

MiM 10(70)/99: Anna Brzezińska – Nowa w fandomie i już „Zajdel”!

INDEKS: 322954

cena: 6,50 zł

MiM

Magia i Miecz

10

**Feliks W. Kres:
KORONA SHERGARDÓW**

**W te i nazad... czyli
WYPRAWY**

**Wampir:
KONIEC
DZIECIŃSTWA**

**Earthdawn:
TANCERZ OGONA**



Warrior & Illusionist Copyright © FASA corp.

ISSN 1230-9109

9 771230 910971

10

TRZECIA SIŁA

Dawno temu, jeszcze na początku lat dziewięćdziesiątych, odbył się Polcon w Lublinie. Były to czasy legendarnego dziesiątego numeru *Magii i Miecza*. Nie był to jednak ani trzeci, ani dziesiąty Polcon, ale z pewnością odmienny od poprzednich. Przede wszystkim – mój pierwszy prawdziwy konwent. Nie to jest jednak ważne. Największe znaczenie ma fakt, że główny zjazd Prawdziwych

Miłośników Fantastyki po raz pierwszy przeżył najazd graczy. Nagle okazało się, że jest ich nawet więcej niż „zwykłych” fanów. Jakby tego jeszcze było mało, ci gracze rzadko opuszczali przeznaczone dla nich sale, turlali jakieś dziwne kostki, zaśmiewali się albo wzdychali, nie odchodząc od stołu. A to i tak nie wszystko. Otóż na tymże Polconie nominację do nagrody imienia Janusza A. Zajdla otrzymało opowiadanie „Bardzo cenny pierścień”, które napisał Tomasz Kołodziejczak, a które opublikowano na łamach *MiM-a*. Straszny krzyk się wtedy podniósł, że gracze to ani czytają, ani piszą; że tylko turlają; że żadni z nich fani fantastyki... Wielu Prawdziwych Fanów nie mogło zdzierżyć, że pojawiło się coś nowego – jakieś nowe medium w świecie fantastyki. I to medium, którego nie rozumieją i które im się nie podoba. A jeszcze wyznawcy owego medium nominowali „chlłam” do Zajdla.

Nie sposób było w tych dniach przekonać Prawdziwego Fana do gier fabularnych. Szybko stwierdzali, że to be. Mało kto przeto z graczy starał się Prawdziwemu Fanowi pokazać, co w RPG fajnego i warte uwagi. A Prawdziwi Fani byli niezwykle źli na to, że graczy więcej; że przez nich nominację dostał Kołodziejczak; że to się w ogóle w pale nie mieści.

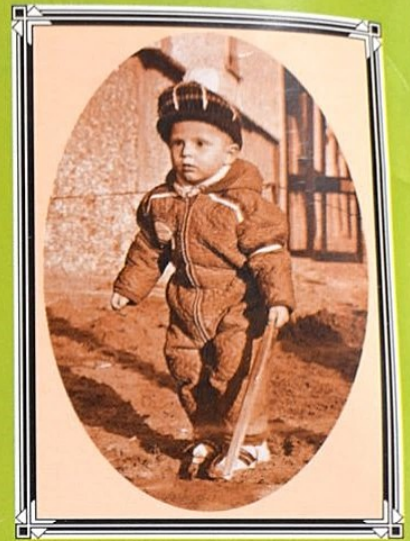
Cóż, Tomasz Zjadla wtedy nie dostał. I on, i *MiM* musiał na to poczekać.

Minęło kilka lat. My, gracze, zagnieździłiśmy się w fandomie. Staliśmy się jego nieodzowną częścią, na którą wciąż jeszcze wielu Prawdziwych Fanów narzeka i psioczy. Jesteśmy tym „ożywczym podmuchem”, którego skostniały fandom potrzebował. Ale

nie każdy z Prawdziwych Fanów akceptuje nasze hobby. Wielu uważa, że to coś gorszego i złego. Nie traktuje nas poważnie. Stwierdza, że nie czytamy, nie oglądamy filmów i ogólnie jesteśmy niedorozwinięci. Jakich więc to musiał być cios dla Prawdziwych Fanów, gdy na tegorocznym Polconie opublikowane w *MiM-ie* opowiadanie Anny Brzezińskiej wpierv zdobyło nominację, a później nagrodę Zajdla. Jedni z nich pewnie uznali, że to manipulacja. Inni, że to głosy graczy, którzy nic innego, poza wspomnianym tekstem, nie przeczytali. Ja zaś uważam, że to po prostu dobre opowiadanie, które z powodu niechęci redaktora innego pisma fantastycznego pojawiło się na naszych łamach. I dobrze, że w końcu – nieco pośrednio, ale zawsze – my dostaliśmy Zajdla. My, jako pismo, i my, jako gracze. Teraz żaden Prawdziwy Fan nie będzie mógł powiedzieć, że jesteśmy tylko przelotnym elementem fandomu. Albo że nie czytamy. Albo że nie mamy pojęcia o nagrodach czy innych takich. I że nie powinniśmy głosować. Powiedzmy głośno i uczciwie: my też tworzymy polski światek fantastyczny; też mamy prawo głosować na Zajdla; też mamy prawo uczestniczyć w konwentach, spotkaniach i prelekcjach; też jesteśmy inteligentni...

I znów zajmę się sprawami innymi niż *MiM*, który od miesiąca jest pod moją pieczęcią. I znów muszę prosić Was, Drodzy Czytelnicy, o wybaczenie. I znów mam chyba dobry powód na to, by wstępniak dotyczyć czegoś innego niż pismo jako takie. Bo przecież *MiM* jaki jest każdy widzi; zmiany następują powoli – z numeru na numer – i chyba nie sposób ich pominąć. A przecież to pierwszy Zajdel dla opowiadania opublikowanego w naszym piśmie. Taka okazja się nie powtórzy.

T. Urecmar



Oblicze wielkiego C
– na rozkładówce



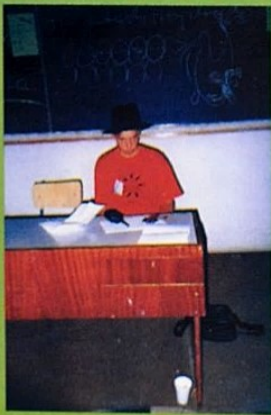
Bardzo dużo wieści
z bardzo różnych stron
świata. Bardzo liczne
recenzje z bardzo wielu
podręczników.
Start na stronie 31
Bardzo polecamy

ANNA
BRZEZIŃSKA
ZBOJECKI GOŚCINIEC



superNOWA

Wywiad z *MiM-ową*
Zajdlistką na stronie 25



Polcon'99 przeszedł
do historii na własnych nogach
– sprawozdanie strona 47



Hasło numeru:
Macka mackę myje
(cthulhisticzne przysłowie)



W górę,
na dół, do lasu
i po Świętego Graala,
czyli o wyprawach słów kilka
– na stronie 18

Opowiadanie:

Korona Sheregardów 50
Feliks W. Kres

Świat Mroku:

Koniec dzieciństwa 65
Hubert "Nog" Szyszkiwicz

Zew Cthulhu:

Dotyk Czarnego Faraona (IV) 24
Adam "Wolwie" Wiczorek
 Pies wujka Mateusza 26
Bartek "Edgar" Fabiszewski

Almanach:

But w butonierce² 8
Miloz
 Dworzanin, dyplomata i szlachcic,
 albo rycerz wersja 2.1 9
Tomasz
 Wrogowie i przyjaciele 14
Maciej Kocuj
 Jak pachnie niebieski? 16
Piotr Knapik i Michał Rzechonek
 Wyprawy, czyli w te, nazad
 i co po drodze 14
Maciej Jurewicz i Jerzy Rzymowski
 Feudalna Japonia w RPG
 Cz. II: Samuraj 29
Miloz

Stale działy:

Listy 2
 Okiem zewnętrznym: Gwiezdne Wojny 6
Tomasz Kolodziejczak
 Multibox 38
JeRzy
 Kraina Goblinów 74

Warhammer:

Krasnoludologia 68
Marcin Mortka
 Ukryta tożsamość 71
Piotr Giemza

Earthdawn:

Heckel i Kooch:
 Gildia poszukiwaczy przygód 58
Rich Warren
 Tancerz Ogona 62
Michael E. Colton

Mięcho:

Dziadek do orzechów 11
Miloz
 Awantura o Basię 12
Miloz
 Dolina Płaczących Kamieni 12
JeRzy
 George O'Flanagan 13
JeRzy

Panorama:

Więści 31
 Recenzje 34
 Szybcy i martwi 43
Andrzej Miszkurka
 Anna Brzezińska – Zajdel dla „nowej
 w fandomie” 45
 Polcon'99 47
Tomek i Miloz

Felietony:

Z punktu widzenia laika 5
Kwaje
 O naturze kupy 5
Post Scriptum

WYDAWCA:

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

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
 krzaku@mag.com.pl
 Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac., Zew Cthulhu)
 grabarz@rpg.pl
 Artur Szrejter (sekretarz redakcji, opowiadania)
 eplans@egmont.pl
 Tomasz Andruszkiewicz (Świat Mroku)
 tommandr@pfi.com.pl
 Maciej Jurewicz (Dzikie Pola)
 mag@mag.com.pl
 Maciej Kocuj (Almanach, Kraina Goblinów)
 maciek@mag.com.pl
 Andrzej Miszkurka (Earthdawn)
 kurz@mag.com.pl
 Jarosław Musiał (dział graficzny)
 jarek@mag.com.pl
 Maciej Nowak-Kreyer (Warhammer)
 mag@mag.com.pl
 Rafał Nowocien (Kryształy Czasu)
 yossa@mag.com.pl
 Jerzy Rzymowski (dział łączności)
 mag@mag.com.pl
 Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
 laisar@rpg.pl

**OPRACOWANIE GRAFICZNE
I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:**

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał,
 Robert Siniakiewicz

KOREKTA:

Great Football & Friends

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:

Hubert Czajkowski, Tomasz Kolodziejczak,
 Marcin Mortka, Łukasz M. Pogoda,
 Robert Siniakiewicz (człowiek
 do specjalnych poruczeń)

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
 http://www.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:

Warrior & Illusionist by Jeff Laubenstein
 copyright (c) FASA Corp.

Witajcie!

Wakacje się skończyły, przyszła jesień – chłody, plucha... Trzeba w całym tym kramie znaleźć jakieś pozytywne punkty. Oto pierwszy z nich: październikowy numer MiM-a. A razem z nim świeża porcja korespondencji. Przy okazji dziękujemy wszystkim za pocztówki nadesłane z wakacyjnych wypraw. Zawsze nam miło, kiedy o nas pamiętacie.

Przejdźmy do listów.



„Przeglądałem MiM 5/99 i uwagę moją przyciągnęła wypowiedź zirytowanego Post Scriptum. Bracie, nie jesteś sam! Jak tylko przeczytałem ostatnie zdanie Twego artykułu, zabrałem się do riposty. Cóż mam powiedzieć? Drużynę swoją mam i chyba lepszej mi już Bóg nie da. Nie narzekam specjalnie, ale cóż: zawsze mogłoby być lepiej. Ale nie w tym rzecz. (...)”

21.III w mojej szkole, jako jedną z artakcji na pierwszy dzień wiosny, urządzono sesję RPG. Zabrałem kartę bohatera, jakieś mapki, trochę notatek i pełen entuzjazmu ruszyłem do szkoły. (...)

Z początku szło jako tako. Przygoda była naiwna i dość klepana. Znowu grupa spotyka się w jakiejś karczmie, znowu trzeba kogoś ratować za niematą sumkę, etc. Po paru minutach gry do sali weszła jakaś niegrzesząca pięknoscią panna, chyba z III klasy. Spytała, czy może się dołączyć. Gdy otrzymała pozwolenie (he, he, jak to szowinistycznie brzmi), przysiadła się i wybrała spośród rozrzuconych kart postać jakiegoś krasnoluda. Chyba wniosła jakieś fatum, które zawisło nad resztą graczy, bo teraz (przynajmniej dla mnie) zaczęła się gehenna. Nie wyobrażam sobie, ani tym bardziej nie znam kobiety, która mogłaby grać krasnoludem. Tu rodzą się same oczywiste sprzeczności. Tak więc krasnoludka dobijała mnie. Ja, starając się grać moim brodaczem jak najbardziej realistycznie, miałem wokół siebie jakichś popaprańców. Elf chodził po karczmie i zachowywał się jak najwulgarniejszy mieszkaniec Karak-Norn. Wyglądający jak kartofel koleś glupkowato się uśmiechał, a odzywał tylko wtedy, gdy go o to poprosił skrupowany trudną sytuacją MG. Krasnolud o piszczącym głosie podszedł do szefa oberży i zamówił sobie... herbatkę. Elfy z toporami, krasnoludy z elfickimi łukami, żądny krwi praworządny człówek – tak krótko można scharakteryzować to wszystko, co mnie otaczało. (...) Czegoś takiego dotąd nie przeżyłem, a i teraz nieprędko zagram z tak feralną kompanią. A wyznać muszę, że zdarzało mi się uczestniczyć kiepskich sesjach, gdzie razil kompletny brak wycucia czasu i okoliczności, jak również natury bohatera. Jednak nic nie może się równać ze szkolnym rolplejem. (...)

Chan

Współczuję traumatycznych przeżyć. Płonne nadzieje, że podobne przypadki są odosobnione. Miernoty jest, niestety,

zawsze więcej niż tego, co dobre – tyczy się to także graczy. Można tylko starać się ze wszystkich sił, żeby do niej nie dołączyć.

A P.S. nadal atakuje. Zajrzyjcie do „Felietonów“.



„Jakiś czas temu zauważyłem w sklepie Warhammera. To wspaniała gra. Produkty Games Workshop do niego są bardzo drogie, ale mam nadzieję, że warto, bo klimat jest niesamowity.

Przejdźmy do rzeczy:

1. Jak sensownie połączyć ze sobą: WFRP, WFB i M:tG, aby gracze otrzymali dreszczyk emocji i nigdy nie zapomnieli przebytej sesji?

2. Jaki waszym zdaniem jest najlepszy system RPG, karcianka i system bitewny?

Igor Wodzyński

Odpowiadam na pytanie pierwsze: we wspomnianym już MiM-ie 5/99 ukazała się przygoda „Cienie dni zamierzchłych“, która łączy WFRP i WFB (druga edycja – z trzecią i następnymi się już tak nie da) – można się na niej wzorować. Karty z M:tG mogą pełnić rolę ilustracji do sesji. Co do pytania drugiego – mówiąc za siebie, kolejno: AD&D, Babylon 5 CCG (nie wiesz, karciarzu, co znaczy „myśleć“, jeśli nie grałeś w B5), nie grywam (ale sądząc z obserwacji – WFB).



Drugi zestaw pytań:

„Chciałbym na łamach rubryki <Listy> pogratulować Krzyszkowi S. vel Gandalf tego, że namówił swoją mamę do RPG. Moja mama natomiast (razem z ciocią) twierdzi, że tracę pieniądze na bzdury i niczego pożytecznego nie ma. Oto przykłady:

1. Mama: <Co tylko słyszę, to się zabijają w tej grze> – cytat ten słyszałem po wielu sesjach w WFRP, którego zazwyczaj prowadzę.

2. Ciocia: <Oni zatracają kontakt z rzeczywistością. Słyszelaś, co ona krzyczała – że jest śledzona> – cytat po sesji w CP2020. (...)”

Na koniec kilka pytań:

1. Czy to prawda, że w zbiorze gier Świata Mroku znajduje się gra <Upiór>? Jeśli tak, to czy będziecie ją wydawać w języku polskim, a jeżeli tak, to kiedy?

2. Czy będziecie wydawać polską wersję gry <Werewolf – The Wild West>?”

Piotr Grzeszczak

Ciekaw jestem, czy próbowałeś przekonać swoją mamę do RPG w taki sposób, jak zrobił to Krzysiek. Swoje starania możesz podeprzeć argumentem, że nie powinno się krytykować czegoś, czego się nie zna. Poza tym, warto się zastanowić, czy przypadkiem rzeczywiście sesje nie są zbyt krwawe i dla odmiany spróbować czegoś mniej wypełnionego walką.

A w kwestii Twoich pytań: 1. „Upiór: Zapomnienie“ (czyli „Wraith: The Oblivion“) to czwarta z pięciu gier stanowiących trzon Świata Mroku (trzy z nich – „Wilkołak: Apokalipsa“, „Wampir: Maskarada“ i „Mag: Wstąpienie“ wyszły po polsku; jest jeszcze „Changeling: The Dreaming“, czyli „Odmieniec: Śnienie“). Nie planujemy jej wydania – obecnie koncentrujemy się na systemach, które dotąd ukazały się naszym nakładem i to też głównie na tych najpopularniejszych. 2. Najpierw zajmiemy się dodatkami do „zwykłego“ W:A. Kiedy już się z tym uporamy, kto wie...



Jedziemy dalej:

„Korzystając z kart Waszego pisma, pragnęlibyśmy bardzo zaprotestować przeciwko stronniczości Mistrzów Gry. Na pohybel MG-om, którzy to zali przykładnych graczy złociszami i wszelakim dobrem, magią pachnącym, nagradzać nie chcą!!! Hańba tym, którzy prywatę ponad dobro gry cenią i różniste „mocą“ naładowane przedmioty (płyty CD, kasety, archiwalne numery MiM, etc.) Mistrzom Gry na czas nieokreślony pożyczają i za przekupstwo to splywa na nich mnogość przedmiotów przydatnych i ponad wszystko cennych legend punktów. A ten woj albo mag zawołany co całe serce i duszę w dobro misji wkłada ledwo co dwa srebrniki, piękniety patasz i legend punktów pulę ma do tego skąpą.

A jak co który liberum veto zakrzyczy, to od razu go rekin (w podziemiach albo na pustyni) zakluje.

Tak się nie godzi mości panowie!!!

P.S. (...) Mamy nadzieję, iż nasze postacie trafią do Krainy Wiecznych Łowów dla RPG-owych herosów, gdzie zwierzyzna (90x60x90) pełni się gęsto.

P.P.S. Prosimy nie podpisywać listu, nasze nowe postacie JESZCZE żyją.“

Zaprawdę powiadam Wam: nie samym erpegim Mistrz Gry żyje, ale też dobrem wszelakim, które od graczy dostanie.

A mówiąc prościej: w miarę możliwości, gracze powinni pomagać MG w przygotowaniach do sesji (muzyka, rekwizyty, sucha karma i napoje). Jednak faworyzowanie przez MG postaci graczy, którzy to robią, to draństwo. Kiedy gracz ma świadomość, że bez względu na to, co zrobi postać, dostaną się jej same ochłapy, traci całą frajdę z gry. Trzeba o tym otwarcie porozmawiać z MG. Jeśli nie zmieni podejścia, warto pomyśleć nad zmianą prowadzącego.



Z innej beczki:

„1. Jakiś czas temu nabyłem RPG pt. „Aphalon”. Czy ukazały się do niego jakieś rozszerzenia? Czy moglibyście co jakiś czas opublikować przygodę do „Aphalonu”?”

2. Czemu to nie Wy wydałście CP2020? Przynajmniej co miesiąc byłyby scenariusze, bo „Talizmanu” nie można nigdzie dostać.”

Komar

1. Do „Aphalonu” ukazała się tylko podstawka – system nie przyjął się i tyle z niego zostało. Nie planujemy drukowania przygód do niego – chociaż do systemów, których nie wydał MAG będą przygody i to, w miarę możliwości (tzn. jeśli dostaniemy dobre teksty), w każdym numerze.

2. CP2020 wydał „Copernicus” i skupił się (przynajmniej dotychczas) na tym jednym systemie. Wyszło to systemowi na dobre, bo chociaż nie ma do niego przygód, to przynajmniej pojawiła spora liczba dodatków (choćby był zastój). „Cyberpunk” sprawnie funkcjonuje na rynku i będzie zapewne jednym z systemów, o których wspominałem w pkt. 1. (choćby nie od razu).



Na koniec, dwa listy dotyczące tematu poruszonego przez Rackne w MiM-ie 6/99.

„(...) Chciałbym nawiązać do tematu dzieł Sienkiewicza. Panowie, nie popadajmy

w uwielbienie. Te książki niektórym po prostu się nie podobają (np. niżej podpisane). Jak każda literatura mają swoje wady, których kilka wymienię. *Primo*, wyraźny podział na dobro i zło (no, może oprócz „Potopu”). Każdy czytelnik dobrze widzi, kto jest nieskazitelnym rycerzem kresowym, a kto złym warcholom. Dobro zawsze zwycięża, a zło jest poniżone. Koniec kropka. *Secundo*, idealizowanie XVII-wiecznych realiów i Polaków jako takich. W tym czasie już mało który Sarmata posiadał takie zalety jak Michał Wołodyjowski czy Jan Skrzetuski. Idźmy dalej. Trylogia Sienkiewicza jest nad wyraz krwawa. Weźmy na przykład Kmicica, który wracając na Litwę pali i zabija „ku chwale Najświętszej Panienci”. Oczywiście książki te mają także swoje zalety, jednak nie idealizujemy. Zainteresowanych tym tematem odsyłam do „Dzienników” W. Gombrowicza (krytyka prozy Sienkiewicza), XVII-wiecznej poezji (Wacław Potocki – prawdziwe życie w XVII w.) i pamiętników szlacheckich (Jan Chryzostom Pasek). Na prawdę warto przeczytać. (...)

Tomasz Zieja

„(...) Rackne, od siebie rekomenduję Vonneguta (mniem, mniem), Gemmella (bez komentarzy), „Faraona” B. Prusa (fabuła niezmiernie intrygująca!), Harry'ego Harrisona (cykl „Stalowy Szczur” + parę innych) i nieśmiertelnego Wagnera (pięć ksiąg „Kane”) (...).”

Michał „Vesper” Dziewoński



Pora kończyć. Nie było dzisiaj głosów w naszej międzyrasowej przekomarzance – z braku miejsca zostawiam je na przyszłość. Pozostaje mi tylko zaprosić Was do lektury „Listów” za miesiąc i, tradycyjnie, polecić lekturę na październik: **Robert Rankin „Księga prawd ostatecznych”**.

Pozdrawiam wszystkich.

JeRzy

IMLADRIS – III KRAKOWSKI WEEKEND Z FANTASTYKĄ: „U progu nowego tysiąclecia”

Galicyska Gildia Fanów Fantastyki serdecznie zaprasza na II Krakowski Weekend z Fantastyką w dniach 22-24 października 1999. Tegoroczna impreza odbędzie się w konwencji *hard sf*, co nabiera szczególnego znaczenia w obliczu bliskiego już początku nowego milenium. W programie przewidujemy m.in.: interesujące prelekcje na aktualne tematy, spotkania z Waszymi ulubionymi autorami, konkursy, salę wideo, gry fabularne oraz liczne dodatkowe atrakcje. Rozgrywki i turnieje gier karcianych i bitewnych współorganizowane będą przez firmę BARD. Miejscem imprezy będzie główny gmach Akademii Górniczo-Hutniczej przy al. Mickiewicza 30 w Krakowie. Rezerwacja noclegów możliwa jest na miesiąc przed imprezą pod numerem tel. (0-12) 639-76-09. Szczegółowe informacje oraz program imprezy: <http://www.ggff.rpg.pl>. Pytania do organizatorów: gildia@ggff.rpg.pl.

Informacje dodatkowe: przewidywany koszt akredytacji – 16 zł/osobę; przewidywany koszt noclegu – 20 zł/noc (akademiki).

Patronat Honorowy nad imprezą obejmie Rektor AGH.

Sponsor i współorganizator: firma BARD – Centrum Gier;

Impreza organizowana jest we współpracy z 3 Targami Książki w Krakowie.

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

10'99 (70)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Z punktu widzenia laika	[]
O naturze kupy	[]
Okiem Zewnętrznym	[]
But w butonierce ²	[]
Ilustracja	[]
Dworzanin, dyplomata i	[]
Ilustracja	[]
Adlerburg	[]
Dziadek do orzechów	[]
Ilustracja	[]
Awantura o Basię	[]
Dolina Płaczących Kamieni	[]
George O'Flanagan	[]
Wrogowie i przyjaciele	[]
Ilustracje	[]
Jak pachnie niebieski?	[]
Ilustracje	[]
Wyprawy	[]
Ilustracje	[]
Dotyk Czarnego Faraona (IV) ...	[]
Ilustracja	[]
Pies wujka Mateusza	[]
Ilustracja	[]
Samuraj	[]
Fantastyczna muzyka (9)	[]
Multibox	[]
Szybcy i martwi	[]
Zajdel dla „nowej w fandomie”	[]
Polcon'99	[]
Korona Shergardów	[]
Ilustracje	[]
Heckel i Kooch	[]
Ilustracje	[]
Tancerz Ogona	[]
Ilustracja	[]
Koniec dzieciństwa	[]
Krasnoludologia	[]
Ilustracje	[]
Ukryta tożsamość	[]
Ilustracje	[]
Kraina Goblinów	[]
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:

..... []

..... []

..... []

..... []

..... []

..... []

..... []

DRACOOOL

Organizator: Studencki Klub RPG Nizioł; Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki HEE-HOT;
Typ imprezy: Konwent miłośników fantastyki i gier fabularnych;

Ilość uczestników: 400;

Koszt: 25PLN/osoba;

Termin: 8 października (piątek) – 10 października (niedziela);

Miejsce: Wydział Budownictwa Politechniki Śląskiej w Gliwicach ul. Akademicka 5 (około 10 minut od dworca PKP/PKS);

Skrót programu: turnieje gier bitewnych, karcianych, udostępnienie sal do prowadzenia RPG, konkursy wiedzy o literaturze, spotkania z prelegentami w dwóch blokach: fantastycznym (autorzy polscy min. R. Ziemkiewicz, E. Debski, A. Pilipiuk, tłumacze, ludzie związani z fantastyką, redakcje czasopism poświęconych RPG min. Portal), oraz tematycznym skierowanym ku fanom gier fabularnych (warsztaty MG, prelekcje itd.), sala wideo i kinowa, LARPy (gry fabularne na żywo, pokazy walk bractw rycerskich, koncert muzyki irlandzkiej oraz paintball);

Kontakt z Organizatorami:

telefon/fax: (032) 231 89 50 w godz. 10-1500

e-mail: remov@zeus.polsl.gliwice.pl

strona www: www.polsl.gliwice.pl/~nizioł

OGŁOSZENIA

Nawiążę kontakt z osobami grającymi w M:IG z okolic Jeleniej Góry. Mateusz Mudryk; ul. Świętojańska 5/6, Jelenia Góra; tel. 767-60-92;

Poszukuję korespondentów grających w WFRP lub ZC. Chętnie wymienię się poglądami i materiałami dotyczącymi tych systemów. Dawid Arciński; Miechowice Oławskie 35, 57-120 Wiązów;

Wszystkich chętnych do przeżycia wspaniałych przygód w realiach fabularnego Warhammera zapraszam na sesje korespondencyjne. Bez rzutów kośćmi!!! Wystarczy stworzyć postać (profesja podstawowa) o dobrym lub neutralnym charakterze i wysłać ją do mnie! Łukasz Fengler; ul. Z. Krasieńskiego 4/7, 64-100 Leszno; tel. (065) 520-82-29;

Sprzedam podręcznik do gry bitewnej „Warzone” (stan db) oraz dodatek „Dark Eden” (stan bdb) – cena do uzgodnienia. Paweł Piątek; Łukówiec 149, 21-136 Firlej; tel. (081) 857-51-97 (prosić Pawła);

Poznam ludzi grających w „Warzone” z Komorowa lub okolic. Piotrek Banasiuk; ul. Zofii Nałkowskiej 5, 05-806 Komorów; tel. 759-15-34;

Klub Fantastyki Xięstwa Cieszyńskiego „Grendel” poszukuje nowych członków z Cieszyna i okolic. Kontakt: Adam Byrtek; ul. Żeromskiego 2, 43-400 Cieszyn; alpha@irc.pl;

Poszukuję osób ze Szczecina, które mogą mi pomóc w świecie RPG. Interesują mnie polskie karcianki. Mam 15 lat. Amag; ul. 9-go Maja 74/6, 70-136 Szczecin; e-mail: amag@fiko4.onet.pl;

Kupię ew. wymienię na Kroniki Nowej Ery #1 (Warzone) z dopłatą, White Dwarfy #224 i #225 (chodzi mi o artykuły o Mordheim). Igor Kieryluk; Henryków 85, 59-800 Lubañ Śl.; tel. (075) 722-48-98;

Sprzedam WFRP wraz z dodatkami „Potępieniec”, „Mroczny cień śmierci”, „Galeria bohaterów”, „Księga wiedzy tajemnej”. Cena 100 zł, stan db. Sebastian Sycz; ul. Śląska 16/7, 44-335 Jastrzębie-Zdrój; tel. (032) 471-49-33 (po 18-tej);

Pilnie odkupię „Magię i Miecz”: 2(14), 3(15), 10(22), z kompletnymi i nie zniszczonymi „Kryształami czasu”. Sebastian Sycz; ul. Śląska 16/7, 44-335 Jastrzębie-Zdrój; tel. (032) 471-49-33 (po 18-tej);

Nawiążę kontakt z osobami grającymi w DT. Sprzedam 1000 pkt. armię goblinów do WFB. Michał Gmitrasiuk; ul. Kostromska 45/7, 97-300 Piotrków Tryb.;

Poszukuję graczy z okolic Skierniewic (Świat Morku, DP, ew. inne systemy). Dagmara Adwentowska; ul. Orkana 10/58, 96-100 Skierniewice; tel. 833-72-04;

Sprzedam podstawkę do Warzone (1 ed.) i pudełko szaserów Cybertronicu (siedmiu, w tym dwóch pomalowanych) lub zamienię na podstawkę do Chronopii. Sprzedam również podstawkę do Shadowruna (2 ed.) i „Katalog ulicznego samuraja” (oba w stanie db). Jacek Andrzejczak; ul. Biedronkowa 15/9, 91-358 Łódź; tel. (042) 658-31-08;

Sprzedam (lub wymienię na DP): podręcznik „Shadowrun” 2 ed. + „Sekrety mocy” t.I; podręcznik W:A (+ „Podręcznik gracza” i „Ekran Narratora”). Jarosław Dutka; ul. Jagiellońska 33a/1, 48-300 Nysa;

Wesoła 14-latką z Krakowa, posiadającą średnie doświadczenie, poszukuje drużyny grającej w WFRP, która włączy mnie w swoje szeregi. Wiek dowolny. Tel. 430-14-85 (prosić Ewę);

Kupię książkę Piersa Anthony'ego z cyklu „Krań Walki” pt. „Neq miecz”. Rafał Wiszowa; ul. Kaczyńska 31, 07-417 Ostrołęka;

Około 400 kart do DT o wartości powyżej 800 zł, za pół ceny – 400 zł!!! Marcin Napiórkowski; tel. (022) 633-43-09;

Poszukuję zainteresowanych grą ZC, którzy chcieliby kupić podręcznik główny oraz „Księgę Badacza Tajemnic” – oba w świetnym stanie. Cena 110 zł (do uzgodnienia). Tel. (042) 652-32-96 (prosić Igora);

Wszystkich miłośników Świata Mroku proszę o kontakt korespondencyjny w celu wymiany doświadczeń i pomysłów. Proszę o załączenie znaczka zwrotnego. Piotr Kłab; ul. Zawadzkiego 8/52, 96-100 Skierniewice;

Poszukuję graczy do Świata Mroku (ew. innych systemów). Wiek: 15+. Jarosław Dembiński; Os. Kościuszkowców 32/59, 62-020 Swarzędz; tel. 817-36-35;

Sprzedam elfy do gry bitewnej „Chronopia”. Tel. (081) 585-61-52 (po 20.00, prosić Przemka);

Sprzedam 106 kart do DT Legionu Ciemności i nie tylko za cenę ok. 30 zł. Kontakt: ul. Pomorska 3/72, 08-110 Siedlce; tel. 633-79-91 (prosić Michała).

Wakacje się kończą, lato trwa, remisujemy z Anglikami, Polcon był, nadciąga MOC. I wszystko byłoby fajnie, gdyby nie pewna opinia wyrażona w MUWM*, napisana językiem ostrym, bezkompromisowym, częściowo nie nadającym się do druku, przez mieszkańca miasta W., człowieka młodego (dopiero co zdał na studia), we własnym mniemaniu inteligentnego, jak wynika z treści opinii.

Ów świeżo upieczony student zarzuca – ni mniej, ni więcej – tylko odciąganie przez redakcję **MiMa** ludzi od literatury (czytania) na rzecz gier fabularnych. Dodajmy od razu od jakiej literatury odciąga: oczywiście najwspanialszej, według polemisty, czyli Eddingsa, Lowheda, Jordana i ogólnie taśmowych cykli fantasy.

Westchnąć tylko z cicha, bo o gustach się nie dyskutuje... i machnąć ręką, gdyby rzecz nie była poważniejsza.

Nasz mieszkaniec miasta W. ma prawo nie pamiętać, iż swego czasu toczyła się w fandomie bardzo ostra dyskusja na temat udziału gier fabularnych w fantastyce (nie tylko pisanej). Wieszczono koniec literatury, ogłaszano zwycięstwo głupoty, rozdzierano rejtanowskie szaty, palono

Książę Z PUNKTU WIDZENIA LAIKA

na stosie... Zarzucano komercję, masowość – i ogólnie – wszystkie grzechy pop-kultury. Nieśmiałe wzmianki o dobrej zabawie, poznawaniu się, ćwiczeniu wyobraźni były ignorowane. Życie oczywiście wszystko wyprostowało, poustawiało, ostudziło rozpalone głowy. Fantastyka literacka przetrwała mimo RPG, te mimo gier komputerowych, tak jak przetrwał film autorski (w imieniu redakcji mogę polecić obraz niemiecki pt.: Biegnij Lola, biegnij) mimo wideo... Jasne, że ludzie mniej czytają, ale wynika to – według mnie – z zupełnie innych przyczyn. Dlaczego o tym pisać? Ano dlatego, że mam zdanie nie tylko zupełnie przeciwne niż nasz krytyk; wręcz twierdzą, że literatura i rpg uzupełniają się, a nawet wzajemnie potrzebują.

W każdej szanującej się powieści fantasy występuje bard. Co robi, wiemy wszyscy, choć nie wszyscy widać zrozumieli (vide kolega z miasta W.), że spełnia tam tą samą rolę, co dzisiaj literatura i rpg razem wzięte. Bard

opowiada, pamięta stare dzieje, recytuje – kreując przeszłość, zmienia rzeczywistość słuchających. Zamiast pisma używa języka. Jego słuchacze, to dzisiejsi czytacze i gracze. Jest i historykiem, i fantastą, i psychologiem. Podaje pomysły innym. Dzięki jego opowieściom, co setny zaczyna marzyć, co tysięczny zapisywać, to i owo dodając od siebie, wreszcie co milionowy zostaje poetą. Karczma staje się pokojem z graczami (albo odwrotnie), biblioteką, czytelnia, teatrem, księgarnią wreszcie, bo trzeba mu jakoś zapłacić.

Guttenberg tak naprawdę nic nie zmienił, ułatwił tylko – być może Turing też.

Podstawą pozostaje opowieść, pomysł i wyobraźnia – czy się czyta, czy gra.

PS1. Pointę napisało życie. Zajdła dostało opowiadanie publikowane w **MiMi**e. Fajne, co?

PS2. Odkrycia pt.: „Wzajemna zależność literatury i rpg” nie dokonałem sam. Tym, którzy otworzyli mi umysł, dziękuję.

* Międzynarodowy Ułatwiacz Wymiany Myśli – Internet.



Najczęstszym miejscem powstawania kupy, zwanej także drużyną, są karczmy. Tam właśnie, przy okazji zwyczajowych pijatyk i bijatyk, co jakiś czas ma miejsce ten niewytłumaczalny fenomen. Ni stąd, ni zowąd, pojedynczy osobnicy, o zupełnie niekiedy sprzecznych zasadach moralnych i celach życiowych, jednoczą siły i kupą ruszają na przeciwników. Po dokonaniu selekcji żywego inwentarza karczmy (według zasady „kto nie z nami, ten BN”), kupa staje się zwarta i gotowa, aby wywalić się na świat.

Tu warto uważnie przyjrzeć się strukturze kupy. Powszechnie zaobserwowano, że działa wobec niej prawo łańcucha. Łańcuch, wiadomo, jest tak silny, jak jego najsłabsze ogniwo. Kupa wykazuje inteligencję zbliżoną do poziomu umysłowego największego drużynowego kretyna. Podobnie rzecz ma się z moralnością – jednostki bardziej etyczne, znajdując się w stanie skupienia, rezygnują z części wyznawanych zasad na korzyść dobra drużyny i większej doli przy podziale łupów. Dzięki temu zawartość kupy jest bardzo różnorodna i obok siebie spotykamy np. świątłych rycerzy, nekromantów, kapłanki bogini płodności i zwykłych oprychów. Podobnie jest z rasami, chociaż przy ich mieszaniu należy zachować wstrzemięźliwość – tu już niektórzy osobnicy wykazują nerwowość

Post Scriptum O NATURZE KUPY

i może się zdarzyć, że źle dopasowana kupa wyjdzie Mistrzowi Gry bokiem.

W ten sposób docieramy do istotnego zagadnienia – roli kupy w społeczeństwie. Z drużyną jest tak, jak z kupą gnoju toczoną przez skarabeusza – pochłania wszystko, co napotka na swej drodze, i toczy się dalej, pozostawiając po sobie smród oraz uczucie obrzydzenia. Dlatego w obcowaniu z takowymi należy zachować wyjątkową ostrożność – zatykać nos i omijać z daleka.

Powyższy wywód może Ci się wydać, Czytelniku, tendencyjny czy niesprawiedliwy. Spójrz jednak z dystansem na drużyny, jakie zazwyczaj spotyka się w RPG. Rzadko kiedy się zdarza, żeby drużyna tworzyła spójną całość – najczęściej są to chaotyczne zbieraniny. Większość postaci błąkających się po światach gier to sieroty, pozbawione przeszłości i, co chyba najgorsze, jakiegokolwiek rozsądnej motywacji, żeby nadstawić karku w towarzystwie przypadkowej zgrai osobników równie wątpliwego autoramentu. Chyba że za wystarczającą motywację

uznamy zachłanność. Nie ma znaczenia rasa, profesja, charakter postaci – przyjdzie drużyna i wyrówna. Jak zwykle – do najgorszego.

Zasada „jeden za wszystkich, wszyscy za jednego” sprowadza się w drużynach do prostego faktu, że jeżeli jeden „bohater” zachowa się jak idiota i nawarzy piwa, pozostali też zamówią sobie po kufelku. No bo, jak to tak można, zostawić kompana w potrzebie?!

Z zasadami moralnymi też nie przesadzam, nie ma bowiem sensu ukrywać, że gracze patrzają przez palce na wybryki drużyny. Nie zdarza się praktycznie, żeby ktoś opuścił drużynę, albo wystąpił przeciwko niej, gdy uzna zachowanie innych postaci za naganne. Nie ma miejsca na sprzeciw ani rozterki moralne. Dlaczego? Bo trzeba by tworzyć inną postać. Bo nie dałoby się już grać w tej drużynie. I tak dalej. To, co uznamy za podle w wykonaniu BN-a, w wersji postaci prowadzonej przez gracza jakoś umyka powszechnej uwadze. A wcielanie się w postacie zdechło.

Dlatego właśnie drużynom przedstawionym w tym felietonie przyczepiłem etykietkę „kupa”. Po pierwsze: są do dupy. Po drugie: cały mechanizm ich istnienia sprowadza się do znanego okrzyku „Kupa! mości panowie!”. A z kim i dlaczego? Kogo to obchodzi?!

Tomasz Kołodziejczak

GWIEZDNE WOJNY

Szaleństwo w kinach. Obłęd w sklepach z zabawkami. Wariactwo w księgarniach i kioskach. Film – szybki, skrótowy, teledyskowy – przerzuca widzów między światami i krajobrazami. Nie sposób niczemu przyjrzeć się dokładnie, nie da się dostrzec szczegółów, brak czasu na analizowanie informacji. Tempo, akcja, scenografia. Jedyne sposoby, by spokojnie zagłębić się w świat Lucasa to (oprócz wielokrotnej wizyty w kinie) lektura wydawnictw związanych z filmem. *Mroczne widmo* trafiło na

KONKURS



„Słownik obrazkowy“ powędruje do jednej z osób, które poprawnie odpowiedzą na trzy pytania:

1. Jakiego koloru jest miecz Qui-Gon Jinn?
2. Jak ma na imię szef ochrony królowej Amidali?
3. Na jakich ziemskich zwierzętach wzorowane są eopie?

Odpowiedzi wraz z kuponem przysyłajcie na adres: Mroczne Oko Zewnętrzne, ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa.

wydawniczy rynek w kilku postaciach: normalnej nowelizacji, napisanej przez samego Terry'ego Brooksa, bogato ilustrowanej wersji dla dzieci, wreszcie adaptacji komiksowej. Młodszemu rodzeństwu możecie sprawić kasetę audio z czytaną przez lektora treścią filmu. Ale adaptacje scenariusza Lucasa to nie wszystko.

Fani Dartha Maula mogą zafundować sobie albumy *Jak powstał film* (zdjęcia z planu, szkice postaci, rysunki), *Słownik obrazkowy* (encyklopedia ilustrowana zdjęciami bohaterów, miejsc i maszyn), *Niesamowite przekroje* (efektowne wizerunki raket, stacji, robotów, transporterów). Świat filmu zaczyna się już rozrastać – przygody jego bohaterów znajdziecie, na przykład, w powieściach *Narodziny mocy* i *Mroczny przeciwnik*, a także na łamach pisma „Gwiezdne Wojny – Komiks“. Na najmłodszych fanów Anakina i Maula czekają malowanki... Uff. Niech moc będzie z wami (i waszymi kieszeniami).



RECENZJE

DYSK TERRY PRATCHETT

Ta powieść mistrza humorystycznej *fantasy* nie łączy się z cyklem „Świat Dysku“, a jednocześnie... łączy. Pratchett po raz pierwszy używa tu pomysłu, który potem zostanie wykorzystany w bestsellerowej serii – przedstawia płaski zamieszany świat.

Akcja książki zaczyna się na nowej, budowanej przez ludzi planecie. Specjaliści konstruują jej kolejne formacje geologiczne za pomocą gigantycznych urządzeń, nazywanych warstwami. Tworzą nawet szkielety wymarłych stworów, pokłady węgla, odciski i skamieliny. A wszystko po to, by przyszłym mieszkańcom stworzyć pozory, że zasiedlili świat mający pradawną historię. W ten sposób ludzie kolonizują

kosmos – technologię umożliwiającą tworzenie nowych światów odziedziczyli po dawno wymarłych rasach. I oto ziemscy badacze natykają się na twór niezwykły: płaski świat, z którego brzegów spływają w próżnię gigantyczne wodospady. Ekspedycję mającą obserwować dziwną planetę tworzą przedstawiciele kilku ras. Jednak rakieta ulega katastrofie. Badacze muszą lądować na dysku...

„Dysk“ to zabawna, szybka, okraszona kilkoma oryginalnymi pomysłami *space opera*.

