odkrywają w swojej duszy be-

stię i wspomnienia o byciu celem łowów. Być może to właśnie psychologia ściganych zainspirowała garou do stworzenia melodramatycznej mitologii, mającej nadać ich życiu sens głębszy niż tylko przetrwanie.

Garou

Przed inwazją Demiurga, życia w boskim królestwie Gai nie można było nazwać inteligentnym *per se*. Żyjące tam istoty nie uczyły się, nie używały narzędzi i nie tworzyły cywilizacji. Powodował nimi raczej czysty instynkt i świadomość, że każde stworzenie ma swoje miejsce w królestwie Gai.

Istoty, które spadły z Metropolis, były odarte z formy fizycznej, ograniczone na czas podróży do czystego ducha. Straciły swe boskie kształty, a Demiurg dał im ciała i umysły niezdolne do widzenia rzeczywistości Metropolis z wnętrza Iluzji.

Powstanie garou jest wciąż tematem spornym. Wielu z nich twierdzi, że Gaja stworzyła zmiennokształtnych jako odpowiedź na inwazję, by bronili jej cielesnej formy. Badania hermetyczne dowodzą jednak, że to część upadłych istot z Metropolis wcieliła się lub opętała istoty z królestwa Gai, dając w rezultacie amalgamatyczną istotę z inteligencją człowieka i siłą szału zwierzęcia. Inna zaś szkoła sugeruje, że pierwsi ludzie, którzy wkroczyli do rzeczywistości Gai, stali się jej Pogranicznikami (patrz

Dziś garou są wyrzutkami we własnym świecie.

część pierwsza, *Metropolis nocą*), a ich ciało i umysł spowija skłócona energia Gai i Iluzji.

W każdym razie, wcielenia zmiennokształtnych wszelkiego rodzaju wracają po śmierci do królestwa Gai. Całkowicie omijając klątwę Piekla (patrz część czwarta, *Nekropolis: Metropolis*), zachowują wiedzę o swych przeszłych bytach. Kumulacja pamięci rasowej stanowi jedno z największych zagrożeń dla Iluzji. Powiązanie z rzeczywistością Gai daje również garou magiczną moc pod postacią Gnozy.

We wczesnych stosunkach garou z ludźmi nie było mowy o pokoju. Wilkołaki walczyły i zabijały ludzi przy każdej okazji. Obecny mit, głoszący, że Impergium było wydarzeniem kontrolowanym, jest kłamstwem któregoś z Archontów – prawdopodobnie Malkuth – mającym ukryć destruktywny potencjał populacji garou. Archontowie muszą wciąż zsyłać ludzkie dusze do Inferna, powoli wyzymając ich myśli ze wspomnień Metropolis. Kiedy zaraza, susza i wojna nie wystarczyły, garou okazali się wygodnym narzędziem.

Od samego początku ograniczona percepcja dana ludzkości przez Demiurga działała na jej niekorzyść. Niezdolna do zaakceptowania wyglądu niczego, czego Demiurg nie pozwolił jej zobaczyć, ludzkość pozostawała ślepa na obecność garou nawet w swoich własnych miastach. Najwyraźniej Demiurg nie przewidział istnienia tych stworów. Dzisiaj jednak coraz więcej ludzi podświadomie wykracza poza barierę swoich zmysłów i dostrzega Prawdę poza rzeczywistością. Gdy to nastąpi, sekret garou zostanie odkryty.

Położenie Krain

Umbra

Nowa rzeczywistość stworzona przez Demiurga była niestabilną miksturą oleju i wody, które rzadko się mieszają i nigdy nie łączą. Gdziekolwiek istnieje wpływ ludzi – czy to ze Żmija, czy z Tkaczki, tam istnieje rzeczywistość Metropolis. Gdzie Metropolis nie ma, pozostaje Gaja.

Iluzja, w której żyją garou i ludzie, jest barierą częściowo fizyczną a częściowo opartą na percepcji. Ograniczenia postrzegania są raczej łatwe do przezwyciężenia przez szaleństwo, narkotyki, magię, medytację, artefakty lub szok emocjonalny. Jednak fizyczne wkroczenie czy to do Gai, czy Metropolis jest praktycznie niemożliwe bez popadania w tych metodach w skrajności.

Skok w bok w więzieniu Nocy jest nie tyle umiejętnością magiczną, co uwarunkowaniem psychicznym. Wilkołaki trenują pokonywanie Iluzji przez osiągnięcie Gnozy – dosłownego „zrozumienia”. Kiedy ich percepcja całkowicie przewycięża Iluzję, wkraczają w to, co znajduje się poza nią. Ponieważ wielu garou wchodzi i wychodzi z rzeczywistości regularnie, postronni obserwatorzy uważają ich najczęściej za szaleńców. Garou i Azgule dzielą umiejętność wchodzenia i wychodzenia z Iluzji.

Gdy garou jest w dobrze prosperującym mieście, wkracza do Metropolis (patrz część pierwsza, *Metropolis nocą*). Gdy jest daleko od populacji ludzkiej, wkracza do królestwa Gai. Czasami słabe wspomnienia o Gai znajdują się nawet w dużych skupiskach ludzkich (w parkach lub miejscach, gdzie chroni się środowisko). Wilkołaki mogą próbować dosięgnąć Gai z wnętrza miasta, lecz wymaga to wielkiego wysiłku.

Wież

Choć wpływ Demiurga na Gaję był ogromny i niszczycielski, na świecie wciąż istnieją obszary słabo rozwinięte przemysłowo. Wydają się one zachowywać równowagę pomiędzy rzeczywistością Metropolis a Gai. Gdzie rzeczywistość Metropolis jest silniejsza, tam pojawiają się miasta i inne niszczące wszelką przyrodę konstrukty człowieka. Gdzie silniejsza jest obecność Gai, w wyraźny sposób brak sztucznych tworów. Czasem ludzie starają się najechać dzikie obszary, tworząc nowe projekty budowlane i drążąc kopalnie. Niekiedy odnoszą zwycięstwo, niszcząc całe fragmenty Gai, kiedy indziej przegrywają i cofają się w głąb swojej Iluzji.

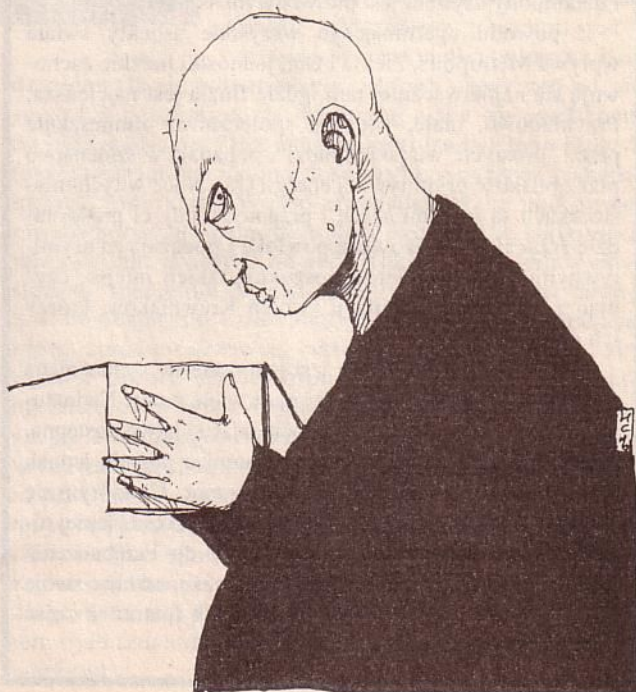
Czasami jednak człowiek i natura osiągają równowagę. Na tych wiejskich obszarach powstają małe, niesamowite miasteczka, widoczne wzdłuż autostrad międzystanowych lub ukryte przy bocznych drogach, między lasami i wzgórzami. Mieszkający w nich ludzie są często rozdarci pomiędzy zwierzęcym szaleństwem królestwa Gai a pułapką Metropolis.

Każdy postęp człowieka w masowej inwazji na przyrodę jest osobistą zniewagą dla garou. Potrafią oni wyczuć każde wtargnięcie Metropolis na ich ziemię i nazywają je Żmijem lub Tkaczką. Te postępujące inwazje są często prowadzone przez liktorów rebelianckiej Archontki Malkuth, która stara się pomóc ludziom w otwarciu bram do Metropolis.

Głęboko w dzicy, gdzie przejścia do królestwa Gai są najsilniejsze, garou zakładają swoje caerny. Energia wytwarzająca się przez bliskość samej Gai jest tym, co daje garou ich „moce magiczne”. Wewnątrz caernów wszystkie inteligentne, żyjące istoty najbardziej wystawione są na wpływ Gai.

Dziedzina Gai, do której wstępują garou z Więzienia Nocy, jest inna niż Umbra ze Świata Mroku. To gniewne i pierwotne miejsce. Ziemia i kamienie są w nim żywe. Wszystko je, rośnie i rozmnaża się. Dziedzina Gai emituje energię na wszystko, co w niej egzystuje. Przedmioty sztuczne – od ubrań po komputery – zaczynają rozkładać się na poszczególne komponenty. Kondycja intelektualna zarówno ludzi, jak i garou zaczyna słabnąć, wypierana przez zwierzęcy instynkt i szal. Ludzie spędzający czas

Każdy postęp człowieka w masowej inwazji na przyrodę jest osobistą zniewagą dla garou.





Śmiertelnicy w Więzieniu Nocy

Nie popełniajcie omyłki – w Więzieniu Nocy jest mnóstwo miejsca dla efektywnej postaci śmiertelnika.

Najważniejszą przyczyną ich zrównania z pozostałymi mieszkańcami Więzienia jest Wiedza Tajemna, potężna magia dostępna dla każdego człowieka gotowego zapłacić cenę, którą jest zazwyczaj wstąpienie na służbę liktora lub inkarnacji. Arkana Wiedzy Tajemnej można odnaleźć w wielu zakurzonych tomach napisanych w mnogich językach. W Więzieniu Nocy wszystkie książki, oprócz najkrzykliwej oportunistycznych pozycji New Age, niosą przynajmniej odrobinę mocy. Gdy coraz więcej liktorów buntuje się przeciwko swoim panom, Archontowie muszą chronić również swoje śmiertelne sługi.

Potężne, nadnaturalne istoty tego świata – Rodzina, garou, magowie i upiory – również wykorzystują śmiertelnych pomocników. Skoro tak wielu śmiertelników znajduje się pod kontrolą Archontów, liktorów, Pentexu, Technokracji i innych nadnaturalnych jednostek, niezależny i uzdolniony asystent jest prawdziwym skarbem.

Z powodu ogarniającego wszystkie aspekty świata wpływu Metropolis, Piekła i Gai, jednostki ludzkie zachowują się najdziwniej tam, gdzie Iluzja jest najciemniejsza. Przykładowo, małe, wiejskie społeczności zamieszkałe przez „prostych, wiejskich ludzi“, popadają w szaleństwo przez bliskość prymitywnej energii Gai. Noce w tych miasteczkach są orgiami seksu i przemocy, gdy ci prości ludzie zrzucają cywilizowaną powłokę i podążają za prymitywnymi żądzami. Garou poszukują takich miejsc, czyniąc z oszalałych populacji swoich Krewniaków, którzy ich chronią.

W miastach, gdzie Iluzja jest jednocześnie wzmocniona i niszczona, ludzie szarpani są przez wiele mocy. Nadnaturalna potęga jest przerażająco pociągająca i łatwo dostępna. Większość ludzi badających jej tajemnice popada jednak w szaleństwo, nim odkryje prawdziwą moc. Ci, którym się to udało, wstępują bądź to na Jasną Ścieżkę, coraz lepiej rozumiejąc rzeczywistość i zbliżając się do Przebudzenia uspionej boskości, bądź na Ciemną Ścieżkę, oddając swoje dusze w zamian za moc istot piekielnych (patrz też część trzecia, *Wstąpienie jest kłamstwem*).

w pobliżu granic królestwa Gai lub w niej samej, stają się na powrót zdziczającymi istotami, niezdolnymi kontrolować swych zwierzęcych instynktów (jedzenia, przemocy i seksu). Niektórzy z nich stają się krewniakami garou (patrz ramka). Czasami, ciemną nocą, podczas pełni tkwiąca w nich bestia wyrwa się na wolność i sami stają się wilkołakami.

Przyroda wpędza nas w szaleństwo. To samo jednak czyni miasto.

Miasto

Nie wszystkie wilkołaki unikają metropolii. Być może dowodzi to, że garou to po prostu przemienione wcielenia boskich ludzi, którzy najechali Gaje.

Tubylcy Betonu i Gnatożuje spędzają większość czasu w miastach, kierowani obecnością swoich „duchów totemicznych“, które są zazwyczaj sługami Archontów (patrz część trzecia, *Wstąpienie jest kłamstwem*) lub zmutowanymi przez moce Demiurga duchami Gai.

Wielu Tubylców Betonu regularnie podróżuje do Metropolis, poszukując wiedzy lub artefaktów pozostałych po tysiącletnich grabieżach. Im więcej czasu spędzają w Metropolis, tym bardziej osłabiają swoje więzi z Gają. Tacy poszukiwacze ryzykują utratę Gnozy lub przemianę w Tancerzy Czarnej Spirali.

Gnatożuje i Krewniacy Szczurołaków dzielą Podziemia z Nosferatu (patrz część pierwsza, *Metropolis nocą*), narażając się na największe ryzyko ekspozycji na energię Pogranicza.

Garou, którzy wystawiają się na wpływ Pogranicza, czasami zostają Tancerzami Czarnej Spirali. Jest wiele rodzajów granic w mieście i pod nim. Oprócz slumsów i okręgów przemysłowych są to wielkie wysypiska, stacje energetyczne i inne miejsca wzniesione przez człowieka. „Czarny labirynt“ jest tym samym Labiryntem z Metropolis, którego magowie poszukują w pogoni za Oświeceniem (patrz część trzecia, *Wstąpienie jest kłamstwem*). Jest to pozornie niekończąca się seria korytarzy i kręconych schodów, która leży gdzieś w Metropolis, a manifestuje się jako płatanina alei w takich miejscach jak Meksyk, Nowy Jork czy Kair.

Królestwa

Garou spędzają więcej czasu podróżując między rzeczywistościami, niż jakiegokolwiek inne istoty z Więzienia Nocy. Liktorzy są uwiecznieni w Iluzji wraz z ludzkością, czarownicy zgłębiający Wiedzę Tajemną poświęcają większość sił na wciąganie mieszkańców innych królestw w Iluzję, a prawdziwi magowie zagłębiają się najczęściej w rozważaniach czysto teoretycznych, zarzucając praktykę.

Garou zmityzowali wiele miejsc leżących poza Iluzją. Królestwo Tkaczki to tereny w Metropolis, do których garou zawędrowali przez przypadek. Obszar zwany Skazą to samo Metropolis, wewnątrz którego ciągną się przyprawiające o zawrót głowy szeregi miejsc.

W sercu Skazy/Metropolis znajduje się Otchłań, potężna rozpadlina, która była niegdyś fundamentem cytadeli Demiurga. Garou wciąż podejmują drogę do Otchłani, aby rzucić się w przepaść ją zamknąć, lecz przedtem, aby ją odnaleźć, muszą się zmierzyć z niebezpieczeństwami Metropolis.

Tereny Łowieckie to najgorsza część Metropolis, gdzie Tancerze Czarnej Spirali polują i zabijają nieuważnych ludzi. Składają się one z wiecznie płonących ruin, w miejscu, gdzie królestwo Gai poczyniło zniszczenia podczas inwazji. Żaden z ocalałych budynków nie sięga wyżej niż na dwa piętra, a ulice pełne są gruzu. Tu, wraz z Tancerzami, żyje kilku Azguli, kilku szalonych samobójczych Pograniczników i Ferocci,

doskonałych bestii łownych, które być może niegdyś były ludźmi. Bezwłosi, przypominający wilki Ferocci mają stalowe kły i mogą się niemal doskonale maskować.

Inferno, Piekło, które jest częścią planu Demiurga, mające odizolować ludzkość od wspomnień jej boskości, jest „ode Żmija“, używając terminologii garou. Malfeas jest krainą w Piekło (patrz część czwarta, *Nekropolis: Metropolis*), tak jak Królestwo Ohydy i Ereb. Pole Bitwy i Królestwo Legend są czyściami, często znajdującymi się na Ziemi i zarządzanymi przez okrutnych Purgatydów i Razydów (raz jeszcze patrz część czwarta).

Pangea oraz Pływ są ostatnimi nie skażonymi częściami królestwa Gai. W ich obrębie działanie Gai jest najsilniejsze. Nawet garou nie mogą odwiedzić serca Gai, zachowując jednocześnie swe ludzkie nawyki i inteligencję.

Największym problemem mitologii garou jest fakt, że tak bardzo zaciemniają ją kłamstwa Archontów. Najbardziej rażącym przykładem jest opowieść o krainie Lata. Karmiąc garou takimi bajeczkami, Archonci mogą manipulować nimi, wrabiając ich w dalsze niszczenie pracy ludzi – a zatem w utrzymywanie Iluzji.

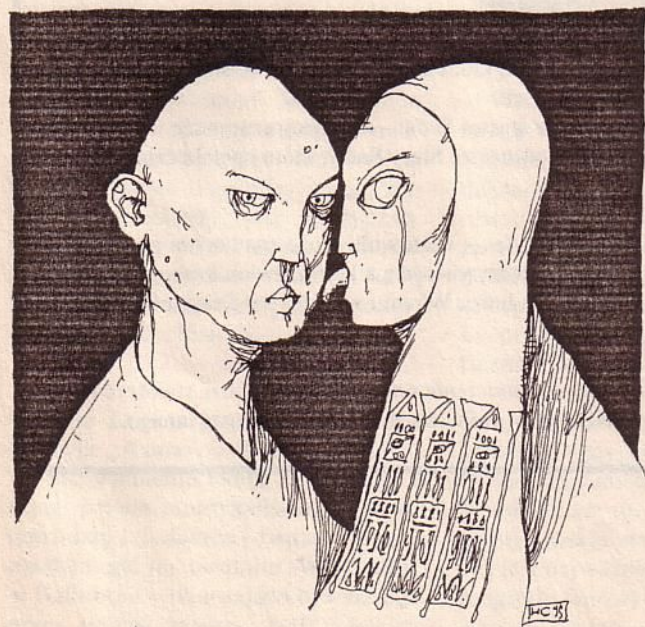
Wreszcie, rodzinne strony nie istnieją. Choć kilku garou być może wierzy w mit otaczający te miejsca, w rzeczywistości są całkowicie bezdomni i wyobcowani w Więzieniu Nocy.

Duchy

Totemy

Duchy to Zapomniani Bogowie, którzy istnieli na długo przed Gają i Metropolis, i którzy istnieć będą na długo po zniszczeniu rzeczywistości. Część z nich służy Gai, inne Demiurgowi czy Astarothowi. Totemy były niegdyś samodzielnyimi istotami, lecz inwazja Demiurga pomniejszyła ich moc. Dziś ingerują w rzeczywistość poprzez swoje sługi – ludzkich wyznawców, czasami Rodzinę, a najczęściej wyobcowanych garou.

Aspekty Archontów lub Aniołów Śmierci także są czasem wyznawane jako totemy. Przykładowo Netzach wspiera bitwę i heroiczne zwycięstwo poprzez Totemy Wojenne. Inni Archonci manipulują garou zarówno jako totemy, jak Celestiny.



Duchy to Zapomniani Bogowie, którzy istnieli na długo przed Gają i Metropolis, i którzy istnieć będą na długo po zniszczeniu rzeczywistości.

Tancerze Czarnej Spirali również wyznają Zapomnianych Bogów, takich jak Coatlicue, personifikacja destruktywnej entropii, Baal Reshef, bóg zarazy, i Śiwa Nataradza, tancerz tworenia i niszczenia. Nataradza jest podstawowym bóstwem mitologii Tancerzy.

Żmije

Podstawowa esencja Demiurga – sześciu Archontów i dzieścię Aniołów Śmierci – znana jest garou jako Żmij. Czy przychodzą z Metropolis, czy z Inferna, nie ma znaczenia – wszystkie są stworzeniami Demiurga, zatem są „ode Żmija“.

Archontowie i Anioły Śmierci wykorzystują Tancerzy Czarnej Spirali, podszywając się pod totemy, które zepsuci garou zostawili, gdy ich awatary zostały odcięte od Gai w Pograniczu. Inkarnacje, liktorzy i Razydzi często trzymają oddziały Tancerzy w charakterze sług.