HYPERION DWUMIESIĘCZNIK, NUMER 2

Drugi numer dwumiesięcznika przynosi porcję doskonałych amerykańskich opowiadań *science fiction*. Mikropowieść Silverberga o podboju Ziemi przez

bezwzględnych obcych, opowiadanie Reznicka o upadającej cywilizacji planety Antares, tekst Varleya o Bolszojmenie (mały superman spadł nie w Ameryce, a sowieckiej Rosji), to jedne z najlepszych importowanych nowel, jakie czytałem w ciągu kilku ostatnich lat. Zeszyt uzupełniają inne opowiadania i spora pigułka publicystyki.

ŚWIT CZARNEGO SŁOŃCA C. S. FRIEDMAN

Pozornie wszystko wygląda banalnie. *Fantasy*. Grube. Pierwszy tom trylogii. Grupa śmiarków wyrusza na wyprawę, by pokonać zło. Uwaga – pozory mylą. Powieść Friedman to kawałek doskonałej *fantasy*, rozgrywający klasyczne schematy fantastyki baśniowej w bardzo ciekawym, oryginalnym sposobie.

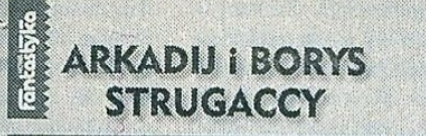
Mroczne Oko Zewnętrzne
KUPON



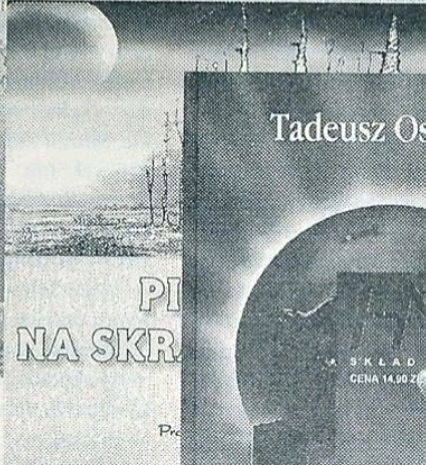
POD REDAKCJĄ
PETERA HAININGA
**CZARNOKSIĘŻNICY
Z DZIWACZNEGO**



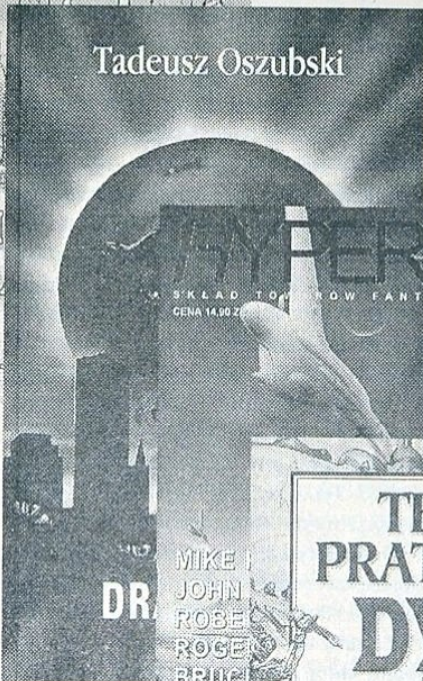
C. S. FRIEDMAN
ŚWIT



**ARKADIJ I BORYS
STRUGACCY**

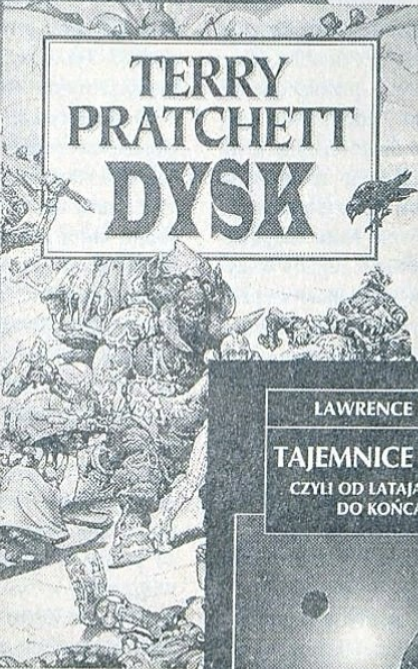


**PIŁKI
NA SKRAJ**



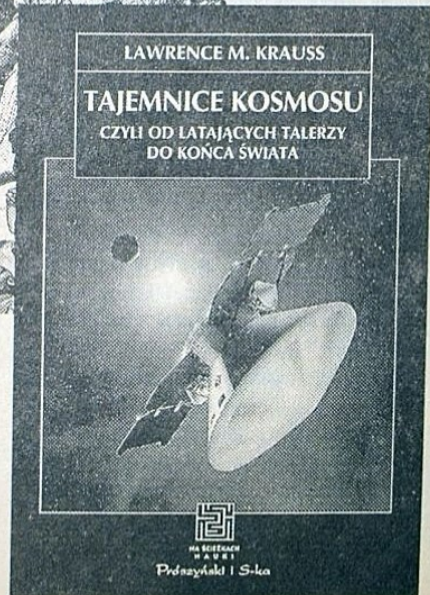
Tadeusz Oszubski

**TERRY
PRATCHETT
DYSK**



**MIKE I
JOHN
ROBE
ROGE
BRUCI**

**CZARNOKSIĘŻNIK
Z DZIWACZNEGO
GRODU
ANTOLOGIA**



LAWRENCE M. KRAUSS
TAJEMNICE KOSMOSU
CZYLI OD LATAJĄCYCH TALERZY
DO KOŃCA ŚWIATA

naprawdę zbliżył się gigantyczny kosmo-
lot z „Dnia Niepodległości”? Czy pasażerowie latających spodków z „Archiwum X” przetrwaliby gwałtowną zmianę kierunku lotu? Czy ludzie i kosmici ze „Star Treka” rzeczywiście mogliby się krzyżować? Karuss odpowiada na te i na wiele innych pytań,

przyjemnością. Tylko żal, że zabrakło w niej doskonałych i autentycznie zabawnych opowiadań Lema czy Bułyczowa. No ale cóż – Amerykanie rządzą. Niestety, na naszym rynku podobna książka, złożona z tekstów pisarzy polskich, czeskich, rosyjskich stałaby się najprawdopodobniej wydawniczą klapą. Czemu? To już pytanie do was, Drodzy Czytelnicy.

PIKNIK NA SKRAJU DROGI ARKADIJ I BORYS STRUGACCY

Absolutna klasyka. Doskonała *science fiction*. Sytuacja wyjściowa – oby wyładowali na Ziemi, a potem odlecieli, pozostawiając po sobie Strefę. W tym dziwnym obszarze można znaleźć tajemnicze artefakty kosmitów. Ale też łatwo tam zginąć, bo na penetrujących Strefę śmiałków czyhają liczne niebezpieczeństwa. Głównym bohaterem

powieści jest Red Shoehart, stalker, nielegalnie przemierzający Strefę w poszukiwaniu cennych znalezisk. Musi unikać zarówno pułapek dziwnego obszaru, jak i wojskowych patroli, polujących na stalkerów. „Piknik na skraju drogi” był przez lata książką kultową dla polskich miłośników *sf*. Pozostał – doskonałą atrakcyjną literaturą. Czytać!

Powieść wciąga już od pierwszej, wstrząsającej sceny, w której... nie, nie zdradzę. A główny bohater, władający siłą fae Damien Kilcannon Vryce, może stać się idolem i wzorcem dla wielu poszukiwaczy przygód.

DRAPIEŹNIK TADEUSZ OSZUBSKI

Zbiór opowiadań grozy bydgoskiego autora (wcześniej opublikował m.in. doskonałą „Sforę”). Oszubski czerpie wzorce z prozy mistrzów horroru – znajdziecie tu teksty zarówno w klimacie Kinga, jak i Barkera czy Lovecrafta. Każdą nowelę poprzedzają cytaty z autentycznych notek prasowych, dotyczące najczęściej brutalnych morderstw, tajemniczych zjawisk, niewyjaśnionych zaginięć. Dzięki temu zabiegowi książka jest czymś więcej niż zestawem opowiadań – tworzy swoistą kronikę ciemnej strony miasta, mrocznego oblicza każdej metropolii. Sporo pomysłów na przygody.

TAJEMNICE KOSMOSU LAWRENCE M. KRAUSS

Książka popularnonaukowa, ale mocno nawiązująca do tematyki *science fiction*. Autor poddaje analizie fizyka najpopularniejsze filmy fantastyczno naukowe, wytykając paluchem bzdurne pomysły scenarzystów. Co stałoby się, gdyby do Ziemi

przy okazji bardzo ciekawie opowiadając o m.in. kosmologii, astronautyce, ewolucji. Gorąco polecam.

Zbiór humorystycznych opowiadań *science fiction* i *fantasy*. Znajdziecie tu zarówno teksty autorów w Polsce popularnych (Pratchett, Kuttner, Adams, Vonnegut), jak i zupełnie nieznanymi, a w USA uznawanych za klasyków gatunku. Szczególnie mówiąc, nie wszystkie nowelki są śmieszne, ale książkę czyta się z dużą

BUT W BUTONIERCE 2

MIKOSZ

No i stała się rzecz straszna. Na naszym spacerze-elementarzu dobrych obyczajów dotarliśmy do piekła.

Uroczą kawiarenka, czy przytulna restauracyjka nie są może domenami systemów *fantasy*, nie mniej w takich grach jak **Zew Cthulhu**, **Wampir** czy **Mag** wizyta w wykwintnej restauracji zdarza się tak często, jak w normalnym życiu. To znaczy czasem albo nas ktoś zaprasza, albo my zapraszamy kogoś, żeby zrobić dobre wrażenie. Sęk w tym, że robienie dobrych wrażen nie kończy się wraz z zaproszeniem – trzeba się będzie jeszcze wykazać na miejscu.

O drzwiach mówiliśmy w poprzednim odcinku, teraz więc przejdziemy od razu do przedpiekła, czyli szatni. Czujność, spryt, przebiegłość – wszystkim tym będziesz się musiał teraz wykazać nieszcześnie faceciku, jeśli nie chcesz narobić sobie kaszanki przed towarzyszem lub dziewczyną. Rambo to przy Tobie słabiak.

Po pierwsze: nie daj komukolwiek poza Tobą obsłużyć swojej partnerki. Czasem widać jak korce szatniarza do przystawienia się ku Twojej dziotszce – będzie dla Ciebie ujmą, jeśli mu w tym nie przeszkodzisz. Tylko Ty powinienes zdejmować jej płaszcz, a potem podać do założenia. Z tej też przyczyny jako drugi się rozbierzesz i ubierzesz. Co w szatni należy zostawić? Im bardziej ekskluzywna restauracja/kawiarnia, tym więcej. Generalnie, gdy wszystko jest „top ekskluzyw”, kobiecie wypada zabrać na salę tylko *matą* torebkę. Mężczyźnie nic. Dobra. Pełniemy na salę.

Oby było tak, że mamy osobny stolik (często dobrze jest go zamówić telefonicznie – w większości restauracji to nie nie kosztuje). Jeśli nie... cóż. W najlepszych restauracjach wymyśli coś za nas kierownik sali. Generalnie jest tak, że im lepsza restauracja, tym mniej do roboty ma klient. W dobrym lokalu wielką obelgą dla obsługi jest moment, kiedy gość wstaje w poszukiwaniu karty dań, albo szuka kelnera, żeby zapłacić rachunek (pozdrowienia dla PizyHut).

Ale oto kierownika sali nie ma, a my nie mamy miejsca. Generalnie w kawiarniach i restauracjach nie wypada się do nikogo przysiądać. Co innego w jadalniach – pytamy i siadamy obok, jeśli nam pozwolą. Tu inaczej. Jeżeli cała sala pęka w szwach – czyli w sytuacji, gdy wszystko jest zajęte – można podejść do na wpół zajętego stolika

i zapytać, czy pozwolą się przysiąść. Osoba pytana nie powinna nam odmówić – to też zasada dobrego wychowania. Siadamy i, uważając cały czas, żeby nie przeszkadzać gospodarzom, nie nagabując ich rozmowami robimy to, po co przyjeźliśmy. Bo do kawiarni/restauracji przychodzi się zjeść, napić kawy, porozmawiać o interesach. Po to też przychodzi cała reszta. Należy brać ów fakt pod uwagę przed podjęciem każdej czynności. Stąd też wywodzi się jedna z najdziwniejszych zasad *savoir vivre'u*: zachowanie wobec znajomych. Otóż znajomi też przyszli tu po to, by zaznać spokoju. Odprężać się. Dlatego też w restauracji traktujemy ich ostrożniej niż obcych. Nie wypada w ogóle prosić znajomego, czy można się do niego dosiąść do stolika, nawet gdy wszystko jest zajęte – chyba że sam nas zaprosi. Generalnie nie wypada w ogóle podchodzić – stawia go to w niezręcznej sytuacji: czuje, że choć nie chce, powinien nas zaprosić. Kłaniamy się tylko z daleka i zajmujemy swoimi sprawami. Analogicznie, gdy zauważymy kogoś już siedząc. Tylko się kłaniamy i, jeśli chcemy, zapraszamy do stolika lub nie.

Dodam tylko, że na dyskotekach jest wręcz przeciwnie – jeśli przysiadamy się do kogoś – należy z nim rozmawiać i się bawić.

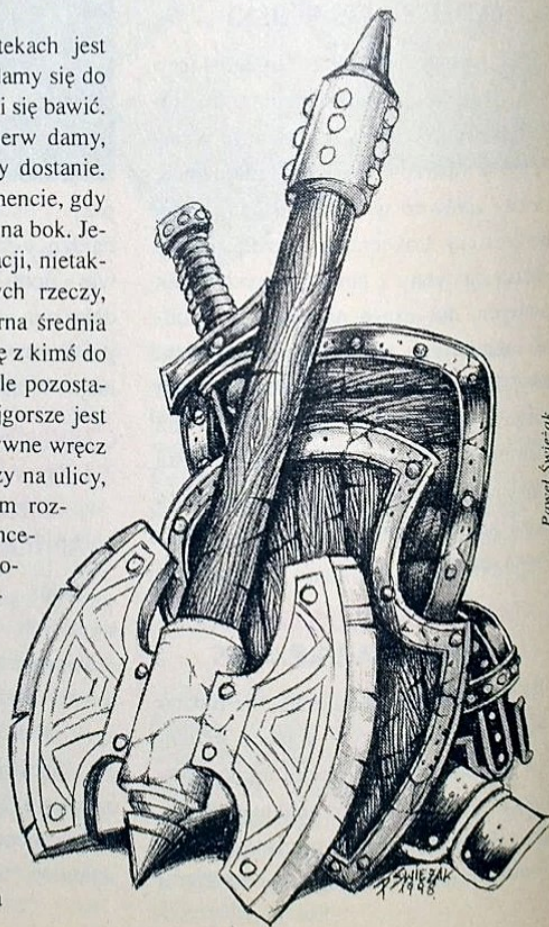
Z kartą dań wiadomo: najpierw damy, potem chłopcy – chyba że każdy dostanie. Kelner powinien podejść w momencie, gdy zamknijemy karty i odłożymy je na bok. Jeśli ktoś nas zaprasza do restauracji, nietaktem jest zamawianie najtańszych rzeczy, tak samo jak najdroższych. Górna średnia to optimum. Jeżeli umawiacie się z kimś do restauracji wspólnie – w domyśle pozostaje, że każdy płaci za siebie. Najgorsze jest klócenie się o zapłatę, a prymitywne wręcz próbowanie oddawania pieniędzy na ulicy, za progiem restauracji. Jedynym rozwiązaniem w sytuacji, kiedy chcemy się zrewanżować, jest zaproszenie strony na podobne posiedzenie kawiarniane w najbliższym czasie i realizacja go.

Czy dawać napiwki kelnerom i jakie? Przez pewien czas wydawanie napiwków obsłudze nie było w Polsce w dobrym tonie. Utarło się, że pracodawca daje swoim podwładnym więcej, niż wpisane w umowę, więc nie trzeba

dotkownie płacić. Teraz i pracodawcy, i klienci przeszli na styl zachodni. Pierwsi dają mniej, bo i tak dają ci drudzy – lub odwrotnie. Na jedno wychodzi. Jeśli jesteśmy zadowoleni z obsługi, możemy (nie musimy!) dać napiwek – około 10% zapłaconego rachunku. Jeżeli damy więcej pieniędzy i powiemy „dziękuję” kelnerowi, ten może poczytać to sobie za fakt, że nie chcemy już reszty. Jeśli dajemy więcej i nie nie mówimy – kelner wypłaci nam różnicę rachunku. Można mu wtedy część zostawić jako napiwek (np. gdy zostawiamy pieniądze w okładeczkach, w których dostaliśmy rachunek). Wtedy też – na koniec – oczywiście dziękujemy.

I jeszcze trzy złote rady:

- 1) zapraszający powinien pojawić się na miejscu najpóźniej na 10 minut przed spotkaniem;
- 2) zapraszany nie znający zwyczajów zapraszającego ma prawo spóźnić się kilka minut, żeby nie wprawić tego pierwszego w zakłopotanie;
- 3) nie wypada zmieniać zamówionych potraw.



Paweł Świeżak

DWORZANIN DYPLOMATA I SZLACHCIC

ALBO RYCERZ WERSJA 2.1

Ruszymy kołem czasu do przodu, kiedy rycerz stał się dworzaniem, a miało to miejsce w Odrodzeniu, wiąże się zaś przede wszystkim z Italią. Posłużyć się dziełem Cortegiano niejakiego Castiglione, by w kilku słowach opisać ów ideał.

Idealny dworzaniec winien pochodzić ze szlacheckiego rodu, nie musiał za to być wielkiej postury czy siły. Jedynym zawód, który mu przystoi, to zawód rycerski, choć wzór Castiglione jest raczej zdemilitaryzowany (wystarczą turnieje). Pokojowy dworzaniec nie będzie więc szukał okazji do pojedynku. Zalecana jest mu nonszalancja i wdzięk, maskujące kunszt – dzięki temu wygląda na osobę, której wszystko łatwo przychodzi. Ponieważ wiedza humanistyczna stanowi ozdobę, to idealny dworzaniec winien znać łacinę, grekę, czytać poetów, mówców, historyków, pisać prozą i wierszem, grać na różnych instrumentach, rysować. Walcząc w armii będzie się oczywiście kierował honorem, gotów pierwszy wejść na mury obleganego miasta, zwłaszcza jeśli król będzie na to patrzył (taka dyskretna reklama). W rozmowie stara się unikać aluzji złośliwych i jadowitych. Będzie próbował zasłużyć na łaskę księcia, zostać jego mentorem. Nie możemy również zapomnieć, że kobieta – cnotliwa, kulturalna, posiadająca wiedzę humanistyczną, powściągliwa i umiejąca wysłuchać rzeczy swawolnych – doda koloru wszystkim tym cnotom. Trzeba jednak dodać, że panna może ofiarować swe uczucia tylko temu, kogo zamierza poślubić. Zameżna zaś kobieta może oddać wyłącznie swe serce.

Na dworze francuskim więcej było próżniaków, którzy na pierwszy rzut oka nic nie wnosili. Wspomina o tym de Méré, podsumowując jednak: bycie dworzaniem „to nic innego jak celowanie we wszystkim co powabne i przystojne“. W tym celu zaś musi współdziałać ze sobą urodzenie i staranne wychowanie. Ciekawe, że u de Méré współzawodnictwo ograniczało się do utarćek słownych i nigdy nie prowadziło do pojedynków.

Nie należy również zapomnieć o dyplomatach, gdyż ten „zawód“ pojawił się właśnie w Odrodzeniu. A dobry dyplomata, jak pisze Callières, nie może być szpetny, nazbyt wysoki czy niski. Winien za to

wywodzić się z dobrego rodu, gdyż tak okazywany jest szacunek władcy, do którego się udał w misji. Musi również mieć majątek, dzięki czemu nie da się go skusić różnymi podarkami. A przede wszystkim winien umiejętnie posługiwać się retoryką i prowadzić wszelakie negocjacje.

Szlachcic wieku XVII to kopalnia pomysłów na postaci. W ED może to być Fichtmistrz bądź Wojownik, a nawet Trubadur (jako dyplomata – *vide* opowiadanie „Wszystko ma swoją cenę“ w numerze 4/98), przebywający na dworze Throalu lub Thery, bądź wysłany do innych królestw; albo elf wywodzący się choćby i z Krwawej Puszczy; krasnoludy, jako rasa honorowa, to też świetny przykład; najlepiej chyba jednak nadają się t'skrangi, które bardzo przypominają muszkietierów. W WFRP, choć Stary Świat to raczej Średniowiecze, nie brak również dworów, na których nasz bohater mógłby zdobyć sławę. KC dają mniej możliwości, ale mamy przecież rycerza – wystarczy nie ubierać go w zbroję i nieco „ucywilizować“, by był bliski ideałowi dworzaniec. W AD&D okazji jest co niemiara – *Forgotten* roi się od przeróżnych zamków i państw; podobnie *Grayhawk*; gorzej już z *Krynem*. O DP wspominać też nie muszę, bo to przecież świat sarmacki, a choć polska szlachta nieco różniła się od zachodniej, to przecież nic nie stoi na przeszkodzie, by zagrać Francuza, który trafił nad Wisłę. Równie łatwo jest w *7th Sea*, gdzie kraina bardzo przypomina Europę wieku siedemnastego.

Naszego dworzaniec możemy również skonstruować na podobieństwo bohaterów Dumasa, a w szczególności – muszkietierach (część z nich wywodziła się ze zubożałej szlachty). Dzięki temu będziemy mieć skorego do wypitki i wybitki wojownika, świetnie posługującego się orężem, zdolnego poświęcić swe życie dla króla, nie stroniącego od pięknych dam, żartobliwego, a w niektórych przypadkach – niezwykle silnego. Taka postać będzie, wzorem de Méré, niszczyć słownie przeciwników, prowokować ich (*vide* talent z ED), a potem, wzorem już Castiglione – kilkoma celnymi cięciami rozkładając na łopatki. Można też przyjąć rolę dyplomaty, który uda się na dwór sprzymierzonego lub wrogiego państwa, by tam – dyskretnie albo

i nie – załatwić kilka ważnych spraw (odyskać klejnoty żony króla).

Ambitnym mogę polecić próbę odegrania postaci Don Kichote'a, opisaną przez Cervantesa. Jest to jednak niezwykle trudne, bowiem – jak pisze Tomasz Mann – „Don Kichote jest wprawdzie obłąkany [...], ale jego anachroniczny bzik czyni go jednocześnie tak szlachetnym, czystym, pełnym wykwintnego wdzięku, nadaje całemu jego sposobowi bycia, cielesnemu i duchowemu, tyle urzekającej i budzącej szacunek godności, że śmiech wywołany przez jego «ponure», groteskowe oblicze zawsze jest pomieszany z respektem i podziwem, i wszyscy, którzy go spotykają, potrząsają głową nad jego pożałowania godną i zarazem wspaniałą osobowością, czując sympatię dla tego pomyłonego na jednym punkcie, a poza tym nieskazitelnego szlachcica“. Spróbujcie coś takiego odegrać.

Równie ciekawe postaci kreuje nieoceniony Szekspir, choć zajmował się on krytyką zarówno wzorów rycerskich, jak i życia dworskiego. W „Romeo i Julii“, poza tytułowym bohaterem, jest jeszcze niesamowity Tybalt i jego słynny pojedynek. Można jeszcze oczywiście sięgnąć po nieśmiertelnego „Hamleta“ czy mniej znane „Jak wam się podoba“.

Warto przy okazji dodać, że na dworach roiło się od wielu niezwykle ciekawych postaci, które również można odgrywać – niech za przykład posłuży błazen (wspomnijcie Stańczyka). Odrodzenie to doprawdy niezwykła epoka.

*Bierz życie
takim, jakim jest.
Uciekaj, kiedy
musisz, walcz,
kiedy trzeba,
odpoczywaj,
kiedy możesz*
(Robert Jordan).



Andrzej Grzechnik

Adlerburg

Witajcie w Adlerburgu. Nasze miasto stopniowo się rozrasta za sprawą nadsyłanych przez Was pomysłów i opowieści, do których również mi zdarza się dorzucić trzy grosze. Chciałbym wyjaśnić, że może się zdarzyć, iż teksty, które nadesłacie, będą się różnić od oryginału – wynika to z faktu, że muszę sprawować nadzór nad rozwojem Adlerburga, aby miasto stanowiło w miarę logiczną całość. Dlatego, od czasu do czasu, muszę wyeliminować pewne wylapanie błędy, nieścisłości lub drobiazgi, które kolidują z resztą obrazu. Moje poprawki nijak nie umniejszają Waszej pracy.

Jeszcze jedna rzecz – zgrzyt, który zakradł się bez mojej wiedzy do rubryki. W pierwszym wydaniu „Adlerburga” na końcu znalazł się dopisek o wysyłaniu współautorom honorarium. Ktoś w redakcji okazał się niestety nadgorliwy (i do dzisiaj się do tego nie przyznał) i zobowiązał się za mnie do czegoś, czego nie możemy Wam zapewnić. Mam nadzieję, że nadesłane Wam nagrody zrekompensują tę przykrą sprawę i gorąco Was w imieniu własnym i reszty redakcji (może oprócz tego kogoś, kto się do dzisiaj nie przyznał do narozrabiania) przeproszam.

Dzisiaj pora na opis biblioteki. Tworzą go materiały nadesłane przez dwóch Łukaszów: Garczewskiego i Rzepnickiego. Do nich wędrują nagrody. Przypominam: biblioteka to budynek z numerem 5.

„Chcesz się dowiedzieć czegoś o bibliotece, tak? Znalazłeś, panie, właściwego człowieka. Usiądź i posłuchaj, bo wiele mogą ci powiedzieć.

Budynek jest, jak widzisz, niezwykle okazały. Został zbudowany przez poprzedniego księcia, który tu panował. Bibliotekę nazwano jego imieniem i jej pełna nazwa to **Wielka Biblioteka im. Księcia Wilgara von Adlera**. Czemu „Wielka”? Nie chcę cię obrazić, panie, ale to było głupie pytanie. Przecież widzisz rozmiary budynku, a jeśli to nie starcza, wiedz, że podobno znajduje się w niej każde dzieło napisane przed jej powstaniem. Czary użyte przy wznoszeniu gmachu były bardzo potężne, wierz mi – wiem coś o tym... ehe, ehe!

Rzeźby na dachu zostały wykonane przez najslawniejszych artystów w okolicy, a ów złoty herb miasta wykonał elfi mistrz. Eee... zaraz... chyba był to Silariel, ale to nieistotne... Widzisz, te ptaszkorzeźby na ścianach? To najważniejsze sceny z życia miasta. Najstarsze znajdują się po lewej, u góry. Te niedawne znajdziesz niżej. Na ścianach zostawiono sporo miejsca na przyszłe wydarzenia. Legenda głosi, że gdy na murach nie będzie miejsca na wyrzeźbienie kolejnej

sceny, miasto zostanie zniszczone i skończy się jego historia. Oczywiście, nikt rozsądny w to nie wierzy.

Każdy może wejść do środka. Jeśli nie zgubisz się, panie, w tym wielkim labiryncie regałów, wyjdiesz z poszukiwaną książką. Uważaj jednak! Książkę trzeba zwrócić po upływie dwóch tygodni od wypożyczenia. Gdybyś jej nie odniósł, wyfrunęłaby przez okno razem z wiedzą, jaką dzięki niej posiadłeś. Ot, po prostu zapomniatłbyś dokładnie wszystko, co z książki wyczytałeś... a może więcej”.

Łukasz Garczewski

„Wejście do biblioteki w Adlerburgu zdobyli dwa posągi. Jeden z nich to postać ludzka, druga to elf. Obaj trzymają książkę. Postument elfa jest trochę wyższy i ładniej zdobiony. Między statuuami zaczyna się schody. Prowadzą do wielkich drzwi, na których wyryta jest otwarta księga – każda jej połowa na jednej części wrót.

Wchodząc do biblioteki możesz odnieść wrażenie, że nikogo w niej nie ma. Jednak, gdy się trochę rozejrzysz, zobaczysz czyjąś głowę wystającą zza biurka. Jest to niziołek o imieniu **Gedwill**. Ma rozczochrane włosy, nosi binokle. Zarządza biblioteką od początku jej istnienia i trudno ją sobie wyobrazić bez niego. Tylko **Gedwill** wie, gdzie jaka książka leży. Biblioteka jest jego życiem, mieszka tutaj na poddaszu. W pracy pomaga mu młoda elfka, **Nimerel**. Jest miła i uczynna. Według niziołka jedyną jej wadą jest to, że czyta za dużo romansów w czasie pracy. Bez niej **Gedwill** nie mógłby zdejmować książek z wyższych półek. Ona też przynosi mu zakupy, bo niziołek nie lubi wychodzić z biblioteki.

Najczęstszymi bywalcami czytelnicy są studenci z uniwersytetu. Czasem przychodzą też zwykli mieszkańcy i dzieci. **Gedwill** zna bardzo wiele opowiadań, więc często można przy nim zobaczyć słuchającą go z zainteresowaniem grupkę dzieci. Niziołek jest bardzo stary i chciałby, aby bibliotekę przejęła po nim **Nimerel**. Ona jednak wolalaby zostać pisarką”.

Łukasz Rzepnicki

Wiemy już sporo o bibliotece, poznaliśmy też imię poprzedniego władcy z książęcego rodu von Adlerów. Pojawiła się również wzmianka o uniwersytecie, którą jedno z Was być może zechce w przyszłości rozwinąć w pełniejszy opis (może nawet powstanie małe miasteczko uniwersyteckie?). Na koniec parę słów od mojego zaufanego informatora, który okazał się dzisiaj zaskakująco wylewny.

„Byłeś dla mnie ostatnio wyjątkowo hojny, dlatego podaruję ci dzisiaj jedną opowieść za darmo. Zdziwiony? Powiedzmy, że mam dobry humor... Przystań komentować, bo się rozmyślę.

Tak lepiej.

Zanim książkę **Wilgar** ufundował obecny gmach biblioteki, na jego miejscu stał poprzedni, drewniany budynek. Zarządzał nim **Estreichus**, który – o czym trzeba wspomnieć – oprócz tego, że był moim książkowym, również sprawnie radził sobie z magią. To właśnie on natożył na zbiory biblioteki zaklęcia sprawiające, że po pewnym czasie książki same wracają do rodzimego gmachu. Tak, tak – prawdziwy majstersztyk! **Estreichus** pilnował księgozbioru, jak stary smok leżał pełnego skarbów. Nie żebym się temu dziwił – coś jest w tym stwierdzeniu o skarbach – ale trochę przesadzał. Wielokrotnie zdarzało mu się przeganiać osoby, które z takich czy innych przyczyn nie przypadły mu do gustu. No i kiedyś wygonił kogoś, kogo nie powinien.

Imienia tego osobnika nie pomnę. Starczy stwierdzić, że faktycznie wredne było z niego bydło. W każdym razie był wyjątkowo natrętny, a **Estreichus** się nie patyczkował, tylko kopnął go w zadek tak, że oprych zatrzymał się w okolicach fontanny. No i jeszcze tego samego wieczora tamten podłożył ogień pod bibliotekę.

Zanim ktokolwiek się potapał, zajęła się już spora część ścian budynku, ogień jednak nie zdążył przenieść się na zbiory. **Estreichus**, wyciągnięty w środku nocy z domu, zobaczywszy, co się dzieje, niewiele myśląc pobiegł do środka i nie było sposobu, żeby mu to wybić z głowy. Tak: pobiegł, jak stał – w nocej koszuli i fikuśnej szlafmycy z pomponem. No i zaczął coś w środku czarować, żeby ochronić książki przed ogniem. Wyobraź sobie, co się tu działo. Środek miasta, rywetes, ludzie biegają w te i nazad z wiadrami, próbują gasić, chociaż już wiadomo, że jedyne, co można zrobić, to upilnować, by się na sąsiednie budynki nie przeniosło. A on w środku tego piekła, z dymiącą szlafmycą na głowie, bo mu się od iskiery zajęła, splata jakieś zaklęcia, resztkami tchu, aby tylko nie zakastać zanim skończy.

No i się udało. Tylko, że biblioteka parę chwil później runęła mu na głowę.

Nazajutrz znaleźli jego szczątki i wyprawili mu godny pochówek. Sam książkę przemawiał na pogrzebie, mocno wzruszony, bo **Estreichus** był jego dobrym znajomym. Później ze zgłiszcz wydobyto książki – wszystkie co do sztuki w idealnym stanie. Nawet się nie wybrudziły popiołem. Teraz stanowią główną część zbiorów nowej biblioteki. A tamtego lotra spotkała bardzo niezwykła kara – wymyślił ją miejscowi magowie, jako zemstę za śmierć **Estreichusa** i nauczkę dla jemu podobnych kanalii. Zamienili go w drzewo, które później ścięto, a z desek wykonano jeden z regałów do nowej biblioteki. Ten, który tak strasznie trzeszczy, jakby zaraz miał się załamać pod ciężarem książek”.

Zapraszam na kolejne spotkanie.

J.R.V

Dziadek do orzechów

MIŁOSZ

Dziadek... to scenariusz napisany źródłowo do *Zewu Cthulhu*, jako „portal“ do Krain Snów. Jak się jednak okaże, można rozegrać go w innych systemach, gdzie tylko ludzie się starzeją i gdzie młodość jest w cenie.

Początek

Badacze jadą pociągiem i nagle stają w pół drogi (jechali np. na wczasy). Okazuje się, że z powodu szalejącej śnieżycy tory są kompletnie zasypane i trzeba poczekać, aż minie śnieżne piekło, zanim w ogóle rozpoczną się prace nad przywróceniem torowiska do używalności. Badacze muszą udać się do pobliskiego miasteczka (pociąg cofa się do niego) i poszukać pokoju. W drodze do motelu drużyna słyszy w krzakach hałas i kobiece krzyki: „Ratunku! Zboczeniec! Pomocy! Pomocy!“. Kiedy już udadzą się w tamtą stronę i zbadają sytuację, okaże się, że na śniegu leży kobieta w średnim wieku, a nad nią stoi zdziwiony staruszek. Staruszek zachowuje się jak przestraszone dziecko i tak też odpowiada na pytania. Na pytanie skąd pochodzi, wyklepuje z pamięci adres i prosi, żeby go ktoś odprowadził do domu. Badacze powinni dać się skusić.

W domu pod podanym adresem okazuje się jednak, że nikt nie zna staruszka. Mieszka tam tylko samotna wdowa. Jednakowoż, gdy tylko uchylają się drzwi, dziadek wpadnie do domu (mijając psa, który zupełnie nie zwróci na niego uwagi, szczerząc się zawzięcie na drużynę) i pobiegnie na pięterko. Tam zaszyje się w pościeli w pokoju dzieciennym, twierdząc, że to jego pokój. Spod kołdry da się tylko słyszeć chrzęst łupanych orzechów.

Kobieta powie, że to pokój jej pięcioletniego syna, który zaginął kilka dni temu. I że jej syn lubił łupać orzechy. Jeśli jednak staruszek jest bezdomny, niech prześpi zimną noc, a rano coś się postanowi. Wdowa zamyka pokój na klucz i prosi Badaczy, by przyszli rano.

Rano w pokoju panuje cisza. Po otwarciu drzwi, wdowa pada zemdlona. Na korytarzu wiszą zaduszone zwłoki jej pięcioletniego syna w stroju starca, który pojawił się wieczorem. Okno jest szczelnie zamknięte, drzwi nikt nie ruszał. Zaczyna się zabawa.

Możliwe rozwiązania:

1. W miejscowości położonej o kilka kilometrów stamtąd mieści się „Złoty Wiek“, dom spokojnej starości. Jeden z pacjentów, z nudów przeglądający książki

okultystyczne, odkrywa metodę na kradzież młodości. Staruszkowie, jeden po drugim, zaczynają porywać dzieci z okolicznych wsi i kradną im ich witalność. Po śmierci ofiary, która często przedtem wariuje, jej ciało wraca do normalnej formy. Odmlodzone ciało „dziadka-okultysty“ także.

2. Wdowa jest psychopatką. W odwecie za śmierć męża, który zginął, uderzając samochodem w drzewo, by uniknąć rozjechania bawiących się dzieci, zabija wszystkie maluchy w okolicy. Jej syn był wtedy z dziećmi i przyczynił się do śmierci męża. A może przez tego wstrętnego bachora i ona sama kiedyś umrze? A dziadek? Lekko chory psychicznie uciekinier ze „Złotego Wieku“ (vide punkt 1). Irytował wdowę, gdyż – jak sądziła – dusza jej syna opętała starca, by teraz ją dręczył. Trzeba było raz jeszcze zabić ciało, które nosiło tę przeklętą duszę.

3. Całość jest o wiele bardziej skomplikowana. Kilka lat temu jedno z dzieci – Michałek – odnalazło fizyczną bramę do Krain Snów. Niezle się tam urządził. Jako dziecko odkrył w sobie wielkie pokłady Mocy, wynikające z jego nie ograniczonej wiedzą wyobraźni. W Krainach mógł robić, co tylko chciał, i wyśnić sobie, co tylko mu przyszło do głowy. Był sierotą i nie tęsknił za zastępczym domem, skąd zwiął. Jednakowoż nie chciał zostać na wieki sam. Najchętniej widziałby obok siebie swoich kolegów z lat młodości. Zaczął więc pojawiać się w ich snach, ściągając do miejsca, gdzie mieściła się fizyczna brama, by wpadli do niego się pobawić. I koledzy przychodzili. Oni jednak mieli domy. Toteż po krótszym czy dłuższym czasie dawali gospodarzowi do zrozumienia, że już nie chcą się bawić – chcą do mamy. Z początku Michałek nie zwracał na to uwagi, z czasem jednak zaczynało go to irytować i puszczał swoich kumpli z powrotem, jednakże naokoło („Spieszysz się? Nie wiem, czy zdążysz na kolację“). Korzystając z sił witalnych swoich ofiar, Michałek zaczął ich umysłem wędrować przez kilkadziesiąt lat przez ciemne labirynty, zanim dotarli do Świata Na Jawie. Ich umysły

były tak pewne upływającego czasu, że ciała z łatwością poddawały się magicznemu procesowi starzenia. Było to jednak zbyt wiele dla umysłów tak prostych jak dziecięce, toteż większość maluchów zabijała się tuż po powrocie. A wtedy czar, który brał swą moc z nich samych, przyskał. Oto więc wyjaśnienie wszystkiego, co wydarzyło się do tej pory.

Okruszki do punktu trzeciego:

- a) Dzieci giną w wiosce już od kilku miesięcy. Pierwszy zaginął, rzecz jasna, Michałek.
- b) Takich staruszków było paru w okolicy. Powiada się, że uciekają ze „Złotego Wieku“ (vide punkt 1), który znajduje się niedaleko. „Złoty Wiek“ jednak do niczego się nie przynaję.
- c) Jeden ze staruszków nie zabił się, lecz zamknął go w szpitalu psychiatrycznym. Podczas spotkania powie Badaczom o co chodzi, ale pomoże im tylko wtedy, gdy go wykradną ze szpitala. Potem pokaże, gdzie mieści się brama do Sennego Dominium, a tam pomoże zwyciężyć Michałka, ginąc bohatersko.
- d) Albo inaczej. Wszystko jak wyżej, tylko że psychol wykorzystał Badaczy i sam zapragnie zamieszkać w wyśnionym domu Michałka, a potem zamknie Badaczy z poturbowanym, zwyciężonym Michałkiem w celi w Krainach. No i radźcie sobie teraz.
- e) Michałek zachowuje się jak dziecko. Ma może trochę większe możliwości, ale to przede wszystkim dziecko, które chce mieć towarzystwo do zabawy.
- f) Jedyna drużyna, która skończyła tę przygodę u mnie – zwariowała. Życzę miłej zabawy.



Przygoda ta powinna być rozegrana w systemie **Zew Cthulhu**, ale tak naprawdę pasuje do każdej gry, w której jest trochę magii, tajemnicy i grozy. A zaczyna się wszystko od snu.

Wszyscy Badacze z drużyny śnią ten sam sen: unoszą się nad oceanem, lecą nad nim jak ptaki. Ponad nimi ołowiane niebo. Jest świt. Wtem w oddali zaczyna rysować się linia brzegowa. Widać ją coraz wyraźniej. Na brzegu ruiny miasta, dym, gdzieś tam płonące zgłiszcza – katastrofa i zniszczenie. Od brzegu dryfują cztery skrzynie. Są otwarte. Badacz podlatuje nad jedną z nich i w środku znajduje ludzki szkielet, na szyi którego wisi srebrny medalion z dziwnym znakiem, w kształcie litery „n”. Nagle nadchodzi przecucie: zbliża się niebezpieczeństwo!

Pobudka!

Po przebudzeniu Badacze powinni spotkać się ze sobą – być może byli umówieni. Ot, siedzą sobie na śniadanku u jednego z członków drużyny, gdy nagle słychać pukanie do drzwi. Otwierają, a tam goniec – ma dla nich paczkę. Prosi o potwierdzenie odbioru i znika. Na paczce widnieje tylko adres odbiorcy – brak nazwiska. Skrzynia, która ukaże się oczom Badaczy po odwinięciu papieru, jest identyczna z tą, jaka im się przyśniła. Owinięto ją taśmą, która w jednym miejscu przyklejona jest do skrzyni lakiem z wybitą pieczęcią w kształcie wspomnianej litery „n”.

W środku znajduje się mała dziewczynka. Zwykła, na pierwszy rzut oka, żywa, sześciolatnia dziewczynka, która ma na szyi medalion (jak ten ze snu) i kartkę, na której napisa-

Awantura o Basię

MIŁOSZ

no, że dziewczynka ma na imię Basia i prosi o opiekę. Basia jednak różni się zdecydowanie od zwykłych dzieci: nie oddycha, nie ma krwi ani organów wewnętrznych, nie może też zostać w żaden sposób zabita ani wywieziona z miasta (opuszczając jego granice, zyskuje nadludzką siłę, wyrwa się i wraca). Najlepiej jednak, by drużyna zauważyła to dopiero po jakimś czasie od otworzenia paczki. Kim jest dziewczynka? I o co tu chodzi?

Wyjaśnienie

Intryga nie jest skomplikowana, ale zabawna... Na swój, cthulhowski sposób, oczywiście. Około 20 km stamtąd, we wsi Barnes, pod ziemią znajduje się wymarłe miasto starszych istot z pozostawionym na straży shoggothem. Jeden z właścicieli ziemskich z Barnes trafił na jego ślad w przeglądanej przypadkiem księdze okultystycznej i rozpoczął poszukiwania. Wyczytał, że miasto dać może niezmierną siłę i panowanie nad ludźmi. W końcu odnalazł przejście do miasta i wybudował nad nim dom. Otworem wentylacyjnym była jego studnia, a prawdziwe wejście znajdowało się w domu, pod podłogą. By jednak uruchomić mechanizmy miasta, a ponadto unieruchomić „Niepokonane Zło”, które broniło jego tajemnic, należało dostarczyć do miasta energię Smoczyc Gwiazd. Taka energia raz na kilkaset lat opada na Ziemię, ale by ją wykorzystać, potrzebne są soczewki skupiające. Mogą być

one wykonane w formie biorobotów, na które „przepis” ów Ziemianin znalazł w „Księdze Eibona”. Takimi biorobotami są właśnie Basie. Co staje się więc zadaniem drużyny? Pokrzyżowanie zamiarów złoczyńcy.

Jest jednak pewien szkopuł. Basie nie rozstał sam Ziemianin, gdyż zdążył umrzeć, zanim gwiazdy stanęły w porządku. Notatki odnalazł jeden z jego sług i kontynuuje dzieło pana w tajemnicy przed światem.