Pentex

Pentex jest jednym z najbardziej użytecznych narzędzi Archontki Malkuth i jednym z największych zagrożeń dla Iluzji.

Malkuth jest pierwotną stworzycielką Iluzji. Jej manifestacja jako Iluzji jest pod wieloma względami podobna do manifestacji królestwa Gai jako świata dzikiej przyrody. Zawsze była buntowniczką wśród Archontów, biorąc stronę ludzi przeciwko Demiurgowi i jego sługom. Jest największym protektorem ludzkości, pomagając magom i naukowcom w ich wysiłkach dążących do uwolnienia ludzkiej boskości.

Malkuth jako taka jest największym wrogiem garou. Gdy garou mówią o Żmiju, najczęściej mówią o Malkuth i jej obecności w świecie.

Podczas gdy Technokracja jest naukowym ramieniem Malkuth, dążącym do wyzwolenia ludzkości (zob. część trzecia, *Wstąpienie jest kłamstwem*), Pentex działa jako aktywne narzędzie mające zniszczyć jej własną Iluzję. Tak zwany Plan Omega jest tym samym, czym jego odpowiednik w Świecie Mroku i samobójczym paktem Malkuth.

Szeffowie Pentexu to zazwyczaj liktorzy albo przynajmniej ludzie świadomi, że ich koledzy to liktorzy. W szeregach kompani jest wielu Azguli i serafinów. Biura Pentexu często prowadzą prosto do Cytadeli Malkuth w Metropolis.

Ponieważ Pentex jest tworem Malkuth, tworzy w Więzieniu Nocy kilka niezwykłych sojuszy. Najbardziej oczywistym jest, że Pentex i Technokracja to jedno.

Paradoksalnie, Pentex często zatrudnia w swoich szeregach magów (choć dysputy między liktorami wciąż powodują wzrost napięcia pomiędzy magami a Technokracją).

Dla Pentexu pracuje również kilku członków Rodziny, zwłaszcza Brujah.

Oprócz niekończącego się strumienia projektów konstrukcyjnych, Pentex realizuje również obszerny program badań na ludziach i zwierzętach, by odkryć drogi złamania Iluzji poprzez manipulacje genetyczne. Owocem tego zmieniającego ludzkie ciała i umysły projektu są fomorzy. Część z nich potrafi przetrwać przemianę – Pentex wykorzystuje ich potem do konkretnych operacji polowych. Ci, którzy nie potrafią sprostać nowemu życiu o własnych siłach, są uzupełniani technologią (egzoszkielety, wzmocnione zmysły, wszczepiana broń i temu podobne) i używani jako strażnicy budynków Pentexu.

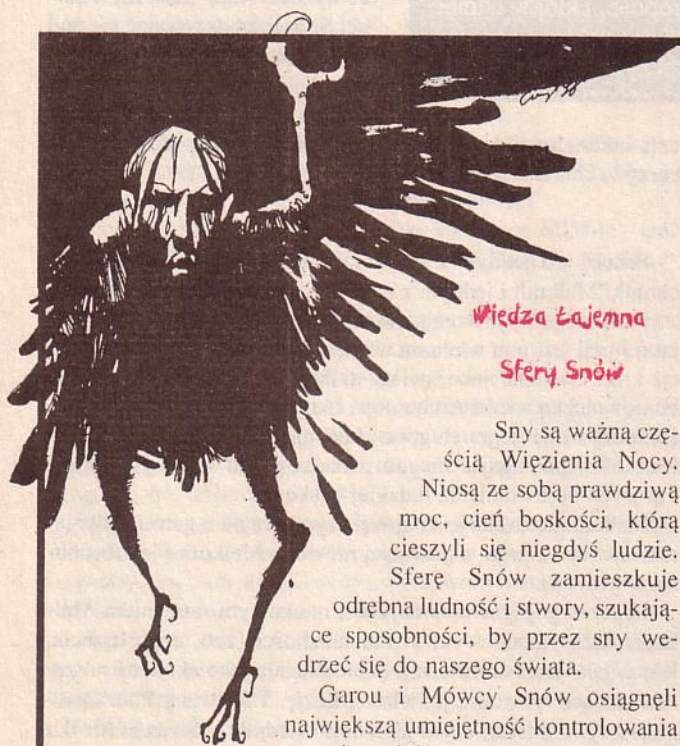
Ponieważ istoty te odbiegają tak daleko od tego, co ludzkości wolno zaakceptować, fomory potrafią manipulować Iluzją. Czasem wyglądają jak ludzie, czasem całkowicie wyslizgują się z Iluzji i poruszają po Metropolis, poracając w miejscach, gdzie Iluzja jest najcieńsza.

Pentex wynalazł także technologię tworzenia liktorów. Wzmacniając czar Stworzenie Proto-Liktora ze Sfery Namietności naukowcy Pentexu odkryli,

Ci, którzy nie potrafią sprostać nowemu życiu o własnych siłach, są uzupełniani technologią

że parząc fomora z uśpionym człowiekiem, otrzymują liktoropodobną istotę. Powstali w ciasnych laboratoriach Pentexu nowi liktorzy uczą się całkowitej wierności Malkuth. Tak oto moc Malkuth w Iluzji wzrasta, podczas gdy pozostali Archonci słabną. Jeśli proces ten się utrzyma, Malkuth odniesie sukces, rozprasząc Iluzję i niszcząc tę rzeczywistość.

W następnym odcinku: Magowie, Technomanci i Dostrzeżenie Prawdy.



Wiedza Tajemna

Sfery Snów

Sny są ważną częścią Więzienia Nocy. Niosą ze sobą prawdziwą moc, cień boskości, którą cieszyli się niegdyś ludzie. Sferę Snów zamieszkuje odrębna ludność i stwory, szukające sposobności, by przez sny wdrzeć się do naszego świata.

Garou i Mówcy Snów osiągnęli największą umiejętność kontrolowania swych podróży w światy snów i najprawdopodobniej posiadają oni Wiedzę tajemną o snach. Mimo to, moc snów dotyka wszystkich w Więzieniu Nocy.

Ponieważ potęga marzeń sennych jest tak wielka, ważną staje się umiejętność kontroli wędrówek przez Sfery Snów. Ta umiejętność – świadomego śnienia lub Sztuki Śnienia – jest pierwszą, którą trzeba osiągnąć, zdobywając Wiedzę o Snach. Bez jej znajomości nie można parać się mocą Sfery Snów. Sztuka Śnienia jest osobnym Talentem. Używająca jej postać może we śnie zmieniać swój wygląd, krajobraz senny i wywoływać istoty snu. Na poziomie czwartym i wyższym zaś śniący może otworzyć portal między swoją, a senną rzeczywistością.

Bardzo uzdolnieni Śniący potrafią przenieść do sfery snów swoją esencję życiową i zostać mieszkańcami Wiru, źródła wszystkich snów. Senni Wędrowcy mogą potem wnikać do snów innych ludzi i otwierać portale między Wirum

a rzeczywistością.

Najpotężniejsi Wędrowcy to Książęta Snów, ośmiu ludzi, którzy niegdyś osiągnęli mistrzostwo w Sztuce Śnienia i egzystują obecnie wyłącznie we wspólnej przestrzeni snów. Książętom służą inni, słabsi Wędrowcy i Ichtyrianie, pająkowate stwory polujące na śniących i pożerające ich zarówno w krainach snów, jak i w rzeczywistości.

Trudność czarów Magii Snów jest podzielona na pięć poziomów. Postać może nauczyć się czarów do poziomu swojej wiedzy o Rytuałach.

Poziom 1

Manipulacja snem – rzucający czar może wpłynąć na czyjś sen w dowolny sposób.

Widzenie przez sen – czarownik może otworzyć przejście do czyjegoś snu, by obejrzeć go lub weń wnikać.

Poziom 2

Przywołanie stwora Snów – czarownik może przywołać stwora ze Sfery Snów. Przykłady obejmują Wędrowców, Ichtyrian i Psyfagi, pasożytnicze istoty, żerujące na opętanych przez siebie ludziach.

Spętanie stwora Snów – rzucający czar może spętać każdą z powyższych istot.

Poziom 3

Odesłanie stwora Snów – czarownik może wygnać istotę ze Sfery Snów, która egzystuje czy to we śnie, czy też w rzeczywistości.

Wypędzenie stwora Snów – rzucający czar może wygnać istotę pochodzącą ze Sfery Snów, która opętała człowieka.

Poziom 4

Droga przez Sen – czarownik może swobodnie poruszać się między rzeczywistością a którąkolwiek krainą snów (snami innych ludzi, Wirem i władztwem Książąt Snów).

Poziom 5

Stworzenie/zniszczenie snu – czarownik może stworzyć nowy, stały senny świat lub zniszczyć sen kogoś innego.

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościennie	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Komiksy	Gry Komputerowe	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 0-603408325	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Księgarnia ODYSEUSZ ul. 9 Maja 12, Szczecinek	✓	✓	✓	✓			✓	✓							✓			
Sklep „IMP-Goblin”, Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5 tel. 675 47 67	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓				✓				✓	
Sklep „IMP-Ogryn”, ul. Szewska 6, 3p, 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 61	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓				✓	✓			✓	
Sklep „IMP – MAG”, ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdi.net/~plvimal/games.htm	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓				✓			✓	✓	
„BARD” Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓					✓
„FANTASY SHOP” Kraków, ul. Wolnica 13 tel./fax. (0-12) 423-57-27 w. 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓					
Sklep BAZYL 71-533 Szczecin, ul. Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓					✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel. 0-601-304470, 654 98 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓					✓
STREFA 51 Dworzec PKP Gdańsk Podwale-Grodzie 1 Antrosła Pawilon 338 tel. (0-58) 301 28 41, 42, 43, 44 wew. 136	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓					✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Cełna 10, tel. 0 602 600073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓					✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓					
Księgarnia PROGRESOR ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓					
CENTRUM GIER 50-117 Wrocław ul. Igielna 17 tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓					
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel. 0-601 47 66 83 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			✓
Księgarnia SASKA, tel. 6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			✓
Księgarnia FABER I FABER, tel. 49-12-65 ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			✓
Capri COMPUTERS, tel. 642-73-38 ul. Cyprijska 29 02-767 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓		✓	
Sklep R.A.R., ul. Grzegorzeczka 32a, Kraków fax. 0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			✓
ARKANA Książki, tel. 39-94-17 ul. Słowackiego 4 01-627 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			
CZYTADŁO, ul. Dworcowa 5B 75-201 Koszalin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			
CENTRUM GIER tel. 324 34 07 65-071 Zielona Góra ul. Sobieskiego 8/10/5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			
SKLEP „GAROU” RZESZÓW ul. ASNYKA 10pokój3, 3 piętro	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			
RYNEX, Płockie Centr. Handl., hala nr 3 box 24 ul. Rembielińskiego 6, 09-400 Płock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			
CYBER SMOK 71-118 Szczecin ul. Wyzwolenia 42 tel. 0-91 452-30-51	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓			✓

KRAINA 33

GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Zespół redagujący:
jest cały konający

Stale współpracują:
ci co gwizdzą
i rymują

Nowa Kraina Goblinów ma zaszczyt przedstawić *ostatnią* część gry fabularnej:

TABELA

Rozdział XV BESTIARIUSZ

BN (zwany również Beenem)

Nawet najstarsi mędrcy i bogowie mudów nie wiedzą skąd wzięła się ta nazwa (Brazowy Nazgul? Bill Nightcrawler? Bartek Nowak? – ogłaszamy konkurs na najglupsze wyjaśnienie tego skrótu). Tak czy inaczej poszukiwacze przygód już dawno wypracowali odpowiednią strategię w spotkaniach z BN-ami. Nie zadawać pytań w stylu *skąd przybywasz?* lub *którędy uciekł ten pajkocentaur?* tylko siekać od razu...

Hobbit

Bardzo niebezpieczny potwór, który zwykł podróżować wraz z innymi groźnymi monstrami, takimi jak Aragorny (vel Obieżyświaty, vel Łaziki), Gandalfy (białe lub szare, do wyboru i koloru), Boromiry, Legolasy i Gimli.

Specjalne umiejętności: cichy chód na przelaj przez pieczarki 78%; wrzucanie Jedynych Pierścieni do Orodruiny 99%; zabijanie Nazguli jakimiś kiczowatymi sztylcikami 5%.

Karczmarz

Niezwykle groźny potwór. Na szczęście te trollopodobne stwory są samotnikami. Mają swoje leża, zwane karczma-ami, w których bardzo często zastawiają zasadzki na poszukiwaczy przygód. Oto przykłady kilku takich zasadzek:

Zasadzka 1

- 1.1 Bohaterowie wchodzą i żądają piwa.
- 1.2 Karczmarz żąda pieniędzy.
- 1.3 Bohaterowie się dziwią (jak wiadomo przeciętny poszukiwacz przygód nie nosi pieniędzy, no bo po co – ani to do walki, ani magiczne, ani tym Pierścieni nie zgromadzisz i w ciemności nie zwiążesz w krainie Mordoru gdzie zaległy cienie...)
- 1.4 Karczmarz jest wkurzony.

1.5 Bohaterowie są wkurzeni.

1.6 Karczmarz wzywa ochronę lokalu, która załatwia poszukiwaczy przygód.

Zasadzka 2

2.1 Bohaterowie wchodzą i mówią, że szukają informacji.

2.2 Karczmarz mówi, że informacji nie ma, ale wyszła tylko na chwilę i zaraz wróci.

2.3 Bohaterowie są wkurzeni.

2.4 Karczmarz jest wkurzony.

2.5 Patrz punkt 1.6

Zasadzka 3

3.1 Bohaterowie wchodzą i widzą wiszący przy barze list gończy, na którym są podobizny groźnych bandytów.

3.2 Jeden z poszukiwaczy przygód wskazuje na list i krzyczy: „O, to przecież my!”

3.3 Patrz punkt 1.6

Pracodawca

Nikt nie rozumie intencji tego tajemniczego potwora. Zwykle wpada do karczmy, w której bohaterowie delektują się urokami miejskiego życia i chce od nich, by wykonali dla niego jakieś zadanie. Gada przy tym niezrozumiale o jakowych prowizjach i wynagrodzeniach. Ale poszukiwacze przygód nie chcą żadnych prowizyj! Oni chcą forsy i piwa! Dlatego też zwykle atakują Pracodawcę i go zabijają. Czasem jednak zdarza się, że z nudów bohaterowie postanawiają wykonać dla pracodawcy jakieś zadanie. Gdy jednak wracają po nagrodę, ten zaczyna na nich strasznie wrzeszczeć, że niby ten bubek, który kazał im się pokłonić (a którego za to zarabali), to był miejscowy książę, że niby ten patyk, który wrzucili do ogniska żeby było cieplej, był jakąś tam Smoczą Lancą, że niby ta kobieta, która wynurzyła się z jeziora i chciała im wcisnąć jakiś Excalibur, nie była wiedźmą handlującą magicznym złotem i nie należało jej zabijać, a wreszcie, że ci mili

panowie, którym bohaterowie pomogli, to była jakaś Demoniczna Horda i to właśnie ich trzeba było zabić! Cierpliwość poszukiwaczy przygód kończy się zwykle w połowie takiej tyrady.

Ekwipunek: Prowizja, Nagroda, Premia, Gratyfikacja i reszta pań z Agencji Towarzyskiej im. Dilda Bagginsa.

Martwotrup

Bardzo niebezpieczny potwór. W przeciwieństwie do większości trupów ten trup jest martwy.

Autor: Krzysztof Iwanek

IN MEMORIAM

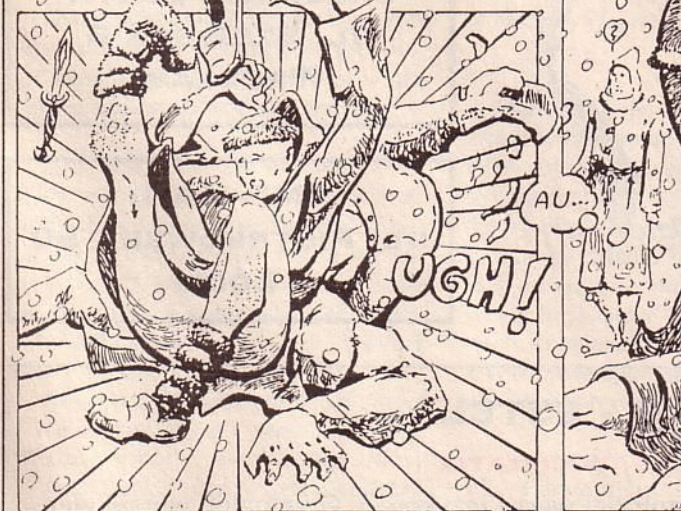
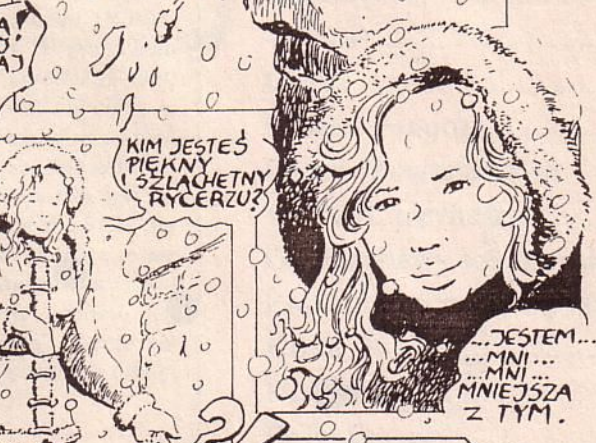
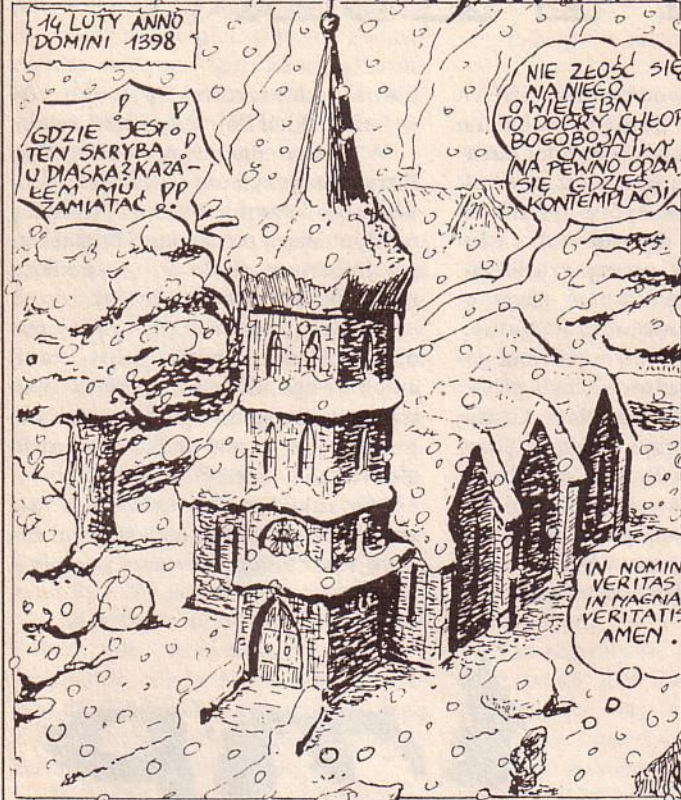
Tym, którzy jeszcze nie wiedzą przypominam, że w tej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebną śmiercią.

AD&D

- O nie, wyjaśnijmy to do końca: czar dezintegracja nie działa na maga, jeśli rzucić go na siebie. Na dowód zaraz to zaprezentuję.
- No dobra, skaczę. Lecąc w dół, uaktywniam mój magiczny pierścień Lewitacji. Zaraz, Jim, – oddałeś mi go? Prawda?
- Musiałby być BOGIEM, żeby uśmiechać się po tym trafieniu!
- Wpadam do tego domku i blokuję plecami drzwi, chociaż niepotrzebnie – i tak są za małe, żeby słoń mógł przez nie przejść...

(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

Legenda o Świętym Walentynie



ENDE

ODGŁOSY Z KUŹNI

Pisałem, że po gwiazdkowym szaleństwie spuścimy nieco z tonu, pisałem...

Wpierw jednak wróćmy do zeszłego roku – kilka słów o **Maskach Nyarlathotepa** i **Pierścieniu Tęsknoty**. Długo rozwódzić się nie będę: ukazały się, wyglądają ładnie i czekają tylko na chętnych klientów, którzy raczą je kupić...