Ciekawostki:

1. Basia, póki pieczęć nie zostanie złamana, jest bezkształtną kulką plazmy. Po złamaniu pieczęci albo otwarciu skrzyni, plazma z leniwym mlaskiem przybiera postać dziewczynki (1/1k6 PP).
2. Basie zachowują się jak normalne dziewczynki, ale: nie mają wspomnień, nie dadzą wywieźć się z miasta, regenerują rany w zastraszającym tempie.
3. Daj do zrozumienia Badaczom, że nie ma sensu zajmować się soczewkami – trzeba znaleźć sposób, by je unieszkodliwić, a w tym celu odnaleźć złoczyńcę.
4. Złoczyńcę odnaleźć należy tak, że wyszukuje się wszystkie cztery Basie – miejsca ich dostarczenia (miasta) wytyczają wierzchołki kwadratu – w środku znajduje się Barnes i miasto istot. Spraw, żeby Badacze w ten właśnie sposób trafili na trop miasta.
5. Jeśli nic nie przeszkodzi sługosowi, miasto zostanie uruchomione i Starsze Istoty obudzą się w swoich komorach hibernacyjnych. Koniec świata? Wręcz przeciwnie. Początek następnej przygody.

Ta opowieść nie ma szczęśliwego zakończenia. To historia dumnej rasy wojowników, którą barbarzyński wróg i zła magia wpędziły w niewolę i upodlenie.

Kiedyś była to tylko jedna z wielu górskich dolin – rozległa, piękna, żyzna. Wszystko się zmieniło, gdy została tu stoczona największa w dziejach bitwa między podległą ciemnym mocom armią goblinów i orków a wojskami minotaurów. W owych czasach minotaury nie służyły jeszcze siłom zła – żyły własnym życiem z dala od innych ras, które odrzuciły je ze względu na ich wygląd. Wytrwale opierały się próbom pozyskania ich dla mroku – zarówno pokojowym, jak atakom, które miały z nich uczynić niewolników. Jednak potężna rasa była zbyt cenna dla sił zła, aby z niej zrezygnowały.

Nadszedł czas, gdy wojska goblinoidów ruszyły z drugiej strony gór i zaatakowały niezliczonymi hordami osady minotaurów. Walki toczyły się długimi miesiącami, a śmierć zbierała obfite żniwo po obu stronach. Na każdego poległego minotaura przypadało czterdziestu przeciwników. Do boju stawały kobiety, dzieci i starcy – każdy, kto tylko był w stanie unieść oręż. Nikt

Dolina Płaczących Kamieni

JERZY

się nie poddawał, nikt nie cofnął nawet o krok. Powoli jednak przewaga liczebna wroga zaznaczała się coraz silniej.

Aż nadszedł dzień, gdy w dolinie, która wtedy jeszcze nie miała nazwy, naprzeciw siebie stanęły dwie olbrzymie armie, gotowe do stoczenia decydującej bitwy. Walki trwały trzy dni i mimo przytłaczającej przewagi przeciwnika, szala zwycięstwa zaczęła przechylać się na stronę minotaurów. Takich cudów waleczności, heroicznych wyczynów, jakich wówczas dokonywano, nie pamięta historia żadnej rasy – nigdzie bowiem na świecie nie było równie potężnych wojowników. Pod koniec trzeciego dnia, na topniejące oddziały goblinów i orków padł błąd strach. Wtedy właśnie, służący złym mocom kapłani i magowie zakończyli odprawianie potężnego rytuału, którego moc dotknęła dolinę i wszystkie znajdujące się tam istoty.

Bogowie ciemności spisali swoje wojaka w dolinie na straty, nie mogli jednak

dopuszczać, aby minotaury opuściły to miejsce. Moc strasliwego zaklęcia przyćmiła słońce nad polem bitwy i śmierć w nieopisanych męczarniach spadła na każde żywe stworzenie, które się tam znalazło. Potężni wojownicy, targani cierpieniem, ryczęli z bólu i rozpacz, a odpowiadające im echo wstrząsało otaczającymi górami. Cierpienie ludu minotaurów poruszyło nawet skały.

Wreszcie, gdy ostatni z minotaurów padł martwy, zapadła cisza. I wtedy góry, będące świadkiem tragedii, niosące brzmie krwi, bólu i śmierci, przemówiły. Potężne trzęsienie ziemi przetoczyło się przez dolinę – siły natury same zgotowały pochówek poległym. Całą dolinę zapełniły wielkie, kamienne bloki – obeliski upamiętniające miejsca spoczynku bohaterów.

Wędrowiec, który trafi w tę okolicę za dnia, ujrzy tylko piękną dolinę, pełną dziwnych, olbrzymich głazów. Jeżeli jednak zostanie tu po zmierzchu, usłyszy pełen wieczystej udręki basowy dźwięk, który wypełnia całą dolinę. Dotykając skał, poczuje ciepłą wilgoć pod palcami, gdy kamienie kolejny raz zaplaczą nad upadkiem dumnych, nieugiętych minotaurów.

George O'Flanagan JERZY

Cytat: *Wampiry, wilkoki – kto by tam odróżniał? Ty strzelasz – one zdychają. Gdzie tu miejsce na filozofię?*

Nie jest potężny, uzbrojony w nadludzkie moce czy straszliwą broń. Nie posiada mrocznych sekretów, wiary poruszającej skały czy olbrzymiej wiedzy. W gruncie rzeczy, zdaje się być tylko kolejnym zwyczajnym śmiertelnikiem. A jednak jakoś udaje mu się wpędzać wszelkie nienaturalne istoty w okolicy w ciężką nerwicę i robi to zupełnie od niechcenia. Skoro ma okazję, to właściwie czemu nie?

George O'Flanagan wychował się w Bostonie, ale jego rodzina pochodzi z Kilkenny w Irlandii. Jego cioteczny dziadek, Kenneth, ma 93 lata, jest tytułowym biskupem i tamtejszym przełożonym Stowarzyszenia Leopolda. Ma różaniec wykonany z kłów własnoręcznie pokonanych wampirów i wilkołaków. Część rodziny (zarówno w Irlandii, jak i w Stanach) również zajmuje się tępieniem nienaturalnych, złych istot. Jak mawia sam George: *Mój cioteczny dziadek poluje na krety. Wybiera się czasami na pobliski cmentarz, siada na ławeczce i czeka na zmierzch. Jak coś wytaży z kopczyków, dziadek robi z tym porządek. Takie rodzinne hobby.*

Walka z siłami nieczystymi nie jest głównym zajęciem O'Flanagana. George ma podpisaną umowę z dużym wydawnictwem i zarabia na życie pisaniem bajek dla dzieci (maluchy je uwielbiają).

O'Flanagan trochę słyszał o wampirach od dziadka, ale nie zwracał zbytnej uwagi na szczegóły. Do swojego dodatkowego zajęcia podchodzi z absolutną beztróską i świętym przekonaniem o własnej niezniszczalności. I rzeczywiście, ze starą z potomstwem Kaina, O'Flanagan wychodził dotąd nawet bez zadraśnięcia.

Wygląd: George ma 31 lat. Jest szczupły, średniego wzrostu. Ma płomiennorude włosy i intensywnie zielone oczy. Najczęściej ubiera się w dżinsy i zieloną, flanelową koszulę w kratę. Nosi zieloną czapkę z daszkiem, z logo drużyny Boston Celtics, której jest wiernym kibicem. W bocznej kieszonce portfela ma pokaźną liczbę zasuszonych czterolistnych koniczynek (które zbiera przy nadarżających się okazjach) i kiel wampira. Z broni najczęściej ma przy sobie pistolet i nóż.

Mechanika: najważniejsze w charakterystyce O'Flanagana są jego Zalety: Szczerść, Urok osobisty, Wszchewiedza; oraz Wady: Pewność siebie, Fobia – węże. Resztę Narrator może dopasować według własnego wyczucia.

K2K KRAKON 2000

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki zaprasza na ostatni w tym wieku Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki **Krakon 2000**, czyli **Krakon 2 kilo**, w skrócie **K2K**. Nasz zlot po raz ostatni w tym tysiącleciu odbędzie się w krakowskiej Szkole Podstawowej nr 10, na ul. ks. Blachnickiego 1, w dniach od 10 do 13 lutego. Impreza rozpocznie się w piątek o godz. 12:00 i zakończy o tej samej porze w niedzielę. Mapa z planem i inne szczegóły w kolejnych numerach „Magii i Miecza”, która objęła patronat prasowy nad konwentem.

Program naszej imprezy jak zawsze będzie niezwykle urozmaicony, więc z pewnością każdy z Was znajdzie coś dla siebie. Między innymi po raz drugi wręczymy Nagrodę Krakowskiego Fandomu, rozstrzygniemy też drugą edycję konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej (szczegóły poniżej).

Już dziś informując Was o **K2K**, zachęcamy do wcześniejszego opłacania wstępu na konwent. Cena jednej pełnej akredytacji dla każdego, kto zapłaci już dziś, wynosi 40 zł. Ale uwaga! Oferta ta jest ważna tylko do końca października (decyduje data na stemplu pocztowym).

Później ceny wzrosną – do końca grudnia akredytacja będzie kosztowała 45 zł, a w styczniu 50 zł. Spóźnialscy, którzy postanowią zapłacić na imprezie, będą musieli wydać aż 60 złotych. Policzcie sami! Płacąc dziś, zaoszczędzacie 20 złotych! Niewiele więcej kosztują dwa dopalacze (bustery) do dobrej karcianki, dobra książka, bilet kolejowy do Krakowa lub trzy numery naszego ukochanego magazynu „Magia i Miecz” – to się naprawdę opłaca! Tym bardziej, że w przyszłym roku zamierzamy usprawnić proces akredytacji, co pozwoli nam od ręki wpuszczać na teren konwentu wszystkich, którzy dokonali przedpłaty.

Co więcej, tym razem **NIE** przewidujemy limitu miejsc, mając w planach poszerzenie bazy noclegowej (ale o tym na razie sza!). Zbierzcie swoich przyjaciół, kolegów graczy i graczki oraz znajomych fanów i fanki fantastyki i przyjeździe do Krakowa. Przypominamy: dziś płacicie 40 zł, w grudniu 45, w styczniu 50, a na imprezie 60 zł. Pamiętajcie też, że dla wszystkich pań przewidujemy nieustającą zniżkę w wysokości 5 zł. Mistrzowie Gry mogą liczyć na refundację części kosztów, pod warunkiem, że wywiążą się ze swojego zadania i poprowadzą kilka sesji (szczegóły na konwencie).

Wyżywienie we własnym zakresie – w szkole będzie czynny bufet; noclegi na terenie szkoły. Osoby zainteresowane noclegami w hotelu prosimy o wcześniejszy kontakt. Masz jakieś pytanie? Napisz do nas list lub wyślij e-mail do fgdg@hotmail.com.

Przedpłaty należy przesyłać przekazem pocztowym na adres: **KKMF „Dzabber-smok”, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1.**

Q2K

Druga edycja konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej, czyli **Quentin 2000**, zapowiada się niezwykle ciekawie, gdyż dzięki naszemu patronowi nie tylko nagrodzone, ale i inne ciekawe przygody mają szansę ukazać się na łamach „Magii i Miecza”. Każdy z Was ma szansę!

Wymogi, jakie powinny spełniać teksty (podobne, co przed rokiem), podamy w następnym numerze magazynu. Wszyscy autorzy opublikowanych tekstów oczywiście otrzymają pełne honoraria autorskie wg obowiązujących stawek. Nieprzekraczalny termin nadsyłania tekstów to 15 stycznia 2000 r. Wszystkie scenariusze należy przysyłać na adres **KKMF** podany powyżej lub e-mailem do fgdg@hotmail.com.

Wygraj Krakon

Żegnając się z Wami, zachęcamy do udziału w minikonkursie „Wygraj Krakon”. Pośród osób, które prawidłowo odpowiedzą na nasze pytanie, rozlosujemy jedno dwuosobowe zaproszenie na **K2K** (czyli dwie pełne akredytacje). A oto zagadka:

Którym z kolei jest nadchodzący Krakon 2000? (2000 to nie numer, a data)

Odpowiedzi przysyłajcie na kartach pocztowych na adres redakcji „Magii i Miecza”, załączając kupon, który znajduje się w rogu tej strony. Macie czas do chwili ukazania się następnego numeru gazety.

WROGOWIE I PRZYJACIELE

MACIEK KOCUJ

Jednym ze sposobów na urozmaicenie gier fabularnych jest wprowadzenie bohaterów niezależnych, którzy regularnie, co pewien czas, pojawiają się na drodze poszukiwaczy przygód. Z grubsza rzecz biorąc, osobnicy ci dzielą się na dwie grupy. Na miłych, sympatycznych, zawsze spieszących grupie z pomocą dobrych Samarytan, i na wrednych, paskudnych, złośliwych lotrów, których jedynym celem jest uprzykrzenie życia biednym poszukiwaczom przygód. Przyjrzyjmy się bliżej tym drugoplanowym bohaterom scenariuszy, bo naprawdę warto.

CZĘŚĆ PIERWSZA: POMOCNA DŁOŃ

Powszechnie wiadomo, że najlepsze przygody, to takie, które stawiają przed graczami duże wymagania. Z prawdziwie emocjonującą zabawą mamy do czynienia wtedy, gdy stojące przed bohaterami zadanie jest na granicy ich możliwości. Problem w tym, że nie zawsze da się owe możliwości precyzyjnie ocenić, zwłaszcza w sytuacji pojawienia się nagłej niedyspozycji kostek. Dlatego też dobry Mistrz Gry powinien mieć zawsze pod ręką kogoś lub coś, co będzie mogło wyciągnąć bohaterów z opresji.

Bracia w rozumie

Nie, nie. Nie chodzi tu bynajmniej o małpy, tylko o podobnych naszym bohaterom osobników przemierzających świat w poszukiwaniu przygód. Krainy *fantasy* wprost roją się od tego typu gości. Błędni rycerze, wygnane ze swej społeczności elfy, uganiający się za potworami wiedźmini, szukające zaginionych skarbów krasnoludy... W najmniej spodziewanym momencie mogą oni natknąć się na naszych bohaterów, których mackowaty potwór właśnie wciąga w bagno lub których wyglądniata banda goblinów smaży żywcem. Takie spotkania dodają przygodom specyficznego kolorytu. Nie radzę z tym jednak przesadzać. Grupa poszukiwaczy przygód ratowana na każdej sesji przez Pojawiającego się Znikąd Złocistowłosego Elfa z Magicznym Łukiem może popaść w lekką paranoję i serdecznie zniechęcić owego wybawcę. Od czasu do czasu role powinny się odwracać i poszukiwacze przygód muszą mieć możliwość uratowania z opresji wcześniejszych ratowników.

Coś takiego z pewnością podniesie morale grupy i może stanowić motyw przewodni dla kilku ładnych scenariuszy.

Duchy opiekuńcze

Do tej grupy możemy zaliczyć nie tylko eteryczne istoty pochodzące z zaświatów, ale też wszelkiego typu skrzaty, gadające koty i tym podobne magiczne stworzenia. Krótko mówiąc, chodzi o istoty, które pomagają poszukiwaczom przygód nie dzięki sile fizycznej i bojowej magii, ale udzielając dobrych rad i wskazówek. Klasyycznym przykładem jest tu postać Herna Myśliwego, który był duchowym przewodnikiem Robin Hooda.

Tego typu postać jest bardzo przydatna zarówno z punktu widzenia graczy, jak i Mistrza Gry. To świetne lekarstwo na sytuacje typu „Zaraz, zaraz, a co my właściwie mamy teraz zrobić?!?” lub „Czy ktoś pamięta, jaki był cel naszej podróży?”. Trzeba jednak mieć na uwadze, że nadużywanie w przygodach Wujka Dobrej Rady prowadzi do rozleniwienia graczy, a nawet do częściowego zaniku szarych komórek (jeżeli któryś z graczy jeszcze takowe posiada).

Potwory

Słyszac słowo „potwór”, zawsze kojarzymy je z czymś wrogim i niebezpiecznym – czymś, co należy jak najszybciej zlikwidować. Nie zawsze jednak tak być musi. W pewnych okolicznościach niektóre potwory mogą stać się sprzymierzeńcami bohaterów. Dobrym przykładem jest tu postać Emiela Regisa, jednego z bohaterów sagi o wiedźminie autorstwa Andrzeja Sapkowskiego. Regis jest – ni mniej, ni więcej – wampirem, który postanowił zerwać z nalogiem i przyłączył się do grupy poszukiwaczy przygód.

Każdy wie, że bohaterów spotykają różne dziwne rzeczy. Mogą zaprzyjaźnić

się z napotkanym na drodze smokiem, uratować życie jednoróżcowi lub pomóc w wykonaniu misji jakiemuś mitycznemu stworzeniu (na przykład feniksowi lub Kurzymisiowi). Tym sposobem mają szansę zyskać dozgonną wdzięczność owych istot i od czasu do czasu zdobyć ich wsparcie.

Magiczne przedmioty

Jak przedmiot może być przyjacielem poszukiwacza przygód? Nie dziwcie się – w światach *fantasy* to normalka. Nie jest tu zbyt trudno spotkać inteligentny miecz (ewentualnie sztylet, topór lub włócznię), albo gadająco-latający dywan.

Do tej kategorii zaliczam też dziny, zamieszkujące magiczne lampy lub pierścienie.

Zwykle mamy do czynienia z sytuacją, w której dzin zobowiązany jest służyć właścicielowi lampy przez pewien określony czas (na przykład 1001 dni). Mądry poszukiwacz przygód powinien więc zdawać sobie sprawę, że

źle traktowany sługa może – po wygaśnięciu zobowiązań – zemścić się okrutnie na byłym panu. Warto to przede-

skutować z dzinem i współpracować z nim na partnerskich zasadach.

Zdarza się też, że na skutek działania klątw lub wyjątkowo paskudnych czarów, niektóre istoty zostają zamienione w bransolety, statuetki, medaliony lub inne przedmioty, które mogą przypadkowo wpaść (ewentualnie się przykleić) w ręce naszych bohaterów. Istoty te na różne sposoby mogą kontaktować się z otoczeniem: rozmawiać telepatycznie z właścicielem, odmieniać się na kilka minut w trakcie każdej pełni księżyca, kreować iluzyjne obrazy itd., itp. Jeżeli tylko poszukiwacze przygód postanowią pomóc komuś takiemu w odzyskaniu jego pierwotnej postaci (nie jest to zwykle sprawą łatwą – czytają: trwa wiele przygód), zyskają jego pomoc i wdzięczność.



Andrzej Grzechnik

CZĘŚĆ DRUGA: BRZYDCY, ŻLI I PASKUDNI

Jaką przyjemność mieliby poszukiwacze przygód z odszukania starożytnego artefaktu, gdyby nie próbował im w tym przeszkodzić potężny czarnoksiężnik? Jaką mieliby satysfakcję z odnalezienia zaginionej księżniczki, gdyby nie pilnował jej zięjący ogniem smok? Dla miłośników gier fabularnych są to pytania retoryczne. Wszyscy wiedzą, że odpowiednio dobrany czarny charakter to połowa sukcesu każdego scenariusza. Mistrzowie Gry poświęcają często wiele czasu i energii na wykreowanie odpowiedniego przeciwnika dla poszukiwaczy przygód.

Wielkie indywidualności

Zastanówmy się, jakie cechy powinien mieć ten główny, czarny charakter. Przede wszystkim musi być postacią charakterystyczną, różniącą się od spotykanych na co dzień pomniejszych przeciwników. Powinien mieć swój własny, niepowtarzalny sposób działania. Jakąś charakterystyczną cechą: demoniczny śmiech, specyficzny wygląd (makijaż, ubiór, zachowanie) lub sposób mówienia. Drużyna powinna zetknąć się z nim przynajmniej kilka razy zanim dojdzie do ostatecznej konfrontacji. Powinien być potężniejszy od każdego z poszczególnych członków drużyny. Poszukiwacze przygód muszą mieć świadomość, że zdolają go pokonać tylko wspólnymi siłami. Dobrym sposobem na uświadomienie tego grupie jest porwanie któregoś z bohaterów. Pozostali poszukiwacze przygód będą z pewnością starali się odbić swego towarzysza, ale nasz czarny charakter sam go wypuści, stwierdzając po krótkim przesłuchaniu, że nie jest on godnym jego przeciwnikiem i szkoda fatygi, by go zabijać.

Organizacje

W trakcie przygód nasi bohaterowie mają wiele okazji, aby narazić się różnym ludziom. Czasami z pozoru niegroźna utarczka lub starcie może przynieść bardzo ważne konsekwencje. Właściciel karczmy, którą zdemolowała drużyna, może okazać się wysoko postawionym członkiem

miejscowej gildii złodziei. Szukający czepki młokos może należeć do rodziny kontrolującej w okolicy wszystkie ważniejsze stanowiska. Innymi słowy, wrogiem poszukiwaczy przygód może stać się jakaś większa organizacja. Najbardziej typowe są w takich przypadkach sekty religijne, gildie kupieckie (nie zawsze działają zgodnie z prawem), stowarzyszenia magów, wszelkie organizacje złodziei i płatnych zabójców. Można też wymyślić coś bardziej oryginalnego, na przykład zakon rycerski lub cech rzemieślniczy (katów, lichwiarzy, rzeźników...).

Wrogie organizacje mają możliwość nękania poszukiwaczy przygód na wiele różnych sposobów. Posiadają wpływy, znajomości i liczne kontakty. Są też przeważnie dość liczne – zdemaskowanych szpiegów można zawsze zastąpić nowymi. Łatwo mogą sprawić, by bohaterowie żyli w nieustannym zagrożeniu. Ktoś ich ciągle śledzi, przeszukuje rzeczy w wynajętych w karczmie pokojach, podsłuchuje, przesyła pogróżki i ostrzeżenia (najlepiej w postaci listów z dołączonymi cegłami).

Potwory

Kto powiedział, że każda walka z potworem musi zakończyć się ubiciem monstrem lub śmiertelnym zejściem drużyny? Warto pamiętać, że istoty zamieszkujejące światy gier fabularnych też mają instynkt samozachowawczy. Każdy smok będzie bronił swego skarbu, ale gdy zostanie ciężko poraniony, dojdzie do wniosku, że życie jest cenniejsze i lepiej salwować się ucieczką. Oczywiście nie oznacza to, że spokojnie przyjmie porażkę i pozwoli cieszyć się swym skarbem poszukiwaczom przygód. Gdy tylko wylizze się z ran, z pewnością ruszy w pogoń i spróbuje się zemścić. Taki mechanizm może spokojnie zadziałać przy wszystkich potworach obdarzonych jakąś taką inteligencją. Najlepsza zabawa jest jednak wtedy, gdy ścigające grupę monstrem potrafi przyjmować ludzkie kształty. Z powodzeniem mogą to robić demony, smoki, różne doplery i wiele innych potworów.

CZĘŚĆ TRZECIA: DODATKOWE ZAGRYWKI

Nieoczekiwana zmiana miejsc

Zauważmy, że dla poszukiwaczy przygód przeważnie wszystko jest albo czarne,

albo białe. Jak ktoś nam pomaga, to jest naszym przyjacielem; jak ktoś kradnie, to jest zły i wredny itp., itd. Warto więc czasem pokazać, że tak naprawdę świat jest szary. Niech osobnik, który kilkakrotnie ratował drużynę, skorzysta z naiwności poszukiwaczy przygód i wykorzysta ich w jakimś nieczym celu. Niech herszt rozbójników okaże się obrońcą wieśniaków, gnębionych przez okrutnego hrabiego, u którego przyjęli gościnnie poszukiwacze przygód. Niech dawni sprzymierzeńcy staną po przeciwnych stronach pola bitwy. Niech zaciekli wrogowie walczą ramię w ramię, ostaniając wzajemnie swe plecy. Prawdziwe życie jest przecież bardziej skomplikowane niż się komukolwiek wydaje.

Zemsta z za grobu

Wyobraźmy sobie następującą sytuację. Po kilku kampaniach, w których poszukiwacze przygód nękani są przez Księcia Wampirów/Królową Zimy/Władcę Demonów (niepotrzebne skreślić), dochodzi wreszcie do ostatecznej konfrontacji. Drużyna z wielkim trudem, po straszliwej i przerażającej (przeważnie głupota) walce, uśmierca swego największego wroga. Szczęściu i radości nie ma końca. Wreszcie można odwieść do szafy topór i na luzie zalać pałę w pobliskiej karczmie! Czyżby koniec? O nie, to dopiero początek. Czarne charaktery mają w zwyczaju prowadzić bogate życie pozagrobowe. W dodatku jako truposze nie odczuwają zmęczenia i mogą teraz nękać poszukiwaczy przygód częściej i z większą energią. Pamiętajmy, że nie chodzi tu tylko o wielkich czarnoksiężników. Zwykły kapitan pirackiego statku, okradziony, zastukany i wrzucony do wody, może powrócić jako topielec i przez dłuższy czas nękać drużynę.

W poszukiwaniu sumienia

Ciekawym epizodem może okazać się tak zwany „manewr kelnerski”, czyli podanie poszukiwaczom przygód ich największego wroga „na tacy”. Drużyna znajduje Wielkiego Złego na środku traktu. Jest ograbiony i ciężko ranny. Czy zdecydują się ot tak, po prostu dobić leżącego? Czy nie zdradzą im ręka? W dodatku jeśli zostawią go bez pomocy, to „biedacek” umrze z upływu krwi. Oczywiście nie gwarantuję, że drużyna zachowa się jak dobry Samarytanin – prawdopodobnie postąpi wręcz przeciwnie, ale warto zaryzykować. Wyobraźmy sobie ten wspaniały zwrot akcji: poszukiwacze przygód, po stoczeniu zaciętego boju z własnym sumieniem, ratują jednak największego wroga, a ten po odzyskaniu sił... znowu zaczyna ich gnębić.

JAK PACHNIE NIEBIESKI?

Piotr Knapik i Michał Rzechonek

Od tego zaczął się rozwijać ten pomysł. Na to pozornie bezsensowne pytanie można by jednak zacząć poważnie rozmawiać (tak, trzeba mieć do tego wypaczony umysł, jak przystało na MG). I tak właśnie się stało. Przez bitą godzinę gadaliśmy, jak pachną przeróżne kolory czy przedmioty. Powstała też idea dopasowania określonych wrażeń zmysłowych do konkretnych światów gier fabularnych. Postanowiliśmy w końcu spisać nasze dziwaczne pomysły, a nuż komuś do czegoś się przydadzą...

Poniższy artykuł jest swoistym „workiem pomysłów”, mającym ułatwić Ci tworzenie klimatu na sesjach. Pewnie stosowałeś już niektóre z tych tricków. My próbujemy nieco to usystematyzować i rozszerzyć.

Jak wiadomo, odczucie każdego człowieka jest tym pełniejsze, im dana sytuacja oddziałuje na więcej zmysłów. A dla prowadzenia sesji ma to dość duże znaczenie: w końcu musimy sobie wyobrażać rzeczy, których nie ma, realistycznie i ciekawie symulować tok myślowy, zachowanie i głos postaci. Mamy pięć (lub ewentualnie około pięciu) zmysłów. I to właśnie oddziaływaniem przez nie na mózg i wyobraźnię się zajmujemy. Można się spodziewać, że na początku gracze będą zaskoczeni nowymi bajkami. Ale gwarantujemy, że to się może spodobać. Złam zasady. Stagnacja jest uwstecznieniem.

„Normalnym” narzędziem każdego MG jest głos. Niektórzy dodają do tego mimikę, wielu puszcza stosowną do klimatu muzykę. A gdyby poszerzyć ten asortyment? Dodać do tego dekoracje pokoju, w którym gracie, podać graczom jakieś potrawy nawiązujące do przygody? Zacznijmy działać na wszystkie zmysły: głosem, zapachami i wilgotnością powietrza, rekwizytami, temperaturą oraz potrawami i napojami. Zdajemy sobie też sprawę, że niektóre z podanych niżej propozycji są (niestety) poza możliwościami zwykłych ludzi korzystających z pomieszczeń mieszkalnych. Jednak, jak uczy nas praktyka, chęci i zaradność mogą dużo zdziałać. Warto podkreślić, że to wszystko nie działa wyłącznie na graczy – Tobie też pozwala się lepiej skupić na temacie i atmosferze sesji. Będziesz miał stale przed oczami większość możliwych skojarzeń, co ułatwi prowadzenie gry. A więc do dzieła!

1. ZEW CTHULHU (ZGNIŁO-FIOLETOWY)

Zastanówmy się: co jest najważniejsze w Zewie Cthulhu? Stąpienie na granicy cienkiej linii życia, gdzie każdy chwiejny krok przybliża nas do szaleństwa; strach czający się w zakamarkach nawet najbardziej światłych umysłów; egzotyczne kultury starsze od ludzkości; tajemnica wisząca w powietrzu... Najlepiej stworzyć atmosferę niepewności. Potrzebna jest odrobina czegoś spoza tego świata – czegoś, co nie zginie i będzie trwać.

Głównie brązy, zielenie i szarości z ewentualną domieszką żółci, czerwieni (ale w małych ilościach). Świetnie nadają się maskowania wojskowe (wiecie – te siatki z wplątanych kawałkami zielonego lub brązowego materiału). Oświetlenie ogólnie słabe, mdłe. Będziesz wielki, jeśli skombinujesz skądś mgłę (z tego, co wiemy, to suchy lód; CO₂ w postaci krystalicznej, wrzucony do wody, daje pożądany efekt). Pasuje także stylowa lampka elektryczna (ale z ukrytym kablem).

Wzrok: Przebierz siebie i graczy w białe koszule, kamizelki i szerokie krawaty. Osobniki płci pięknej powinny mieć na sobie spódnice albo szerokie spodnie. Ważne jest, by co pewien czas (najlepiej co sesję) umieszczać w pomieszczeniu jakiś nowy, egzotyczny element i od początku układać wszystkie tkaniny w celu zapobiegnięcia przyzwyczajeniu się do otoczenia, akceptacji go jako normalny. Na takie elementy nadają się jakieś drobiazgi sprawiające wrażenie dziwnych, wykręconych, ale także pamiątki z dalekich krajów – Azji, Afryki (lub coś, co na to wygląda: posążek Kali!) w konfrontacji z typowymi przedmiotami właściwymi dla epoki.

Sluch: Muzyka symfoniczna, jazz i murzyński blues (Ray Charles), muzyka z filmu „Twin Peaks”.

Powonienie: Odpowiedni efekt można uzyskać za pomocą nawilżacza powietrza (lub po prostu korzystając z wilgotnych pomieszczeń), na zapach powinny się nadawać kadzidła – najlepiej mdłe lub o egzotycznym zapachu.

Dotyk: Zdecydowanie ciepło, powietrze powinno się trochę „kleić”.

Smak: Salceson (jeżeli ktoś lubi), przekąski

mięśne dziwne w formie i smaku (ale raczej smaczne), kawa, herbata, biszkopty, herbatniki.

2. WAMPIR: MASKARADA (AKSAMITNA CZERN)

Czym jest Twoje istnienie – karą czy nagrodą? Przekleństwem czy ratunkiem? A może TO jest piekło? Niezależnie, jaka jest prawda – i tak się nie dowiesz. I to jest przekleństwem. Kim jest Bestia? Tobą? Czy ostatecznym celem Kainity ma być poddanie się jej? Znajdź swoje reguły i trzymaj się ich wytrwale. Znajdź cel i dąż do niego. Trzymaj Bestię na wodzy. Każdej nocy musisz spojrzeć jej w oczy i powiedzieć: „Wyrzekam się ciebie”. A gdy spoglądasz w otchłań, otchłań spogląda także w Ciebie.

To paradoks: musisz być jednocześnie aniołem i diabłem. Potworem jesteś, by potworem się nie stać. To stokroć gorsze od człowieczeństwa.

Wzrok: Cienkie, marszczące i gnące się materiały w bardzo wyrazistych i trochę



rażących kolorach czerni, granatu, ciemnej zieleni. Oświetlenie szczątkowe, np. jedna wysoka świeca (paschalna!), ustawiona na środku podłogi. Nigdy za wysoko – sami autorzy piszą, że zbyt przypomina to wtedy światło słoneczne. Chyba każdy wie, jak wygląda stereotyp gracza w **Wampira**: wysoki, błydy brunet z długimi włosami i twarzą pokrzyżowaną. Nic bardziej błędnego! Już dużo lepiej skorzystać z rysunków w podręczniku.

Słuch: Pełen asortyment wszelkich twórców muzyki podają sami autorzy w podręczniku podstawowym.

Powonienie: Ostry i w małych ilościach; może coś w rodzaju świecy zapachowej. Ewentualnie całkowiły brak doznań węchowych. Dobrym sposobem jest otwarcie okna (najlepiej w zimie – patrz dalej).

Dotyk: Chłodno (najlepiej tak, aby palce delikatnie przymarzały – he, he), kieliszki o fantastycznych kształtach.

Smak: Wino (ale niewiele – tylko dla kompozycji i nastroju) lub sok z czarnej porzeczki (dla grzecznych dzieci). Nic do jedzenia. Niech graczy nęka Głód (przez duże G).

Oczywiście, Narratorowi powinno być ciepło i powinien być najedzony.

3. WARHAMMER (BARDZO CIEMNY SZARY)

Z czym kojarzy się Stary Świat? Oczywiście – „Zgnilizna rozchodzi się od rdzenia”. To samo było na dworze francuskim w XVI wieku. Rozkład, rozpusta i szukanie rozrywki, w nudnym, brudnym i brutalnym świecie. Tak, tu łatwo zginać, ale nikogo to nie obchodzi. Wszyscy boją się Chaosu, czającego się na odległych Pustkowiach.

Nikt jednak nie dostrzega, że to już nie Pustkowie są siedliskiem Chaosu... On jest wszędzie. Z nim nie wygrasz.

Powonienie: Można przypalić jakieś ciężkie kadzidelko lub świecę woskową (tak naprawdę jest to zwinięty plaster



o miodowym kolorze i heksagonalnej strukturze). I kolejna pionierska propozycja: przed sesją idź ostro zagrać w kosza, żeby porządnie się spocić.

Smak: Żarcie nie musi być dobre. Wystarczy, żeby było jako tako „zjadliwe” i tłuste (powinno brudzić palce). Oczywiście, nie pozwalaj myć rąk. Co do picia? Najlepiej piwo (*bezalkoholowe – przyp. red.*). Znajdź najgorszy sikacz na rynku. Może być też woda (niegazowana!) albo jeszcze lepiej – kranówka (uwaga – grozi rakiem).

4. SHADOWRUN (METALICZNY JASNONIEBIESKI)

Klimat **Shadowruna** chyba najlepiej oddaje jego główne hasło: żyj szybko, strzelaj celnie, uważaj na plecy i nigdy nie ufaj smokom. Liczy się czad i ostra jazda. Akcja, akcja, akcja. Życie jest twarde i niszczy mięczaków. Bądź samowystarczalny, miej kumpli, ale nie przyjaciół. Często zmieniaj miejsce pobytu.

BIEGNIJ I WALCZ!

Wzrok: Różne kolory, stwarzające wrażenie nieprzemysłanych lub nawet kiczowatych.

Smak: Chipsy, pizza, cola, ale też przydałoby się to pomieszać z czymś zgoła odmiennym, np. egzotycznymi owocami (oliwki, brzoskwinie).

UWAGI KOŃCOWE (WSZYSTKIE KOLORY TĘCZY)

Uwaga: Przy zbyt wątłym oświetleniu gracze lubią przysypiać na sesji. Jeśli gracze wieczorami, to ciemności nie polecamy, chyba że fabuła naprawdę trzyma w napięciu. Proponujemy za to znalezienie miejsca, gdzie mogło być ciemno bez względu na porę dnia i sesję w okolicach południa. Ciekawym pomysłem wydaje się być granie w każdym świecie (dla drużyn wielosystemowych) w innym miejscu i za każdym razem dekorowanie go podobnie. W ten sposób będą się nam przypominać poprzednie miejsca. Sądzymy jednak, że niektóre skojarzenia będą na tyle zgodne, by korzystać z nich bez zmian. I wcale się nie dziwimy rozbieżnościom, bo przecież ile jest rodzajów Starego Świata? Może jest on sprofanowany i zdaje się nie nadawać do grania w konwencji grozy (*dark fantasy*) a to z racji nadużycia w przeszłości *heroic fantasy*, czy po prostu nie traktowania go poważnie?

Każdy ma własną wizję. Niech ją realizuje w pełnej gamie zmysłów.

WYNIKI ANKIETY 6/99

1. Barwa mgły – 4,77
 2. Suiddock i „Gniazdo Pelikana” – 4,50
 3. Kraina Goblinoń – 4,46
 - (4. Okiem Zewnętrznym – 4,15)
- Ostatnie miejsce: Puszka Pandory – 3,65
Ocena numeru: 4,01
(+ 0,11 w porównaniu z 5/99)

Nagroda:

Marcin Ryżko (ulubiony system: KC)

ZAGADKA

Na ziemi leży kwadratowy dywan o wymiarach 10 na 10 metrów. Na środku kwadratu, na wysokości 3 metrów, unosi się perła. Trzeba wziąć perłę, nie dotykając powierzchni dywanu, nie używając magii i narzędzi.

Na odpowiedzi czekamy do 30 października b.r.
Pamiętajcie o dołączeniu kuponu!

Maciek Jurewicz
Jerzy Rzymowski

Wyprawy, podróże w nieznanne, poszukiwania potężnych artefaktów – wiele atramentu prześlano na ten temat. My też moglibyśmy go łąć, analizując wpływ temperatury w wulkanie na szybkość topienia się wrzuconej doń biżuterii. Temat jest, zdawałoby się, oklepany. Jednak nie zawsze tak być musi, co postaramy się udowodnić poniżej.

W naszym artykule pokażemy Wam, jak zaplanować podróż, aby była oryginalna i pozostawiła niezapomniane wrażenia. Napisałimy go w oparciu zarówno o autentyczne dzieje, jak i wytwory wyobraźni pisarzy i reżyserów.

MOTYWY, czyli po co człowiek wychodzi z domu?

No właśnie. Wyprawa rzadko bywa celem sama w sobie. Świat poza zasięgiem światła domowego ogniska jest obcy i tajemniczy. Zatem przyczyna, aby wyruszyć w podróż, powinna być ważna. Nie musi to być poszukiwanie jakiegoś magicznego bzdetu. Ludzie ruszali w drogę z rozmaitych powodów. Oto kilka z nich, podpartych przykładami.

Zysk – Niccolo i Mateo Polo, ojciec i wuj słynnego Marco wyruszyli z Wenecji w 1260 r. Szukali Mongołów ze Złotej Ordy, aby nabyć ich towary bez pośredników.

Wandalowie) wędrowało w poszukiwaniu lepszego miejsca do życia (pierwsze tysiąclecie n.e.).

Dla plemion koczowniczych wędrowka jest sposobem na przetrwanie. Jej rytm wyznaczają pory roku.

Odkrycia – Były często związane z zyskiem. Dłatego np.

Vasco da Gama w 1497 r. wyruszył na poszukiwanie nowej drogi do Indii. Większość klasycznych wypraw naukowych, ukierunkowanych na poszerzenie wiedzy, wyruszyła w XIX w., chociaż i one były często poprzedzane poszukiwaniem skarbów (i znowu zysk...). Do tej kategorii zaliczają się nie tylko wyprawy w poszukiwaniu nowych lądów, ale też odkryć naukowych: biologicznych, archeologicznych, geologicznych itp.

Podbój – Aleksander Wielki, król Macedonii, w trzy lata rozbił potęgę Persji, opanował jej tereny, w tym Egipt i Mezopotamię. Zamierzał stworzyć potężne imperium, jednak nie zdążył zrealizować planów. Zmarł w wieku 32 lat, a po jego śmierci państwo uległo rozpadowi.

przygodę dla drużynowego kapłana: misja narzucona przez kościelnych hierarchów.

Pielgrzymka – Według legendy spisanej przez Henry'ego de Saltrey, sir Owain (vel Owen, Ivanhoe), chcąc spełnić pokutę za grzechy, udał się do Studni św. Patryka, wewnątrz której, wedle legendy, zwiedził Piekło i Niebo.

Grzeszne życie, wiadomo, trzeba odpokutować.

Jednym ze sposobów jest pielgrzymka w ubóstwie i upokorzeniu do Ziemi Świętej,

WYPRAWY

czyli w te, nazad i co po drodze

Kiedy Konstantynopol dostał się w ręce Genueńczyków, bracia Polo mieli odcięty powrót. Dlatego też ruszyli okólną drogą, przez Wschód.

Większość wypraw – lądowych, morskich czy jakichkolwiek innych – miała bardzo prosty cel: zysk. Przygody i odkrycia były tylko niekoniecznie pożądanym dodatkiem.

Ziemia obiecana – Pan mówił: „Dosiyc napatrzyłem się na udrekę ludu mego w Egipcie i nasluchalem się narzekań na jego ciemniców, znam więc jego uciemienienie. Zstąpiłem, aby go wyrwać z ręki Egiptu i wyprowadzić z tej ziemi do ziemi żyznej i przestronnej, do ziemi, która opływa w mleko i miód (...)” (Wj 3, 7-8).

Mojżesz czterdzieści lat prowadził przez pustynię naród Izraela, do ziemi obiecanej przez Boga. Szukali jej nie tylko Żydzi. Wiele ludów (m.in. Hunowie, Goci,

W tym przypadku motywem jest poszerzenie włości, zdobycie nowych ziem, poddanych (w tym niewolników) – zdobycie jak największej władzy. W ekonomii niektórych państw był to sposób na przetrwanie, zaspokojenie głodu ziemi, rozładowanie napięć społecznych, pozbycie się bezrobocia (zaciąg do armii).