Styczeń to najprawdopodobniej jedna nowość: druga część kampanii **Kamienie Zagłady**, zatytułowana **Krew w ciemności**. Gdy piszę te słowa, już od pewnego czasu znajduje się w drukarni i powinna bez problemów ukazać się pod koniec stycznia.

Niestety, z powodów niezależnych do Andrzeja na początku roku nie ukaze się zbyt wiele książek. **Zaragoz** musi jeszcze poczekać, a **Skok w wizję** powinien być w lutym. Co dalej? Na pewno **Aristoi** Waltera Jona Williamsa w nowej szacie (tj. okładce), a potem – ponoć – wysyp. Postaram się trzymać rękę na pulsie.

Co do gier, to w lutym powinni pojawić się **Almohadowie**, czyli pierwszy dodatek do **Kryształów Czasu**, napisany przez Artura Szejtera, Grzegorza Barskiego i Rafała Nowocienia (pewnie tłum innych osób dołożył swoje trzy grosze), prawdopodobnie **Labirynt** poświęcony **WFRP** oraz **Ogniem i mieczem**, czyli przeniesie-

nie sienkiewiczowskiej fabuły do świata **Dzikich Pól**. Trzymajcie kciuki.

W marcu na pewno czeka Was **Barsawia**, czyli dwuczęściowy dodatek zaopatrzony w mapę, opisujący najsłynniejszą prowincję Therańskiego Imperium. Polecam wszystkim miłośnikom gry **Earthdawn**.

Marzec to również planowany termin wydania **Krain Snów**, czyli ethulhowego dodatku również opatrzonego mapą (mniejszą i nie tak kolorową, jak w przypadku **Barsawii**, ale warta uwagi).

Na zakończenie krótszych niż zwykle *Odgłosów*... pozostaje mi życzyć Wam miłego czytania i grania.

Tomek



IMP-GOBLIN
CENTRUM HANDLOWE
TORUŃSKA CENTRE
(STOISKO NR 5)
WARSZAWA

SKLEP IMP-OGRYN
UL. SZEWSKA 6
WROCŁAW

IMP-MAG
UL. PIOTRKOWSKA 90
ŁÓDŹ

SKLEP MAG - ESTEL

UL. CHŁODNA 47, WARSZAWA

Systemy bitewne. Gry fabularne i karciane w polskiej wersji językowej. Oryginalne wersje gier fabularnych i karcianych. Produkty Wydawnictwa MAG w ciągłej sprzedaży.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA **MAG**



Wszystkie ceny aktualne do
15.03.1999

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitkach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-61
MIM25 – MIM60 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44 i 55-56 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 63 do numeru 68
PP63 24 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 63 do numeru 65
PK63 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł
Labirynt nr 3
LB3 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG 69 zł

Kamienie zagłady – t.1
Ogień w górach
WHOWG 32 zł

Kamienie zagłady – t.2
Krew w ciemności
WHKWC 29 zł

Galeria bohaterów
WHBOH 20 zł

Ekran Mistrza Gry
WHEMG 22 zł

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT 22 zł

Potępieniec
WHPOT 22 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 22 zł

Zamek Drachenfels
WHZAD 21 zł

Wewnętrzny wróg
WHWEW 22 zł

Cienie nad Bogenhafen
WHCBO 19 zł

Śmierć na rzece Reik
WHRRR 24 zł

Szara eminencja
WHSZE 24 zł

Imperium w płomieniach
WHIMP 32 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł

Śmiech mrocznych bogów
BEŠMB 15,90 zł

Wieczna Genevieve
BEGEN 14,50 zł

Konrad t.2 – Zrodzony z cienia
BEGK2 13,90 zł

Konrad t.3 – Ostrze
BEGK3 13,90 zł

Zaragoz
BEGZZ 13,90 zł

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŠRRPG 52 zł

Stwory Śródziemia
STŠRD 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS 35 zł

ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – podręcznik główny
ZCW55 72 zł

Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł

stempel podpis przyjmującego	pobrano opłatę zł	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokiwanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE PROSIMY)
stempel podpis przyjmującego	pobrano opłatę zł	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokiwanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE PROSIMY)
stempel podpis przyjmującego	pobrano opłatę zł	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokiwanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE PROSIMY)
stempel podpis przyjmującego	pobrano opłatę zł	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokiwanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE PROSIMY)

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Cthulhu 1990
ZCDZI 17 zł
Księga Ioda
ZCKSI 12 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT 35 zł
Maski Nyarlathotepe
ZCMAN 79 zł

KRYSTAŁY CZASU

Świat Almahadów
KCALM 39 zł

APHALON

Podręcznik Główny*
APPOD 45 zł

DZIKIE POLA

Ogniem i mieczem
DPOIM 27 zł

BATTLETECH

Battletech: Kompedium
BTCOM 34 zł
Mechawojownik – gra fabularna
BTMEW 69 zł

EARTHDAWN

Przebudzenie Ziemi – podręcznik główny
EDRPG 69 zł
Mgły zdrady – kampania
EDMZD 32 zł
Księga Wiedzy
EDKWI 45 zł
Pierścień tęsknoty – powieść
EDPIT 19,90 zł
Barsawia
EDBAR 49 zł

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – zestaw specjalny
(3 zestawy dodatkowe, 2 zestawy
WarZone, rozszerzona instrukcja do gry)
DTSPE 29,90 zł
DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD 6,50 zł
WarZone
DTWAR 6 zł
Apocalypse
DTAPO 9,50 zł
Paradise Lost
DTPAL 8 zł

CHAOS PROGENITUS

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy
CHSTA 19 zł
Chaos Progenitus – zestaw dodatkowy
CHDOD 14 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPM (miękka oprawa) 59 zł
Ekran narratora
WAEKR 15 zł
Podręcznik gracza
WAPGR 50 zł
Podręcznik Narratora
WAPNA 32 zł
Rytuał Przejścia
WARPZ 27 zł
W krwawym blasku Księżycy
WAWKB 33 zł

DARK EDEN: MROCNZY RAJ

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA 28 zł
Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD 9 zł

WARZONE – GRA BITEWNA

WarZone – podręcznik główny
WZONE 80 zł
Kompedium, tom 1: Świt wojny
WZSWW 55 zł
Kompedium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW 55 zł

KULT – GRA KARCIANA

Kult – talia podstawowa
KTSTA 32 zł
Kult – zestaw dodatkowy
KTDDOD 8 zł
Inferno
KTINF 8 zł

BELETRYSTYKA

Gene Wolfe – Miasteczko Castleview
SMGW1 15,90 zł
Philip José Farmer
– Gdzie wasze ciała porzucone
SMPPF1 13,90 zł
William Gibson, Bruce Sterling
– Maszyna różnicowa
SMBS1 19,90 zł
Sean Stewart – Wskrziesiciel
SMSS1 13,90 zł
Walter Jon Williams – Aristoi
SMWWW1 19,90 zł
Bruce Sterling – Święty płomień
SMBS2 18,90 zł
C. J. Cherryh – Przybysz
SMCC1 19,90 zł
Philip José Farmer
– Najwspanialszy parostatek
SMPPF2 15,90 zł
John Crowley – Późne lato
SMJC1 18,50 zł
Michael Swanwick – Stacje przyplywu
SMMS1 15,90 zł
Sean Stewart – Kres obłoków
SMSS2 22,00 zł
Stephen Donaldson – Skok w konflikt
SMSD1 10,00 zł
Michael Swanwick
– Córka żelaznego smoka
SMMS2 23 zł
C. J. Cherryh – Najeźdźca
SMCC2 23 zł
David Zindell – Nigdytla t. 1
SMDZ1 22 zł
David Zindell – Nigdytla t. 2
SMDZ2 22 zł
Clive Barker – Everville
SMCB1 34 zł
Gene Wolfe – Ciemna strona Długiego Stońca
SMGW2 22 zł

INFERNO - MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Inferno nr 1
INF01 3,50 zł
Inferno nr 2
INF02 3,50 zł
Inferno nr 3
INF03 4,80 zł
Inferno nr 4
INF04 4,80 zł

KOSZULKI

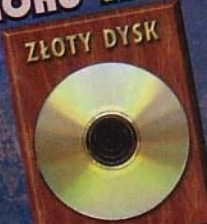
Magia i Miecz
KOS01 48 zł
Warhammer Fantasy Roleplay
KOS02 48 zł
Doom Trooper
KOS03 48 zł
Cthulhu
KOS04 48 zł
Mistrz Gry
KOS05 48 zł

informacji szukaj także w internecie:
<http://www.sgk.com.pl>

2/99 SUPER KONKURS: 100 GIER DO WYGRANIA
INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 9,90zł

Świat Gier^{ed} KOMPUTEROWYCH

PODSUMOWANIE
ROKU 1998



ZŁOTY DYSK
ZŁOTE DYSKI '98
HITKI '98

**BALDUR'S
GATE**

**THIEF:
The Dark Project**

RAINBOW SIX

GANGSTERS

**X-WING
COLLECTOR SERIES**

WAR OF THE WORLDS

**KLINGON HONOR
GUARD**

BROOD WARS

RETURN TO KRONDOR

BLOOD 2

**Z NAMI
ZAWSZE
WYGRASZ**

2/99 Świat Gier^{ed} KOMPUTEROWYCH

WYDAWCA: EGMONT POLSKA sp. z o.o.