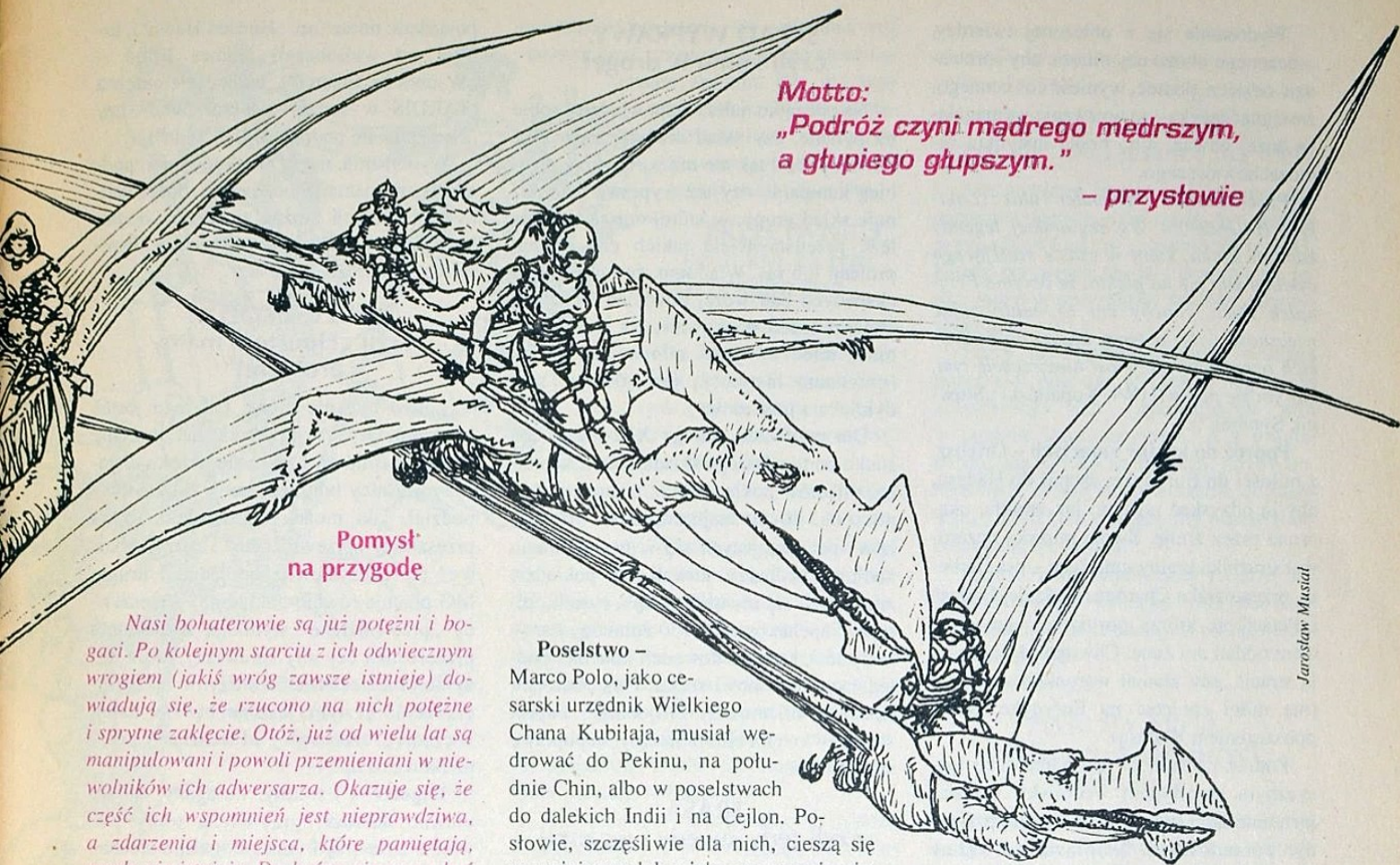
Misjonarstwo – Św. Wojciech w roku 997 udał się do Prus, między pogan, z misją. Przyjęto go wrogo i poniósł śmierć męczeńską.

Św. Patryk wprowadził chrześcijaństwo w Irlandii. Istnieją legendy, w których toczył magiczne walki z lokalnymi druidami. Uwolnił też Irlandię od plagi węży.

Przyczyną wyprawy może być chęć krzewienia nowych idei, religii, oświecenia wśród „ciemnych ludów”. Jest to wyprawa ideologiczna, przy czym idea nie zawsze trafia na podatny grunt. Dobry materiał na

miejsce kultu religijnego. Zafunduj swojej drużynie potężną (uzasadnioną) klątwę, od której może ją uratować tylko długa i pełna wyrzeczeń pielgrzymka do Cudownego Miejsca. Będzie to nauczka dla drużyny, jak przetrwać bez dobrodziejstw czarów, magicznej broni i bogactw. Świetnie oddaje to mentalność ludzi średniowiecza, do którego odwołuje się większość gier *fantasy*.

Poszukiwanie prawdy/wiedzy – Prawda, jak przekonał się Fox Mulder, zawsze leży jeden sezon dalej. Z kolei Neo dręczy pytanie: „Czym jest Matrix?”. Takie podróże niekoniecznie muszą być odległe, ale zawsze istnieje ktoś, kto usiłuje prawdę przed nami ukryć (np. Palacz, agent Smith) albo sprzedać nam kolejne, misternie konstruowane kłamstwo. Tego rodzaju podróż rzadko wykorzystuje się w RPG, a przecież jest to jeden z podstawowych wątków *fantastyki*.



Motto:
*„Podróż czyni mądrego mędrszym,
 a głupiego głępszym.”*

– przysłowie

Pomysł na przygodę

Nasi bohaterowie są już potężni i bogaci. Po kolejnym starciu z ich odwiecznym wrogiem (jakiś wróg zawsze istnieje) dowiadują się, że rzucono na nich potężne i sprytnie zaklęcie. Otóż, już od wielu lat są manipulowani i powoli przemieniani w niewolników ich adwersarza. Okazuje się, że część ich wspomnień jest nieprawdziwa, a zdarzenia i miejsca, które pamiętają, wcale nie istnieją. Do końca nie mogą być pewni, co w ich życiu wydarzyło się naprawdę, a co jest sprytną mistyfikacją...

Istnieje jednak sposób, aby to sprawić. Dawno temu używano zaklęcia, które przenosiło ludzi w świat Prawdziwych Snów. Jeśli bohaterom uda się je odnaleźć, a legendy mówią prawdę, odbędą długą wędrówkę w głąb samych siebie. Jeszcze raz przeżyją swoje dawne przygody. Tym razem, choć wiedzą, co się wydarzy, muszą być bardzo ostrożni i uważni. To jedyny sposób, aby odkryli prawdę, kim są i komu służą...

Przygodę można również poprowadzić w systemach futurystycznych. Zamień zaklęcia na Sieć, programy, wirusy, pranie mózgu i przekaz podprogowy.

Ratowanie świata makro/mikro – ratowanie świata na ogół kojarzy nam się ze starciem tytanów, zabijaniem władcy ciemności czy wspomnianym już niszczeniem kłopotliwej biżuterii. Tymczasem taki Robert Roy MacGregor poszedł w ślady dawnych celtyckich bohaterów i uratował świat swego klanu przed śmiercią głodową, sprowadzając z powrotem stado bydła porwane przez złodziei. Dla swojego ludu w niczym nie jest gorszy od króla Artura.

Świat jest tym, co nas otacza. Ratując sąsiedztwo przed grupą bandytów, też ratujemy świat – inaczej, ale zawsze.

Poselstwo –

Marco Polo, jako cesarski urzędnik Wielkiego Chana Kubłajaja, musiał wędrować do Pekinu, na południe Chin, albo w poselstwach do dalekich Indii i na Cejlon. Posłowie, szczęśliwie dla nich, cieszą się w mniejszym lub większym stopniu nietykalnością, ale...

Pamiętajmy też, co działo się czasami z posłańcami przynoszącymi złe wieści.

Banicja/emigracja – Banicja to kara wygnania z ojczyzny pod groźbą śmierci. To dobry sposób na pozbycie się kłopotliwego elementu z państwa i podrzucenie go komuś innemu. Nie wiesz, jak wypchnąć bohaterów na wyprawę – uczyni ich banitami.

Na wygnanie udawano się także, aby uniknąć prześladowań, przeczekać ciężkie czasy, jakie nadeszły dla ojczystego kraju. Podczas Wielkiej Emigracji w XIX w. Polskę opuściło 8-9 tys. osób, w tym wielu wybitnych intelektualistów, oficerów, polityków.

Inicjacja – Ta wyprawa jest formą testu, sprawdzianu narzuconego przez organizację, w której służymy, albo społeczność, w której żyjemy. Tak postępowali Indianie, wysyłając chłopców z plemienia, aby odnaleźli swoje imię, ducha opiekuńczego i leki. Wówczas dopiero, po odbyciu wyprawy, mogli być traktowani jak dorośli mężczyźni. Podobnie postępowali członkowie tajnych chińskich zgromadzeń, wolnomularze i inni.

Wyprawę, jako próbę, można zafundować magom, członkom tajnych stowarzyszeń w typowych grach *fantasy*, ale też np. w *Ars Magice*, *Świecie Mroku* czy nawet

CP 2020 (test lojalności korporacji). Jest to dobry motyw głównie na przygodę dla jednej osoby.

Zakład – Phileas Fogg założył się o 20 tysięcy funtów, że okrąży świat w 80 dni. Drużyna może ruszyć w podróż, sprowokowana przez kogoś, kto twierdzi, że bohaterowie nie będą w stanie zrealizować wyznaczonego zadania. Urażona godność, plus odpowiednia motywacja w postawki stawki w zakładzie, może czynić cuda.

Ucieczka – Richard Kimble, bohater serialu i filmu „Ścigany”, bez przerwy musiał zmieniać miejsce pobytu, aby nie pojmano go pod niesłusznym zarzutem zabójstwa żony. Ciągłe w ruchu, pozbawiony stałego źródła dochodów, mający się różnych zajęć, we wciąż zmieniającym się otoczeniu, Kimble został wystawiony na ciężką próbę odporności psychicznej i umiejętności przetrwania.

Wycieczka – Żeby się znalazł kto taki cnotliwy – rzekł starosta – kto by się przekraść podjął, ten by nieśmiertelną sławę za życia pozyskał, ten byłby zbawcą całego wojska i od ojczyzny kłękę by odwrócił. (...) Ale kto pójdzie? Kto się podejmie, gdy Chmielnicki tak poobsadzał wszystkie drogi i wyjścia, że myśz się nie przeciśnie z okopu? Jawna i oczywista to śmierć taka impreza! („Ogniem i mieczem”, t.2).

Wydostanie się z obleżonej twierdzy, otoczonego obozu czy miasta, aby sprowadzić odsiecz, pomoc, wynieść coś cennego, zasięgnąć języka – to wyzwanie wymagające dużej odwagi albo braku instynktu samozachowawczego.

Przekleństwo – Holender Tulacz (Latający Holender) – Wg żeglarskiej legendy kapitan statku, który w czasie szalejącego cyklonu kłął się na piekło, że opłynie Przyłądek Burz, choćby mu to miało zająć wieczność całą, a teraz błądzi po wszystkich oceanach i przynosi nieszczęście tym, którym się pojawi. (Wł. Kopaliński „Słownik Symboli”).

Podróż do krainy zmarłych – Orfeusz, z miłości do Eurydyke, zstąpił do Hadesu, aby ją odzyskać po tym, jak zmarła, ukąszona przez żmiję. Swoją muzyką oczarował strażnika krainy umarłych – psa Cerbera, przewoźnika Charona, a później Hadesa i Persefonę, którzy poruszeni jego uczuciem oddali mu żonę. Chwilę później znów ją stracił, gdy złamał warunki zwolnienia (nie mógł spojrzeć na Eurydyke, przed opuszczeniem Hadesu).

Podróż po śmierci jest najbardziej klasycznym archetypem wędrowki, w dziejach ludzkości (wiąże się z cyklami przyrody, porami roku). Wyprawa do krainy umarłych to dopiero wyzwanie dla awanturników. Mogą ruszyć, aby jak Orfeusz odnaleźć ukochaną albo zdobyć niezbędną informację, której jedyny posiadacz opuścił już ziemski padół.

Powrót (czyli wyprawa na odwrót) – Nieobecność Odyseusza w rodzinnych stronach trwała dwadzieścia lat. Jak widać, nie tylko wyprawa może być źródłem wrażeń, ale też, a nawet zwłaszcza, powrót do domu okazuje się być nie lada wyczynem. Szczególnie, że podczas nieobecności bohaterów sporo może się zmienić.

Łączenie motywów – Przykład: grupa przyjaciół ruszyła na wyprawę badawczą, w poszukiwaniu zwojów zawierających mądrość pradawnej cywilizacji. Zamiast tego trafili na szczątki cywilizacji, która może mądra nie była, ale bogata z pewnością. Tak wyprawa badawcza zmienia się w poszukiwanie skarbów. Po licznych perypetiach bohaterowie z łupami wracają do domu. Na miejscu okazuje się, że skoro nie spełnili oczekiwań, zostają skazani na banicję.

Wszystkie powyższe motywy można wrzucić do jednego kotła, wymieszać porządnie i wydestylować z nich coś zupełnie nowego i oryginalnego. Szczególnie, jeśli wątki pozornie przeczą sobie nawzajem, np. spróbujcie połączyć zakład z działalnością misyjną...

SKŁAD WYPRAWY, czyli komu w drogę?

Na początku należy odpowiedzieć sobie na pytanie, czy skład drużyny może być dowolny, bo i tak nie ma wpływu na przebieg kampanii, czy też wyprawa determinuje skład grupy, w której muszą się znaleźć przedstawiciele takich czy innych profesji lub ras. Wiadomo, że np. w skład ekspedycji badawczej powinien wchodzić chociaż jeden naukowiec; lot kosmiczny musi mieć swojego pilota, nawigatora (przydatną instytucją jest również medyk/lekarz pokładowy).

Dla przykładu, załoga XVI-wiecznego statku portugalskiego składała się z: kapitana, oficerów pokładowych, bosmana, sternika, ok. 60-ciu majtków, cieśli, robotników specjalizujących się w uszczelnianiu kadłuba, bednarzy, kowali. Na pokładzie znajdowali się również medyk, cyrulik, pisarz i kapelan oraz 50-150 żołnierzy i artylerzystów, którymi dowodził konetabl podlegający kapitanowi statku. Plus podróżni: szlachta, oficerowie, misjonarze, kupcy, służący i zwykli chłopcy liczący na poprawę swego losu.

TRASA, czyli tędy, owędy i wczoraj

Nie stworzymy tu Losowego Generatorsa Miejsca, Akcji i Scenografii. Chcemy tylko zaznaczyć, że trasa wędrowki nie musi się ograniczać tylko do dowolnych miejsc świata, w których dzieje się akcja gry. Wyobraźmy sobie podróże przez czas (np. „Powrót do przeszłości”), rzeczywistości alternatywne (np. serial „Sliders”), krainy zamieszkiwane przez ludzi, bogów, umarłych. Można też bohaterów wyrzucać w całkowicie im obce rzeczywistości, mieszając konwencje i gatunki.

Opracowując trasę wędrowki należy pamiętać, żeby uniknąć monotonii. Jeżeli przez trzy sesje prowadzisz drużynę przez szarobure wrzosowiska, na których nie ma nic ciekawego, oprócz zgrai orków, to nie zdziw się, że na czwartą sesję nikomu nie będzie się chciało przyjść.

TRANSPORT, czyli Pan Samochodzik i wrotki

Podróż można uatrakcyjnić, starannie dobierając środki transportu, z których mają korzystać bohaterowie. Przy długich wyprawach warto je często zmieniać, aby uniknąć monotonii. Wiąże się to z wytyczeniem trasy przez urozmaicony krajobraz. Dobrze też jest posłużyć się od czasu do czasu jakimś nietypowym pojazdem: psi zaprzęg, słonie, łódź podwodna. Albo bardzo nietypowym

pojazdem: nosze (np. „Hudson Hawk”), furał od wiołonczeli (James Bond – „W obliczu śmierci”), budka telefoniczna (TARDIS w serialu „Doktor Who” czy „Niesamowite podróże Billa i Teda”).

Wyobraźnia, nasza i twórców gier, podsuwa nam rozmaite możliwości. Sporo cennych informacji można znaleźć w dodatkach do **Zewu Cthulhu** (zwłaszcza „Przełajające podróże”).

PRZESZKODY, czyli „Houston, mamy problem!”

Łatwo być nie może. Od tego jesteś Mistrzem Gry, aby przeszkadzać drużynie i tego właśnie od Ciebie się oczekuje (jacyś miłośnicy bólu, czy co?). Najprostszy podział, jaki można wprowadzić, to na przeszkody „przewidziane” i „przypadkowe” (w cudzysłowie, bo jedne i drugie MG planuje równie dokładnie). Przeszkody „przewidziane” wynikają z działania przeciwnika czy siły sprawczej, która dąży do uniemożliwienia drużynie osiągnięcia celu. O tym jeszcze będzie dalej, w części „Przeciwnicy”. Przeszkody przypadkowe to np.:

Pogoda – Sztormy, huragany, burze, ulewne deszcze, gradobicia, trąby powietrzne, lawiny i reszta bogatego arsenału Matki Natury. Przede wszystkim opóźniają one podróż (rozmycie szlaków, wylanie rzeki, zerwane mosty, nieprzejezdne brody, wiatrołom), nie wspominając o innych przykrych skutkach, które można doświadczyć na własnej skórze.



Jarosław Mustiał



Utrudnienia komunikacyjne – *Przepraszam! Spieszę się na mój statek! Spieszę się na mój statek! Co pan mówi? „Titanic” już odpłynął?*

Rower miał dachowanie, w samochodzie skończyło się paliwo, ponton jest dziurawy, a „wielbłądy nie chcą dalej iść”. Środek transportu trzeba umieć naprawić albo wiedzieć, skąd zdobyć nowy. Do niektórych miejsc nie da się przecież dotrzeć pieszo.

Rozbicie drużyny – Drużyna musi się rozdzielić, aby zdążyć wszystko załatwić, inaczej zostaje rozdzielona wbrew woli (uwięzienie, porwanie etc.). Podzielona nie jest już tak sprawna i nawet błahe przeszkody mogą nabrać wymiaru realnego zagrożenia.

Choroba – Jeden lub kilku członków drużyny zapada na nieznaną chorobę. Są oczywiście niezdolni do dalszej podróży i wymagają natychmiastowej opieki medycznej, odnalezienia leków.

Nieznajomość języka/kultury – Pomyśl, Mistrzu Gry, jak łatwo można kogoś obrazić, nie znając jego obyczajów. Jeden nieopatrzny gest, źle zrozumiane słowo i szlag trafia pokojowe rokowania. Dlatego w podróży w egzotyczne strony warto mieć w składzie tłumacza.

Wyprawa w wyprawie (tzw. *sub-quest*) – Aby osiągnąć główny cel, drużyna musi wykonać jeden albo kilka pomniejszych. Na przykład taki Herkules, aby odpokutować swoje winy, musiał wykonać dwanaście pomniejszych zadań.

Czas – Wiadomo: czas działa zawsze na niekorzyść bohaterów. Nic bardziej nie

mobilizuje bohaterów do działania, niż ograniczenie czasu potrzebnego na wykonanie zadania. Nie ma wątpliwości, że „W 80 dni dookoła świata” nie byłoby tak emocjonujące, gdyby podróż trwała dwa lata.

PRZECIWNICY, czyli kto za tym wszystkim stoi

Konflikt jest podstawą dramatyzmu. Gry fabularne nie mogą się obejść bez walki. Przeciwników, tak, jak przeszkody, można podzielić na „zaplanowanych” i „przypadkowych”.

„Zaplanowani” przeciwnicy to główny adwersarz i jego słudzy. Wiedzą, jaki jest cel drużyny i usiłują świadomie przeszkodzić w jego zrealizowaniu. Stosują zasady, porwania, groźby i wszelkie brudne sztuczki. Są wśród nich sabotażyści, szpiegdy i zdrajcy. Pamiętaj, Mistrzu Gry: wróg też umie posługiwać się rozumem (może nawet lepiej niż drużyna) i środkami, którymi dysponuje. Umie też przewidzieć niektóre posunięcia bohaterów.

„Przypadkowi” przeciwnicy nie wiedzą o celu drużyny, a przeszkadzają jej z własnych, sobie znanych powodów, często dość błahych (np. głodni kanibale). W tej kategorii mieszczą się potwory, zwierzęta, dzikie ludy, rozbójnicy, piraci, pomniejsi lokalni władcy, magowie itp. Nie ma sensu rozpisywać się tu na ich temat – od tego są bestiariusze. „Przypadkowe” przeszkody mogą być aranżowane przez siły głównego przeciwnika drużyny (np. podstawiony przewodnik wprowadza drużynę na tereny głodnych kanibali).

Pomysł na przygodę

Kiedy postacie już urosły w siłę i znalazły potężnego sprzymierzeńca, pojawił się nowy Przeciwnik. Działa w ukryciu. Atakuje z zaskoczenia. Teraz ma w ręku potężną broń – Artefakt. Nie wiadomo, czy w pełni go kontroluje. Nie wiadomo, jak zamierza go użyć. Jest przypuszczalnie kilka miejsc, gdzie może się ukrywać lub do których zmierza.

Przed drużyną kolejne zadanie, tym razem dość nietypowe, gdyż to rodzaj kontr-wyprawy. Choć postacie mają obszerny arsenał środków i zakłęb, potężną armię i nieprzeliczone sługi, zagrożenie wydaje się być realne. Bohaterowie muszą sięgnąć nad mapami i spróbować przewidzieć ruchy przeciwnika. Muszą się zastanowić, gdzie wysłać patrole, szpiegów, w którym miejscu najlepiej ustawić zasadzkę na drużynę przeciwnika. Niestety,

nie wiedzą o tym, że wysłał on trzy drużyny, a tylko jedna jest tą właściwą – posiadającą Artefakt.

SPOTKANIA LOSOWE, czyli nie, nie i jeszcze raz nie!

Nie powinno istnieć coś takiego, jak spotkania losowe. Nie może być żadnej przypadkowości w posunięciach MG. Każdy przypadek, na jaki pozwoli się teraz, może w przyszłości zakłócić równowagę gry.

Jakby to wyglądało, gdyby drużyna poległa w połowie wyprawy. Nigdy nie zobaczyłbyś ich zaskoczonych min w punkcie kulminacyjnym. A z drugiej strony, nie byłoby na miejscu, gdyby bohaterowie zostali przedwcześnie dopakowani i w efekcie wciągnęliby nosem końcowego przeciwnika.

Każdy, nawet najmniejszy zwierzaczek powinien być pod pełną kontrolą MG. Każdy przedmiot racjonowany, z uwagi na daleką przyszłość.

Amen. Howgh.

ZWROTY AKCJI, czyli instrukcja obsługi zwrotnicy

Zazwyczaj, gdy drużyna napotka na swojej drodze jakąś przeszkodę, pokonuje ją w taki czy inny sposób i rusza dalej. Są jednak sytuacje, w których jakieś wydarzenie całkowicie i nieodwracalnie zmienia oblicze kampanii. Drużyna trafia na zupełnie nowe tory i nie do końca wiadomo, co dalej robić. Mistrz Gry musi takie sytuacje brać pod uwagę. A im dokładniej je rozważy, tym większych niespodzianek mogą spodziewać się bohaterowie. Oto garść przykładów.

Zepsuty drogowskaz – Niby banalne: kij i dwie strzałki w różne strony. Jednak jeśli grunt wokół nieco rozmókl, a wiatr był silny... I tak oto drużyna, zamiast wyznaczonego celu, osiąga zupełnie inny.

Śmierć przewodnika/utrata mapy – Podobne, ale niezupełnie to samo. W połowie wędrówki przez całkiem obce tereny drużyna zostaje pozbawiona jedyne źródła informacji o drodze do celu.

Wyłączenie ważnego BG/BN-a – Tylko jedna postać w drużynie zna sposób na zrealizowanie celu (np. hacker, który umie ominąć zabezpieczenia korporacji i wykraść dane). I nagle postać ta ginie albo dostaje po głowie i traci przytomność/pamięć.

Rozbicie drużyny – Drużyna zostaje rozbita i rozrzucona po całym kraju/świecie, bez możliwości kontaktu (sytuacja podobna, jak w przeszkodach, tylko na dłuższą). Każdy musi na własną rękę (nie znając posunięć reszty towarzyszy) dążyć do realizacji wspólnego celu. Może się zdarzyć, że

bohaterowie będą sobie nieświadomie przeszkadzać, podbierać ślady, itp.

Zdrajca – Jeden z członków drużyny jest zdrajcą, który albo od początku dyskretnie sabotuje jej działania, albo czeka na nadarzącą się okazję, aby wyciąć większy numer (tzw. „špioch”), np. zwiąć ze skradzionym artefaktem, zabić chronionego świadka itp.

Mistyfikacja – Drużyna jest tylko mięsem armatnim, którego zadaniem jest odwrócenie uwagi przeciwnika. Oglądaliście komedię „Szpiedzy tacy, jak my”? Jej bohaterowie prawie do końca nie wiedzieli, że ich misja jest tylko zmyłką, a oni sami są spisani na straty „dla wyższego dobra”. Ciekawe, jak taką sytuację przyjęliby Twoi gracze, Mistrzu?

Druga strona medalu – Bohaterowie są manipulowani i nieświadomie służą złej sprawie. Przeciwnik, którego uważają za lotra, jest szlachetnym człowiekiem. Być może będzie nawet próbował przekonać drużynę do swoich racji, oszczędzać ją w walce, itp.

Dezaktualizacja – Osoba, do której należało dotrzeć, umarła. Artefakt, który miała zdobyć drużyna, uległ zniszczeniu. Upłynął limit czasu, jaki mieli bohaterowie na wykonanie misji. Zasada jest jedna: końcowy cel wyprawy przestaje być aktualny i trzeba szybko zmienić priorytety.

Myśleliście kiedyś, co by było, gdyby Orodruina wygasła, zanim Frodo dotarłby na miejsce z Jedynym Pierścieniem?

DRUGIE DNO, czyli uroki studni głębinowej

Wyprawa to przede wszystkim przygoda i akcja. Zawsze jednak warto ją wzbogacić o dodatkową głębię. Odczytani gracze pod okiem wprawnego Mistrza Gry mogą mieć dużo frajdy w rozszyfrowywaniu symboliki i nawiązań do literatury, mitologii, tradycji, które zechce on przemycić do kampanii (MG może nagradzać punktami doświadczenia graczy, którzy wylapią wprowadzone odwołania). Innych być może właśnie taka kampania skłoni do poszerzenia swojej wiedzy. Łączymy przyjemne z pożytecznym.

Spotkania z ciekawymi BN-ami, zetknięcie z obcymi kulturami, o innym systemie wartości (warto trochę poczytać o egzotycznych ludach z różnych stron świata), mogą skłonić bohaterów do głębszych przemyśleń, zmiany postępowania, wyboru innej drogi życiowej.

Wyprawa do własnego wnętrza może być równie pasjonująca, co podróże po świecie. Trzeba jednak zachować równowagę między akcją a warstwą duchową, żeby nie zanudzić graczy.

NARRACJA, czyli „Idziecie ciemnym korytarzem...”

Poniżej opisaliśmy w skrócie cztery techniki opisu przebiegu wyprawy. Sposób narracji zależy od tego, na co chcemy zwrócić uwagę graczy (albo od czego ją odwrócić) i powinien się zmieniać zależnie od okoliczności.

Upierdliwy – Każdy dzień i każda noc wędrowki jest opisywana ze szczegółami: zmieniający się krajobraz, pogoda, ustalone warty – wszystko.

Dokładny opis jest w zasadzie potrzebny tylko wtedy, kiedy ma się coś wydarzyć. Można jednak drobiazgowo opisać graczom parę nudnych dni, aby uspić ich czujność i wpędzić w rutynę. Parę fałszywych nocnych alarmów, wywołanych przez szum wiatru w liściach i głośno tupiące jeże sprawi, że za któryś razem drużyna zlekceważy sygnały zbliżania się zagrożenia. Można też skupić uwagę grupy na niebezpieczeństwach czyhających w mrokach nocy, po czym nagle sprowadzić na nią zagrożenie w samym środku dnia. Atak, który nastąpi po dłuższej (byle nie za długiej) monotonii, podwójnie wprowadzi postacie z równowagi.

Deklarowany – Gracze składają deklarację postępowania ich postaci na kilka (następnym) najbliższych dni. Wędrowka jest „przewijana” do chwili, kiedy dzieje się coś istotnego – reszta to parę krótkich opisów otoczenia. W chwili, kiedy akcja znowu rusza, przechodzi się na opis „upierdliwy”.

Mieszany – Większość działań bohaterów sprowadza się do tego, co zadeklarowali, a MG opisuje trasę. Od czasu do czasu (ale dość rzadko), robi się upierdliwy i prowadzi opis całego dnia lub nocy ze szczegółami, nawet jeśli akurat nie ma się nic wydarzyć.

Drużyna może dzięki temu bardziej wczuć się w klimat i dopracować sposób reakcji na potencjalne zagrożenie, nie nudząc się monotonią.

Punktowy – Zupełnie inny od poprzednich. Z opisu podróży z punktu A, przez B, do C, wyrzucamy cały opis przebytej drogi, skupiając się tylko na wydarzeniach, które mają miejsce w A, B i C. Przebieg podróży sprowadza się do stwierdzeń w rodzaju: *Paru napotkanych po drodze rzeźmieszków nie stanowiło większego problemu. Pogoda również dopisała. Po dwóch tygodniach, docieracie do B.* Tu następuje drobiazgowy opis, ponieważ pobyt w B jest jednym z ważniejszych elementów wyprawy. Ten sposób narracji jest szczególnie dobry, jeśli drużyna wcześniej już sporo podróżowała i gracze wykazują oznaki zmęczenia.

WAŻNE: Mistrzu Gry! Zawsze pamiętaj, że bohaterowie nie mogą całego życia spędzić „na walizkach”. Między poszczególnymi etapami dłuższej kampanii i między samymi kampaniami, daj im zawsze parę chwil wytchnienia: możliwość nawiązania trwalszych znajomości, opanowania nowych umiejętności, zajęcia się prywatnymi sprawami. Możesz też (wskazane) po zakończeniu danego cyklu scenariuszy, zapytać drużynę, co teraz zamierza zrobić i zbudować kolejną kampanię w oparciu o to, co usłyszysz. Jeśli dasz graczom swobodę wyboru dalszej drogi, mogą pójść w całkiem nowym kierunku. Niestety, przeważnie Mistrzowie Gry nie dają postaciom szans na rozwój, kierując się tylko własnymi planami.



DODATKI, czyli koń jaki jest, każdy widzi

Przy opisie podróży warto wspomnieć się rekwizytami. Zawsze lepiej pokazać graczom opisywane miejsce, niż tylko o nim gadać. W tym celu należy zaopatrzyć się w pokaźną ilość ilustracji: miejsc, postaci, stworów itp. Mogą to być pocztówki, zdjęcia z czasopism, rysunki (np. z gier karcianych). Warto też włożyć trochę wysiłku w zrobienie mapy (na której później można graczom wykreślić trasę czerwonym flamastrem, nucąc pod nosem muzykę z „Indyana Jonesa”).

Oprócz tego, można wesprzeć się dostosowanymi do własnych potrzeb cytatami z literatury. Pomogą one mniej doświadczonym MG wyrobić sobie dobry styl.

Miło również oprawić sesję w odpowiednią muzykę. Egzotyczny folk: orientalny, afrykański, muzyka Aborygenów itp., najlepiej na oryginalnych instrumentach (bez elektroniki). Do tego pieśni ludowe, śpiewy mnichów... Plussem nagrań folkowych jest ich stosunkowo niska cena.

Jeśli droga morską...

Całkiem niedawno ukazał się artykuł o ekwipunku niezbędnym dla każdego podróżnika (polecamy: dowiedzieć się z niego można było m.in., co to jest namiot i do czego służy...). Tutaj prezentujemy tylko mały suplement dla tych, którzy wybierają się w morze.

Podstawową sprawą przy każdym rej-sie jest umiejętność określenia

własnego położenia. Przez długi czas europejscy żeglarze byli w stanie określić tylko szerokość geograficzną (położenie względem równika). Sytuacja podróżników i odkrywców polepszyła się, kiedy wynaleziono busolę, kwadrant i astrolabium.

Kwadrant – To przyrząd służący do określania wysokości gwiazd i wyznaczania szerokości geograficznej, którą obliczano na tablicach nachylenia Słońca względem równika. Kierowano go środkowym punktem na Gwiazdę Polarną, a dzięki przesuwaniu przeziernikowi, na inną gwiazdę. Linia z podziałką pokazywała godzinę nocy.

Astrolabium – Służyło do tego samego celu, określenia położenia ciał niebieskich na nieboskłonie. Dokonywano tego dzięki wskazówce umieszczonej na wyskalowanym kole.

Sekstans wynaleziony w XVIII wieku, to przyrząd służący do pomiarów wysokości Słońca lub gwiazd. Dzięki temu nawigator był w stanie wyznaczać współrzędne geograficzne.

LEKTURY, czyli co czytać w podróży

Na zakończenie skromna garść tytułów i nazwisk autorów (spośród setek, do których warto sięgnąć (w kolejności przypadkowej):

1. Juliusz Verne – m.in. „W 80 dni dookoła świata”, „20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi”, „Podróż do wnętrza Ziemi”;
2. Arkady Fiedler (wyprawy m.in. do Afryki, Ameryki Płd.);
3. Clive Cussler (ekspedycje głębinowe, cykl powieści o Dirku Pittcie + biografia Cusslera „Podwodni łowcy”);
4. Robert Holdstock – „Las Ożywionego Mitu”, „Lavondyss”;
5. Brian Callison – cykl powieści o kapitanie Trappie;
6. R.L. Stevenson – m.in. „Wyspa Skarbów”, „Złoto z Porto Bello”;
7. H. Sienkiewicz – „W pustyni i w puszczy”;
8. A. MacLean – m.in. „Działa Nawarony”, „Tylko dla orłów”;
9. J. Higgins – „Orzeł wylądował”;
10. Ch. Hyde – „Plan Maxwella”;
11. D. Bagley – „List Vivero”;
12. W. Markowska – „Mity Greków i Rzymian”.



Jarosław Mutzał

Adam „Wolvie“ Wieczorek

Dotyk Czarnego Faraona

Część IV

DZIEŃ PIĄTY

„Budzę się około dziesiątej rano i pierwsze, co robię, to spoglądam za okno. Widzę rozciągające się nieopodal pola uprawne, przycupnięte na prawym brzegu rzeki, i olbrzymie pustynne skarpy po drugiej stronie. Rejs po Nilu należy do największych atrakcji turystycznych tego kraju. W czasie trzydniowej podróży do Luxoru można zaznać luksusu i podziwiać wspaniałe widoki. Statek zatrzymuje się dodatkowo przy dwóch świątyniach, Kom-Ombo i Edfu. Właśnie przybijamy do przystani w Kom-Ombo. Szybko wydostaję się z pokoju, w pośpiechu łapiąc aparat fotograficzny i czapkę. Już po chwili schodzę na ląd i asfaltową drogą udaję się do świątyni. Jest ona unikatowa, bowiem poświęcona równocześnie Horusowi Starszemu i Sobkowi. Do środka świątyni prowadzą dwie drogi procesyjne. Oczywiście, obecnie świątynia leży w ruinie, ale można zobaczyć tam wiele ciekawych reliefów. Ten, który ściąga tu najwięcej turystów, przedstawia medyczne osiągnięcia starożytnych Egipcjan. Wynikałoby z niego, że byli w stanie zrobić nawet lobotomię. Niektóre reliefy przedstawiają maski prawdopodobnie noszone przez chorych po niektórych operacjach, ja jednak nie mogę się oprzeć wrażeniu, że przypominają mi to, co opisywał Lovecraft w „Szepejącym w Ciemności“. Czyżby mi-go stali za nieprawdopodobnym rozwojem medycyny w starożytnym państwie? To w zasadzie jedyny ślad wiążący mi-go z tym regionem, jest jednak dość wyraźny. Miejsce to w czasach ptolemejskich, czyli wtedy, gdy powstawała świątynia, roziło się wręcz od krokodyli, co prawdopodobnie przyczyniło się do oddawania czci właśnie Sobkowi. Co ciekawe, bóg ten był z początku uważany za złego, z czasem jednak zaczęto go uważać za patrona medycyny, co znowu sugeruje, że za jej rozwojem stały istoty z głębin. Niewiele wiemy o ich postępkach w medycynie. Te wątpliwości wymagają głębszego zbadania, lecz ja nie mam odpowiednich środków, znam jednak kogoś, kto ma. Zaraz po powrocie do Kairu skontaktuję się z Fundacją Wilmartha.

Przed opuszczeniem świątyni zaglądam jeszcze do starego nilometru, za pomocą którego kapłani sprawdzali, czy w danym roku nie będzie groził im głód. Wracam na

statek tuż przed odplynięciem. Cały mój czas spędzam teraz na górnym tarasie, nappawając oczy widokiem pustyni rozciągającej się na lewym brzegu rzeki. Około godziny szesnastej dopływamy do Edfu. Świątynia góruje zdecydowanie nad zabudową miejską. Aby dostać się z portu do świątyni, warto wynająć bryczkę, bowiem spacer po wyjątkowo brudnych uliczkach tego miasta nie należy do przyjemności. Po dojechaniu do świątyni, przepychając się pomiędzy natrętnymi straganiarzami, docieram do wejścia. Kolejne dwadzieścia funtów znika z mojego portfela – opłata za wstęp; Egipcjanie płacą około pięćdziesięciu piastrow za ten sam bilet, czyli cena dla turysty jest około czterdziestu razy wyższa. Warto jednak poświęcić te pieniądze, aby zobaczyć świątynię Horusa Starszego. Jest jedyną, która zachowała całe sklepienie, a to tylko dzięki temu, że była zasypana przez piach. Trudno to sobie wyobrazić, patrząc na osiemdziesięciometrowy pylon (około piętnastu pięter). Obok wejścia stoją dwa posągi przedstawiające Horusa w postaci Sokoła. Wchodzę do środka budowli i ponownie jestem zaskoczony jej ogromem. Tym razem kieruję się do otwartego korytarza okalającego centralny punkt świątyni. W tym miejscu reliefy przedstawiają walkę Horusa z jego złym stryjem, Setem, który jest tu przedstawiony jako hipopotam. Horus walczył z Setem, chcąc pomścić swego ojca, który został przez Seta zabity i, po pocięciu na kawałki, rozrzucony po całym państwie egipskim. Jednak nie starożytne legendy przyprowadziły mnie tutaj. Wśród tych reliefów można znaleźć dziesiątki informacji o dziwnych bogach pomagających Horusowi w tej walce. Wśród uchwyconych na reliefach sylwetek widać rybopodobne istoty, które dla cthulhoznawcy są oczywiście przedstawieniem istot z głębin. Co ciekawe, według legendy, po śmierci Seta, która nastąpiła w rzece, w jej wodach zaroziło się od ryb. Czyżby istoty z głębin uciekły po pokonaniu ich przywódcy?

Choć w świątyni znajduje się jeszcze wiele wspaniałych reliefów, te były dla mnie najważniejsze. Oczywiście, dokumentuję znalezisko na kliszy aparatu. Mam nadzieję, że zdjęcia wyjdą. Kiedy opuszczam świątynię, podziwiam jeszcze pomnik ludzkiej głupoty. Mianowicie w czasach wczesnochrześcijańskich stare

świątynie egipskie przerabiano na kościoły, w efekcie czego niszczone reliefy przedstawiające „falszywych“ bogów. Dodatkowo, od świec palonych we wnętrzach, zatarciu uległy przepiękne malowidła znajdujące się na stropie. Trzeba przyznać, że ta świątynia nie należy do najbardziej zniszczonych podczas rozkwitu chrześcijaństwa. Prymat w tym względzie należy do świątyni na wyspie File obok Asuanu, gdzie skuto reliefy przedstawiające Izydę i Ozyrysa. Chrześcijanie nie niszczyli jednak egipskiego symbolu życia Ankh, a nawet z czasem zaanektowali go jako krzyż koptyjski.

Kiedy opuszczam Edfu, spokoju nie daje mi myśl o tym, że coś przeoczyłem, nie wiem tylko co. Kiedy statek przepływa pod potężnym mostem, ja zastanawiam się nad efektami tej wyprawy. Brakuje mi jeszcze jakiejś informacji łączącej to wszystko w jedną całość. Możliwe, że odpowiedzi znajdę w Dolinie Królów lub Karnaku. Jeśli nie, pozostanie jeszcze Tel-A Marna, z którym to miejscem wiąże największe nadzieje. Przez kilka godzin wyleguję się na górnym pokładzie statku. Upał jest niewyobrażalny i nawet przy wiejącym tutaj wietrze nie ma od niego ani chwili ulgi. Jeżeli poszukiwacze tajemnic kiedykolwiek udadzą się do Egiptu w sierpniu, pewnym jest, że w ciągu kilku dni nabawią się udaru słonecznego.

Tuż przed zachodem słońca docieramy do słuzy w miejscowości Esna. Tutaj w przeszłości nurt Nilu był bardziej bystry, ze względu na spore obniżenie terenu. Obecnie zaporą i słuza regulują tę wspaniałą rzekę. Po kolacji udaję się na jedną z charakterystycznych dla statków wycieczkowych zabaw, zwaną Galapia Party. Wszyscy turyści są ubrani w miejscowy strój, zwany właśnie galapią. Nie wytrzymuję jednak długo i wychodzę znowu na pokład. W ciszy obserwuję przemykający za burtą krajobraz nocy. Wszędzie słychać cykady, a mrok rozświetlają nieliczne światła statków. Niebo jest kryształowo przejrzyste i mogę obserwować księżyc w położeniu, o którym u nas można tylko pomarzyć. Tutaj wygląda on jak łódka. Zresztą gwiazdy w Egipcie są niewiarygodnie wyraźne. Nie dziwiw się już, czemu starożytni Egipcjanie byli tak dobrymi astronomami.

Kiedy tak obserwuję niebo, podchodzą do mnie jakaś kobieta. Sądząc po rysach

twarzy, pochodzi stąd, jednak nie nosi chusty na włosach, jak mają to w zwyczaju mużłmanki. Chwilę z nią rozmawiam i z rosnącym zaciekawieniem zdaję sobie sprawę, że wie o mnie i o celu mojej wizyty w tym kraju. Jestem jednak dziwnie zmęczony i nie mam siły wysilić umysłu. Następne, co pamiętam, to cicho wypowiedzane słowa: „Ezphares, Olyaram, Irion-Esytion, Eryon, Orea, Orasym, Mozim.” Wiem, że mają jakiś związek z Yog-Sothothem, jednak mój umysł jest zbyt powolny i nie może skojarzyć faktów. Następne, co pamiętam, to przebudzenie...

DZIEŃ SZÓSTY

„Jeżeli kac jest najgorszym przeżyciem człowieka, to zastanawia mnie, jak na zwać to, co czułem następnego ranka. Myślałem, że móżg mi eksploduje. Obudziłem się w mojej kajucie i kiedy wreszcie udało mi się pozbiierać myśli, spojrzałem na zegarek. Siódma rano. Według daty był to kolejny dzień, więc nie straciłem nic z mych poszukiwań. Zastanawiało mnie tylko, dlaczego jeszcze żyję. Jeżeli udało im się mnie tak szybko odnaleźć i podejść, to dlaczego mnie nie usunęli? Nagle przyszło olśnienie. Wyciągnąłem spod koszuli zawieszony na srebrnym łańcuszku egipski kartusz z moim imieniem. Prawdopodobnie to ochroniło mnie przed śmiercią. Kiedy na niego spojrzałem, upewniłem się, co do moich podejrzeń. Był cały pogięty i jeszcze ciepły.

Niestety, ku mojej rozpacz, zniknęły wszystkie klisze z tak pieczołowicie zebrany materiał dowodowy. Cóż, będę musiał zaufać własnej pamięci i mieć nadzieję, że ktoś mnie wysłucha. Zaraz po śniadaniu udałem się do statkowego jubile-ra, aby naprawił mój kartusz. Po około godzinie wyszedłem ze statku na ląd w Luxorze, który w starożytności nosił nazwę Teby. Skierowałem się do regularnej linii autobusowej, wożącej turystów do Doliny Królów. Jeszcze kilka lat temu, aby się tam dostać, trzeba było przepłynąć na drugą stronę promem. W chwili obecnej jednak można przejechać przez most znajdujący się dwa kilometry w górę rzeki. Kiedy już dojechałem do Doliny Królów, nie mogłem nie zauważyć zmian, jakie zaszły tutaj od

mejej ostatniej wizyty. Wszystkich straganiarzy wygoniono sprzed głównej bramy i rozlokowano w sklepikach po obu stronach parkingu, dodatkowo wszędzie rozstawiono strażników. Te środki bezpieczeństwa zostały wzmocnione po ostatnim zamachu, który miał miejsce kilometr stąd w linii prostej, a mianowicie w świątyni Hatshepsut. Po wejściu na teren doliny poczułem, jak lejący się z nieba żar potęguje się poprzez odbicie od białego piasku pod moimi stopami. Rozglądając się po okolicy, zauważyłem nagle odbłysek słońca pośród otaczających mnie wąwozów skalnych.