WZBIEŻENIE PRAWA AUTORSKIE I PRAWA PRODUKCYJNE ZASTRZEŻONE

DEMŃ GIER:

- Myth II: Soulblighter
- Resident Evil 2
- Sid Meier's Alpha Centauri
- Gangsters: Organized Crime
- Thief: The Dark Project
- Aliens versus Predator
- Requiem: Avenging Angel
- Settlers 3 - Multiplayer
- Shogo: Mobile Armor Division - Multiplayer
- King's Quest: Mask of Eternity
- The Elder Scrolls Adventures: Redguard
- Warzone 2100
- Asghar: The Dragon Slayer

PATCHE:

- Starcraft 1.04
- Grim Fandango
- Dune 2000
- Sin
- Conflict: FreeSpace
- Fallout 2
- Half Life
- Vigilance
- Myth II: Soulblighter
- Battlecruiser 3000 AD

ISSN 1230-8773 02
9 771230 877007

Wydawca: EGMONT POLSKA sp. z o.o.
Adres redakcji: ul. Jagiellońska 12A; 85-067 Bydgoszcz; tel. (052) 3455440, tel./fax (052) 3455433
Adres korespondencyjny: skrytka pocztowa 39; ul. Jagiellońska 6; 85-005 Bydgoszcz
Kontakt elektroniczny: sgk@sgk.com.pl; <http://www.sgk.com.pl>

TARGET

UL. KRUCZA 28 POK. 148. 00-52

M U T A N T C H R O N I C L E S

WARZONE™

A FAST AND FURIOUS MINIATURES BATTLE GAME

TARGET GAMES POLSKA
zaprasza do udziału w oficjalnych
MISTRZOSTWACH POLSKI
w grze

WARZONE Epizod 1:

Podbój planety Wenus

Jeden z najciekawszych na świecie systemów
bitewnej gry strategicznej *Warzone Druga Edycja*
zaprasza do zmagania w Mistrzostwach Polski.
Organizatorami mistrzostw jest TARGET GAMES –
Polska przy współudziale sklepów hobbystycznych,
które zaopatrują Was w figurki.

Dla uczestników przewidujemy ciekawe nagrody – w tym:
Jako główna nagroda – kompletna armia potężnej
korporacji Bauhaus, a więc wszystkie oddziały
jakie występują w *Warzone* do tej armii.

Dodatkowo

Specjalne Rankingi i Wyróżnienia dla grających.

TERMIN ROZGRYWEK 1.02.1999 – 30.06.1999

Obowiązują wszystkie zasady gry znajdujące się
w Podręcznikach: *Zasady Wojny*, *Potęga Wojny*,
Kroniki Wojny, oraz w dodatkach wydawanych
przez firmę TARGET GAMES (np. *Wenus*).

Szczegółowe zasady do wglądu
w każdym sklepie z FIGURKAMI WARZONE



GAMES

WARSZAWA, TEL. / FAX: 6253775



● ● ●
LISTA RANKINGOWA
MISTRZOSTW POLSKI
CHRONOPIA'98/99

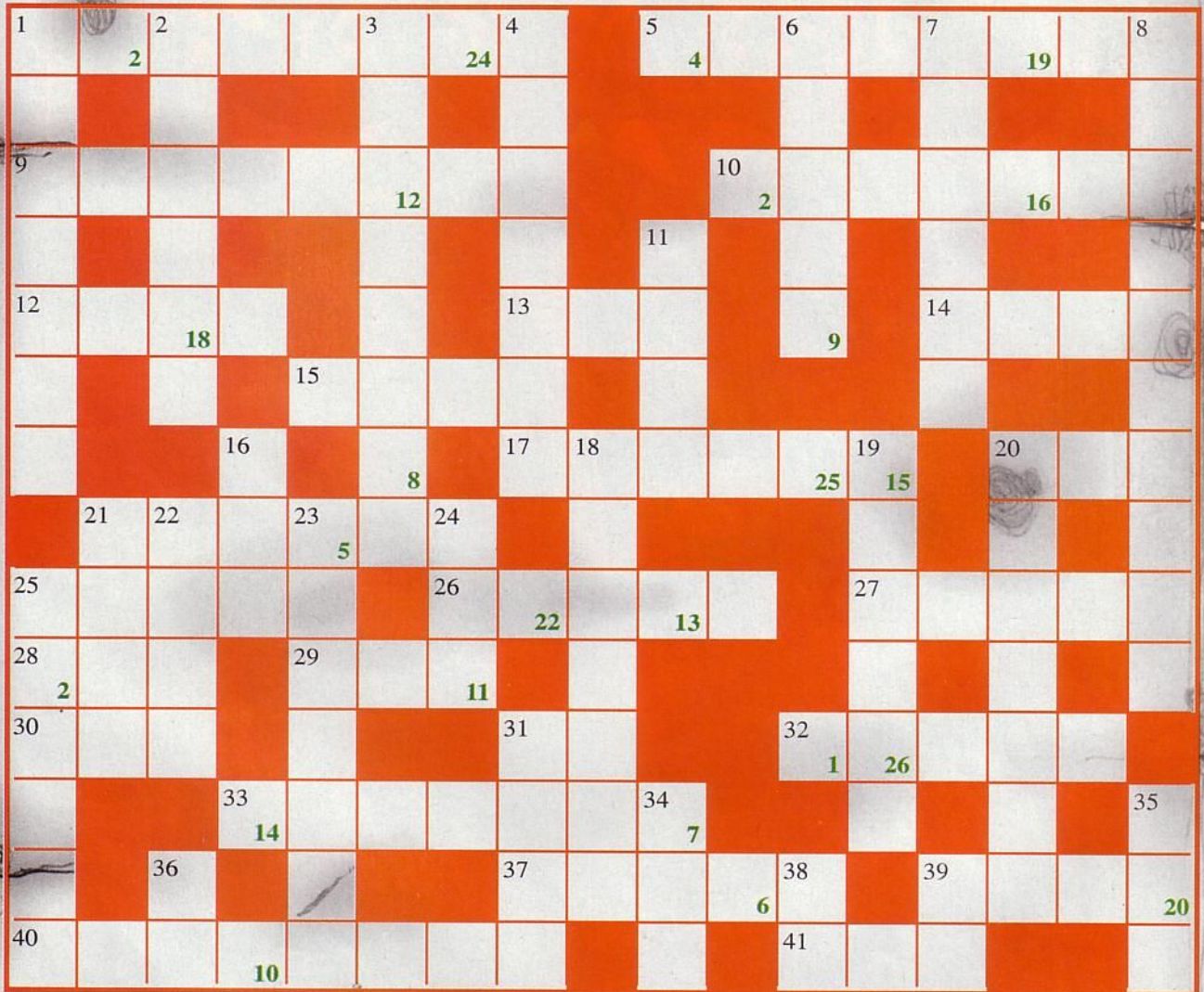
Stan na dzień 7-01-98
Obyło się już 93 turniejów



- | | |
|---|--|
| 1. Jakub Wichrowski (Stefa 51 W-wa) 64 pkt. | 9. Piotr Gula (Schron W-wa) 21 pkt. |
| 2. Marcin Ostrowski (Schron W-wa) 58 pkt. | 10. Witek Bondar (Faber W-wa) 21 pkt. |
| 3. Daniel Janik (Schron W-wa) 51 pkt. | 11. Marcin Czupryna (Morion W-wa) 19 pkt. |
| 4. Michał Domczak (Interno Gdańsk) 31 pkt. | 12. Piotr Dymiński (Relax Krosno) 17 pkt. |
| 5. Łukasz Czajkowski (Schron W-wa) 31 pkt. | 13. Emanuel Furmańczyk (Bazyl Szczecin) 17pkt. |
| 6. Marcin Nowicki (Bazyl Szczecin) 23 pkt. | 14. Marcin Pociach (Faber W-wa) 17 pkt. |
| 7. Bartosz Leszczko (K Saska W-wa) 22 pkt | 15. Robert Faber (Faber W-wa) 17 pkt. |
| 8. Michał Marszałek (Faber W-wa) 21 pkt. | 16. Patryk Wieczorkowski (Faber W-wa) 16 pkt. |

U NAS ZAWSZE PEŁNA OFERTA FIGUREK, A TAKŻE CO MIESIĄC WSZYSTKIE NOWOŚCI

Krzyżówka staropolska



Rozwiązaniem krzyżówki jest 26-literowe hasło. Wśród osób, które nadesłały prawidłowe odpowiedzi do 10 marca, zostaną rozlosowane atrakcyjne nagrody. Tradycyjnie, na kartkach pocztowych powinien znaleźć się kupon konkursowy.

Agnieszka Fryziak

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Poziomo:

- 1) Nazwisko szlacheckie herbu Poraj.
- 5) Ręczna broń palna dużego kalibru, zapalana lontem.
- 9) Popularna w XVII w. rasa konia.
- 10) Kara pozbawienia czci i praw obywatelskich.
- 12) Ilość srebra i złota w dawnej monecie lub system rozgrywek.
- 13) Za dziewczyną i zieloną Ukrainą.
- 14) Najgorsza choroba średniowiecza.
- 15) Tańcowała z nitką.
- 17) Na imię mu było Samuel.
- 20) Otaczano nim niektóre ze średniowiecznych miast.
- 21) *Carmina ...*, opera C. Orffa.
- 25) Rzeka w Szwajcarii.
- 26) W średniowieczu synonim chłopa.
- 27) Ksywka Soplicy.
- 28) Krzyżówkowa papuga.
- 29) Miał go ze sobą każdy z Trzech Króli.
- 30) Członek brytyjskiej Izby Lordów.
- 31) Inicjały autora *Korony Polskiej*, dzieła poświęconemu genealogii rodów szlacheckich.
- 32) Człowiek wredny, świnia.
- 33) Dawny urzędnik ziemski.
- 37) Zamiast skarpetki.
- 39) Herb p. Niemojewskiego (MiM 1/98).
- 40) Jeden z czartów mieszczańskich.
- 41) Azja dla Tułajbeja.



Pionowo:

- 1) Jeden z typów szlacheckich w grze *Dziki Pola*.
- 2) Jeden ze znanych herbów szlacheckich.
- 3) Broń obuchowa, rodzaj maczugi.
- 4) Kłująca, obosieczna broń biała, pochodzenia wschodniego.
- 6) W Polsce przedrozbiorowej – wyższa izba sejmu.
- 7) Dawna miara pojemności lub stałe wojsko zaciężne.
- 8) Najślawniejszy z polskich czarnoksiężników.
- 11) Tan.
- 16) *Dziki Pola*.
- 18) Brat Polski.
- 19) Panowała w przygodzie do *Dzikich Pól* (MiM 12/98).
- 20) Jeden z Hultajów.
- 21) Zimny, gwałtowny wiatr.
- 22) Słoneczny.
- 23) Imię jednego z bohaterów *Potopu*.
- 24) Miara powierzchni ziemi stosowana w Anglii.
- 25) Porywczy szlachcic.
- 31) Dawniej: lont.
- 34) Czerwony oznacza ogień.
- 35) Skrzetuski.
- 36) Miara powierzchni albo symbol pierwiastka chemicznego.
- 38) Bije wszystkich na głowę.
- 39) Inicjały jednego z redaktorów MiM-a.



GWIAZDA ŚMIERCI NIE NA GÓRZE

Nordcon '98 odbył się na Gwieździe Śmierci, która przybyła w nasze okolice. Ze względu na aktywność rebeliantów, jej orbita została ściśle utajniona. Uczestnicy dostawali zaszyfrowane kartki pocztowe (w stylu, mniej więcej: *Najdroższy, bardzo chciałabym się z tobą zobaczyć; ciotka Vaderowa też o ciebie pytała...*), dzięki czemu poznali hasła i punkty kontaktowe. Wyruszyliśmy zatem nie znając celu. W kiosku na stacji w Wejherowie, po podaniu hasła, uzyskaliśmy parametry orbity Gwiazdy: *odwrotność NAGÓRZE*. Na szczęście na dworcu PKS znaleźliśmy miejsce o nazwie „Nadole”. To było tam.

Hotel *Nadole* (też) okazał się sporym budynkiem o nieco splątany systemie korytarzy (zabłądziłem kilkakrotnie). Szybkie zbadanie terenu pozwoliło mi odkryć kilka zasadniczych elementów topograficznych. Jednym z nich była „Kawiarenka pod Smokiem”, prowadzona przez Ewę i Jacka Białoleckich. Tam też Ewa przygotowała „smoczą” wystawę: grafiki ze smokami, smoki z gliny, metalu i pluszowe, witraże. Pod Smokiem przyjemnie, bez hałasu i w warunkach bezdymnych podawano kawę (w różnych smakach) i herbatę. Tu także odbyły się tradycyjne dźwiękowe konkursy Jacka i Ewy, a Marcin Grygiel pokazywał słynnego już trailera prequela *Gwiezdnych Wojen* (świetny, choć w wersji pełnoekranowej spory – ok. 200 MB).

Na oficjalnym otwarciu przemówił komandor Krzysztof Papierkowski. W imieniu Imperatora powitał zebranych i wręczył zasłużonym Orderu Imperium (udekorowano Grzegorza Kozubskiego, obu braci bliźniaków Sokólskich, Kazia Kielarskiego i... niżej podpisanego, w dodatku orderem ze wstęgą i gwiazdą). Krzysztof zapowiedział też osobiste przybycie Imperatora oraz poinformował, że na Gwieździe Śmierci przebywa szpieg Rebelii, o którym wiadomo, że ma ryby siną farbą na piersiach wyklute... to znaczy, tego, ma gdzieś na skórze wytatuowany znak Rebelii. A kto go złapie, dostanie nagrodę.

Potem konwent potoczył się już normalnie. Program merytoryczny składał się z wystąpień, spotkań, paneli oraz – chyba już tradycyjnych na Nordconach – pojedynków gwiazd. Co można dodać? Zapraszając gości, organizatorzy sięgnęli także, po osoby mniej ostatnio znane, a przez to może ciekawsze – bardzo interesujące były wystąpienia Krzysztofa Borunia, na temat *Prorocy i wizjonerzy – przełom Ty-*

siącleci, i Andrzeja Marksa, który mówił o przyszłej bazie satelitarnej ALFA. Andrzej Zimniak przybliżył problemy broni biologicznej z punktu widzenia nauki, a Konrad T. Lewandowski – średniowieczną medycynę. Maciej Parowski, redaktor naczelny *Nowej Fantastyki* opowiadał o prowokacjach literackich. Odniosłem wrażenie, że wyznaje on teorię, jakoby określenie „prowokacja” usprawiedliwiało każdą merytoryczną wpadkę pisma.

Pojedynki gwiazd miały w założeniu doprowadzić do ostrej dyskusji i wymiany argumentów. Może tak się nawet stało, choć w takich sytuacjach wygrywa (punktowała publiczność oklaskami) osoba bardziej dowcipna i z lepszym refleksem. Obejrzałem pojedynki Eugeniusza Dębskiego z Konradem T. Lewandowskim (w podsumowaniu okazało się, że Genio po prostu lubi opowiadać, a Konrad chce czytelników czegoś nauczyć), oraz Jacka Ingłota z Rafałem A. Ziemkiewiczem (Jacek atakował teksty Rafała z punktu widzenia teorii literatury, Rafał sprawnie się bronił).

Paneli było kilka (niestety, nie obejrzałem wszystkich). Panel dotyczący intelektualnych gier fantastyki zweksłował na dyskusję o internecie, spotkanie z gwiazdami *Nowej* dotyczyło raczej planów wydawniczych, jako że miniony 1998 rok nie obfitował raczej w wydane książki.

Spotkania autorskie nie odbiegały od normy. Uczestnicy mogli porozmawiać z Krzysztofem Boruniem, Jackiem Ingłotem, Eugeniuszem Dębskim oraz Rafałem A. Ziemkiewiczem – jedynym, który niedawno wydał nową książkę. Najbardziej niezwykle było spotkanie z Andrzejem Sapkowskim, ale litościwie spuśćmy nad nim zasłonę milczenia.

Ze względu na chłód panujący w sali spotkań, większość odbywała się – niestety – w barze, gdzie wprawdzie panowały wyższe temperatury, ale za to natężenie hałasu i stężenie dymu lekko przekraczały normy. No, ale to już jest pech. Większość spotkań dość sprawnie prowadził Grzegorz Szczepaniak.

Warto jeszcze wspomnieć o bankiecie na cześć Imperatora (zjawił się osobiście i przeszedł przez salę). Bankiet był udany i obfity.

Tradycyjnie odbywa się na Nordconie Forum Fandomu (ostatnie w roku) i konkurs strojów. Na Forum padła propozycja zmiany regulaminu Nagrody im. J.A. Zajdla – zniesienie minimum 50% oddanych

głosów (spośród uczestników Polconu) niezbędnych dla przyznania nagrody. Powód jest prosty: warszawski Polcon może zgromadzić licznych uczestników „z miasta”, zainteresowanych raczej grammi niż literaturą, a na kolejnym Polconie-Euroconie w Gdyni może się zjawić wielu uczestników zagranicznych, którzy nie będą głosować na polskie teksty. Kwestię tę pozostawiono do rozstrzygnięcia na następnym Forum, które zaplanowano podczas Arraconu w Elblągu.

Propozycje „ideowych” zmian regulaminu, przedstawione przez Grzegorza Szczepaniaka, zostały odrzucone – fanom murem stanął w obronie swojej nagrody. Lesław Olczak wysunął kontrpropozycję, by „profesjonaliści ufundowali własną nagrodę (sugerował nazwę „Nagroda im. Adama Hollanka”) i wręczali ją sobie nawzajem.

Konkurs strojów był – tradycyjnie – licznie obsadzony i komisja sędziowska musiała się solidnie napracować, żeby przyznać nagrodę. Punktowano pomysłowość i tzw. „wkład własny”. Ostatecznie zwyciężył Maciej Bałasz jako carski werbownik („Co wy wiecie o zabijaniu?”), przed Dorotą Żywno jako oficerem Gwiazdy Śmierci i imperialnym terminatorem (w masce). Nagrodę publiczności zdobyły Ewoki, duży i mały. Wyróżniono też Leię, grupę wykonującą performance i Szamana z rzecznikiem (jako Imperatora z oficerem; mieli też składany Gwiezdny Niszczyciel).

Podczas oficjalnego zakończenia imprezy okazało się, że szpiegiem Rebelii jest sam komendant Krzysztof Papierkowski (tatuaz miał na nodze), a w wyniku szybkiej akcji Rebelia w ogóle przejęła władzę na Gwieździe.

Wręczono też liczne, ale ostatnie (anty)nagrody Srebrnego Śledzia. Otrzymali je Maciej Parowski (chyba za hipokryzję w ocenie antynagród), Krzysztof Papierkowski, Grzegorz Szczepaniak i Robert Szewczyk (zapewne za kochanie GKF-u, także inaczej) oraz Andrzej Sapkowski (zapewne za stosunek do czytelników).

Ze względów topograficznych niemożliwy do realizacji okazał się stały punkt programu pt. „Spacer nad morze”. Odbył się za to Bal Piżamowców czyli Pyjama Party.

Łącznie – konwent chyba bardziej udany niż zeszłoroczny. Program zarówno merytoryczny jak i towarzyski był dostatecznie bogaty, by zadowolić każdego.

Piotr W. Cholewa

FANTASTYKA - GRY FABULARNE - GROZA - KOMIKS

NR 2

ŁOWCA WYOBRAŹNI

Czy RPG szkodzi?

FILMY!!! FILMY!!! FILMY!!!
SATANIZM - mity i rzeczywistość

H.P. LOVECRAFT
TERRY PRATCHET
KIR BUŁYCZOW

Stowarzyszenie Literackie
i Wydawnicze ARIS POLAND

**ŁOWCA WYOBRAŹNI !! -
Czacha dymi, mózg paruje !!!**

Wydawnictwo ARIS POLAND proponuje wydanie książki, komiksu, albumu plastycznego, folderu, czasopisma itp., których autorzy będą inwestorami z własnym kapitałem.

ARIS POLAND załatwi wszelkie sprawy związane z publikacją utworu (ISBN, projekt okładki, korektę, skład, kliszę, papier, druk) oraz zajmie się dystrybucją, wysyłką do renomowanych firm kolporterskich i nadzorem sprzedaży. Szczegóły telefonicznie lub listownie.

Nowy kwartalnik
ŁOWCA WYOBRAŹNI
dla wszystkich z darem
IMAGINACJI, którzy
kochają
Fantastykę,
Grozę, RPG, Komiks

Drugi numer już
w sprzedaży w:

- salonach EMPIKU
- kioskach KOLPORTER S. A.
- najlepszych księgarniach i sklepach branżowych...

Pierwszy i drugi numer również do nabycia w sprzedaży wysyłkowej.

Pierwszy numer - 4 zł za egz. (łącznie z kosztami wysyłki).