Można tam zauważyć dziesiątki prymitywnych jeszcze malowideł ściennych przedstawiających „Egipską Księgę Umarłych”. Cóż za podobieństwo nazwy z podtytułem „Necronomiconu” („Księga Martwych Imion”). Księga umarłych zapisuje wszystko, co spotkać może faraona po śmierci i co powinien ze sobą zabrać z tego świata. Niestety, nie została rozszyfrowana do końca, a wiele jej fragmentów odnosi się z całą pewnością do Mitów Cthulhu. Część reliefów jest poświęcona tajemniczym istotom zamieszkującym zaświaty. W tej chwili znane jest sto dziewięćdziesiąt rozdziałów „Księgi Umarłych” i ciągle poszukuje się następnych. Najlepiej zachowane reliefy znajdują się w grobowcu Totmesa I, najstarszym zresztą w Dolinie Królów. Co ciekawe, Totmes było to imię nadawane synom faraona z tzw. drugiego łoża. Ci, którzy narodzili się ze związku faraona z pierwszą małżonką, nosili imię Amenhotep. To właśnie Amenhotep IV jest faraonem, który do dziś fascynuje okultystów i takich jak ja poszukiwaczy Cthulhu. On to bowiem nazwał się Echnatonem i wprowadził wiarę monoteistyczną. Więcej o tym faraonie dowiem się, jak tylko dotrę do Tel-A Marna. Wychodząc z czeluści mrocznego i dusznego grobowca Totmesa I, wiem już, gdzie udam się następnie. Godzinę później stoję u podnóża jednej z największych świątyń w Egipcie. Praktycznie rozciągała się ona na terenie tak dużym, że zwana była Świątynią-Miastem. Poświęcono ją Amonowi-Ra, jego rodzinie: boskiej małżonce Nut, synowi Chonsu oraz całej gamie innych pomniejszych bogów. Na głównym pylonie znajdują się wyryte w czasach Napoleona napisy lokalizujące wszystkie znane jemu współczesnym świątynie egipskie. Co ciekawe, wiele z nich nie zostało odnalezionych do dziś, między innymi świątynia Czarnego Faraona.

Wchodząc na ogromny pierwszy dziedziniec, trudno nie ulec urokowi tego miejsca. Wszędzie dookoła znajdują się posągi różnych władców, którzy przez lata dobudowywali swoje części do świątyni, dziesiątki obelisków i kilka sal hypostolowych. Pierwsza z nich jest największą tego typu na świecie. Wysokie na dwadzieścia cztery i mające dziesięć metrów w obwodzie kolumny przytłaczają każdego, kto tylko znajdzie się na terenie świątyni. Ogółem w tej sali znajdują się sto trzydzieści cztery kolumny. Budowano ją ponad sto lat i wkład w jej budowę miało kilku faraonów. Ja kieruję się do bardzo interesującego



Jarosław Musiał

Kiedy przyjrzałem się temu przez pożyczoną od jakiegoś Amerykanina lornetkę, zauważyłem kilku snajperów usadowionych na szczytach skał. Bezpieczeństwo w tym rejonie stało się ich dodatkowym priorytetem. Ciekawe, czy poradziłoby sobie z piasecznikami, od których przecież aż roi się w tym rejonie. Bardzo wiele zaginięć w czasie wykopalisk w latach dwudziestych było spowodowane właśnie ich obecnością. W tej chwili w dolinie jest odkrytych około stu grobowców, a przypuszcza się, że będzie ich więcej. Najmniej ciekawym z nich jest ten należący do Tutenchamona, bowiem wszystko, co tylko się dało, wywieziono stąd do muzeum w Kairze, Londynie czy Berlinie. Najciekawsze natomiast są te poświęcone starszym faraonom.

miejsca w świątyni, a mianowicie do zbiornika wodnego zwanego świętym jeziorem. Zbiornik ten nigdy nie został osuszony i krążą legendy o tym, co znajduje się na jego dnie. Jedną z nich, potwierdzoną przez część reliefów, mówi nawet o zamieszkującym ją potężnym bogu słońca Ra. Wynika z niej, że po odprawieniu odpowiedniego rytuału z dna jeziora podniesie się w całej swej glorii bóg słońca. Mnie reliefy opisujące to zaklęcie wydały się znajome. Po chwili zastanowienia wiedziałem już, kogo miało wezwać to zaklęcie. Chodzi oczywiście o króla chaosu, głupiego boga Azathotha. Świadomość że zaklęcie to jest tak łatwo dostępne spowodowała, że czulem

niemal bezpośrednie zagrożenie. Otrząsnąłem się jednak bardzo szybko. Na szczęście, nikt nie zna tak dobrze pisma hieroglificznego, aby poprawnie odczytać to zaklęcie. Wyszedłem ze świątyni z coraz silniejszym postanowieniem dotarcia do miasta Echnatona. Udałem się na pokład statku, aby zabrać swoje rzeczy. Kiedy opuszczałem łódź, przyjrzałem się świątyni w Luxorze, która w czasach jeszcze średniowiecznych była zasypana przez piach tak dokładnie, że na jednym z jej pylonów wybudowano meczet, stojący tam zresztą do dziś.

Kieruję się w stronę dworca autobusowego, aby złapać najbliższy transport w rejon Tel-A Marna. Nagle czuję lekkie

ukłucie w szyję. Nogi odmawiają mi posłuszeństwa, a oczy zachodzą mgłą. Tracę przytomność...

Budzi mnie głos

– Ladies and Gentleman, please fasten your seatbelts. We are approaching Antalya airport.

Zaraz, zaraz. Samolot. Hmm... Byłem w Egipcie. Co ja do cholery robię w samolocie i dlaczego on leci do Turcji? O co w tym wszystkim chodzi? A może to był tylko sen? Tak, na pewno. Zaraz. Tylko skąd do diabła mam tyle piachu w butach? Ratunku! Niech mnie ktoś obudzi, aaaaaa-aaaaa.....“

○

PIES WUJKA MATEUSZA

Bartek Edgar Fabiszewski

Mistrz Gry, oto trochę dziwna przygoda, luźno osadzona w naszej współczesności. Może być rozegrana w **Zewie Cthulhu** lub w jakimś innym systemie. Miłej zabawy.

A propos: dzięki i pozdrowienia dla testujących – Michała, Merlina i Juliette Dejavu.

POCZĄTEK

Rzecz zaczyna się, gdy jeden z Badaczy odbiera niepokojący telefon od rodziny. Wynika z niego (telefonu), że z wujkiem Mateuszem dzieje się coś złego. Bohater oczywiście zostaje zobowiązany, żeby pojechać do staruszka i sprawdzić, co jest grane.

Mateusz to ulubiony wujek naszego herosa. Badacz z rozrzewnieniem wspomina wspólne chwile. Mateusz zawsze był wesoły i żwawy. A teraz okazało się, że przestał wychodzić z domu i spochmurniał. Może jest chory?

Bohater wspomni także świetnego psa Herkulesa. Kiedy ostatni raz widział się z wujkiem, kundel był już nieźle doświadczony przez życie. Zachował jednak szczeniacką radość i zapał. Skakał, lizał i ganiał po krzakach.

Zadbaj o to, by nasz siostrzeniec czy bratanek zabrał ze sobą kumpli. Przecież należy im się trochę odpoczynku i nudy. A na pewno znajdą obie te rzeczy w smętnej mieścinie, jaką jest Yeasabell.

NO TO JAZDA!

Bohaterowie jadą i jadą. A dokoła las. Yeasabell zagubione jest gdzieś wśród

wzgórz i borów, pod ciemnym od chmur niebem. Zbiera się na deszcz. Szosa jest pusta.

Kiedy już dojeżdżają do miasteczka, zatrzymuje ich patrol policji. Z radiowozu wysiada chudy, trupioblady mężczyzna w mundurze. Drugi, gruby, siedzi w środku, je pączka i wydaje się znudzony całą tą sytuacją. Facet przedstawi się jako porucznik White i poprosi o dokumenty. Wyjaśni, że w okolicy ukrywa się świr, który morduje miejscowych. Śledztwo trwa. Jeżeli gracze będą dociekliwi, to się dowiedzą, że ktoś zabił siekierą dwojkę dzieci i pijaka, a później rozkawałkował ciała piłą. Prawdopodobnie wiąże się to z kradzieżą sprzętu z tartaku we Frog Lake.

Frog Lake to miejscowość znajdująca się siedem kilometrów na zachód od Yeasabell.

Policjant poprosi bohaterów o kontakt, gdyby zobaczyli coś dziwnego. Później stwierdzi, że zbiera się na deszcz i odjedzie z grubasem.

WITAMY W MIEŚCIE

Yeasabell to mała, zaniedbana dziura. Młodzi wynieśli się stąd w bardziej cywilizowane rejony. Miasteczko umiera razem ze swoimi mieszkańcami.

Położenie miejscowości nie jest za ciekawe. Przycupnęła między dwoma wzgórzami. Na jednym jest cmentarz, a na drugim schronisko dla zwierząt. Psy wyją po nocach opętańczo. Gdzieś dołem płynie rzeczka. Jedyną rzucającą się w oczy rzeczką jest wieża kościoła.

Badacze bez większych problemów trafią do domu Mateusza. Nie różni się on zbytnio od reszty.

Wujek przywita ich radośnie, poczęstuje wiśniówką i ciastem zrobionym przez swoją przyjaciółkę Marry. Zaczyna się wspomnianie dawnych czasów i pogawędki do północy. Wygląda na to, że z wujaszkiem wszystko w porządku. 80-latek śmieje się i żartuje. Herkules też nie stracił dawnego zapału, chociaż już całkiem osiwiał.

Bohaterowie mogą spać w pokoju wujka, razem z nim i psem, w kuchni, salonie albo w pokoju Jadwigi. Jadwiga była żoną Mateusza, zmarła na raka rok temu.

Późną nocą „krewnego“ obudzi drapanie w drzwi. Usłyszy też głos Mateusza, mówiącego, żeby wypuścić psa na dwór. Jest ciemno i zimno. Herkules pobiegnie sobie w nieznanne, a uszu bohatera dobiegną jakieś szmery w zaroślach. Z krzaków wychynie mała, przygarbiona postać. Okaze się ona pomarszczoną staruchą. Wygrazając kościstym paluchem, chrząknie, że w pobliżu jest demon, który dybie na duszę staruszka. Powie też, że trzeba strzec wuja po czym zarechocze i czmychnie w krzaki. Nie da się złapać.

ROZWIĘCIĘ

Rankiem Mateusz wyjrzy za okno i stwierdzi, że żąnosi się na deszcz.

Jest niedziela, więc wszyscy pójną na mszę. Dobrze by było, żeby bohaterowie też się na nią udali. W kościele zjawia się całe miasteczko. Można popytać ludzi, porozmawiać o tym i owym.

Mszę prowadzi ksiądz Franciszek. Jest chudy jak szczapa i bardzo wysoki. Sprawia wrażenie chorowitego. Wygłasza płomienne kazanie na temat zła czającego się

na każdym kroku i w ludzkich duszach. Jest troszkę fanatyczny.

Bohaterowie stwierdzają, że większość tutejszej ludności to ludzie grubo po czterdziestce. Najmłodszy są: ksiądz, panna Kunegunda i jej dwóch niedorozwiniętych synów.

Ciekawsze postacie to: wspomniany Franciszek, puszysta Marry, zarosnięty jak wilkołak Karol, panna Kunegunda.

Franciszek sprawia wrażenie lekko niewiedzonego.

Marry to miła, serdeczna kobieta. Opiekuje się Mateuszem, bardzo go lubi i często odwiedza. Zawsze zrobi mu coś smakowitego. Poza tym prowadzi sklep z mydłem i powidłem, jedyny w Yeasabell.

Karol jest właścicielem miejscowej stacji benzynowej, którą minęli po drodze bohaterowie. Chociaż ma wygląd zbója, okazuje się całkiem przyjacielski. Lekko utyka. Mieszka w leśniczówce za miasteczkiem.

Panna Kunegunda to trochę rąbnięta kobieta, która uparcie twierdzi, że ma dzieci z księdzem. Na mszy siedzi w pierwszej ławce, wpatrzona w duchownego jak w obrazek. Jej dwaj synowie (bliźnięcy) są niedorozwinięci. Ta dziwna persona zachowuje się dosyć histerycznie i nieobliczalnie.

A oto, czego mogą dowiedzieć się bohaterowie:

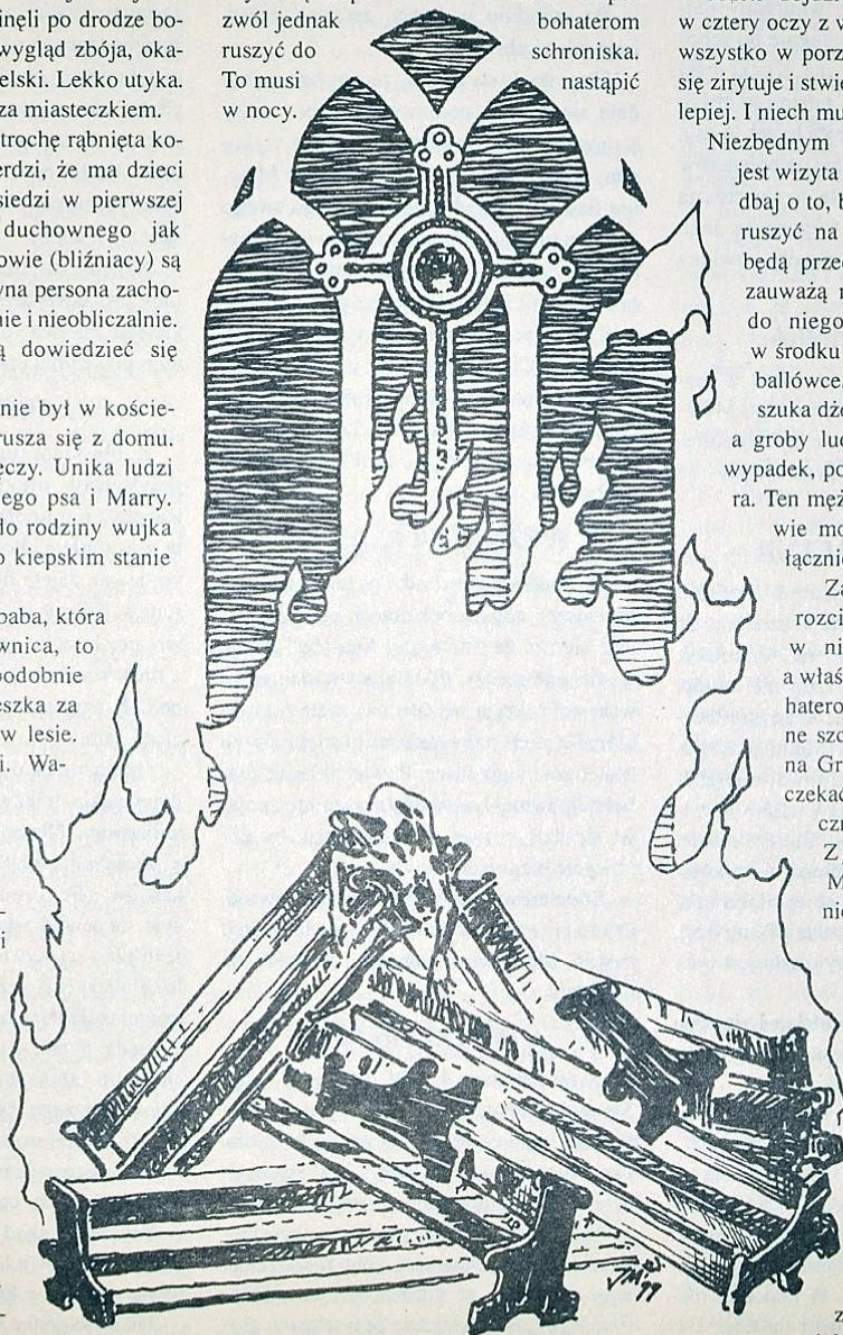
- Mateusz od miesiąca nie był w kościele. Ostatnio rzadko rusza się z domu. Wyraźnie coś go dręczy. Unika ludzi i toleruje tylko swojego psa i Marry. To ona zadzwoniła do rodziny wujka i poinformowała ją o kiepskim stanie staruszka.
- Stara pomarszczona baba, która wygląda jak czarownica, to Grzybiara. Prawdopodobnie jest czarownicą. Mieszka za cmentarzem, gdzieś w lesie. Zajmuje się ziołami. Wariatka. Franciszek jej nie lubi i mówi, że jest opętana.
- We Frog Lake zamakrowano trzy osoby: dwójkę dzieci (chłopca i dziewczynkę) oraz Garbusa, który lubił zaglądać do kieliszka. Do morderstwa użyto narzędzi z tartaku. Poza tym z domu wyszła i nie powróciła córka tamtejszego burmistrza. Nikt w Yeasabell nie widział nikogo ani niczego podejrzanego.

A poza tym:

- Nowy hycel nie chodzi do kościoła. Pewnie należy do jakiejś sekty. Mieszka we Frog Lake i nie ma żony ani dzieci;
- Ma przyjechać grupa konserwatorów i w końcu zająć się miejscowym zabytkowym kościołem;
- Marry kręci z Mateuszem;
- Panna Kunegunda pogoniła Grzybiarę, wrzeszcząc, że ta zeżarła jej chomika. Nadal nie udało się ustalić ojcostwa jej dwóch nienormalnych synów;
- Ktoś widział w lasach bigfoota. Zbiera się na deszcz.

POŁUDNIE

Nigdzie nie ma Herkulesa, Mateusz zaczyna się niepokoić. Nie pozwól jednak bohaterom ruszyć do schroniska. To musi nastąpić w nocy.



Jarosław Musiał

Kiedy bohaterowie będą kręcić się w miasteczku lub po okolicy, niech przed nosem przemknie im furgonetka hycła, o mało któregoś nie rozjeżdżając.

Poza tym zaaranżuj spotkanie z dwoma patrolującymi okolicę policjantami. Gruby nadal będzie jadł i milczał. A White wtajemniczy postacie w dalsze wyniki śledztwa: odnaleziono w rowie prawą rękę córki burmistrza. Reszty ciała brak. Lada moment mają przyjechać posiłki (federalni albo ktoś w tym stylu).

Zakładam, że bohaterowie zainteresują się sprawą morderstw albo czymkolwiek innym i zamiast siedzieć w domu, zostawią tam Mateusza z Marry, a sami ruszą w teren. Przecież ciągle nie ma Herkulesa!

Jeżeli dojdzie do szczerzej rozmowy w cztery oczy z wujem, to na pytanie „Czy wszystko w porządku“, Mateusz wyraźnie się zirytuje i stwierdzi, że nigdy nie czuł się lepiej. I niech mu dadzą święty spokój!

Niezbędnym elementem tej przygody jest wizyta u wiedzmy Grzybiary. Zadbaj o to, by gracze zdecydowali się ruszyć na jej poszukiwanie. Kiedy będą przechodzić obok cmentarza, zauważą rozkopany grób. Gdy się do niego zbliżą, okaże się, że w środku siedzi jakiś facet w baseballówce. Zapytany, odpowie, że szuka dżdżownic, bo idzie na ryby, a groby ludzie tu kopią na wszelki wypadek, ponieważ często ktoś umiera. Ten mężczyzna to Roger. Właściwie można pogadać z nim wyłącznie o wędkarstwie.

Za cmentarzem na wzgórzu rozciągają się lasy. Gdzieś w nich ukryta jest chatka, a właściwie szałas staruchy. Bohaterowie będą mieli niesłychane szczęście, bo ją znajdą. Ale na Grzybiarę przyjdzie im poczekać. W końcu zjawi się i zacznie z nimi rozmawiać. Z jej bełkotu zrozumieją, że Mateusz jest w wielkim niebezpieczeństwie, ponieważ demon chce go zabić. Wiedźma nie wie, kto jest przeklętym, ale powie, że dybał on na wujka od dawna. Ale teraz znalazł sposób, bo życie Mateusza powiązane jest z życiem Herkulesa. Jeśli pies zginie, umrze i wujek. Czarownica doda, że niemoc Mateusza na pewno wynika z obecności siły nieczystej. Nie wie nic więcej.

Po powrocie do domu okaże się, że psa jak nie było, tak nie ma.

KONFRONTACJA

No i teraz bohaterowie powinni uderzyć do schroniska.

Nagle zrobiło się późno i ciemno. Psy zaczęły wyć.

Obok budynku schroniska stoi furgonetka, w środku pali się światło. Bohaterowie mogą postąpić na wiele sposobów. Dobrze by jednak było, żeby doszło do walki. A tak wyglądają fakty:

- Hycel jest opryskliwy i niegrzeczny; ma wygląd spalonego buldoga;
- Dzisiaj jest dzień usypiania, więc psy zrobiły się dziwnie agresywne i nerwowe.

Hycel będzie wyraźnie wkurzony najściem bohaterów i chętnie sięgnie po schowanego w szufladzie shotguna. Klatki mają elektroniczne zamki, więc można je otworzyć z budynku. I tak też zrobi hycel. A psy, nie wiedząc czemu, rzucą się na bohaterów (może były głodzone?). Na hycela zresztą też, ale on spróbuje zwiąć furgonetkę. Jego ucieczka, w ten czy inny sposób, powinna się udać.

NIESPODZIANKA

Jeśli Badacze przeżyją, wrócą z piekiem do domu i zastaną martwego Mateusza. Wezwany lekarz wzruszy ramionami i powie, że wujek po prostu umarł ze starości.

KONFRONTACJA II

Rankiem do domu wpadnie Marry (lub ktoś inny) i podekscytowana oznajmi, że rozpoczęło się polowanie na wilkołaka. Nikt oprócz sklepikarki raczej nie zwróci uwagi na śmierć Mateusza... Całe miasteczko ruszy w las w poszukiwaniu potwora. Okaże się, że ktoś zaszlachtował mieszkającą na obrzeżu miasteczka pannę Kune-gundę i porwał jej synów. Tak naprawdę, nie wiadomo, kto puścił plotkę o wilkołaku, ale podziałała. Każdy chwycił, co miał pod ręką (grabie, siekiere, starą flintę itp.), a Franciszek zaczął coś wykrzykiwać o siłach nieczystych.

Drogi MG, na pewno widziałeś niejednego film o wilkołakach – wczesny rano, mgła, las, wysokie paprocie, czujesz?

Nigdzie nie ma Karola, nawet w jego leśniczówce. A więc to on jest potworem!!!

Zapał tłuszczy opada, kiedy pojawia się pierwszy trup: ukrzyżowany na drzewie bliźniak. Drugi znajduje się parę metrów dalej z poderżniętym gardłem. Szeregi łowców wilkołaków tonieją. W końcu na placu boju pozostają tylko (mam nadzieję) Badacze, Roger ze strzelbą (lubi też polować),

uciekły z wariatkowa świr w roli wilkołaka i Bogu ducha winny Karol w roli zakładnika. Twoja w tym głowa, żeby spotkanie było emocjonujące.

Jeżeli wariat nie zginie (a przyzna się do morderstw), ludzie z miasteczka będą chcieli dokonać samosądu i go zatłuc. Ciekawe, co zrobią bohaterowie?

Jakiś czas po walce na miejsce przybędzie porucznik White. Gruby czeka w samochodzie i je. White pogratuluje bohaterom udanej akcji i zabierze psychopatę lub jego trupa. Stwierdzi, że lada chwila powinni przyjechać posiłki (nie odnaleziono ciała burmistrzówny).

POGRZEB

Po południu w końcu zaczyna padać. Leje jak z cebra.

Franciszek stwierdza, że pogrzeb odbędzie się dzisiaj, ponieważ nie chce, żeby z powodu ulewy osypał się świeżo wykopany grób. Poza tym okazuje się, że Mateusz dawno zamówił trumnę u miejscowego stolarza (o czym nikomu nie mówił). Bohaterowie powinni już mieć powyżej uszu miasteczka i jego mieszkańców.

Tak, więc po południu Yeasabell żegna Mateusza. Ciągle pada, więc trumna opuszczana jest wprost w błoto. Franciszek wygłasza płomienne kazanie. Szepcze bohaterom, że chciałby z nimi pogadać na osobności.

WYZNANIA KSIĘDZA

Do spotkania dochodzi w zakrystii. Tam Franciszek zapyta bohaterów, czy nie wydaje się im, że ostatnio w Yeasabell dzieją się dziwne rzeczy. Później stwierdzi, że za wszystkim kryją się siły nieczyste oraz że któraś z nich najwyraźniej uwzięła się na Mateusza i jego duszę. Powie także, że diabeł najpewniej kogoś opętał i ten ktoś pojawi się dziś w nocy na cmentarzu, by pochwycić biedną duszyczkę.

Bohaterów powinna zżerać ciekawość, czy to prawda, czy po raz kolejny los z nich zakpił. Mam więc nadzieję, że pójdą na cmentarz.

WIELKI FINAL

A tam zastaną hycela! Tak, mój drogi Strażniku. Hycel wie, że nie jest w miasteczku lubiany, bo nie chodzi do kościoła. Poza tym obawia się bandy przyjezdnych napaleńców, którzy go wczoraj zaatakowali. Pojawia się więc na cmentarzu nocą, niezauważony. A Mateusza znał z widzenia, więc pomyślał, że dobrze by było odwiedzić jego grób, zwłaszcza że trochę mu głupio z powodu porwania Herkulesa. Zresztą

jest pijany. A może to rzeczywiście jakiś cholerny demon?

Nie wiem, jak wykombinujesz to spotkanie, ale powinno być dramatycznie, strasznie i dynamicznie. Proponuję jakąś bijatykę wśród grobów. Hycel jest naprawdę wściekły. A alkohol tylko potęguje jego wkurzenie. Może ma pistolet albo nóż?

Leje, jest ciemno i ponuro, a nagrobki są bardzo śliskie.

Gdzieś koło świeżej mogiły kręci się Herkules. Czemu hycel nie miałby zapolewać na piaszka?

Najważniejsze jest, żeby padły trupy.

NIESPODZIANKA II

Kiedy bohaterowie wrócą do Yeasabell, zastaną prawie wszystkich mieszkańców zgromadzonych wokół kościoła. Z zabytkowej budowli nieźle się kopci. Płonęłaby, gdyby nie ulewa. Przed kościołem leży martwy Franciszek. Okazuje się, że najpierw zakłął nożem i podpalił na prowizorycznym stosie (ołtarz Grzybiarę, a później skoczył z wieży.

Najlepszym rozwiązaniem dla graczy byłoby jak najszybsze opuszczenie tego przekłętego miejsca (czytaj: Yeasabell). W innym przypadku doczekają zakończenia.

ZAKOŃCZENIE

Z blaskiem jutrzeńki do miasteczka przybywają długo oczekiwane posiłki. Razem z nimi pojawia się porucznik White z kumplem. Posiłki jechały tak długo, ponieważ zajęte były wyłapywaniem wariatów, którzy zwiali z zakładu i rozleźli się po lasach, górach i wsiach. Część z nich wmieszała się w populację Yeasabell. Którzy mieszkańcy byli wariatami? Oceń sam.

Gliniarze okażą się ludźmi z zupełnie innej bajki – trzeźwo myślący, rozsądni, cywilizowani. Nie pozwolą nikomu wyjechać z Yeasabell i będą przesłuchiwali mieszkańców. Nie przeoczą niczego. Jeśli hycel żyje, na pewno oskarży bohaterów o napad. Jeśli nie – ciekawe, gdzie ukryto jego ciało? Policję (czy też federalnych) na pewno zainteresuje jego zniknięcie.

Będą pytać – dlaczego Mateusza pochowano tak szybko, nie czekając na rodzinę; dlaczego zginęła Grzybiara; gdzie poszli bohaterowie poprzedniej nocy i dwie noce wcześniej; jak złapano psychopatę; po co postacie graczy zawitały w Yeasabell; skąd u licha w ciągu kilku dni tyle trupów itd. Innymi słowy, bohaterowie wpadną w kanał.

Jak to wszystko się skończy, będzie zależało od ich sprytu i Twojej dobroduszości.

FEUDALNA JAPONIA W RPG CZ. II

SAMURAJ

MIŁOSZ

O samurajach też każdy dużo wie – a to filmów się naogląda, a to poczyta książek. Pozwólcie więc, że napiszę o kilku aspektach rzemiosła samurajskiego wspomnianych najrzadziej, a ciekawych.

Na początek powiedzieć trzeba o honorze, sztuce walki i samurajskim mieczu. Miecze japońskie były ewenementem nie tylko na skalę kultury wysp, ale i kultury świata. Podczas gdy w Europie jeszcze produkowano „ostrza” nadające się raczej jako broń obuchowa, w Japonii kuto miecze ostre jak brzytwy. Miecz taki powstawał przez wiele tygodni. Wielokrotnie rozkuwano materiał w długą taśmę, składano na pół i znów rozkuwano. Otrzymywało się w ten sposób hartowany pas stali składający się z dobrych kilku tysięcy warstw! Miecz ów był tak ostry, że w rękach dobrego szermierza, podczas cięcia pionowego rozcinał czaszkę, obojczyk i żebra zatrzymując się na miednicy. Znanych jest wiele testów, które przechodziły miecze, zanim trafiły do swoich właścicieli: puszczano na przykład liść na powierzchnię strumienia tak, by przepływając natknął się na ostrze miecza i uległ przepołowieniu. Najbardziej styczeńszą z metod był zaś test na skażkach. Przepoławiano im korpusy, a nawet ustawiano trzech obok siebie i rozkrawano jednym ukośnym cięciem od szyi pierwszego do miednicy ostatniego.

Każdy Bushi (japoński wojownik) wierzył, że jego miecz posiada duszę. A sporą część tej duszy zawdzięczał swemu twórcy. Niektórzy kowale uznawani byli za szalonych i także były wytwarzane przez nich miecze. Władający nimi samurajowie czuli przemożną chęć mordy, obcą tym, którzy wykorzystywali „zdrową” broń.

A propos zaś żądzy mordy i walki: jeden z największych mistrzów miecza, Miamoto Musashi, zapytany przez swoich uczniów o głębię sztuki władania orężem, odpowiedział, wprawiając ich w osłupienie prostotą wypowiedzi: „Gdy wyciągasz miecz, robisz to tylko po to, żeby zabić człowieka. Nie ma w tym żadnej filozofii”. Cechą japońskiej sztuki walki mieczem, która odróżnia ją zdecydowanie od szermierki europejskiej, jest to właśnie, że nie ma ona za zadanie okaleczyć przeciwnika. Tu na każde uderzenie przeciwnik może

zareagować na trzy sposoby: zablokować, uniknąć lub umrzeć. Samurajowie do perfekcji opanowali sztukę zabijania mieczem, od *kenjutsu* do *iaijutsu*, czyli sztuki wyjmowania miecza z jednoczesnym zadaniem śmierci.

Najwięksi samurajowie i mistrzowie *kenjutsu* wiele podróżowali, by móc potem – zyskawszy sławę – założyć własną szkołę walki. Podróżując rzecz jasna pojedynkowali się po wioskach i miasteczkach z miejscowymi mistrzami czy nauczycielami w szkołach. Tak zaczynał swą karierę wspomniany już (i znany Wam zapewne z filmów) Miamoto Musashi. W tym samym czasie żył jednak w Japonii jeszcze jeden wielki mistrz miecza, Yagyu. I pewnego dnia obaj tytani spotkali się na ścieżce. Stańli ponoć i spojrzeli na siebie. Patrzyli długo. Wreszcie pierwszy ozwał się Musashi: „Ty jesteś Yagyu”. Odparł mu Yagyu: „A ty jesteś Musashi”. Po czym rozeszli się, każdy w swoją stronę. Jak dla mnie to fenomenalna scena, a do RPG to już niesamowita.

Generalnie łatwo było o zwadę. Wystarczyło trącić się pochwami miecza, a już samurajowie wymieniali się spokojnie nazwiskami i stawiali do pojedynku. Po załatwieniu sprawy, wygrany zgłaszał zabicie w pojedynku miejscowym władzom, które odnotowywały co trzeba.

Honor samuraja jest dla każdego spoza Japonii rzeczą niepojmowalną. Oto streszczenie najslynniejszej chyba historii o 47 roninach.

W 1701 r. dwóch daimyo (możnowładców), Asano i Date, miało zorganizować w Edo (dzisiejszym Tokio) przyjęcie dla przedstawicieli cesarza. Podczas trwającej trzy dni ceremonii, w pewnym momencie Asano lekko zranił mieczem księcia Kirę (który źle radząc Asano, doprowadził do bardzo nieprzyjemnej sytuacji z Date). Było to poważne wykroczenie przeciw przepisom shoguna Tokugawy, które zabraniały nawet wyciągać miecza w pałacu. W związku z tym Asano miał popełnić seppuku (rytualne samobójstwo), a jego dobra zostały skonfiskowane.

Bushi (wojownicy) Asano rozeszli się, stając roninami (samurajami bez pana). Dokładnie w rok później 47 roninów zebrało się w tajemnicy przed wszystkimi opodal

domu Kiry i wtargnęło do środka, wyrzynając wszystkich. Głowę Kiry ułożono na grobie Asano, a roninowie wystali meldunek do shoguna. Czekając na reakcję z pałacu, samurajowie bez pana medytowali w swoich domach. Czekali sześć tygodni. Cała Japonia podziwiała przywiązanie roninów do pana, lecz shogun uznał ich za kryminalistów. Uwzględniając jednak fakt, że czyn ich miał na celu uratowanie honoru byłego daimyo, nieszczęślików nie zabito. Pozwolono im zaś popełnić seppuku. W ten oto sposób 4 lutego 1703 roku 47 uwielbianych przez naród roninów popełniło samobójstwo, otwierając sobie brzuchy i udowadniając, że ich wnętrzości nie są czarne – jak wnętrzości zdrajców.

Trudno komentować tę historię. Jest przewspaniała i wstrząsająca. Warto zaś zauważyć, że seppuku było przywilejem, nie karą. I tak też było odbierane.

Samuraje nie walczyli jednak tylko mieczami. *Kyujutsu* to technika walki łukiem. Warto tu wspomnieć o tym, w jak drastyczny sposób Japończycy przekonali się o użyteczności łuku. Było to za czasów najazdów hord mongolskich. Do brzegów przybiły ogromne żaglowce i jasnym się stało, iż przygotowywany jest najazd na wyspy. Japończycy ruszyli do ataku. Każdy z nich spodziewał się, że pędząc tak przez mgły poranka napotka przeciwnika, wymieni uprzejmości i nazwiska, a potem stanie do walki udowadniając swe męstwo. Jakież było zdziwienie bushi, gdy się okazało, że miast wojowników dziesiątkują ich mordercze mongolskie strzały. Ani walki, ani honoru. Analogicznie rzecz się miała z muszkietami: samurajom trudno było uwierzyć, że broń tak prymitywna jak muszkiet jest czymś lepszym na polu bitwy niż katana! Mylili się. Nie pierwszy i nie ostatni raz.

Bibliografia:

- 1) Szymankiewicz J., „Samuraje – pochodzenie, obyczaje, sztuki walki”, Warszawa 1997;
- 2) Tokarski S., „Sztuki Walki – ruchowe formy ekspresji filozofii wschodu”, Szczecin 1989
- 3) Westbrook A., Ratti O., „Sekrety Samurajów”, Bydgoszcz 1997.

FANTASTYCZNA MUZYKA (9)

Zapraszam do udziału w kolejnej wyprawie w świat fantastycznej muzyki. To wydanie w większości poświęcone jest nowościom, które pojawiły się w ciągu paru ostatnich miesięcy. Najpierw jednak chciałbym odpowiedzieć na list jednego z Czytelników. Oto on:

Swego czasu JeRzy, pisząc o muzyce filmowej, popełnił straszne bluźnierstwo, nie wspominając o Basilu Poledourisie, autorze ścieżki dźwiękowej do m.in. obu „Conanów” i „Starship Troopers”. Nie mam soundtracku do „Starship Troopers” i pamiętam tylko świetny główny motyw, ale ścieżka do „Conan the Barbarian” to arcydzieło muzyki symfonicznej, znakomicie oddające klimat fantasy. (...) Płyta jest niestety trudno (jeśli w ogóle) dostępna w Polsce. (...)

Argael

Spieszę z nadrobieniem zaległości. Oprócz wspomnianych przez Argaela ścieżek do filmów „Conan the Barbarian”, „Conan the Destroyer” i „Starship Troopers”, Poledouris skomponował również muzykę do filmów „Robocop” (motyw przewodni jest chyba wszystkim znany) i „The Hunt for Red October” (czyli „Polowanie na Czerwony Październik”). Najłatwiej jest zdobyć chyba ostatnią ze wspomnianych ścieżek, chociaż w ogóle muzyka Poledourisa jest słabo dostępna. Ścieżki dźwiękowe z „Conanów” zostały wyprodukowane przez specjalizującą się w muzyce filmowej wytwórnię **Varese Sarabande**. Ponadto Varese wypuściło obie ścieżki w wersji niekompletnej – brakuje części utworów, które pojawiły się tylko w niedostępnym w Polsce japońskim wydaniu muzyki z tych filmów.

Na koniec wyjaśnię jeszcze, dlaczego Poledouris został wcześniej przeze mnie pominięty. Moim zdaniem nie jest to kompozytor, którego muzykę można kupować w ciemno – zawsze warto w miarę możliwości odsłuchać płytę, aby się przekonać, czy aby na pewno okaże się warta uwagi. Jego twórczość jest nierówna i nawet w poszczególnych ścieżkach dźwiękowych różnice jakości między utworami są znaczne. Dlatego nie nazwałbym tego „straszonym bluźnierstwem”.

Skoro już wspomniany został Conan, pragnę zwrócić Waszą uwagę na jedną z nowości, którą można wypatrzyć na półkach co lepiej zaopatrzonych sklepów. Jest nią ścieżka dźwiękowa z serialu „Conan”, emitowanego u nas przez TVN. Jej kompozytorem jest **Charles Fox**. Nie dorównuje ona może jakością muzyce z filmów z Arnim, ale jest warta posłuchania.

Pora się skupić na nowościach. Oczywiście najważniejszą z nich (nie sposób przegapić)

jest „Star Wars: Episode I – The Phantom menace” Johna Williama. Wiadomo, że do pierwszego epizodu Williams stworzył najdłuższą dotąd, ponad dwugodzinną ścieżkę dźwiękową. Niestety, sporą jej część zachowano prawdopodobnie na szczególną okazję w stylu wersji specjalnej, która trafi na ekrany za kolejne dwadzieścia lat. To, co dostali słuchacze, mieści się na jednej płycie. Poczesa fakt, że marudzić można jedynie na to, iż jest tej muzyki za mało. Każdy, kto słyszał promujący film singiel „Duel of the Fates”, wie co mam na myśli. Proszę o dokładkę (najlepiej zanim się zestarzeję!)

Dokładka pojawiła się natomiast z zupełnie innej strony. Jest nią płyta „More Music from <Braveheart>” Jamesa Hornera. Chociaż pogłoski o tym albumie krążyły już od dłuższego czasu, można go dostać dopiero teraz. „More Music...” to nie tylko, jak nazwa sugeruje, więcej muzyki z filmu (dokładnie pięć fragmentów). Znaczna część to utwory, które pojawiły się na pierwszych płytach, ale tu wzbogacone zostały najważniejszymi monologami i dialogami z „Bravehearta” (są też monologi bez tła muzycznego), co sprawia, że całość odbiera się jak niesamowite słuchowisko. A na deser, na płycie umieszczono sporą porcję tradycyjnej muzyki szkockiej w wykonaniu orkiestry wojskowej. Tego nie można przeoczyć!

Kolejne dwie nowości nie są już związane z filmem. Na początek nowy album **Blackmore's Night**, pt. „Under a Violet Moon”. O duecie Blackmore's Night pisałem już w FM #1. Wspomnę tylko, że ich pierwszy album, „Shadow of the Moon”, jest teraz wreszcie dostępny także na kasetach. Druga płyta trzyma wysoki poziom pierwszej i dostarcza naprawdę miłych wrażeń.

Kolejna nowość to „Guitars” **Mike'a Oldfielda**. Według informacji na wkładce „Wszystkie dźwięki na tym nagraniu, włącznie z odgłosami perkusyjnymi, zostały wydobyte z gitar na żywo, gitary midi i pojedynczych sampli gitarowych”. Kolejny eksperyment Oldfielda udowodnia (jeśli komuś to jeszcze potrzebne), że jest on niekwestionowanym wirtuozem gitary we wszelkich jej odmianach. Niestety nie zmieniło się moje zdanie, że od czasu „The Songs of Distant Earth”, wszystkim jego nowym kompozycjom brakuje tego czegoś, co niegdyś potrafiło rzucić słuchaczy na kolana. Jest jednak coraz lepiej.

Warto też wspomnieć, że w wywiadzie udzielonym brytyjskiej stacji telewizyjnej VH-1, Oldfield zdradził, że ma już połowę materiału do albumu, którego premiera planowana jest na 1 stycznia 2000 roku. Album ten, według słów

kompozytora „ma być muzycznym podsumowaniem dwóch ostatnich tysiącleci”. Komentarz prowadzącego program brzmiał: „Dobrze, że Oldfield nie próbował tego zrobić na singlu”.

Miłośnikom kultury irlandzkiej nie jest zapewne obca nazwa **riverdance**. Widowiska z tego gatunku, prezentujące muzykę i taniec irlandzki, odnoszą ogromne sukcesy na świecie. Po raz pierwszy riverdance mieliśmy okazję podziwiać w Polsce, w kwietniu br., w wykonaniu grupy **Gaelforce Dance** (byłem jednym ze szczęśliwców na widowni). Jednak najsłynniejszym spektaklem pozostanie na długo „Lord of the Dance”, w którym solistą był legendarny **Michael Flatley**, a kompozytorem muzyki **Ronan Hardiman**. Muzyka z widowiska „Lord of the Dance” i druga płyta, „Feet of Flame”, pojawiły się ostatnio w sprzedaży. Gorąco polecam wszystkim, którym bliskie są celtyskie brzmienia.

Na zakończenie przeglądu nowości składanki. Pierwsza z nich to dwie płyty pod tytułem „The Cult Files”. Znajduje się na nich wybór czterdziestu najsłynniejszych motywów przewodnich i fragmentów muzyki z filmów oraz seriali. Są tu fragmenty z dzieł doskonale znanych w Polsce, ale też z klasyki, która do nas nigdy nie dotarła, a warto mieć z nią chociaż tak znikomą styczność (np. „Doctor Who”, „Blake's Seven”). Ich wykonanie stoi na wysokim poziomie.

Słabszy poziom i mniejszy wybór prezentuje sobą składanka „Watch the Skies”. Płyta zawiera szesnaście utworów; wśród nich parę rzadkich ciekawostek, jak np. „Aliens: The Ride” Richarda Banda – utwór, który towarzyszy miłośnikom mocnych wrażeń odwiedzających park rozrywki poświęcony filmom z cyklu „Obcy”. Nie jest to zresztą jedyny utwór, który nigdy wcześniej nie ukazał się na płycie.