Drugi numer - 6 zł za 1 egz. (4,90 - cena 1 egz. + 1,10 koszty przesyłki)

przekazem pocztowym na adres

ARIS POLAND

ul. Jasia i Małgosi 29

94 - 118 Łódź

ARIS POLAND

tel. (0 - 42) 686 - 47 - 65

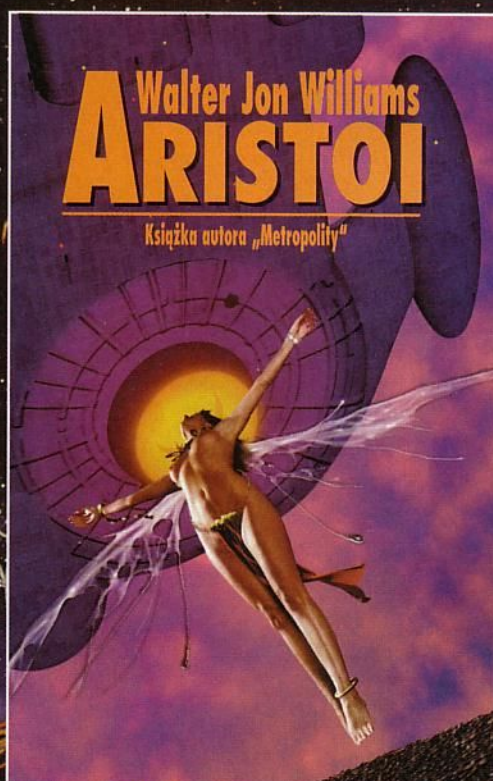
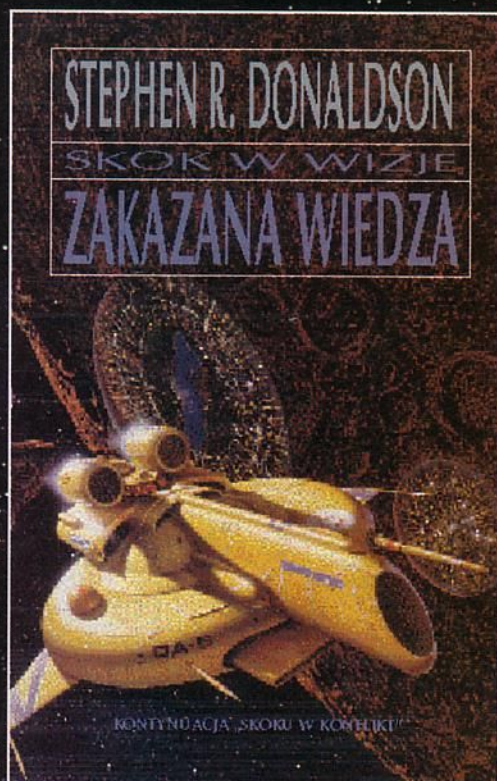
fax (0 - 42) 637 - 17 - 25

ADRES:

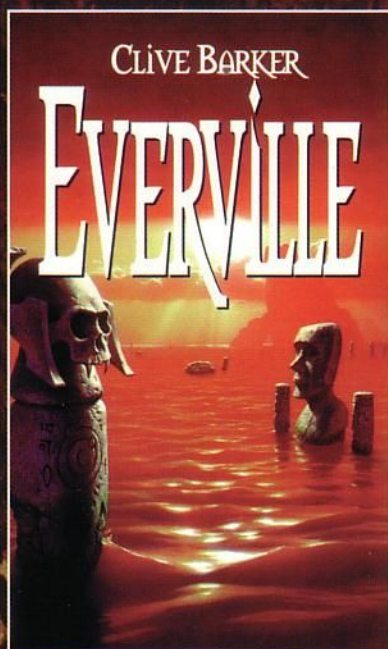
ul. Jasia i Małgosi 29

94 - 118 Łódź

Wydawnictwo MAG poleca
najlepsze książki
najlepszych autorów

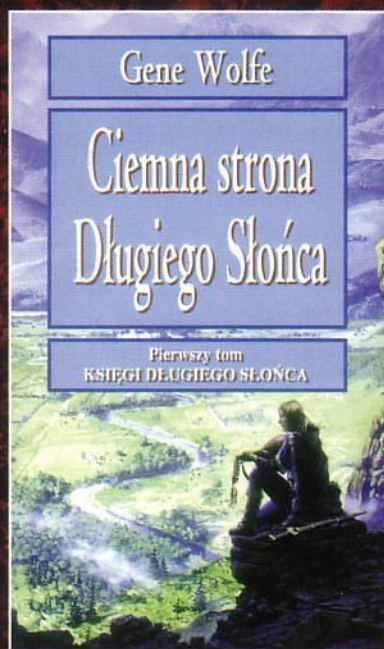


Wirtualna rzeczywistość, inżynieria genetyczna,
podróże z prędkościami nadświatłymi,
sztuczna inteligencja, nanotechnologia, telepatia...
Wszystko to, a nawet więcej znajdziesz
w barwnych i oryginalnych
wizjach ludzkiej przyszłości.



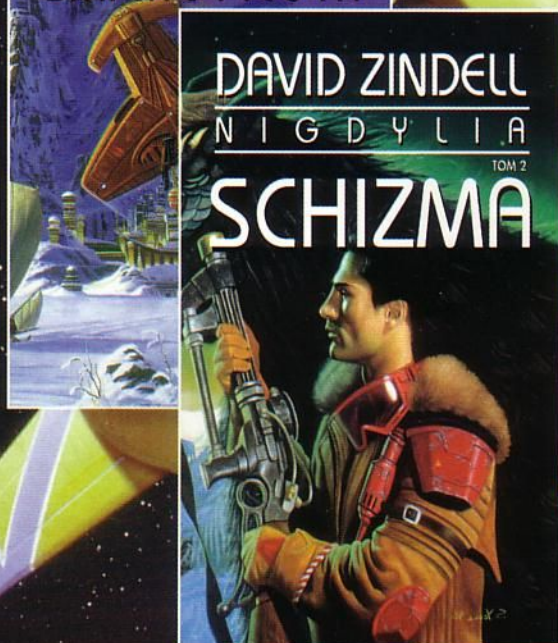
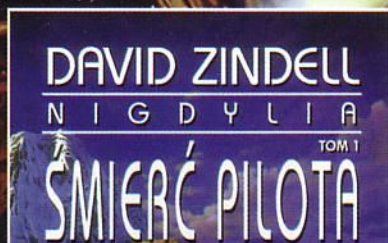
Pewnej zimowej nocy roku 1848 na górze w pobliżu Everville otwarto bramę do innego świata – na skraj Quiddity, morza snów. Brama nie została nigdy zamknięta. Zło, które się za nią skrywa, czeka na odpowiedni moment, aby wniknąć do naszego świata...

Druga część *Wielkiego sekretnego widowiska*, jednej z najlepszych powieści Clive'a Barkera. Mroczna historia o ludzkich pasjach i mrocznej magii. Niesamowita wyprawa do krainy wyobraźni najciekawszego twórcy grozy.



Whorl jest olbrzymim sztucznym światem, przemierzającym przestrzeń kosmiczną. Jego mieszkańcy dawno już zapomnieli o celu swej wyprawy oraz o Urth – miejscu, z którego pochodzą. Ich bogowie milczą – od lat żaden nie pojawił się w świętym oknie; maszyny niszczą, a starożytna wiedza przepada.

Życie patere Jedwabia, młodego kapłana w manteionie przy ulicy Słońca, ulega zmianie w dniu, gdy objawia się mu Zewnętrzny – bóg pochodzący spoza whorla. Rozpoczyna się opowieść, która jest największym pisarskim osiągnięciem Gene'a Wolfe'a od czasów Księgi Nowego Słońca.



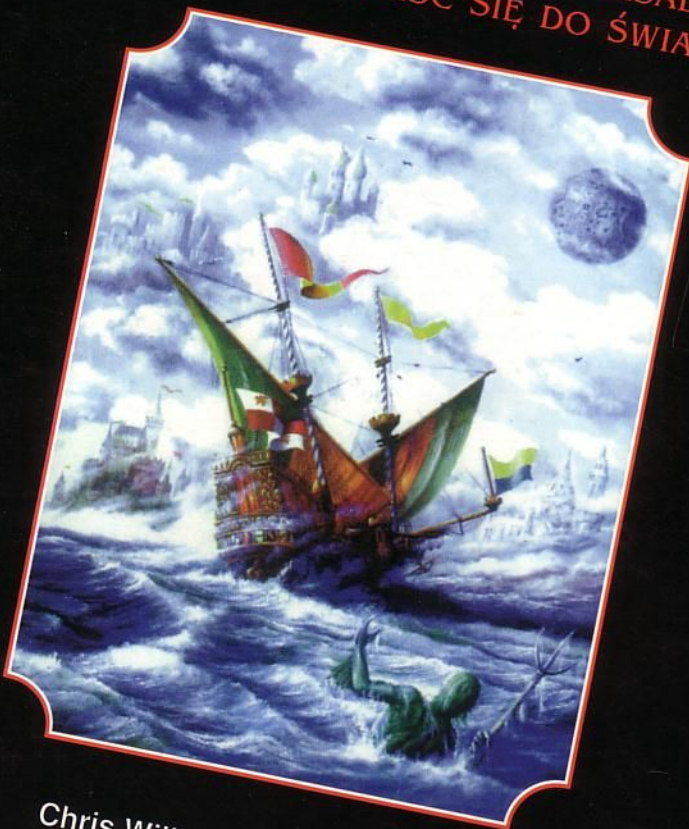
W odległej przyszłości człowiek sięgnął gwiazd i zasiedlił tysiące światów. Nauczył się manipulować DNA, stał się prawie nieśmiertelny. Wybudował miasto wspanialsze niż wszystkie poprzednie i żył w pokoju. Jednak w tym rajku pośród gwiazd narodził się potworny kult, dążący do zniszczenia wszystkiego, co istnieje...

W świecie, w którym od dawna nie walczyło, wojna jest nieunikniona. W świecie, w którym tajemnica uniwersum czeka na odkrycie, tylko jeden człowiek może powstrzymać innych przed jej poznaniem. W świecie na granicy chaosu śmiertelnik stanie się Bogiem.

W najbliższym czasie ukażą się m. in. „Miasto w ogniu“ Waltera Jona Williamsa i „Jezioro Długiego Słońca“ Gene'a Wolfe'a.

KRAINY SNÓW

OPIS KRAIN, PRZYGODY I ZASADY,
POZWALAJĄCE PRZENIEŚĆ SIĘ DO ŚWIATA SNÓW



Chris Williams, Sandy Petersen

Appel, Campbell, J. Clegg, Frances, Herber,
Hutchinson, Willis, Bayless, Carrick, Eckhard,
Gallacci, Geier, Ramos, Roland, Schutz-Savoy



CZY TERAZ
ODWAŻYSZ SIĘ ZASNAĆ?

–pamiętaj,

to może być twój ostatni koszmar