Słuchając obu zbiorów, pozostaje mi tylko mieć nadzieję, że wkrótce któryś z dystrybutorów sprowadzi do Polski najsłynniejszą chyba tego rodzaju kolekcję, a mianowicie czteropłytowe „Sci-Fi's Greatest Hits” (płyty: „The Final Frontiers”, „The Dark Side”, „The Uninvited” i „Defenders of Justice”). Nawet jeśli pominię fakt, że są to aż cztery płyty (czyli potencjalnie ok. 70-80 utworów), nie można zignorować tego, iż większość znajdujących się na nich utworów zamieszczona jest w oryginalnych wykonaniach. Robi wrażenie, czyż nie?

Tyle na dzisiaj. Pozostaje mi tylko mieć nadzieję, że w następnym, jubileuszowym odcinku FM, będę mógł zaprezentować Wam podobną ilość nowości i muzyki, której warto poszukać oraz posłuchać. Jak zwykle, czas okaże, co przeczytacie w FM #10. Zajrzyjcie!



bum!

Pierwsza wiadomość dla fanów talentu Piotra Wysoka, naszego redakcyjnego "mrocznego" grafika. Otóż, jak wieść niesie, dostał się on na warszawską Akademię Sztuk Pięknych. Mało? Wiedźcie, zatem, iż komisja rekrutacyjna, doceniwszy jego talent, przyjęła go od razu na drugi rok! Mieśliśmy nosa, he he. Szacunek dla umiejętności i życzenia sukcesów, Piotrze!

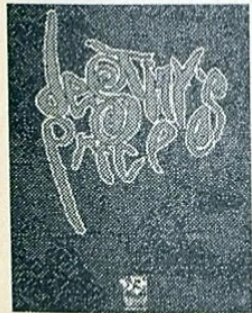
bum!

Wydawnictwo ISA przystępuje do tłumaczenia podręczników podstawowych VAMPIRE: THE DARK AGES i MAGE: THE SORCERERS CRUSADE. Zamierzeniem ISA jest wydanie systemu WAMPİR: MROCZNE WIEKI jeszcze w tym roku na Gwiazdkę. ISA będzie starała się dotrzymać tego terminu. Nie obiecuje jednak, że uda się to na pewno. MAGE: THE SORCERERS CRUSADE ukaże się w pierwszym kwartale 2000 roku.

bum!

Nieoficjalnie zapowiada się na przyszły rok szturm wydawniczy firmy ISA. Negocjowane jest wydanie polskiej wersji eRPeGa s-f, pt: ALTERNITY, wydawnictwa TSR, DUNGEONS & DRAGONS 3ed oraz FORGOTTEN REALMS. Prowadzone są także rozmowy na temat spolszczenia DIABLO RPG. Jeśli to cokolwiek wypali – możemy spodziewać się nowych kaseczek. Oby negocjacje przebiegły pomyślnie!

bum!



Pracuje się także w Wydawnictwie ISA nad wydaniem zakreconego podręcznika dla dorosłych do systemu MAGE: WSTĄPIENIE, pt.: **Destiny's Price**. Na razie rozmowy w powijakach, więc nie zapeszyć nic nie powiemy. Zobaczymy za miesiąc.

bum!

"Legenda" nigdy nie umrze! Coczasiński nieregularny Wydawnictwa ISA nie upadł

i będzie wychodził nadal – tyle, że nieregularnie i zawierać będzie informacje o wszystkich produktach ISA. Zrezygnowano chyba z monotelematycznych numerów. Oczekujemy na następne.

dotarli, ale mamy pierwsze wieści dotyczące ich jakości. Cóż – recenzenci nie szczędzą im pochwał za świetne przygotowanie i ciekawą zawartość. Czy jednak "Góry Szaleństwa" przebijają "Orient Ekspres"?

wersją **Children of the Inquisition**, czyli opisem bosów ze świata VAMPIRE: THE MASQUERADE, katalogiem postaci, z bardzo dobrze opracowane psychiką, historią i motywacjami. W porównaniu do **Choti Children of the Night** dodano parę nowych postaci, niestety całości dano też charakterystyki, w związku z czym każdy już wie jaką Dracula miał potencję ;). Warto też zwrócić uwagę na przepiękne ilustracje. Rzecz godna polecenia.

opis polityki, wierzeń, planów itede. Twarda okładka, mówią, że fajne.

bum!

Coś dla fanów wilkołaka. Na sierpień (czyli już są) zaplanowano dwa dodatki – **Rage across Havens** i **Kinfolk: Unsung Heroes**. Czyli kolejno – opis miejsc i opis pomagaczy. O koszulce chyba nie trzeba wspominać?

bum!

Odczujmy od **World of Darkness! ABBERANT** to nowy system, który wydał WW. Jest on rodzajem przedsmaku universum z **TRINITY**. Abberanci to ludzie, którzy – w skrócie pisząc – "mogą dużo" (zadawanie 25 obrażeń z wejścia, wyparowywanie 30, itede.). Jak ktoś lubi superherosów, to zabawa mroczna. A tak w ogóle, to nie można było tak od razu? W redakcji zorientowaliśmy się już dawno, że cały Świat Mroku polega na grze supermenami, a nie na żadnym horrorze wewnętrznym. I po co było się ukrywać z preferencjami, panowie z WW?

bum!

bum!

Znów ruszyło **Mind Eye Theatre** do VAMIPRE'a. **Laws of the Night Revised** w końcu ujrzało światło dzienne. Na razie słyszeliśmy same plotki, jak dostaniemy suplement w naszej ręce – damy znać.

bum!

MAGE. Do MAGE'A z nowego produktu mamy **The Artisans Handbook**. Jest to rozbudowanie settingu przedstawionego w **Mage: the Sorcerers Crusade**. Z tego, co się orientujemy, rzecz dotyczy technokracji, a właściwie Zakonu Rozumu w czasach renesansu. W książce mało jest spiskowych teorii dziejów, więcej natomiast faktów

Mamy nieśmiało info na temat wszystkich konwentów jakie odbędą się do końca tego roku i połowy przyszłego. Oto znane już daty:

Jeszcze 1999:

- 22-24 X: weekend z fantastyką, Kraków
- 9-10 X: konwent komiksowy, Łódź
- 11 X, godz. 18.00: spotkanie z Rosińskim, Warszawski Ośrodek Kultury
- 21-24 X: pierwszy festiwal komiksu i magii, Kraków
- 22-24 X: Imladris – III Krakowski Weekend z Fantastyką
- X: konwent w Gliwicach
- 11-14 XI: Szedariada, Wrocław
- 2-5 XII: Nordcon, Jastrzębia Góra

Rok 2000:

(a jednak nastąpi, Nostradamus – kłamczuszek)

- druga połowa II: Kraków
- 1-2 weekend III, Poznań
- 31 III-02 IV: Konkret, WAT, Warszawa
- IV: Lubelskie Dni Fantastyki
- V: Gdańskie Seminarium Filmowe S-F, polska fantastyka filmowa
- 30 IV-3 V: Arracon 2000, Elbląg
- 1-3 V: Melkoriada, Wrocław
- 23-25 VI: seminarium, Katowice
- 1 połowa lipca: Orkon
- 2-5 VIII: Eurocon/Polcon/Balton, Gdańsk
- VIII: Gladion, gra terenowa
- VIII/IX: Bachanalia, Zielona Góra
- 14-17 IX: Zahcon, Toruń

bum!

Wiadomo już, że Polcon w roku 2001 zorganizuje Śląski Klub Fantastyki – ku uciesze całej redakcji MiMa, zagorzałych miłośników Polconów i mających wtyczkę w SKFie w postaci Tomka Frunia.

bum!

A co z Polconem 2002? Otóż rozgorzała walka. Wrocław vs Kraków. Kto wygra? Jeśli Wrocław czy odbędą się tam trzy konwenty w 2002 roku? Melkoriada, Szedariada i Polcon? A może połączenie?

bum!

Artur Szyndler znów kreuje nowy system RPG. Jak sam powiedział na jednym ze spotkań "ma on uratować światowe role playing". Co wiadomo? Stadium prac jest bardzo zaawansowane, a mechanika ma mieć głębokie podstawy biologiczne. Np. całe ciało zostanie podzielone na kilkadziesiąt stref trafienia i jako ujemny modyfikator do obrażeń liczyć się będzie każda warstwa ubrania. Mamy złe przecucia.

bum!

Chaosiumowe "Góry Szaleństwa" jeszcze do nas nie

bum!

White Wolf wydał już **Time of Thin Blood** do Wampira. Zawarto tu głównie informacje o generacjach 14. i 15., czyli tych z samego dołu. Jak zwykle masa nowych podziałów, udiwiania itede. Generalnie dobry MG może to sobie spokojnie sam wymyślić. Chociaż z drugiej strony, jest tam kilka ciekawych rzeczy. W skrócie – dobrze napisany dodatek, jak



i opisów np. machin wojennych, sposobów podróży itede. Cóż, technokraci jakoś mieli wtlaczać ten swój paradygmat do głów mas. Jeżeli podoba ci się **Sorcerers Crusade**, to musisz mieć **Artisans Handbook**. Proste.

Pokemon (od angielskiego *pocket monster* – kieszonkowy potwór) bije rekordy sławy. Komputerowy zwierzączek firmy Nintendo najpierw wystąpił w kreskówkach, bawiąc japońskie dzieci, a przy okazji stając się sławnym dzięki temu, że

Renomowany magazyn **INQUEST** ogłosił wreszcie listę najlepszych. Oto najważniejsze kategorie wraz ze zwycięzcami:

- Najlepsza gra karciana: **DEADLANDS: DOOMTOWN**.
- Najlepsza gra fabularna: **ALTERNITY**.
- Najlepsza gra planszowa: **SETTLERS OF CATAN**.
- Najlepsze figurki: **CLAN WAR, LEGENDS OF THE FIVE RINGS**.
- Najlepsze rozszerzenie gry karcianej: **URZA'S SAGA**.
- Najlepszy dodatek do gry fabularnej: **JAKANDOR: ISLAND OF WAR (AD&D)**.

Dwóć sław: 1) STAR WARS RPG, 2) BATTLETECH, 3) VAMPIRE: THE MASQUERADE, 4) WARHAMMER

któs aktualnie nie wie, co zrobić z gotówką, to polecamy.

bum!

Guide to the Technocracy firmy WW, oczywiście, to MAGE'owska technokracja w czasach dzisiejszych, a dokładniej, wszystko czego potrzebujesz, aby prowadzić kronikę dla tych smutnych panów,

podczas jednej z dobranocek "strobo-wybuch" przyprowadził kilko dzieci o napad epilepsji i utratę przytomności. Potem przeniósł się do komiksu, a wreszcie powstała karcianka, dziejąca się w jego świecie, ostro promowana przez firmę

bum!

Kolejnym dodatkiem do Wampira firmy WW jest **Children of the Night**. Dodatek ów jest niczym innym jak nową



Wizards of the Coast i magazyn Inquest. Co tu dużo gadać – kasa leci. Czekamy na RPG o Pokemonie. Wizardzi postąpili zresztą średnio uczciwie, wydając tylko podstawkę wersji angielskiej. Dodatki są uzupełniane podręcznikiem z tłumaczeniem krzaczków (za podręcznik trzeba zapłacić). Jakby tego było mało, w przyszłym roku mają wyjść wersje angielskie i tylko nimi będzie można grać na turniejach.

bum!

Wszystko wskazuje na to, iż Mel Gibson zagra jednak w czwartym Mad Maxie. Przekonał go podobno reżyser i scenarzysta George Miller. Stary człowiek, a może!

bum!

Roland Emmerich, producent "Dnia Niepodległości" i "Godzilli", znów dał o sobie znać. Kolejna jego produkcja, nosi tytuł "The Thirteenth Floor" ("Trzynaste piętro"). Główny bohater, oskarżony o zabójstwo specjalisty komputerowego, nie pamięta, co robił w noc morderstwa. Odpowiedzi na swoje pytania szuka w sieci wirtualnej.

bum!

"Burned to Light" to film o... powstawaniu filmu "Nosferatu". Według twórców "Burned to Light", Max Schreck, grający tytułową rolę w filmie z 1922 r., był wampirem również w życiu rzeczywistym.

bum!

"Mystery Men" ("Tajemniczy ludzie") to komedia o najdziwniejszych super-bohaterach, jakich zdarzyło się Wam widzieć. Ci z Was, którzy oglądali teledysk "All Star" zespołu Smash Mouth, wiedzą już, o czym piszę.

bum!

Powstał wreszcie scenariusz spełniający wymagania autora i zawarta została umowa, dzięki której wytwórnie Jim Henson Films i Dimension Films przeniosą na ekran powieść Neila Gaimana "Neverwhere" ("Nigdygdzie"). Autor ten, u nas mało znany (zaledwie z paru opowiadań i napisanego razem z T. Pratchettem "Dobrego omenu"), na Zachodzie jest

prawdziwą legendą. Prawdopodobnie powstanie także film na podstawie jego komiksu "Sandman", nagrodzonego World Fantasy Award.

bum!

Warto zajrzeć na oficjalną stronę filmu "Matrix". Pod adresem <http://www.whatisthematrix.com> można znaleźć pożądaną ilość komiksów i opowiadań związanych z Matrycą. Po wpisaniu w klawiaturę hasła "steak" ma się też dostęp do ukrytych stron poświęconych filmowi. Tymczasem wiadomo już, że Keanu Reeves podpisał umowę na dwa kolejne filmy braci Wachowskich.

bum!

Smutna wiadomość: w wieku 79 lat zmarł DeForest Kelley – doktor Leonard McCoy

z pierwszego serialu "Star Trek". W serialu i kolejnych filmach o USS Enterprise występował przez 25 lat.

bum!

BBC planuje nakręcenie kolejnego filmu o najpopularniejszym brytyjskim bohaterze SF, "Doktorze Who". Poważnym kandydatem na reżysera nowej opowieści o Władcy Czasu jest Paul Anderson ("Ukryty wymiar", "Mortal Combat"). Wśród kandydatów do roli tytułowej wspomina się o Garym Oldmanie.

bum!

Niezwykła kreskówka MTV "Aeon Flux" ma szansę doczekać się kinowej wersji. Negocjacje twórcy, Petera Chunga, z wytwórnią Paramount są na dosyć zaawansowanym etapie.

Oto lista dodatków, które ukazały się jeszcze w tym roku nakładem Wydawnictwa ISA. Lecimy systemami:

MAG: WSTĄPIENIE

Czynnik Chaosu – przygoda/podręcznik w dla Magów, Wilkolaków i Wampirów. Księga Cienia – Podręcznik Gracza do Maga.

WAMPIR: MASKARADA

Podręcznik Łowcy (dla śmiertelników) Rodzina Wschodu (wampiry Dalekiego Wschodu – Chiny, Japonia, Korea itd).

SHADOWRUN:

Dwa duże zestawy przygód ale jeszcze nie wiadomo, który wyjdzie pierwszy: Predator & Prey lub Mob Rules. Później Cyberpiraci, podręcznik dla graczy, którzy chcą się wyrwać z wielkich miast.

bum!

bum!

Atlas Games wydał angielską wersję szwedzkiej gry GEMINI. Podobnie jak KULT, ma ona szansę stać się przebojem. Jest to heroic fantasy, rozgrywająca się w mrocznym świecie (całkowicie, permanentne zaciemnienie). Występują w niej elfy i krasnoludy, ale miłośnicy Worhamca nie poznają tych ras, tak zostały zakrecone.

bum!

Pojawiła się kolejna gra utrzymana w konwencji Millennium i Akt X. UNKNOWN ARMIES, bo tak się nazywa, wygląda przyzwoicie, ale nie należy oczekiwać nowatorskich pomysłów. Autorzy planują serię wymyślonych dodatków.

bum!

Mocnym uderzeniem (2 wspaniałe LARPy po ok. 40 uczestników) zaczęła działalność nieformalna, warszawska grupa miłośników Świata Mroku „Beer Hand” (nazywana niekiedy przewrotnie PESM-antitribu).

bum!

Firma Hasbro, znana z produkcji zabawek, wykupiła Wizards of the Coast! Czy czeka nas Barbie CCG? Trudno ocenić. Jak na razie nie zanoszą się na większe zmiany. Pewnie ciekawi jesteście na ile wyceniła się najbogatsza firma eRpeGowa świata. Lekko ponad trzysta milionów baksów. Oczywiście graczy zwróciły się w stronę tej ciekawej fuzji, zwłaszcza, że zaświtało dzięki niej światło dla AD&D - systemu, który WoC lekko zaniedbywał. Spece z Hasbro nieśmiało zapowiadają kolejne uderzenie "żyjącego pradziadka RPG".

bum!

Ostatnio Nakładem wydawnictwa White Wolf ukazała też się **Clan Novelli**, czyli opowiadania klanowych. Jest to zbiór 13 książeczek – każda o innej wampirzej rodzinie. Wszystkie razem opisują jakąś zawiłą intrygę, która staje się jasna po przeczytaniu całości (ach ten kapitalizm). Ich poziom jest bardzo nierówny, a co do poszczególnych pozycji każdy ma inne zdanie. Ogólnie seria oceniana jest źle, a już najgorzej oceniana jest **Clan Novell Tzimisce**.

Ventrue: Sporo o polityce w środku, a dokładniej – jak to się stało, że gangrele odchodzą z Camarilli i trochę o Giovanniach. Oceniana jest całkiem nieźle.

Setite: Cóż w większości znajdziemy w tej książce odwołania do **Time of Thin Blood** (o którym będzie niżej),



Tzimisce: Żenada, najgorszy jak na razie CN jaki wyszedł. Język, bohaterowie i ak-



Lasombra: Dopiero się ukazał, więc jeszcze nie mieliśmy w rękach. Reszta ma być wydawana sukcesywnie. Oczywiście do każdej z powieści można kupić T-Shirt'a ze swoim ulubionym klanem. A także koszulkę samego szefa czyli **White Wolf T-shirt'a**.



a z ciekawszych rzeczy – Antediluvian Ravnosów żyje i ma się dobrze. Całość podobno zupełnie średnia.

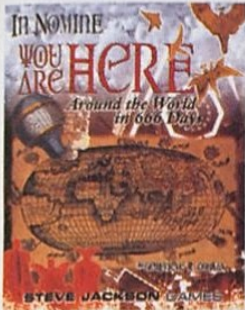


cja to życiowa porażka autora, a żeby nie nabijać tak cennych znaków – Sabbat starych się przejął DC.

Gangrel: Ładnie napisane i sensowne, oczywiście jak na książki wydawane do roleplaya. Dywagacje o Bestii i człowieczeństwie. Jeżeli czytałeś "Kiedy ogarnie cię szal", to nie spodziewaj się niczego więcej.

Toreador: Jedni mówią, że świetne, inni że chała. Jak się czegoś dowiemy sami, to za miesiąc będzie więcej. Żadnych pewnych informacji.

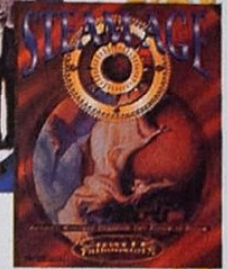
Lasombra: Dopiero się ukazał, więc jeszcze nie mieliśmy w rękach. Reszta ma być wydawana sukcesywnie. Oczywiście do każdej z powieści można kupić T-Shirt'a ze swoim ulubionym klanem. A także koszulkę samego szefa czyli **White Wolf T-shirt'a**.



Steve Jackson Games, amerykański promotor systemu IN NOMINE, wypuścił właśnie nowy dodatek pt.: *In Nomine: You Are Here*. Jest to mianowicie spis tajemniczych miejsc na całym świecie, które same stanowią mogą miejsca scenariuszy. Nic nie stoi też na przeszkodzie, by połączyć wszystkie scenariusze w kampanię. Całość wydaje się ciekawa i zmysłnie zaprojektowana. Na ten rok zapowiadany jest jeszcze LARP do IN NOMINE. Cóż, pozostaje tylko żałować, że u nas IN NOMINE MAGNAE VERITAS zginął śmiercią naturalną. Dodatki do niego (zwłaszcza do wersji francuskiej) uchodzą za jedne z ładniejszych na rynku. Żeby jednak podnieść system na polskim rynku potrzeba albo kasy, albo wielkiego zainteresowania. Dalej dopowiedzcie sobie sami.



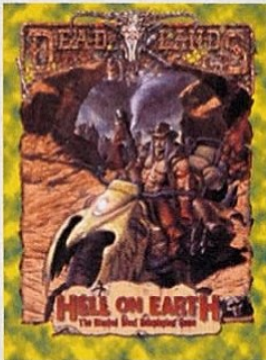
Copernicus Corporation, firma słynna na naszym rynku po spolszczeniu CYBERPUNKA 2020, nie wytrzymała i pokazuje istic lwi pazur. Jeszcze w tym roku ukaże się steampunkowy system ZAMEK FALKENSTEIN, czyli polska edycja eRPeGa firmy R.Talsonan Games (CP2020 jest także firmy RTG) CASTLE FALKENSTEIN. Niepotwierdzony termin



— październik/listopad 1999. Czy będzie to kolejna udana inwestycja Copernicusa? Ciekamy niecierpliwie, łapczywie wychytując przecieki. W następnym numerze być może napiszemy coś więcej o samym systemie.



DEADLANDS firmy Pinnacle Entertainment Group podbija serca graczy na całym świecie. Uznany za jeden z najoryginalniejszych, najładniej wydanych i najciekawszych systemów ostatnich lat (zgarwał m.in. dwie nagrody Origin i ostatnio Inquest) doczekał się już karcianki i kilku niezłych rozszerzeń. Po rozpoczęciu serii „Hell on Earth” (i tym samym przeniesieniu „dedlendsów” z XIX wieku do roku 2094), PEG pracuje aktualnie nad wydaniem komiksu



(jego pierwszą szpaltę prezentujemy poniżej) i wysunięcia akcji gry nie tylko w przyszłość, ale i w kosmos! Całość nazywać ma się DEADLANDS: LOST COLONY i dotyczyć rzecz jasna samotnej kolonii z dala od matki Ziemi. Termin wydania LOST COLONY – lato 2000. Co zaś do DL: HELL ON EARTH powiemy więcej w przyszłym miesiącu. Aktualnie testujemy podstawkę i dwa dodatki do piekła na Ziemi: *the Wasted West* i *Brainburners*. Bądźcie cierpliwi.



(jak zwykle), że tworzą coś zupełnie nowego. Że gracz będzie się musiał przyzwyczaić raczej do umiejętnego wykorzystania dostępnych środków politycznej perswazji, przekupstwa, manipulacji, niż do bezmyślnego machania bronią. Ma też także nie zabraknąć natchnionej atmosfery White Wolfowskiej – z klanami, wilkołakami, a nawet gargoyle'ami – spodziewaliśmy, że to się tak skończy. Niestety – większość dostępnych na sieci screenshotów (które wszakże wyglądają przepięknie) zapowiadających produkt, to sceny walki (obok scena walki wampira i wilkołaka). Znowu przechwalaki koderów? A z PCTowym wilkołakiem sprawa nieco przycichła...



Firma RAR s.c. oficjalnie informuje, że nabyła prawa do polskojęzycznego wydania gry fabularnej LEGEND OF THE FIVE RINGS (LEGENDA PIĘCIU KRĘGÓW). Rozpoczęły się już prace nad tłumaczeniem, obecnie analizowane jest stosowane w grze słownictwo i nazewnictwo, dlatego tłumacze – m.in. dobrze znani z lamów „Magii i Miecza” Tomasz Z. Majkowski i Łukasz M. Pogoda – proszą wszystkich fanów gry karcianej LEGEND OF THE FIVE RINGS i oryginalnej fabularnej o przesłanie im uwag dotyczących przekładu na język polski. Sugestie prosimy kierować pocztą elektroniczną na adres: rar@rartas.com.pl lub pocztą zwykłą na adres: RAR s.c.



Polskie wydanie jakością i wykonaniem ma ponoć odpowiadać oryginalowi, a może nawet go przewyższy pod względem edytorskim, oczywiście przy zachowaniu oryginalnego układu. Gra zostanie wydana w twardej oprawie z barwną wkładką i kolorową wyklejką. Cena w chwili obecnej nie została ustalona. Przewidywany termin wydania to początek roku 2000, jednakże może on ulec zmianie.

Kolejne informacje dotyczące stanu prac nad grą i kolejne wieści ze Szmaragdowego Cesarstwa już wkrótce. Nieoficjalny termin wydania: luty 2000.



„awanturycznym” systemem na rynku: szlachta, marynista, piraci, korsarze, przygoda i lekka magia – wszystko dla miłośników prozy przygodowej słanych, morskich klimatów. Na razie wiemy, że całość prezentuje się przepięknie pod względem wizualnym, a akcja toczy się w lekko zmienionej rzeczywistości. Sporo jest w tym wszystkim statków i morza. Co w środku dokładnie? Za miesiąc powinniśmy wiedzieć już wszystko – redakcja aktywnie testuje system, pod wodzą Mieszurki Andrzeja, w którego gusta takie klimaty trafiają bez pudła. Wrazemiami nie omieszkamy się podzielić.



MAG: WSTĄPIENIE

autorzy: Phil Brucato, Stephan Wieck i inni.
wydawca oryginału: White Wolf, Inc.
wydawca edycji polskiej: ISA Sp. zoo
tłumaczenie: Adam Golański

Niedawno nakładem wydawnictwa ISA ukazała się polska edycja systemu Mage: the Ascension firmy White Wolf. Mag: Wstąpienie – bo taki jest jego polski tytuł – jest trzecim z kolei systemem osadzonym w Świecie Mroku. Po wampirach i wilkolakach autorzy z White Wolfa wzięli się za magów – tradycyjnie już w ujęciu współczesnym.

Podręcznik dzieli się na trzy części. W pierwszej czytelnik zapoznaje się z założeniami systemu, filozofią i światem gry. Wyłożono w niej metafizyczne podstawy magii wspólne dla wszystkich magów. Takie obiektywne zasady dotyczące czarowania, magów i ich wizji świata oraz wpływu tych wizji na rzeczywistość, która dotyczy szarego człowieka. Piszę „obiektywne”, gdyż wszystko poza powyższymi zasadami jest w świecie gry subiektywne – każdy mag ma inne wyobrażenie o tym, jak wygląda Prawda.

Każdy mag to indywidualność. Nie jakiś tam dziwak – ekscentryk, lecz wizjoner, w którym przebudziła się oświecona część duszy i który może postrzegać magiczną stronę rzeczywistości i ukryte prawa nią rządzące. Każdy mag ma w zasadzie inne spojrzenie na świat (paradygmat). Jeden widzi wszędzie Palec Boży kierujący losem wszystkiego Stworzenia, inny postrzega duchy każdego przedmiotu i istoty tańczące odwieczny taniec Gai, dla innego wreszcie każde zachowanie może być wynikiem kolejnego trendu statystycznego, teorii socjologicznej czy behawioralnej. Każdy z nich jest Szyfem i Prometeuszem w jednej osobie. Jest osobowością, która w niekończącej się wędrówce ku poznaniu i doskonałości dostrzega Prawdę i niesie jej płomyk do Śpiących – ludzi, którzy nie potrafili wykorzystać swego magicznego potencjału.

Autorzy uczynili założenie, że rzeczywistość nie jest stała. Mag może ją zmieniać nie tylko w chwili użycia magii – na krótką metę – lecz również bardziej długofalowo. Prawa rządzące rzeczywistością (takie jak prawa fizyki na przykład) zależą bowiem od tego, w co wierzą masy zwykłych, szarych ludzi. Im zaś bardziej prawa rzeczywistości zgadzają się z paradygmatem maga, tym łatwiej jest mu czarować. W średniowieczu wierzono, że Bóg ujawnia się przez Swe dzieła i dlatego było wtedy tyle świątych i cudotwórców. Dziś ludzie wierzą w naukę i technikę – i te formy magii umożliwiły najpierw magom – technokratom, a później także szaremu człowiekowi, opanowanie świata.

Z tego powodu magowie walczą ze sobą. Walczą o rząd dusz. O to, by masy wierzyły tak, jak chcą magowie, co umożliwi im magiczną dominację nad światem. To jest Wojna Wstąpienia – cicha walka magów hermetycznych, mistyków, naturszczyków i cudotwórców z technokratami, magami służącymi Panom Ciemności oraz magami szaleńcami, pragnącymi pogrążyć świat w chaosie.

Mag jest systemem dość paranoicznym. ONI (magowie różnych frakcji) w walkach między sobą nie tylko eliminują się fizycznie. ONI przede wszystkim wykorzystują szarych ludzi i ich wiarę. Media? Kształtują nasz odbiór rzeczywistości tak, jak ONI tego chcą. Sekty? Sączą ICH propagandę do uszu zwykłych ludzi. New Age, astrologowie, mistycy, wróżki? Otwierają nasze umysły na Tajemnice, Hippisi? Ależ to odlot w inną rzeczywistość – taką, jakiej chcą ONI. W tej grze wszystko może stać się instrumentem w walce magów o rację. Ich zdolność kształtowania rzeczywistości powoduje, że tak naprawdę nic nie jest obiektywne, a zależy od punktu widzenia Oświeconych.

Pozostałe dwie części podręcznika to już standard na tle innych systemów White Wolfa. Część druga zawiera opis mechaniki, zasady tworzenia postaci oraz porady dotyczące tworzenia i prowadzenia opowieści. Część trzecia to szczegółowo opisane reguły dotyczące magii i efektów magicznych, rozwoju bohatera, opis i atrybuty różnych istot ze Świata Mroku (od różnych magów po wampiry i duchy) oraz zasady rozstrzygnięcia akcji.

Na uwagę zasługuje system magii. Nie ma tam długich list czarów znanych nam choćby z AD&D. Zamiast tego mamy dziewięć sfer, które opisują wszystkie aspek-

ty magii. Każda sfera podzielona jest na pięć poziomów mocy. Każdy poziom określa granice tego, co może zrobić mag. I tak, na przykład, pierwszy poziom sfery Życia pozwala na wyszukiwanie życia i postrzeganie chorób, drugi – na przemiany prostych stworzeń oraz leczenie swojego ciała. Trzeci poziom to już leczenie innych, metamorfoza swojego ciała i zwierząt i tak dalej do piątego, mistrzowskiego poziomu. Magie czyni się według potrzeb, a czary (roty) zamieszczone w książce są jedynie przykładami tego, co można uzyskać z każdego poziomu sfery.

Gra z założenia ma więc ogromny rozmach. Magowie definiują rzeczywistość. Robią to zarówno w świecie fizycznym, jak i duchowym (Umbra). Ich wiedza o różnych aspektach świata nie ma sobie równych wśród innych istot mroku jak wampiry, wilkolaki czy zjawy. Ceną tego rozmachu jest jednak to, że autorzy skupili się na ideach dotyczących całego magowego rodzaju, zaniedbując jakby opis poszczególnych rodzajów magów, ich filozofii i praktyk. Częściowo braki te naprawiono w dodatkach (Tradition Books) jednak w większości przedstawione odłamy magów są dość płytko. Gracz, aby dobrze odegrać swoją postać, musi więc przewertować kilka opracowań na temat rzeczywistego okultyzmu czy magii – powiedzmy opracowania nt. kabały, praktyk szamańskich, rytuałów czy filozofii indyjskiej. Ale cóż, i bez tych opisów książka ma prawie 300 stron.

No właśnie. Jak wygląda podręcznik? Trzeba powiedzieć, że polska edycja jakością wykonania nie odbiega od angielskiego oryginału. A więc wydana jest bardzo starannie. Mamy twardą, lakierowaną okładkę z pozłacanym napisem MAG, w pełni kolorową wkładkę z opowiadaniem na wysokiej klasy papierze i prawie 300 czarno – białych stron. Co dziwne, w polskim wydaniu ilustracje są jakby lepszej jakości niż w oryginalnej. Po prostu mają lepszy kontrast i czytelność.

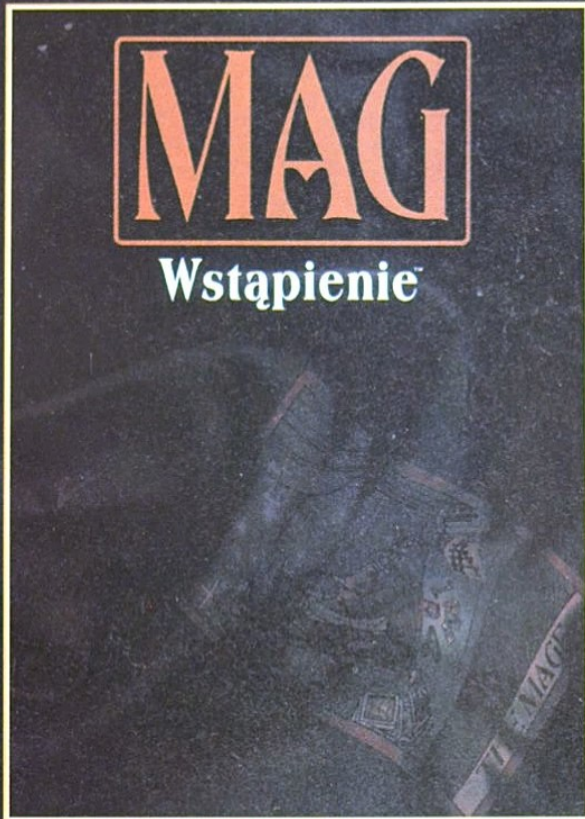
Można mieć trochę zastrzeżeń co do tłumaczenia. Przede wszystkim jest ono raczej wiernie niż piękne – jego styl jest miejscami sztuczny. Mam również zastrzeżenia, co do przetłumaczenia niektórych zwrotów, jak chociażby Order of Hermes tłumaczone jako Porządek Hermesa. Ale to już są drobne potknięcia, które podobno wynikły z tego, że do druku poszła wersja robocza przekładu. Osobną kwestią są wyrazy typu „maga” czy „mystycy”. Nie jest to wbrew pozorom błąd tłumacza, a raczej jego próba przetłumaczenia neologizmów ukutych przez autorów gry. Próba, z której wyszedł więcej niż obronna ręka skoro na przykład słowo maga jest gematrycznie i „ideologicznie” poprawnym tłumaczeniem słowa „magick”.

Najważniejsze jest to, że polskiemu czytelnikowi udostępniono niezwykle ciekawą i skłaniającą do przemyśleń i dyskusji grę. Grę o poszukiwaniu prawdy, o krzewieniu niechcianej wiedzy, o tolerancji. W ten system da się grać na różne sposoby. Można w niej wyeksponować teorie spiskowe, można poprowadzić kampanie o rozwoju duchowym postaci czy przygody mistyczne. Można zrobić thriller szpiegowski a la James Bond, czy też scenariusz a la Indiana Jones. Ogromne polacie

Umbry dają możliwość uczestniczenia w przygodach onirycznych, dziejących się w innych epokach, czy nawet światach alternatywnych. Na koniec zaś – to jest przecież świat Mroku – można zrobić Maga w konwencji mrocznej. Potwory, demony, duchy z dalekiej Umbry, kultysty i infemaliści mogą zapewnić klimat rodem z Zewu Cthulhu.

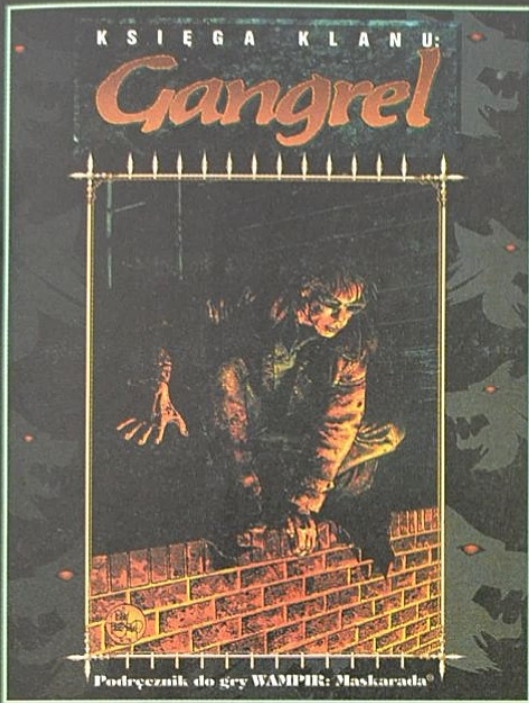
Osobom chcącym zapoznać się z klimatem „Maga” polecam dodatkowo zamieszczone w „Legendzie” nr 2 przygodę pod tytułem „Matka Joanna od aniołów” autorstwa Michała Samujła

Marcin „Forseti” Paździora (PESM)



OCENA
Wykonanie: 80%
Zawartość: 80%

Mag wydany został elegancko i ciekawie. Moim jednak zdaniem na lekką nogę zasługuje jakość przekładu, który oprócz tego, że często jest mało trafny, to niekiedy naciera zasady stylistyki rodzimego języka. Zastanawia również dziwny wygląd niektórych stron – jakby nierówno przyciętych. Czy to wszystko bardzo przeszkadza? Nie. Produkt jest dobry. Wspomnieć jednak o tym należy. [Mikosz]



Podręcznik do gry WAMPİR: Maskarada®

KSIĘGA KLANU: GANGREL

autor oryginału: Brad Freeman
wydawca oryginału: White Wolf Inc.
wydawca edycji polskiej: ISA Sp. z o.o.
tłumaczenie: Aleksandra Antczak

OCENA
Wykonanie: 60%
Zawartość: 65%

Na okładce klanowa, kolorowa ilustracja Bradstreeta znana z podstawki – efekt dość dziwny. Minus za zbyt dużo czerwień. 64 strony, oczywiście czarno-białe, dobry papier, książka wygląda na dość wytrzymałą i podobnie się zachowuje (to ich kolejny solidnie wyprodukowany dodatek – gdzie oni znaleźli taką drukarnię?). Plus. Grafiki w środku o bardzo różnym poziomie; są obrazki ładne, ale – niestety – niektóre są poniżej krytyki. Ogólnie styl graficzny orbituje w stronę Wikołaka, co według mnie niezupełnie pasuje do Wampira – fakt, że Gangrelowie mają ze wszystkich grup Rodziny najbliższe do zmiennokształtnych nie oznacza, że są tacy sami. Tłumaczenie jest w większości zadowolające, choć miejscami – tam gdzie w oryginale autor nawiązuje do slangowego języka ulicy – widać że panna (pani) Antczak nie ma doświadczenia z mową nie-piękłą lub jest na przekładanie tego tekstu zbyt subtelna.

Przejdźmy do treści. Wspomniane wyżej 64 strony to (przy stylu White Wolfa) zdecydowanie za mało na opisanie klanu. Tym bardziej niepokoi fakt, że z owej i tak małej objętości wykrojono dwadzieścia stron na opisy wzorców bohaterów – wśród dziesięciu archetypów znalazłem jeden, który był odkrywczy, reszta to rzeczy do wymyślenia przez każdego, kto usłyszał dwa zdania o Gangrelach. No i oczywiście przy każdym wzorcu karta postaci zajmująca całą stronę. W rezultacie historię klanu opisano na niecałych trzech stronach. Dwie strony (znów za mało!) na opis geograficznego rozmieszczenia Gangrelów po świecie. Trochę o ich kulturze (szkoda, że nie więcej) oraz spojrzenie na wilkołaki. Najlepiej ze wszystkich kawałków podręcznika wypada obszerna, w porównaniu z pozostałymi, sekcja o cyganach. Poza wymienionymi rzeczami znajdziemy jeszcze garść dość luźnych informacji pomagających prowadzić postaci tego klanu. Ogólnie podręcznik przydatny szczególnie Narratorom i graczom o krótkim stażu; jeśli grasz w Wampira od dłuższego czasu, może się okazać, że wszystko, co zawiera książka, zdażyłeś już sam dawno wymyślić.

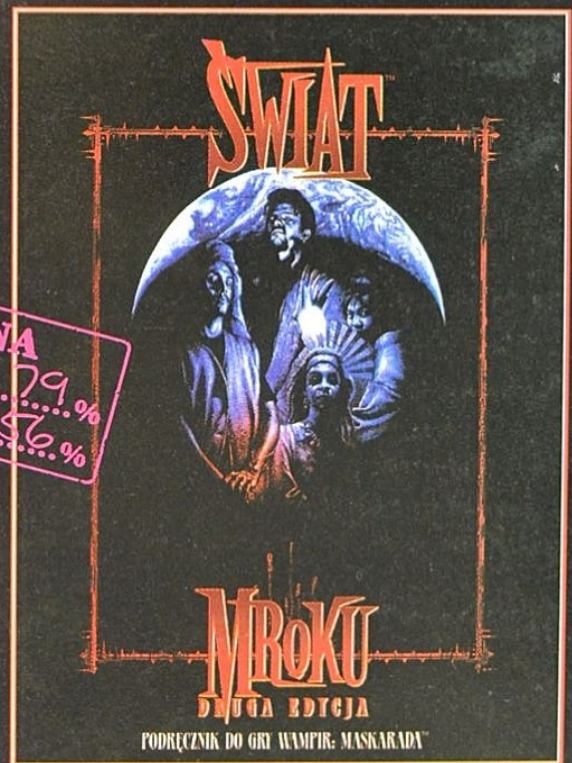
Tomasz Andruszkiewicz

le razy czytam danbooki do Wampira, Tyle razy nachodzi mnie przeświadczenie o bezsensowności ich produkcji. Ani to odkrywcze, ani ciekawe. Nie mówię, że się nie da – Tyle Tylko, że White Wolf nawet nie próbuje się postarać. 1/3 książki na opisy przykładowych postaci? Śmiechu warte. Każdy wymyśla sobie coś takiego w pięć minut. I za darmo. [Mitosz]

ŚWIAT MROKU Druga Edycja

autorzy: praca zbiorowa
wydawca oryginału: White Wolf Inc.
wydawca edycji polskiej: ISA Sp. z o.o.
tłumaczenie: Aleksandra Antczak

OCENA
Wykonanie: 79%
Zawartość: 56%



PODRĘCZNIK DO GRY WAMPİR: MASKARADA®

Zacznijmy od często zaniedbywanej strony technicznej. Okładka z małą, statyczną i nieopływającą grafiką oraz polamane liternictwem tytułu wypełniło mnie obawami co do wewnętrznych ilustracji. Ale po otworzeniu książki zaskoczenie: sporo dobrych grafik, a reszta trzyma poziom – widziałem więcej niż tużin dużo gorszych wizualnie produktów WW. Plus. Papier i jakość druku co najmniej zadowolająca – mile zaskoczenie, że da się jednak w Polsce zrobić zgrabną książkę. Podręcznik podczas czytania nie chciał się rozpaść, a my (wiedzeni smutnymi doświadczeniami z drukarskiego podwórka) nawet nie poprosiliśmy wydawcy o egzemplarz do crash-testu. Szkoda, bo może się by okazało, że jest naprawdę wytrzymały. Plus. Do tłumaczenia można przyzwać się zawsze, ale tutaj (oprócz drobnych niedociągnięć wylapanych złośliwym okiem) byłoby to szukanie dziury w całym. Albo dobra robota pani tłumacz, albo świetna korekta i redakcja. Znowu, kurczę, plus. Całość warstwy technicznej zaskakująco, jak na polskie produkty RPG, dobra. Ocena wysoka – do maksimum brakuje właściwie tylko spełnienia nierealizowalnych pobocznych życzeń piszącego te słowa.

Teraz zawartość merytoryczna. Książka opisuje w kolejnych rozdziałach regiony świata lub kontynenty. Wymienia państwa, ważne w nich Wampiry, czasem skupia się na jakimś mieście. Podaje krótkie pomysły na opowieści, jednak najczęściej banalne i wtórne. Zbyt dużo informacji do przekazania, a zbyt mało miejsca – 160 stron na cały wampirzy świat. Dodatkowo wielkie różnice w ilości opisów – Europa jest w dwóch rozdziałach: Wyspy Brytyjskie i reszta, dlatego Anglia ma ponad dwadzieścia stron, a na przykład Polska trzy zdania opisu. Dodatek jest niespójny i strasznie napakowany wiedzą, żadnego nacisku na nastrój gry, a tylko dane. Przy czytaniu dwudziestego NPC miałem deja vu: różnice prawie wyłącznie w imionach wrogów czy Rodzica; postaci odbite od szablony. Są śmieszne rzeczy: Baba Jaga jako najpotężniejsza wiedźma na Ziemi odpowiedzialna za rozpad Związku Radzieckiego w 1991 roku, 2,5 metra wzrostu, stalowe pazury, kły na 12 cm itd. Ogólnie dużo wiadomości, ale niestety o nierównym poziomie. Świetna sprawa do scenariuszy podróży: ale do zbudowania szczegółowego świata raczej za słaba. Czyta się to jak encyklopedia czy słownik, gdzie w razie potrzeby udajemy się do odpowiedniego hasła. Nie podoba mi się taki sposób podawania danych, a i ich jakość nie jest zachwycająca.

Tomasz Andruszkiewicz

SM To kolejna produkcja dla kasy. Właściwie wszystko, co Tom napisał, można wymyślić sobie samemu, minimalnym nakładem szarych komórek. A jeśli dotrzeć do tego faktu, że oprawa graficzna jest zupełnie – jak na White Wolfa – średnia, można uznać za wątpliwą konieczność wydawanie kasy na polską – wcale niezłą – wersję tego dodatku. [Mitosz]

CHROME BOOK 2

autor: Ben Wright, Mike Roter i inni
wydawca oryginału: R. Talsorian Games
wydawca edycji polskiej: Copernicus Corporation
tłumaczenie: Wojciech Madry

Cyberpunk 2020 jest w Polsce tym specyficznym systemem, o którym się nie pisze, ani dużo nie mówi, a jednak zdobył on niesamowitą popularność. Być może wynika to z faktu, że wydano go jeszcze w czasie, gdy WFRP nie miało na rynku żadnej konkurencji, być może zaś chodzi o to, iż idea CP2020 bliska jest sercom krajowych graczy. Tak czy owak, na dzień dzisiejszy, oprócz rzeszy wyznawców Cyberpunk doczekał się spolszczenia kilku oryginalnych dodatków. Kolejnym z listy okazała się być CHROME BOOK 2.

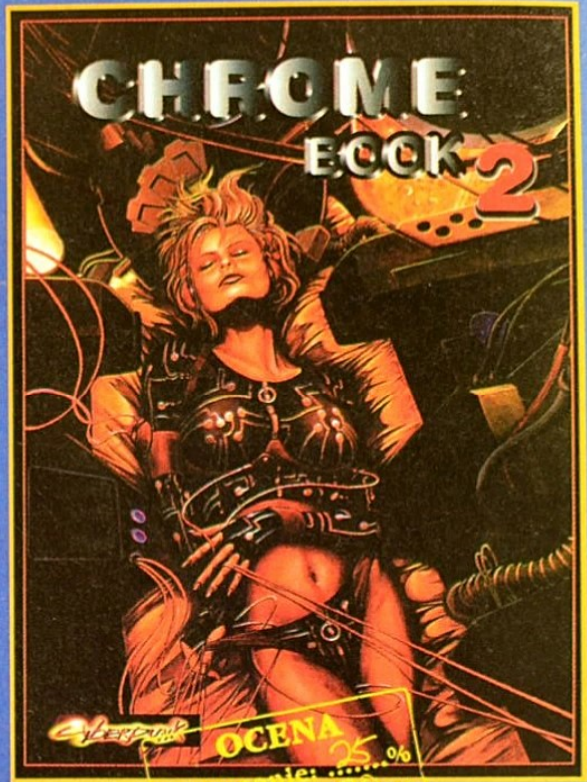
CB2 to nic innego jak obszerny katalog dostępnych w świecie 2020 roku produktów codziennego i "niecodziennego" użytku. Poczynając od pojazdów (tu pasażerskich, wycieczkowych, bojowych), a kończąc na gadżetach rajcujących każdego miłośnika "supersajbera", jak na przykład implanty i cyber "full body". Pomyśleć by można, że to właściwie każdy mógł sobie sam wymyślić; że nie potrzeba wydawać na to wszystko kasy, bo 10 minut roboty i mamy to samo za darmo. Wydaje mi się jednak, iż wymyślenie sprzętu opisanego w tym dodatku dalece wykracza poza możliwości przeciętnego gracza. Ilość zaś i jakość nagromadzonych tu patentów i wkomponowanie wszystkiego w świat CP2020 stoją rzeczywiście na wysokim poziomie. Generalnie – przyznam: o dziwo dla mnie – dodatek wydaje się być raczej twórczy, niż odtwórczy. I potrzebny.

Całość jest czarno biała. A raczej szaro-biała, bo czerń nie wyszła za specjalnie czarna. Ukłony dla drukarni. Ilustracje, choć wykonane prostą kreską, oceniam jako ciekawe, lecz dodać należy, że w większości prezentują dany produkt. Nie spodziewajcie się więc żadnych fajerwerków. Gdyby nie fakt, iż zabrakło panom drukarzom natchnienia przy wlewaniu farby na strony – nie czepiłbym się do niczego, poza... ..tłumaczeniem. Przekład, a właściwie "przekład", jest jednym z najgorszych, z jakim zetknąłem się w krajowych dodatkach RPG. Tłumacz bez wątpienia zna język angielski. Niestety ma problemy z "naszą mową rodzimą". Momentami wydaje się, że lepiej by to wyszło, gdyby przewalić wszystko bezpośrednio na automatycznego tłumacza.

Ku jednak własnemu niepokieszeniu doszedłem do wniosku, iż podła jakość tłumaczenia wcale nie ujmuje jakości dodatkowi. Nie ma on bowiem na celu tchnąć w graczy artystyczną wizję świata przyszłości, a zaprezentować kilka dostępnych wtedy produktów. A kto wie? Może wówczas tak właśnie będzie się mówić? Właściwie, to język katalogów sklepowych niewiele się różni już dziś.

Milosz

Hłb Pomysł w podręczniku są na tyle ciekawe, że można je wykorzystać w wielu grach, począwszy od przyszłościówek, a skończywszy na Świecie Mroku czy nawet Fantasy (któ nam zabroni zrobić jakiś podobny artefakt?). Tak Tak autorzy się narobili. [Tłumut]



KSIĘGA KLANU: ASSAMICI

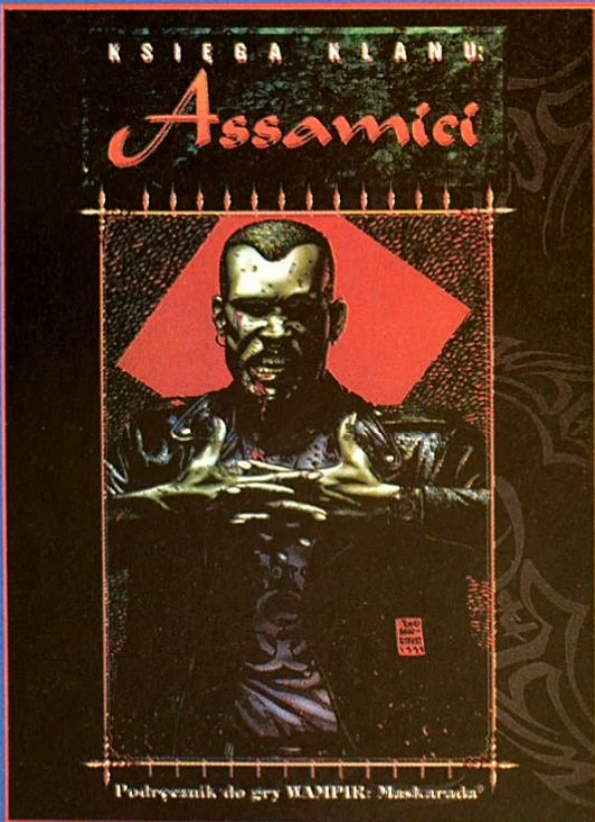
autor oryginału: Graeme Davis
wydawca oryginału: White Wolf Inc.
tłumaczenie: Aleksandra Antczak
polski wydawca: ISA Sp.zoo

Na okładce oczywiście kolorowy Assamita – całkiem ładny obrazek. Objętość 64 strony, środek czarno-biały, jakość papieru i druku zadowalająca. Plus. Choć niektóre ilustracje można by uznać za kiepskie, to większość mi się podoba. Może to wynikać z faktu, że cały klan jest dosyć charakterystyczny i wyrazisty, a dodatkowo nie dryfuje z koncepcjami w rejonach już eksploatowanych przez inne podręczniki White Wolfa (jak Gangrelowie w stronę Wilkołaka). Tłumaczenie bez większych wpadek, ale chyba robione pośpiesznie – pojawia się czasem angielski szyk zdań czy niedokładności, choćby inaczej napisana nazwa rozdziału w spisie treści. W sumie warstwa techniczna całkiem przyzwoita, choć zabrakło etapu ostatnich – już czysto kosmetycznych – poprawek.

Przejdźmy do treści. Obawy (po Księdze Klanu: Gangrel), że nie da się zmieścić w takim dodatku większej ilości informacji, okazały się bezpodstawne. Całkiem obszerna i dość ciekawa historia klanu, spory (w porównaniu do objętości całości) rozdział o kulturze tych interesujących Kainitów. Dużo wiadomości o dodatkowych możliwościach, mocach, umiejętnościach. Szkoda, że tak niewiele napisano o współczesnych działaniach Assamitów – wszak dobry opis przeszłości to tylko fundament klanu. Nawet najbardziej niezrozumiała dla mnie część Ksiąg Klanów, czyli jedna trzecia objętości poświęcona (zmarowana?) na wzorce bohaterów, tu nie jest taka zła. Kilka pomysłów jest całkiem-calkiem, a wiele da się wykorzystać; tylko oczywiście serce się kraje (a nóż otwiera w kieszeni) na widok dziesięciu stron zapałanych przy okazji kropkami owych wzorcowych postaci, ale pewnie tak być musi. Na końcu książki oczywiście czterostronnicowa Karta Postaci dostosowana do specyfiki klanu. Ogólnie treść wydaje się ciekawa i przydatna. Wynika to zapewne z faktu, że archetypy, z których zaczerpnięto Assamitów, nie leżą w naszym obszarze kulturowym i wampiry te nie jawią się jako oklepane czy wtórne, a każdy pomysł na ich temat ma szansę wydać się nam ciekawy.

Tomasz Andruszkiewicz

To już przedrobzi lubskie pojacie. Niby sześćdziesiąt stron, ale tekst zmieściłby się na połowie Tęgi. I jeszcze bitów najwyższych nie jest – choć pomysły dobre, ich rozwinięcie oraz wykorzystanie pozostawia wiele do życzenia. Na przykład historii Klanu nie można jej odmówić klimatu, acz w rozgrywce jest raczej nieprzydatna. [Tłumut]

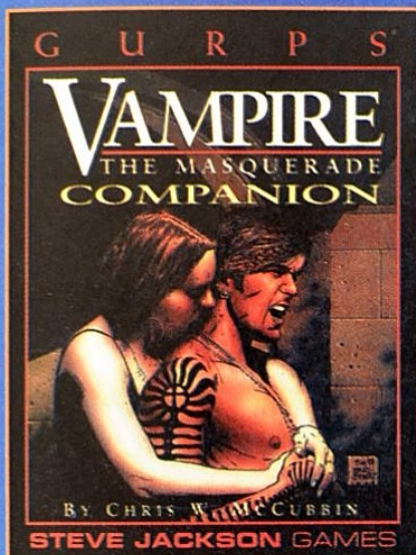
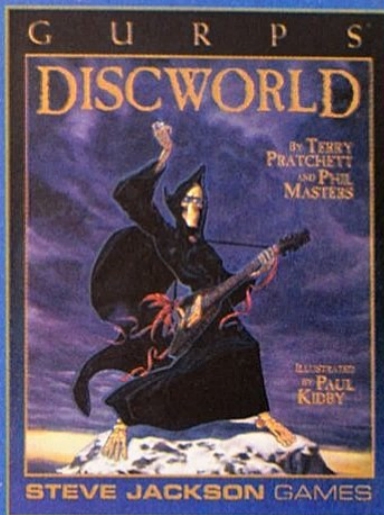


OCENA
Wykonanie: 70%
Zawartość: 75%

GURPS: DISCWORLD

autorzy: Terry Pratchett i Phil Masters
wydawca: Steve Jackson Games
przydatność: 38%

Podręcznik nie odbiega od „niskiej średniej” wyznaczonej przez produkty GURPSowe firmy S.J.G. momentami lekko ją zawyżając. Całość traktuje rzecz jasną o płaskim „świecie na grzbiecie” (wielkiego żółwia), systematyzując we współczynniki postacie Świata Dysku i skupiając się na rasach typowo RPGowych (trolle, elfy, driady, itp.). Nie specjalnie oddaje to atmosferę opowieści Pratchetta, a w związku z tym całość przypomina raczej literacki świat na siłę i na pamięć przeprodukowany do eRPeGowych reallów. W zasadzie produkt wydany jest dla maniaków i kolekcjonerów prozy wesołego Terry'ego. Dla nikogo innego się nie nadaje. Co zaś najgorsze Discworld umknął idei GURPSowej uniwersalności, stając się zamkniętą całością.



GURPS: VAMPIRE THE MASQUERADE COMPANION

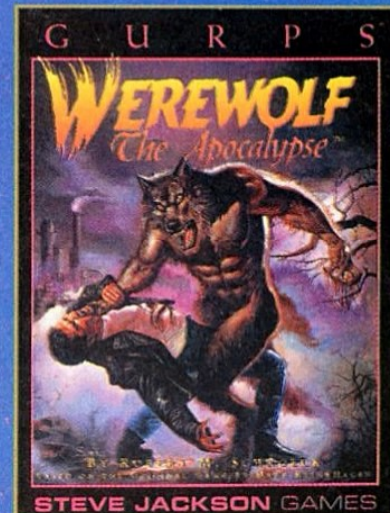
autor: Chris W. McCubbin
wydawca: Steve Jackson Games
przydatność: 56%

Jest to znany rdzennym graczom w Wampira podręcznik gracza do Sabbatu i Podręcznik Gracza, przekonwertowany do zasad GURPSa. Bez wahania powiedzieć można, że zawarto wszystko co najważniejsze: klany, dyscypliny, ścieżki oświeceni, system wad i zalet. Usunięto zaś całe tło (eseje o RPG, porady jak prowadzić, uzyskiwać nastroj). Zostało najtrafniejsze mięcho. Dobrze to i źle. Dobrze, bo gracie otrzymują najważniejsze informacje. Źle, gdyż zginęła gdzieś po drodze mroczna otoczka Wampira: Maskarady. Unifikacja ma jednak swoją cenę. Pod względem graficznym dodatek swobodnie pokonuje większość swojej GURPSowej braci, przegrywając jednak znacznie z pierwowzorami firmy White Wolf.

GURPS: WEREWOLF THE APOCALYPSE

autor: Robert M. Shroock
wydawca: Steve Jackson Games
przydatność: 44%

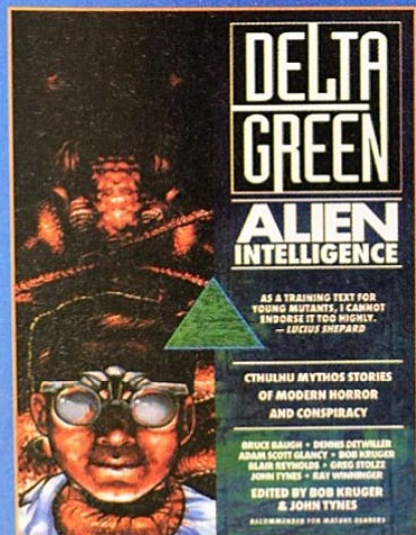
Podręcznik wizualnie prezentuje się słabo. Niemrawe próby nawiązania do szaty graficznej White Wolfa wychodzą mu zdecydowanie źle. Co zaś tyczy zawartości, przetrzucono najważniejsze elementy systemu Wilkołak: Apokalipsa, kusząc się – co warte odnotowania – o delikatne sugestie dotyczące idei Matki Ziemi. Trudno jednak, by nędzne wrywki i okruciny informacji zbudowały atmosferę systemu. Wychodzi więc na to, że jeśli ktoś nie wie o co chodzi w Wilkołaku, z tego podręcznika i tak się nie dowie. Wewnątrz znajdziecie przede wszystkim informacje niezbędne do wylosowania postaci, rytuały, bestiarjusz – mięcho, mięsko, mieseczek. Oczywiście są też konwersje zasad z kropek firmy WW, na cyferki SJGames. Hmm... Nawet jeśli masz już GURPSa, a chcesz grać w Wilkołaka, chyba bardziej opłaca się dać kasę panom z firmy Białego Wilka.



DELTA GREEN: ALIEN INTELLIGENCE

autorzy: John Tynes, Adam Scott Glancy i inni
wydawca: Armitage House
przydatność: 75%

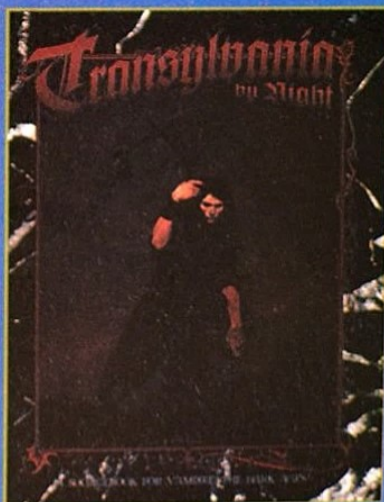
Mieliśmy mieszane uczucia co do tego dodatku. Właściwie jest to książeczka zawierająca osiem opowiadań, autorstwa znanych publicystów wydawnictwa Pagan Publishing. Akcja opowiadań toczy się w realiach konwencji „Delta Green” i można o nich swobodnie powiedzieć, że są dobre. Każde wnosi coś nowego, to sztuczne wszakże opisu z podręcznika. Każde jest ciekawe i zmyślnie napisane. Skąd zaś tak wysoka ocena przy przydatności? Otóż AI jest doskonałym przykładem dodatku, który znakomicie dodaje tło do suchych, podręcznikowych opisów. AI sugeruje jak może wyglądać świat agentów Delty, z czym sobie radzą, z czym zaś nie. Jeśli więc znasz angielski – spokojnie kieruj się w stronę Allien Intelligence – nie będzie to zły zakup. Kawał dobrej roboty.



TRANSYLVANIA BY NIGHT

autorzy: Nicky Rea i Brian Campbell
wydawca: White Wolf Inc.
przydatność: 62%

Całkiem miły dodatek do Vampire: Dark Ages, choć oczywiście nie pozbawiony wad. Mimo nazwy nie jest tylko o Transylwanii (czy Polska naprawdę mieściła się wtedy między Odrą a Wisłą? Tak twierdzą autorzy), miast, mieszkających w nich wampirów, ciekawy rozdział o Tzimizie, obszerny fragment o Tramerach, uwagi co do prowadzenia opowieści i opisy innych istot Mroku. Zabawne są rusałki, które okazały się być najbardziej przerażającymi faerem Wschodniej Europy. Materiał ciekawy, raża tylko niesciśności, które jako mieszkańcy tego obszaru od razu wypalujemy. Szata graficzna dość nierówna – dobre ilustracje mieszają się z produkcjami wyraźnie słabymi.



Redakcja dziękuje firmie STREFA 51 za udostępnienie powyższych produktów.

MULTIBOX

Jerzy Rzymowski

Matrix

- ✓ Wirtualna rzeczywistość upodobniona do prawdziwej może być sposobem na wykorzystanie kilku tricków. Można np. programy obronne systemu zamaskować jako coś niegroźnego (vide przechodnie na ulicy).
- ✓ Bohaterowie zostają ogłuszeni i, nieprzytomni, podłączeni do sieci. Po odzyskaniu świadomości, nie wiedzą, że świat wokół nich jest sztucznie wygenerowany. Odpowiedzialna za to osoba może dowolnie sterować ich otoczeniem i obserwować reakcje, aby uzyskać potrzebne informacje.
- ✓ Bohater dostaje w jakiejś formie wskazówki, co do swojego dalszego postępowania. Nie wie od kogo, czego dotyczy, skąd wokół niego nagle całe to zamieszanie. Tajemniczy przewodnik uwalnia go od niespodzianych zagrożeń, jednak kto wie, jaki ma w tym cel?
- ✓ Jeżeli przedstawimy graczom sieć wirtualną jako rzeczywistość, w której można dowolnie kształtować otoczenie myślami (falami mózgowymi) i dacie wolną rękę w poruszaniu się po nowym świecie, zobaczycie, jak niesamowite pomysły kryją się w ich głowach.



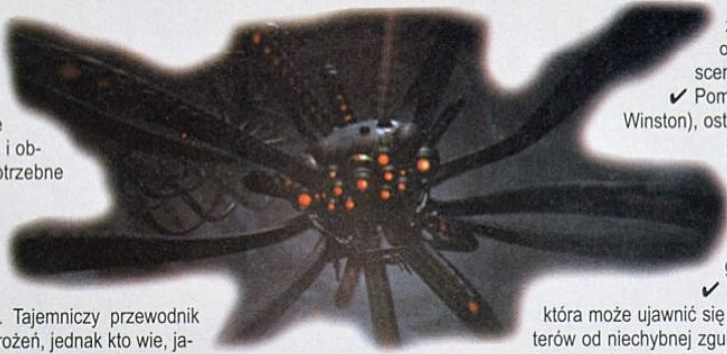
na świat fantazy: dwaj magowie np. do stoczenia pojedynku dostają do dyspozycji kieszonkowy wymiar, w którym (i tylko tam) ich moce magiczne ograniczone są tylko pomysłowością. Zwykli nie ten, kto ma większą moc – obaj mają równą – ale ten, kto potrafi swój potencjał lepiej spożytkować.

- ✓ Chipki pamięci: w kilka sekund uczysz się np. pilotowania helikoptera. A co jeśli chip, tak jak bywa z podręcznikami, zawierał drobne (lub większe) błędy, „literówki”, przekłamania w danych liczbowych? Jak poradziś sobie z sytuacją, gdy w trakcie lotu okaże się, że teoria nieco różni się z praktyką?
- ✓ Pomysł oparty na agencji Smithie, realia dowolne: przeciwnik drużyny nie ma materialnej postaci. Jest to raczej energia (lub moc, zbiór danych, siła nieczysta), która przejmuje ciało przypadkowej osoby z otoczenia bohaterów i przypuszcza ataki z najbardziej nieoczekiwanych miejsc. Zniszczenie ciała „nosiela” nie eliminuje problemu, jedynie odwleka go na trochę.
- ✓ Odwrócenie sytuacji. Bohaterowi (bohaterom) zostaje objawiony „prawdziwy” świat, żeby popchnąć ich do określonych zachowań w prawdziwym świecie (który od tej pory uważają za fikcję). Przenosząc na film: to tak, jakby Matrix był rzeczywistością, a rzeczywistość światem wirtualnym, zaś ktoś chciał bohatera przekonać, że jest na odwrót.



Mumia

- ✓ Właściwie nie tyle „Mumia” co raczej Pismo Św. Bohaterowie muszą stawić czoło istocie, która z jakichś przyczyn sprowadza na krainę serię plag (niekoniecznie takich, jak egipskie - pole do popisu dla MG). Ew. plagi sprowadza postać pozytywna (a la Mojżesz), aby złamać opór złego władcy. Doskonale tło dla scenariusza.
- ✓ Pomysł na BN-a: emerytowany oficer (vide Winston), ostatni ocalały ze swojego oddziału, który pragnie odejść z tego świata w chwale. Człowiek z zasadami, który chętnie pomoże drużynie nawet (a raczej zwłaszcza) w samobójczej misji, jeśli tylko pozwoli mu ona zrealizować jego ostatnie pragnienie.
- ✓ Przeciwnik drużyny ma jakąś fobię, która może ujawnić się w krytycznej sytuacji, co uratuje bohaterów od niechybnej zguby. Pamiętajcie, jak Imhotep bał się kotów? Taki lęk musi jednak mieć swoje logiczne uzasadnienie i nie należy go nadużywać – dobre do szczególnie dramatycznych momentów.



- ✓ Grupa BN-ów: strażnicy niebezpiecznej tajemnicy. Organizacja z pokolenia na pokolenie przekazująca sobie straszliwy sekret, którego ujawnienie może być fatalne w skutkach. Osobnicy groźni i zdeterminowani, gotowi oddać życie za swoje przekonania, ale działający w dobrej wierze.



- ✓ Pułapka: zazwyczaj pułapki z kwasem objawiają się w systemach fantazy jako zamaskowane zbiorniki, otwierające się nagle pod stopami ofiary. Tymczasem można to zrobić tak, jak na filmie: stężony kwas, pod ciśnieniem, tryska w twarz osobie, która nieopatrznie uruchomiła mechanizm.

Asterix i Obelix kontra Cezar

- ✓ Bohater, często korzystający z jakiejś mikstury, nabywa na stałe zdolności, którą mu ów zapewnia ów specyfik. Może to być podwyższona siła, szybsza regeneracja ran, itp. Od tego momentu nie może jednak korzystać z mikstury, ponieważ niesie to ze sobą zagrożenie dla zdrowia i życia.
- ✓ Z drugiej strony: bohater często korzysta z mikstury, przez co organizm traci zdolność samodzielnego wykonywania czynności przez nią stymulowanych. Np. bez magicznego napoju bohater staje się osłabiony, rany nie chcą się goić, myślenie przychodzi z trudem. A substancja nie zawsze jest osiągalna...
- ✓ Drużyna musi szybko wydobyć od BN-a ważną wskazówkę, przedmiot itp. Tymczasem BN uzależnia swoją pomoc od spełnienia przez drużynę jakiegoś dziwnego kaprysu: rozwiązania zagadki, posprzątania w obejściu. Czasu coraz mniej, a BN nie ma zamiaru ustąpić. Jak zachowa się drużyna?



ŻADNE TAM PITU PITU...

Final Fantasy VIII

Resident Evil III

Wipeout 3

konsola

Playstation Nintendo Dreamcast Gameboy



PIERWSZE NAPRAWDE
DOBRE PISMOO GRACH

NA KONSOLE

ZEW
CITHULHU
Edycja 5.5

MAGIA i
MIECZ





NICK SMITH

Już nie znajdziesz kryjówki!

Nadchodzi

ALMANACH
POTWORÓW

ZEW
CTHULHU
Edycja 5.5



SZYBCY I MARTWI

czyli o tym, jak Pat Garreth i Billy Kid spotykają doktora Frankenstein
lub
opis systemu *Deadlands: The Weird West*

Andrzej Miszkurka



1001

pomysły sprawiają, że chce się weń grać, grać i grać. Jak już zapewne zdołaliście się zorientować, twórcy systemu przenoszą nas do roku 1876, na dziki zachód, i dają możliwość wcielenia się w postać, pasującą do tejże epoki. Nic prostszego. System umiejętności, na którym opiera się *Deadlands*, pozwala wykreować dowolny typ bohatera – od greenhorna począwszy, poprzez nieustraszonego szeryfa, a na niepokonanym rewolwerowcu skończywszy. A nawet więcej, gdyż w grze *Deadlands: The Weird West* mamy do czynienia z elementami i typami postaci, które w naszym realnym świecie nigdy nie zaistniały. Ale po kolei.

Istnieje cała masa systemów, w których postać tworzy się z „klocuszków” – czyli odpowiednio dobierając umiejętności. Tak jest między innymi w *GURPSie*, *Alternity*, *7th Sea* (o tym systemie napiszę już za miesiąc). Cała sztuka polega tu na wymyśleniu koncepcji postaci, a następnie przetworzeniu jej na umiejętności cyfry, wady, zalety itd. Tu *Deadlands* nie odbiega niczym od przyjętego obecnie standardu, ale nie byłbym do końca uczciwy twierdząc, że system ten powielił tylko znane schematy.

Postać w grze *Deadlands* jest określona za pomocą 10 cech – pięciu fizycznych i pięciu psychicznych. Te pierwsze to Deaftness, Nimbleness, Strength, Quickness i Vigor. Drugie: Cognition, Knowledge, Mien, Smarts i Spirit. W zależności od tego, które z nich będą dla nas ważniejsze, nasza postać będzie dobrym strzelcem, niezłym naukowcem itd. Wartość owych cech generujemy ciągnąc 12 kart (dwie najniższe, z wyjątkiem dwójek i jokerów, są odrzucane), które są obok kości, żetonów pokerowych i oczywiście colta peacemakera głównym narzędziem systemu. Każdej z kart i kolorowi przyporządkowana jest odpowiednia wartość liczbową. Wygląda to mniej więcej tak:

Karta	Wartość Cechy
2	k4
3-8	k6
9-Walet	k8
Dama-Król	k10
As	k12
Kolor	Liczba Cechy
Trefl	1
Karo	2
Kier	3
Pik	4

Jest rok 1876, ale historia różni się od naszej. Wojna secesyjna trwa nadal, żadna ze stron nie uzyskała do tej pory zdecydowanej przewagi. Większa część Kalifornii spoczywa pod falami oceanu. Indianie Dakota stworzyli swoje państwo. Umarli powracają z grobów.

W grze *Deadlands: The Weird West* gracze wcielają się w miotających czary hucksterów, szalonych naukowców, uzbrojonych w dziwne, stimpunkowe urządzenia, śmiertelnie niebezpiecznych rewolwerowców, nieustraszonych indiańskich wojowników i szamanów.

W roku 1863 żadna zemsta grupa Indian, zwana Straconymi Synami, uwolniła spętane w Krainie Wiecznych łowów manitu i nic nie było już takie, jak znamy z historii.

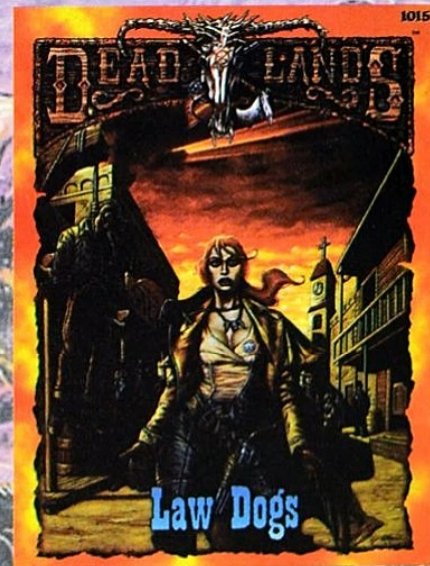
Świat zmienił się w piekło, czasami lepiej, gdy jesteś martwy. Kilku bohaterów powróciło z krainy śmierci, aby zmierzyć się z koszmarami odmieńnego świata i ich tajemniczymi władcami. Ty możesz stać się jednym z nich i ze swym wiernym peacemakerem przejść do legend – jeżeli pozostanie ktoś, kto będzie mógł je opowiedzieć.

Deadlands jest jedną z ciekawszych gier fabularnych ostatnich lat. Doskonale świat, zgrabne zasady i niesamowite

Co oznacza, że jeżeli wyciągnęliśmy szóstkę pik i przeznaczymy ją na przykład na Spirit, nasza postać wykonując wszystkie dotyczące tej cechy testy będzie rzuciła 4k6. To chyba proste, prawda?

Zapomniałem wspomnieć o jeszcze jednej, bardzo ważnej rzeczy. W talii znajdują się również jokery. Każdy ma wartość asa, a jego liczbę cechy ustalamy ciągnąc dodatkową kartę. Poza jednak tą funkcją, joker odgrywa jeszcze jedną bardzo ważną rolę. Mówi nam o tym, że w przeszłości postaci wydarzyło się coś nadzwyczajnego; coś, o czym oczywiście zwykły szary gracz nie ma zielonego pojęcia (jak zwykle wszystko, co najlepsze, przeznaczone jest tylko i wyłącznie dla oczu Mistrzów G... ups, przepraszam Szeryfów).

Po wylosowaniu cech i ich właściwym rozdziale przychodzi kolej na umiejętności. Są one wypisane na karcie postaci pod odpowiadającymi za nie cechami. Tak więc strzelanie i rzucanie znajdziecie pod Deaftness, a wspinaczkę i unik pod Nimbleness. Punkty, które możemy na nie przeznaczyć, zależą od wartości trzech cech: Cognition, Knowledge i Smarts – k4



1015

w tej pierwszej, k8 w drugiej i k12 w trzeciej, daje nam w sumie 24; całkiem niezłe, mówiąc szczerze. Kości, których będziemy używali do testowania naszych umiejętności, zależą od wartości cechy, jednak ich ilość już nie

The Quick & the Dead



– tu liczy się przede wszystkim wysokość naszej umiejętności.

Umiejętności i cechy mamy już z głowy. Pora więc wziąć się za wady i zalety. Jak się zapewne domyślacie, te ostatnie będą kosztować nas mnóstwo cennych punktów, a wady, choć niezbyt przyjemne, zwiększą naszą pulę. W tym punkcie należy jednak zapamiętać o matematyce, bilansie zysków oraz strat itd. Wady i zalety to świetny sposób na jeszcze lepsze scharakteryzowanie naszej postaci, a nie tylko smutny obowiązek, zmuszający nas do robienia rzeczy, których nie lubimy. Dzięki zaletom bohater stanie się wyjątkowy, a wady sprawiają, że będzie bardziej ludzki, bliższy naszemu sercu itd.

Wspominając o tym etapie tworzenia postaci nie można zapomnieć najważniejszej, decyzji która gracz musi podjąć tworząc postać, czyli decyzji, dotyczącej niezwykle przeszłości (arcane background). W skrócie oznacza to, że musimy zdecydować czy nasza postać będzie miała coś wspólnego z magią (lub korzystała z ekwiwalentu magii), czy też nie.

Możemy wybierać spośród czterech niezwykłych ścieżek.

Pierwsza z nich to **hucksterzy** – magowie dzikiego zachodu. Wykorzystują oni do rzucania swych śmiertelnych zaklęć karty do pokera. Każdy heks (zaklęcie) wymaga do rzucenia odpowiedniej ręki. Na przykład, żeby rzucić heks *Phantom fingers* potrzebujemy asa, a *Hunch* – dwóch par. Bardzo często im lepszy układ

mamy na ręce, tym potężniejszy efekt zaklęcia.

Druga to **szaleni naukowcy**, którzy zajmują się budową niesamowitych, napędzanych parą urządzeń i pojazdów. Chociaż nie zdają sobie z tego sprawy, tak jak i hucksterzy czerpią moc z Krainy Wiecznych Łowów.

Trzecia to **blagosławieni** – osoby obdarzone łaską boskiej istoty. Ich mocy nie należy lekceważyć, tym bardziej, iż stanowi ona bardzo skuteczną broń przeciwko istotom nocy.

Czwarta to **szamani**, którzy czerpią moc od zaprzyjaźnionych duchów natury i potrafią z jej pomocą czynić niesamowite rzeczy.

Na koniec pozostaje nam jeszcze wybranie ekwipunku, nadanie ostatecznego kształtu postaci i... możemy zaczynać zabawę.

A zabawa jest przednia. Zastosowanie żetonów pokerowych, kości i kart nadaje grze nie tylko niepowtarzalny klimat, ale sprawia, że z boku wygląda ona dla postronnego obserwatora nie jak sesja *role playing*, a partyjka pokera.

Jakie jest zastosowanie owych gadżetów? Już spieszę z odpowiedzią. Kości, czego można się było spodziewać, służą do testowania umiejętności. Z kartami sprawa jest trochę bardziej skomplikowana, gdyż mają kilka zastosowań. Przeciętny gracz będzie ich używał tylko podczas walki. Po rzuceniu inicjatywy, ciągnie jedną lub wię-



Drugie zastosowanie kart dotyczy tylko hucksterów i szalonych naukowców. Ci pierwsi, korzystając z własnych talii, używają ich do rzucania heksów. Drudzy sprawdzają, czy udało im się skonstruować jakiś niesamowity dynek.

Żetony to również ważny element gry o karty. Są ich trzy rodzaje: białe, czerwone i niebieskie. Gracze otrzymują je przed każdą sesją i mogą wykorzystać podczas gry do wpłynięcia na wynik testu, w celu uniknięcia obrażeń lub też po zakończeniu rozgrywki wymienić je na Bounty Points (odpowiednik punktów doświadczenia). Jak nietrudno się domyślić, żetony białe są warte najmniej, a niebieskie najwięcej. Są one również nagrodą, jaką poza punktami doświadczenia Szeryf przydziela swoim graczom – przyznaje się je za dobre odgrywanie postaci, rozwiązywanie istotnych dla przebiegu przygody problemów itd.

Deadlands jest naprawdę niezwykły. Połączenie różnych elementów, niezwykle świat, ciekawe oryginalne przygody (w postaci tzw. książek kieszonkowych) – to tylko kilka zalet systemu. Szeryfa i Bandę czekają naprawdę niezwykle atrakcje na Dziwnym Zachodzie.

Pora już kończyć opowieść o **Deadlands**. Więcej informacji i niespodzianek znajdziecie w podręczniku podstawowym do tej gry. Ja ze swojej strony mogę wam jedynie zapewnić, że przed wami wiele wieczorów doskonałej zabawy. Zresztą przekonacie się sami.

Do następnego razu.



cej kart z talii (zależnie od wyniku rzutu), należącej do bandy (tak tutaj nazywa się drużyna), a następnie przystępuje do działania. Pierwszeństwo w rundzie mają ci kombatanci, którzy dysponują najwyższymi kartami. Potem przychodzi kolej na następnych.

The Quick & the Dead

Magia i Miecz październik 99

Z Anną Brzezińską, czarującą, wesołą dziewczyną o jasno-rudych włosach i ciemnych oczach, spotkał się w warszawskiej pijalni czekolady, stylizowanej na czasę przedwojenne...

MIM: Jak się zaczęło twoje pisanie i czytanie fantastyki?

Anna Brzezińska: Zaczęłam pisać już jako pachole małego i zupełnie nie miałam pojęcia o tym, że istnieje coś takiego jak fantastyka. O *fantasy* nawet nie wspomnę. Bo o tym z kolei dowiedziałam się dopiero na studiach. Kolega powiedział mi, „że jest taki fajny facet i, że tak sprostnie i wulgarnie pisze” – to ostatnie dodał nieśmiało, bo rzecz działa się na Katolickim Uniwersytecie Lubelskim. Chodziło o Sapkowskiego i to był właściwie mój pierwszy raz. Do tego czasu, zwłaszcza kiedy byłam małym kidsem, czytałam, co popadnie. Wpadłam do biblioteczki rodziców, wyciągając książki po kolei: Oscara Wilde’a, a następnie baśnie braci Grimm – tylko dlatego, że te książki stały obok siebie. O fantastyce raczej tylko słyszałam. Czytać ją zaczęłam późno.

Kiedy?

Nooo... jakieś siedem albo nawet sześć lat temu. Wcześniej z fantastyki czytałam tylko pilota Pirxa, ale to raczej na zasadzie lektury szkolnej.

Z tego, co wiemy, z fantastyką miałaś już coś wspólnego wcześniej. Chcąc, nie chcąc. Nie bez powodu ochrzczona zostałaś mianem „specjalistki w dziedzinie magii na królewskich dworach”. Skąd to się wzięło?

Chyba chodzi o to, że napisałam dwie prace magisterskie o magii. Pierwszą w Budapeszcie na Central European University – ma ona odłotowy tytuł, mianowicie „Polityczne znaczenie oskarżeń o magię miłosną na dworach jagiellońskich”. A potem wróciłam do Polski i pisząc naszą magisterkę, pojechałam już po wszystkich rodzajach magii na dworach. I stąd pewnie się to wzięło. Skoro jesteśmy już przy twojej pracy naukowej, opowiedz coś o swoich studiach. Nie da się ukryć, że w fantastyce panowali dotąd absolwenci politechnik wszelkiego pokroju. Teraz mamy uderzenie historyków: Szrejter, Komuda, no i ty, Anno. Czy studia historyczne przygotowują do pisania, poza tym, że dają wiedzę merytoryczną?

Wręcz przeciwnie. W polskiej historii panuje przekonanie, że żeby coś wyglądało naukowo, to powinno być nie do czytania. Jest to dziedzictwo historiografii niemieckiej, która każe używać straszliwie długich, poskładanych wywodów. Kiedy dostarczyłam swoją pracę promotorce, ta powiedziała, że jest całkiem dobrze napisana i czy nie myślałam o dziennikarstwie. A co do politechniki, to się nie do końca zgodzę. Rafał Ziemkiewicz jest po polonistyce, Inglot też...

O, Inglot obiecał mi swego czasu, że jak nie dadzą mu Zajdla, to rzuci się z dachu. Nie dostał. Przeszukaliśmy potem za nim cały akademik, ale nigdzie nie mogliśmy go znaleźć. Prawdziwy mężczyzna powinien dotrzymać słowa – pamiętaj Inglocie!

Wracając jeszcze do historii – mam ten komfort, że to, czego się uczę, napędza to, co piszę. Chociaż przyznam, że sama nie czytam *fantasy* pod kątem wyszukiwania błędów merytorycznych. To prawda – czasem zdarzają się rzeczy straszne – na przykład, gdy czytałam, że kobieta w czasach Króla Artura jechała

OPOWIADANIE

Zaprezentowane z nami wyjątkowo SuperNowa reklamuje Annę Brzezińską jako „nową supermowę”. Brzezińska jest z wykształcenia historykiem, specjalistką od starożytności obcych i magii na królewskich dworach. „Kochał, że aż strach” to jej protostarski debiut, swobodna wariacja na temat wątków, które rozwinęły się w powieści „Złoty Gólciniec”, przygotowanej do druku przez SuperNowę.

ANNA BRZEZIŃSKA

KOCHAŁ JĄ, ŻE STRACH

szukano podejrzewał, iż jego głębokie uczucie może pozostać nie-
tym...
niekiedy się trzęcia ścieżką do chatki
wzajemnej starożytności, która wzięła

byłam

w programie dla dzieci uzdolnionych matematycznie i fizycznie. Przedstawiono nam tam założenia fizyki kwantowej, które skutecznie zniechęciły mnie do nauki fizyki na resztę życia.

A więc jednak! Niewiele brakowało, byś trafiła na politechnikę. A czy uważasz, że pisanie to artyzm czy rzemiosło?

W 95% rzemiosło i ciężka praca, a w 5% talent. Opowieści to w pewnym sensie się produkuje. I każdy w zasadzie może stworzyć historię lepszą lub gorszą. Twórcy różnią się jedynie nakładem pracy i tym, czy cokolwiek potrafią z siebie wykrzesać. Bo bez tych 5% nic nie wyjdzie.

A co to jest w tym przypadku „ciężka praca”?

Zanim oddałam tę książkę do NOWEJ, napisałam chyba z pięć innych. W tym jedną NOWA mi odrzuciła. Wcześniej pisałam opowiadania dla znajomych. Spotykaliśmy się z koleżankami i czytałam im opowiadania. Potem napisałam powieść i zaniósł ją do NOWEJ. Byłam z maszynopisu bardzo dumna: w fabule chodziło o to, że pewna dziewczyna miała magiczny przedmiot i miała go gdzieś donieść.

Coś mi to przypomina... A może miała go gdzieś wrzucić?

Chi, chi... Nie. Teraz już wiem, że pomysł był chybiony. Ale wtedy dotarłam z tym do SuperNOWEJ. Wydawnictwo to poradził mi mój brat – ja z fantastyki byłam zupełnie zielona. Tam przyjęto mnie bardzo profesjonalnie i cierpliwie wytknąwszy błędy powiedziano, że może po poprawkach uda się powieść opublikować.

Ale mnie nie chciało się pisać po raz drugi. W ciągu roku napisałam następną powieść i znów ją zaniósłam. Tę dopiero przyjęli. Mówię to specjalnie dla wszystkich tych, którzy próbują – nie poddawajcie się. Trzeba walczyć! Opowiadanie, za które dostałam Zajdla, także odrzuciła „Nowa Fantastyka”. To kolejny dowód na to, by się nie zniechęcać.

Ale wróćmy do twoich „technik”. „Produkcja”. Jak Anna Brzezińska „produkuje”?

Cha, cha... Mam notebook i na nim dubuję. Mam początek historii, znam swoich bohaterów,

ANNA / BRZEZIŃSKA

ZAJDEL DLA „NOWEJ W FANDOMIE”



ROZMOWA Z LAUREATKA NAGRODY IM. JANUSZA A. ZAJDLA ZA OPOWIADANIE „A KOCHAŁ JĄ, ŻE STRACH” (MIM 10/98)

w żeńskim siodle, a wiem sama, że siodło to wprowadziła dopiero Katarzyna Medycejska. Generalnie sędzę, że każdy autor *fantasy* powinien chociaż raz wsiąść na konia.

Wracając zaś do samego pisania i historii jako mojego hobby, to miłość do opowieści zaszczerpił we mnie ojciec, opowiadając mi bajki, miły i tak dalej. A historia to taka opowieść – czasem trudno wręcz odróżnić fakt od opowieści. Zwłaszcza dawne metody opisu nawiązują idealnie do formy opowieści. Są nimi właściwie. Z drugiej jednak strony, jako całkiem mały kids

mam ułożony zarys i zakończenie. Sporo rzeczy wyskakuje na bieżąco podczas pisania. Zwłaszcza podczas dialogów... A same postacie też czasem wyskakują mi znikąd. Ot, po jednym z konwentów przyszła mi do głowy postać pana Krzeszcza – pijącego szlachcica, szmatlawego nieco i intelektualnie, i fizycznie...

Natomiast postać Szarki ze „Zbojeckiego gościńca” urodziłam na pierwszym roku swojego stypendium. Na Węgrzech. Nie potrafiłam porozumieć się z większością otaczającego mnie świata – język węgierski nie jest kompatybilny z żadnym innym. Tak oto powstała postać żyjąca w totalnej alienacji. Szarka ma bardzo wąską płaszczyznę porozumienia. Właściwie wcale się nie porozumiewa.

Wiedźma... W jej przypadku z kolei zastanawiałam się jak to jest: skoro żyje w świecie, gdzie magia jest tak silna, to dlaczego magowie nie władają światem? Wykombinowałam więc sobie takie ograniczenie: ludzie, którzy władają magią, muszą być głupi. I stąd moje wiedźmy są głupie.

A propos Krzeszcza i Szarki. Skąd czerpiesz pomysły na te wszystkie oryginalne nazwy?

Cóż. Odpowiedź jest prosta. Mam to wszystko w bazach. Mam w bazach wszystkie swoje prace. Mam też bazę o nazwie „Bajka” i tam wrzucam ciekawe frazy, nazwy i określenia wygrzebane ze źródeł staropolskich. Pozwala mi to potem na przykład unikać oskarżeń niektórych krytyków, że jakieś nazwisko jest nieoprawne z punktu widzenia ówczesnej wiedzy o języku – pokazuję źródło i sprawa jest załatwiona. Miałam takie przejścia w przypadku Twardokęska. Reasumując, czytam teksty staropolskie i jak znajdę tam coś cudnego, coś czego szkoda, żeby się zmarmowało – wrzucam do bazy i w razie potrzeby robię „klik” i wyskakuje mi, co trzeba.

A gdzież poetyka pisarskiego rzemiosła?

A co myśleliście, że my to ciągle robimy na karteczkach? Ja byłam na tyle skuteczna, że bazy prowadzę od początku swojej pracy naukowej. Nie mam właściwie zaległości. To wiele ułatwia. Na przykład, w „Zbojeckim gościńcu” umieściłam całe frazy z oryginalnych źródeł. Tyle, że teraz nieco burzą się czytelnicy, skarżąc na trudny język. W następnej powieści będę chyba musiała zrezygnować z takiej głębokiej stylizacji tekstu.

Następna powieść? Możesz coś zdradzić?

Pisze mi się ciężko. Drugi tom znacznie się koszmarzą sceną, do której natchnęła mnie opowieść pewnej kobiety o masakrze podczas rewolucji w Budapeszcie w 1956 roku. Lubię pisać komiczne sceny, ale czasem czuję, że muszę to zrzucić i pisać właśnie coś takiego. To tak, jak opowiadał mi jeden znajomy książdź: po całym dniu siedzenia w konfesjonale i przyjmowaniu spowiedzi, nie możesz ot tak, po prostu wstać i iść do domu. Czujesz się po prostu brudny po tym wszystkim. I tak też jest z pisaniem. Tytuł będzie chyba brzmiał „Zmijowa Harfa”.

Będzie też nieco nawiązań do fandomowego życia i kilku opinii o mnie. Jedne i drugie są zarówno zbyt zabawne, by je odrzucać, jak i są wyrazem mojej dezaprobaty względem kilku niewyszukanych reakcji pod moim adresem.

Pośrednio i bezpośrednio. Ja generalnie, jak się wkurzę, to piszę.

Uhm. A z jakiego pomysłu – mówi się „patentu” – w swojej powieści jesteś najbardziej dumna? Co, jak myślisz, udało ci się zrobić w sposób oryginalny?

Nie mam pewności, czy jest to wyłącznie mój pomysł – nie znam całego dorobku fantastyki, choć staram się nadrobić, ale wydaje mi się, że jest to chyba to, co dzieje się z bogami na północy. Oni, mianowicie, łażą po tej północy, łajdaczą się... Pamiętam scenę z powieści, gdy jednemu z bogów chciano urządzić karczemną awanturę – pisałam ją, wyjął ze śmiechu... Choć chyba nie powinnam. Ale tak – ten wizerunek bogów wydaje mi się fajnym pomysłem.

To ciekawe. Niemniej przyznać musisz, że w twojej prozie więcej jest scen komicznych, niż poważnych. A komizm jest raczej rubaszny, twardy, męski – roi się od „nisko latających siekier”... Skąd się to wzięło u dziewczyny?

To chyba problem rodzinny.

Wszyscy się nad tym zastanawiają. A od czasu, jak zadek obraził się na mnie po przeczytaniu „Gościńca”, staram się na forum rodzinnym nie czytać opowiadań. I wciąż się wstydzę, że mogłam napisać coś tak wulgarnego jak „Rzyc niewieścia...”. Nie wiem wręcz, jak to się stało! A na poważnie, to jest brzemień staropolskie. Ja swobodnie nawiązuję do literatury jarmarcznej i nawet sowi-

dzrzańskiej. Z racji swojego zawodu czytam sporo tekstów poważnych i muszę nieco odregulować. A poza tym ogólnie nie lubię, jak ktoś w swoich utworach sili się na jakieś mroczne przemyślenia, zwłaszcza, kiedy z tekstu wynika, że pisze to wszystko jakiś młodziak. I to taki, co niewiele jeszcze przeżył. Moja literatura dostarcza tylko rozrywki. Nie są to też książki tylko dla i pod krytyków – że autor puszcza do krytyka oko, że „tylko ty i ja wiemy, że to jest cytat z Homera”. A sporo takich książek na rynku się pojawiło. Moje książki są dla masowego odbiorcy. Z lekko „kresowatym” podejściem do świata – może nie tak mrocznym, ale siostrzanie ujmującym problem dobra i zła. Mnie nie interesuje problem dokładnie oddzielnego dobra i zła – jak miało to miejsce w książkach Kołodziejczaka czy na początku u Ziemkiewicza. Interesuje mnie stawianie problemów przed człowiekiem przeciętnym. I to takich problemów, których z obiektywnych przyczyn nie będzie w stanie rozwiązać. Taką postacią jest np. zbój Twardokęsek – on nikogo nie oszukuje, jest zbrojem i... właściwie, czego żałuję, nikt poza mną go nie lubi.

W twoich tekstach te przeciętne postacie nie są jednak tak do końca przeciętne. Właściwie mają całkiem bogate życie wewnętrzne. Można pokusić się o stwierdzenie, że brak u ciebie elementów „płaskich”. Dygresje na temat przedmiotów,

ludzi czy miejsc rozsadzają zdania. To bardzo charakterystyczny dla ciebie styl. Zauważyłaś?

W czasie pisania – nie. A po publikacji nie czytam swoich tekstów – boję się efektów pracy redaktorów. Cóż, myślę, że jest to charakterystyczne dla stylu gawędziarskiego, jaki uprawiam. A taki styl jest nabyty. Męczą mnie książki napisane na pojedynczym planie z bohaterem wysokim... Ot taki zestaw: królewicz, rycerz, smok, królowna, zbójca, karczmarz... Karczmarz jest bardzo ważny w *fantasy*. Kanony *fantasy* są dla mnie męczące. A w ogóle – wiem to z tego, co tłumaczył mi Rafał Ziemkiewicz, dlatego tak się mądrzę – moja książka oparta jest raczej na konstrukcji postaci, niż na dialogu. To teraz może lżejszy temat. Gry fabularne. Wiesz coś o nich?

Przejrzałam z zainteresowaniem podręcznik do „Dzikich Pól”. I zmartwiłam się trochę, że tak mało w nim zawartości merytorycznej. Ja tam sądzę, że RPG to fajna sprawa... tylko, że nie dla mnie. Praca na niwie naukowej – że się tak wyrażę – pożera resztki mojego wolnego czasu.

A „Magia i Miecz”?

Uczciwie powiem, że nawet nie widziałam swojego opublikowanego opowiadania. Słyszałam, że nie podobało się waszemu naczelnemu... I w ogóle wolałam nie patrzeć, co redakcja z tym zrobiła. Chociaż ja osobieście oddziałam się przed sobą od tekstów, które piszę. Może to jest trening naukowy – wiem, że mój tekst nie jest mądry. Choć – jak każdy autor – w każdym tekście nieco się odsłaniam... Ale każda krytyka jest krytyką mojego tekstu, a nie mnie samej. Może nieco zbyt daleko oddryfowałam – „Magii i Miecza” nie przeglądałam.

Jako osoba nowa – jak zadomowiłaś się w fandomie?

Uważam, że łatwo weszło mi się w fandom. Jestem w nim od maja zeszłego roku. Poznałam się z Elą Gepfert, z Ewą Białolecką korespondując. Na poprzednim Nordconie Ewa zrobiła mi niespodziankę, mówiąc, iż przeczytała fragmenty mojej powieści i uznała, że jest świetna. Wiesz, nie jest łatwo zdobyć się na coś takiego. Zwłaszcza, gdy wszyscy wokół płoną ci o konkurencji. Ponadto poznałam ludzi z SKFu; z Krakowa... zewsząd. Rafał Ziemkiewicz pomógł mi bardzo, udzielając kilku lekcji pisania – zupełnie wbrew głupiej „regule konkurencji”. Tomek Kołodziejczak był bardzo miły, Ewa Białolecka – to jest naprawdę szalenie miłe. Cieszymy się zatem razem z tobą i życzymy kolejnych również dobrych publikacji. Dziękujemy za wywiad.

Cóż, powiada się, że sukces jest gorszy od porażki. Mam już poprzeczkę, ponad którą będę musiała teraz podskakiwać. Ja również dziękuję. Było miło.

Wywiad przeprowadził, popijając czekoladę, Miłosz.

Nagrodzone „Zajdłem” opowiadanie Ani można także przeczytać w najnowszym, czwartym numerze „Framzety” <<http://framzeta.art.pl>> – internetowego fanzynu Słowarzyszenia Fantastyki „Framling”

Polcon '99

Tomek i Miłosz

Miejsce: Warszawa, Wydział Matematyki, Mechaniki i Informatyki UW

Czas: 26-29.08.1999

Organizator: Konfederacja Fantastyki „Rassun”, pod światłym przewodnictwem Witolda Siekierzyńskiego vel Szamana

Goście honorowi: Tomasz Kołodziejczak, Lesław Olczak, Zbigniew Przyrowski i Wojciech Siudmak.

Temat: Polcon '99

Stało się! Pierwszy raz od ponad dziesięciu lat słynny Polcon zawędrował pod warszawskie strzechy. I już w pierwszych słowach relacji trzeba stwierdzić, że było ekstra. Ponad 1000 uczestników świetnie bawiło się przez cztery dni wypełnione spotkaniami, pogaduszkami, sesjami, turniejami, karcianymi rozgrywkami... Byli zagorzali fanaci, byli rolpejowcy, byli karciarze, byli bitewniacy – byli wszyscy, którzy mają cokolwiek wspólnego z szeroko pojętą fantastyką.

Oficjalne rozpoczęcie odbyło się w czwartek, w znanym studenckim klubie Proxima, a uświetnił je koncert równie znanego zespołu Open Folk. A był to dopiero wstęp do wielogodzinnej zabawy. Choć wcześniej odbyły się już interesujące spotkania – m.in. z redakcją „Nowej Fantastyki”, z Konradem T. Lewandowskim czy Wydawnictwem ISA – to dopiero w piątek program nabral rumieńców. Zaczęło się od silnego uderzenia naszego wspaniałego Andrzeja Miszkurki, który przedstawił wszystkim chętnym szalone wizje redagowanej przez siebie serii książkowej. Potem jeden z honorowych gości Polconu '99 – Tomasz Kołodziejczak – na spotkaniu autorskim opowiadał m.in. o swojej nowej książce: „Schwytnym w światła” (osoby, które nie miały w rękach polconowego przewodnika, zachęcam do przeczytania zamieszczonego tam młodzieńczego opowiadania Tomka, bo warto) – wywiad przybliżający nieco kulisy

Mumia: przygotowania (w tle: Piotr Wyskok).



Przyszłe gwiazdy filmów klasy B w trakcie cthulhystycznego konkursu (w tle: Miłosz).



Konkurs na cthulhystę z jajami – organizatorzy i jeden ze zwycięzców.

życia i warsztatu Tomka K. mogliście przeczytać w poprzedniej „Magii i Mieczu”. Tak więc przez pierwsze dwie godziny piątku stosunkowo łatwo było wybrać ważne spotkanie. A było z czego.

Potem, z godziny na godzinę okazywało się, że bez rozstrojenia osobowości ani rusz. Aż do piętnastej fani, którzy zjechali na konwent, musieli wybierać między opowieściami Lecha Jęczmika, rozmowami o cyberpunku, wynurzeniami naszego redakcyjnego kolegi, Artura Szrejtera, czy spotkaniem z twórcami **Dzikich Pól**. A to i tak ledwie wierzchołek góry lodowej.

A o 15... O 15 miało miejsce najważniejsze wydarzenie dnia. Odbył się bowiem wtedy dwugodzinny, zwirowany konkurs na cthulhystę z jajami, zorganizowany przez wyżej podpisanymi, a sponsorowany oczywiście przez nasze wydawnictwo, firmę Strefa 51 i nas prywatnie. Druga edycja tegoż konkursu (pierwsza odbyła się na ubiegłorocznym Krakonie) zachwyciła

wszystkich obecnych, z wyjątkiem może nieszczęśliwych sześciu uczestników, którym udało się przebrnąć przez niezwykle trudne eliminacje. Wśród najciekawszych konkurencji znalazły się: oda do nieznanym (schowanej w kartonowym pudle, prawdziwej kalmazycy, której piżmowy odór przez wiele godzin wypelniał salę), kurczakowa walka, cthulhystyczna familiada (Darth Vader to najmroczniejszy czarny charakter mitologii!) oraz malowanie twarzy, jak na kultystę przystało. Tupania, klaskania, wycia było co niemiara – aż organizatorzy się zdenerwowali, że tynek się sypie. Edycja trzecia konkursu zaplanowana została na Krakon. Serdecznie zapraszamy. Zwycięzcą drugiego konkursu na cthulhystę z jajami został Adam „Wolvie”

Puchar Mistrza Mistrzów – relacja zupełnie obiektywna

Tomasz Z. Majkowski i Miłosz

Puchar Mistrza Mistrzów jest trofeum przyznawanym – jak dotychczas – przez Konfederację Rassun dla najlepszego Mistrza Gry (trudno rzec, czy w kraju, czy na terenie konwentu). Poprzednia, pierwsza edycja miał miejsce podczas Konkretu '98. Konkurs odbył się po raz drugi na Polconie '99, tym razem wychodząc poza ramy imprezy klubowej.

Sama idea przyznawania pucharu jest jak najbardziej słuszna, wciąż mało jest bowiem nagród dla Mistrzów i graczy, których ilość w fandomie z dnia na dzień rośnie. Studiując jednak dokładnie zasady rządzące nagrodą, nie można oprzeć się wrażeniu, że przypomina on bardzo wrocławski Puchar Kalessina, ba, że nieomal go dubluje, choć być może stanie się – głównie dzięki dobremu nagłośnieniu zarówno samej nagrody, jak i imprez, na których jest ona przyznawana – trofeum o większym prestiżu i znaczeniu.

Zasady konkursu były tyleż proste, co momentami

nie realizowalne w praktyce. W najkrótszych słowach rzecz ujmując – wszystkie prowadzone na konwencie sesje odwiedzone były przez co najmniej dwóch z sześciu sędziów, ci zaś, spędzwszy na nich około dziesięciu minut, oceniali je wedle siedmiu kryteriów: zadowolenia graczy, narracji MG, jego przygotowania do przygody, kompetencji przedstawianiu świata gry, kontroli nad drużyną, przygotowanych zawczasu pomocy oraz klimatu sesji. Punkty uzyskane w ten sposób miały zdecydować o tożsamości czterech finalistów.

Zadanie postawione przed sędziami okazało się bardzo kłopotliwe – trudno bowiem w przeciągu kilku minut wylapać wszystkie niuanse prowadzenia danego mistrza i nieszczęśliwie wybrany moment może doprowadzić do niesprawiedliwej oceny. Z drugiej wszakże strony równie trudno wybrać formułę, która byłaby w jakikolwiek sposób sprawiedliwsza i sensowniejsza.

Komisje sędziowskie odwiedziły prawdziwe mnóstwo sesji i z niemalym trudem wyłoniły czwórkę, która stanęła do finału. Poprowadzone przez nich sesje obserwowane były tym razem przez całą szóstkę, potem zaś sędziowie – bez porozumiewania się – typowali zwycięzcę. Najwięcej głosów zdobył laureat poprzedniej edycji pucharu, Krzysztof „Bard” Kurek, prowadzący w czasie konkursu **Gwiezdne Wojny**. Ceremonia wręczenia mu pucharu odbyła się w kameralnym gronie finalistów, ich graczy i komisji, następnego zaś wydania Pucharu spodziewać się można – wedle słów jego „ojca”, Michała „Puszki” Marszałika – podczas przyszłorocznego Konkretu lub Krakonu. Dodać tu warto, iż ideą przyświecającą Puszkinowi jest oddzielenie Pucharu od jakiegokolwiek klubu. Pierwszym krokiem ku temu może być zgoda redakcji „Magii i Miecza” na przejęcie patronatu nad Pucharem. Odtąd nie powinno być już ważne, kto organizuje konwent ani gdzie się on odbywa i malkontenci stracą ostatni argument. Puchar MM powinien stać się nagrodą, do której każdy ma równy dostęp.

Wieczorek, którego miłośnikom **Zewu Wielkiego C.** przedstawiać chyba nie trzeba.

Po dwóch godzinach wściekłych harców przyszedł czas na duchowe uczyły. Można się więc spotkać z Ignacym Trzewiczkiem, znanym z naszych łam gawędziarzem, który szczególnie upodobał sobie jesień. Jacek Drewnowski sprawdził chętnych z Gwiezdných Wojen. Tored opowiedział o Świecie Mroku. A to i ledwie część z niezwykłych wydarzeń.

Jak się okazało, piątek był dobrym początkiem. Po trwającym całą noc świątomrocznym, bardzo udanym LARP-ie organizowanym przez Tomasza Andruszkiewicza i PESM, zmęczonych uczestników czekały kolejne atrakcje. Spotkanie z mistrzem polskiej *fantasy* – Andrzejem Sapkowskim – było ponoć niezwykle udane. Pech



Ksiezniczka Ela (SKF) i Szaman (KS Rassun)

zrządził, że w tym samym czasie nasza skromna redakcja znalazła się w krzyżowym ogniu pytań. Prawie całe sobotnie przedpołudnie zajęły m.in. blok dziecięcy, który mile rozbawił zarówno dorastających fanów, jak i organizatorów. Do wieczora odbyło się jeszcze wiele niezwykle ciekawych spotkań; ich liczba jest jednak tak duża, że trudno wymienić wszystkie. Każdy zapewne znalazł coś dla siebie.

Przygrywką do wieczornego rozdania



Konkurs strojów (drugi od lewej – szlachetnie Barylka).

Nagród im. Janusza A. Zajdla było forum fandumu, na którym nie tylko nieco odmieniono formułę tego wyróżnienia, ale również stworzono

listę najbliższych konwentów (którą można znaleźć w tym MiM-ie, w dziale wieści). Niewątpliwie interesująco zapowiada się organizowany przez GKF pod światłym przewodnictwem Krzysztofa Papierkowskiego przyszłoroczny Polcon/Eurocon/Baltcon.

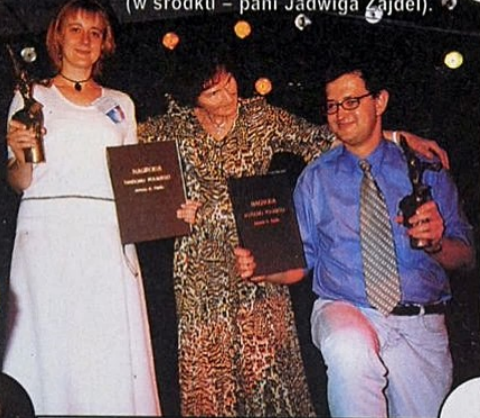
Wieczorem miało miejsce oficjalne zamknięcie Polconu, rozdanie nagród, w tym prestiżowego wyróżnienia im. Janusza A. Zajdla. Nominowali byli:

W kategorii najlepsza powieść: Dorota Kaczyńska-Ciosk za „Sekret Olsteriona”; Krystyna Kwiatkowska za „Prawdziwą historię Morgan Le Fay i rycerzy Okrągłego Stołu”; Edward Redliński za „Krfotok” i Rafał A. Ziemkiewicz za „Walc stulecia”.

W kategorii najlepsze opowiadanie: Anna Brzezińska za „A kochał ją, że strach”, Andrzej Pilipiuk za „Hochsztaplera”, Marcin Wolski za „Operację »Herod«”; Karetta Wrocławski za „Pandemolium”; Jacek Dukaj za „Serce mroku”; Feliks W. Kres za „Władców śniegu” i Rafał A. Ziemkiewicz za „Żywą gotówkę”.

A zwycięzcami zostali – UWAGA! UWAGA! – **Rafał A. Ziemkiewicz** i jego książka „Walc stulecia”, opublikowana w wydawnictwie SuperNowa, oraz **Anna Brzezińska** i opowiadanie „A kochał ją, że strach”, które właśnie my mieliśmy przyjemność zaprezentować Czytelnikom. Wyróżnionym serdecznie gratulujemy. I, kurczę, trochę gratulujemy też sobie – bo nie sposób się powstrzymać.

Tegoroczni laureaci Nagrody im. J. Zajdla (w środku – pani Jadwiga Zajdel).

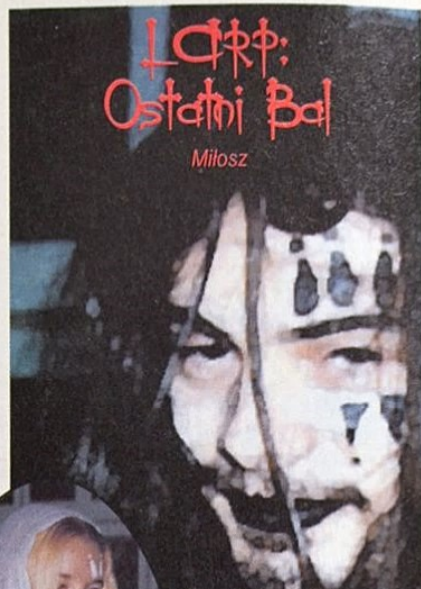


Niedziela była tradycyjnie dniem zamknięcia imprezy, choć i tak mały miejsca ciekawe spotkania, m.in. z redakcją odrodzonego pisma „Fenix”, które już od października będzie się ukazywać w naszym wydawnictwie.

Podsumowując, impreza była niezwykle udana i chyba nikt nie żałuje, że postanowił ją odwiedzić. Gości co niemiara, mniej i bardziej sławne twarze, wiele spotkań, nowi znajomi i przyjaciele, turnieje w gry bitewne, mistrzostwa w **Magic**, wydawcy, autorzy, publicyści... Kolejny udany konwent.

LARP: Ostatni Bal

Miłosz



LARP... zbliża się.

PESM-owy Larp, którego misterną intrygę stworzyli Tomasz Andruszkiewicz i Malkav, przygotowywany był już od kilku miesięcy. Poprzedzony zapisami i planami choreograficznymi, miał stać się wzorcem dla wzorców oraz klasą sam dla siebie.

Niestety – kiedy próbujesz coś zrobić, zawsze o coś się wyłożysz. Nie dopisały warunki lokalowe, nagłośnienie i kilka drobiażdżków. Co zostało?

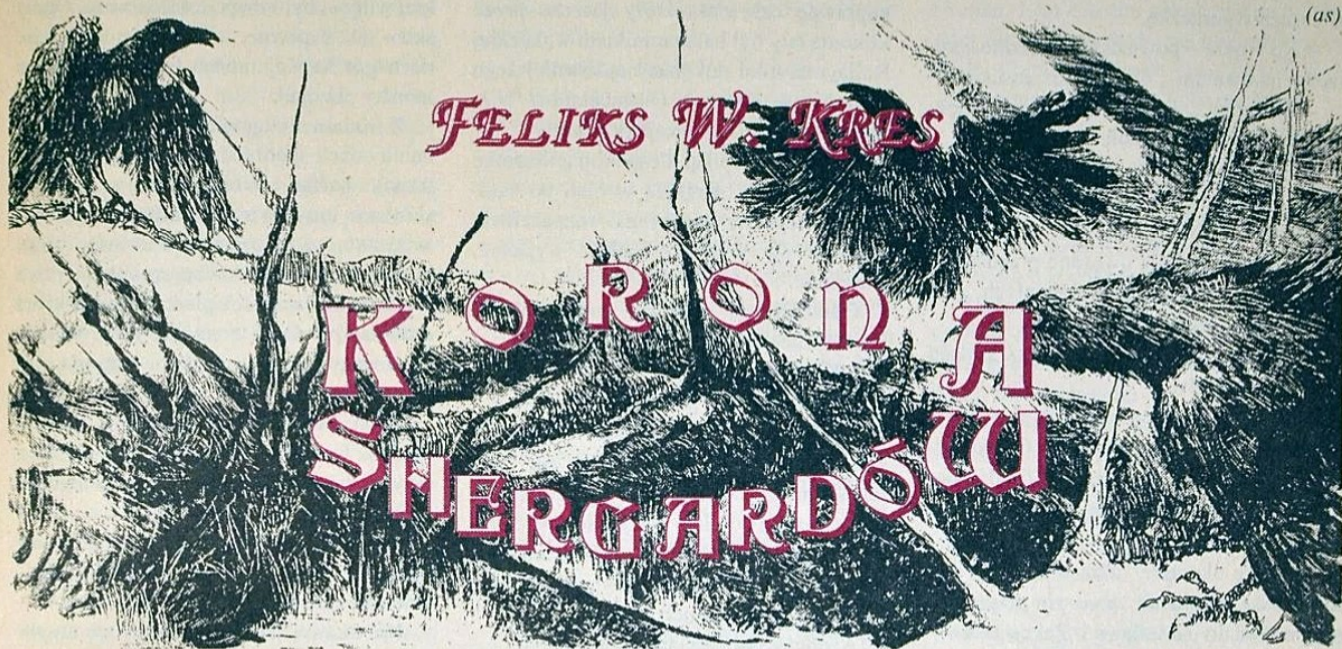
Została wspaniała intryga i przemożna chęć wszystkich, aby ciekawie spędzić noc. Znany zapewne czytelnikom MiM-a Piotr Wyskok, odgrywający na *Ostatnim Balu* awangardowego twórcę, zwiózł w pocie czoła z Lublina komplet stworzonych przez siebie nowoczesnych gipsowych rzeźb, które w kulminacyjnym momencie balu zostały przez niego samego strzaskane na wiór. Krew Wampirza lała się leniwie (rzecz nie polegała bowiem na mordowaniu, lecz raczej na manipulacji), a rozwiązanie chytrej intrygi spędzało spokój z umysłów każdego gracza. Co tu dużo gadać – zabawa udała się przede wszystkim i niemal bez niemiłych akcentów. Organizatorzy, ku uciesze wszystkich, opuścili jednak b u d y n e k M i M U W - u niezadowoleni. Rachunek jest prosty: następny LARP będzie jeszcze lepszy!

Dziękujemy za zdjęcia PoisonEwie, Malkawowi i Alicie.

Prawdziwe polconówki – czy LARP z takimi dziewczynami może się nie udać? (usunięte przez cenzurę)



Po raz pierwszy na naszych łamach gościmy prawdziwą gwiazdę polskiej fantazy – Feliksa W. Kresa, zdobywcę Nagrody im. Janusza A. Zajdla w roku 1992 za powieść „Król Bezmiarów”. Na początku przyszłego roku będziecie mieli okazję przeczytać ją w poprawionej edycji Wydawnictwa Mag. A w chwili obecnej w sprzedaży winna znajdować się inna jego książka, otwierająca cykl szerzowski „Północna Granica”. Wszystkie pytania co do następnych powieści Kresa, które planuje wydać Mag, proszę kierować do niejakiego Kurzymisia vel Andrzeja Miskurki – ponoć jest dobrze poinformowany. Warto też zaglądnąć do „Odgłosów z kuźni”.



Nadciągał zmierzch. Zimny deszcz bezlitośnie chłostał skały, przewalając się po zboczach gór w gęstniejących, to znów rzednących tumanach. Wiatr szarpał strużki wody, wyrwijając je chmurom, słoczonym nad szarą ziemią Grombelardu.

Ciężkie Góry trwały – niewzruszone.

Rzęsisty deszcz przemienił się w ulewę. Jaskrawa błyskawica załśniła na tle posępnego sklepienia, które aż trudno było zwać niebem. Huk grzmotu runął między szczyty razem z prawdziwymi kaskadami wody. W jednej chwili pośród piargów spieniły się setki rozwścieczonych strumieni; kamienie biegly w dół po pochyłościach, czasem się spiętrzały, tworząc zapory, rozbijane zaraz ciosami kipieli.

Większe głazy trwały nieporuszenie.

W szarym świetle wieczoru, pośród ulewy, zamajaczyły niewyraźne sylwetki dwóch ludzi. Przygięci do ziemi, objuczeni pakunkami i bronią, mozolnie posuwali się naprzód wzdłuż krętej ścieżki górskiej, która była teraz korytem rozgniewanego strumienia.

Nieopodal, ciasno skupione, leżały duże kamienie, omywane falami dżdżu.

Ludzie wytrwale pięli się po zboczu.

Uderzenie pioruna wstrząsnęło strugami deszczu – a gdy huk przebrzmiał, dało się słyszeć rozfalowany głos, będący upiorną namiastką mruklivego, niewyraźnego śmiechu. Głos ten, pośród ulewy i wiatru, mógł być złudzeniem... ale nie był, bo oto skupione przy ścieżce kamienie ożyły. Ludzie zastęgli w bezruchu, po czym jeden

krzyknął ostrzegawczo, chwytając towarzysza za ramię. Niesamowite istoty rozrywały firanę deszczu, posuwając się w dół stoku ogromnymi skokami, zupełnie nieczułe na uderzenia wiatru.

Mokre koty to widok groteskowy i prawie żałosny: łapy i ogony, oblepione sierścią, zdają się być przeraźliwie chude; podobnie łby, dziwnie naraz podobne do psich. Dwadzieścia takich stworzeń rzuciło się na ludzi, obalając ich i zamykając w ruchliwym kłębie. Mokry gadba, kot olbrzym, zaiste wyglądał groteskowo. Powaleni mężczyźni ujrzeli więc – groteskową śmierć.

Rwący w dół stoku strumień nagle poczerwieniał.

1.

– Znowu leje... Dlaczego tu mieszkam?

Malutka jaskinia, wyżłobiona w skalnej ścianie, dobrze chroniła przed deszczem. Wysokie na trzy łokcie wejście zasnutę było szarą tkaniną dżdżu, ale w głębi sklepienia uciekało do góry, ściągnięte zaś na boki. Niewielką, wcale suchą i przytulną izbę oświetlał oliwny kaganek – rzecz w jakiś sposób nie na miejscu pod nierówną skałą; pasowałoby tu raczej łuczywo. Pozaczepiane o różne nierówności i krawędzie skał, suszyły się sztuki odzienia. Przy samym wejściu wisiał pas z krótkim mieczem. Zupełnie naga kobieta wylegiwała się na wojskowym płaszczu, z nogami rozłożonymi w taki sposób, jakby zapraszała wszystkich mężczyzn świata. Pod głową miała kołczan, z którego wysuwały się pierzaste

pociski – ustępujące widać miejsca czarnemu warkoczowi leżącej, który z jakichś przyczyn tkwił w kołczanie. Właścicielka warkocza oderwała zębami kęs zimnego mięsa, wiszący u wielkiej baraniej łopatki i przeżuwała powoli, nieruchomo spoglądając na ścianę deszczu przed jaskinią.

– No? Dlaczego? – powtórzyła z pełnymi ustami; dźwięczne armektańskie słowa bardzo niezwykle brzmiały w sercu Grombelardu. – Powiedz, dlaczego siedzisz w tej norze, zamiast wyjechać gdzieś, byle dalej. Przecież chyba ci zimno, he?

Rzeczywiście, chłód był dojmujący, choć podmuchy wiatru nie miały do jaskini przystępu. Jeśli jednak leżąca odczuwała chłód, to jej ciało, sprężyste i muskularne, nie wiedziało o tym – nie drżało ani nie pokryło się gęsią skórą. Tylko sutki małych piersi sterczały, twarde jak kamyki. Widać z troski o nie kobieta sięgnęła ręką do tytu i namacała gruby pled. Pociągnęła go ku sobie i okryła się byle jak, nie przerywając jedzenia.

– Ou... – powiedziała, skończywszy z łopatką. – Cóż to był za baranek... Na pewno miał sto lat. Pieczeń z historii Szereuru, naprawdę.

Ulewa na zewnątrz zelzała, za to zmierzch czynił postępy. Wejście do jaskini coraz słabiej odcinało się od czerni skał.

Kobieta odrzuciła pled i wstała.

W najdalszym zakamarku jaskini, pośród jakichś szmat i tłumoków, leżał nieruchomy kształt odkryty peleryną. Czarnowłosa podeszła doń i ukucnęła obok. Odchyliła przykrycie. W półmroku słabo

majaczył kontur mizernej, zarośniętej twarzy. Brudny opatrunek na czole przesiąknięty był krwią.

Oczy leżącego rozwarły się powoli. Błyszczały gorączką.

– No proszę – powiedziała. – Jedno spojrzenie na dwa dni... Czy tak już zostanie?

– Umieram... Łowczyni... – rzekł mężczyzna cicho i chrapliwie.

Był Dartańczykiem. Synem Złotej Provincji, kraju będącego zupełnym przeciwieństwem Grombelardu. Tu, w Ciężkich Górach, powszechnie uważano przedstawicieli tego narodu za zniewieściałych, rozpieszczonych dostatkami tchórz.

Pochyliła się, szukając czegoś pośród różnych tobołków.

– Są dwa rodzaje chorych – mówiła w ojczystym języku rannego. – Ci, co wyzdrowieją, i ci, co umrą. Jedni i drudzy powinni jak najszybciej zrobić swoje. Inaczej męczą siebie i innych.

Znalazła skórzany wór, w którym coś chlupotało. Napila się, po czym przytknęła otwór wora do ust leżącego. Zakasłał, a wino pociekło po brodzie i policzku. Odechnął kilka razy.

– Umrę.

Kobieta przygryzła wargi. Pomimo lekko rzucanych słów, w jej spojrzeniu było sporo smutku.

– Myślę, że tak – powiedziała niegłośnie.

Wyciągnęła rękę, dotykając szorstkiego policzka mężczyzny. Był rozpalony. Lecz ranny – nieoczekiwanie – uśmiechnął się blade.

– Dziękuję – rzekł. – Nareszcie widzisz we mnie mężczyznę, który zdoła... przyjąć każdą prawdę. Długo czekałem... Łowczyni, czy mogę... ci zaufać?

Zmarszczyła szerokie brwi; pytanie było nieoczekiwane. Wzruszyła ramionami.

– No... nie wiem, naprawdę – powiedziała. – Czy chodzi o eliksir młodości? W takim razie zaufaj mi koniecznie. Nie uronię ani kropli, bo pochłonę go razem z flakonem.

Słaby śmiech rozbrzmiał krótko, urywanie.

– Czujesz się stara. Łowczyni?

– Jak te skały.

Przez chwilę milczeli.

– Powiedz mi... czy zabiłaś tych żołnierzy w Czarnym Lesie? Czy to... co mówiło, jest prawdą?

Przymknęła oczy.

– Nie.

– No to posłuchaj... i zapamiętaj, bo wątpię, czy zdołam powtórzyć. Słuchasz?

– Słucham. Czy na pewno chcesz...

– Na pewno. Mogę i chcę ci zaufać.

Najpierw długo leżała, nie potrafiąc zasnąć. Rozmyślała o przedziwnej tajemnicy, do której ją dopuszczono. Dartańczyk... Dartańczyk w Ciężkich Górach. Czyżby naprawdę człowiek, który jeszcze przed kilkoma laty był halabardnikiem w dalekiej Rollaynie, miał dokonać najdziwniejszego odkrycia w dziejach Grombelardu? Niewiarygodne... Cóż za kaprys Szerni.

Zapałała w krótką, niespokojną drzemkę pełną majaków. Krążyła w nich po skalnym labiryncie, zagubiona, rozpaczliwie próbując się wyrwać, znaleźć wyjście... Daremnie.

Obudziła się, spocona mimo chłodu. Usiadła, obejmując dłońmi ramiona.

– Karenira...

Po raz pierwszy powiedział jej imię.

Kiedyś nie lubiła tego człowieka. Prawie nienawidziła. Ciężkie Góry nie były miejscem dla Dartańczyka. On jednak sądził inaczej. I dowiódł słuszności swych racji, w ciągu paru lat wyrastając na znanego przewodnika po najbardziej niebezpiecznych rejonach Ciężkich Gór.

A jednak Grombelard go nie chciał...

Zwykły przypadek sprawił, że znalazła konającego. Przywlokła do jednej ze swych kryjówek. Majaczył. „Skąd ja mogłem wiedzieć, że to ona? – pytał bez przerwy w malignie. – Skąd mogłem...?”

Dopiero teraz poznała całą historię. I dowiedziała się, kim jest „ona”.

– Karenira...

Zanim położyła się spać, zdmuchnęła płomień kaganka. Teraz, po omacku i na czworakach, popęzła do postania rannego.

– Jestem.

– Pamiętasz wszystko?

– Pamiętam.

Przez chwilę słyszała tylko jego wysilony oddech.

– Pamiętaj, żeby iść przez deszcz... Pamiętaj? Przez deszcz, od rana... – mówił pospiesznie. – Od przełomu Medevy... Ona tam będzie. Nie pozwól, żebym...

Zrozumiała, że znów majaczy w gorączce. Odszukała dotykiem rozpaloną twarz.

– Dobrze, pamiętam.

Pochwyił jej dłoń i uspokoił się nieco.

– Łowczyni...

– Jestem.

– Pocałuj mnie. Tylko raz. Zawsze uważałem, że jesteście... zawsze chciałem... żeby tak jak ty...

Pochyliła się, znajdując jego usta. Były gorące jak ogień.

– Łowczyni – powiedział jeszcze. – Byłem dobrym przewodnikiem...

Odepchnął ją lekko.

Wróciła na swoje postanie. Już nie zasnęła tej nocy.

Chyba słyszała, jak umarł.

2.

Rzeczy wciąż były mokre. Ale dosuszenie czegokolwiek w wiecznej grombelardzkiej wilgoci było niepodobieństwem. Ognisko – tak, zapewne... Ale w wysokich partiach gór łatwiej można by znaleźć złote monety niż opał.

Z trudem wciągnęła krótką, porozcinaną na udach spódnicę, potem koszulę i futrzany kaftan. Wbiła nogi w mocne, skórzane buty. Wreszcie zabrała z jaskini wszystko, co było tego warte: więc broń, bukłak z winem, trochę żywności, dwa wojskowe płaszcze i pled. Ponadto kilka drobiazgów. Objuczona jak muł, wyszła na zewnątrz. Już nie padało, poranna ulewa minęła.

Tutaj, w okolicach Rahgaru, bywała rzadko. Jaskinia posłużyła jej ledwie dwa razy... i nie posłuży nigdy więcej. Stanie się grobowcem przebiegacza Gór.

Takich wnek było w tych stronach bez liku. Wiedziała, że nim dzień minie, znajdzie sobie nową.

Nie tarasowała wejścia. Sępy nie mogły dostrzec zwłok w takim miejscu. Nic innego tak wysoko w Ciężkich Górach nie żyło.

Vilan, Dartańczyk, który pokochał grombelardzkie szczyty, miał już zawsze oglądać deszcz, zasnuwający wejście do jaskini.

Nie miała do nich szczęścia... Od kilkunastu lat chodziła po Ciężkich Górach (prawda, że zwykle w okolicach Grombu i Badoru), a dotąd nie знаła jednej z najciekawszych legend Grombelardu.

„Mordercy z Rahgaru”. Gadba, grombelardzkie koty-olbrzymy. Oczywiście, widziała już gadba... Także w legiach. Ale w Rahgarze istniał, jedyny w całym imperium, oddział gwardii złożony wyłącznie z kotów. Były postrachem górskich rozbójników i grasujących po gościńcu rzeźmie-szków. Kilkakrotnie już wybierała się do Rahgaru tylko po to, by obejrzeć sobie oddział kocich wojowników. Zawsze coś stało na przeszkodzie.

Teraz znowu.

Nie, nie miała do nich szczęścia.

Chociaż... Kapryśny los ustanowił ją spadkobierczynią dziwnej tajemnicy. Mogło się okazać, że niezwykle wojownicy w kocich kolczugach i hełmach sami do niej przyjdą. Legia Grombelardzka dość dobrze wiedziała, o czym wiatr w górach szumi. To, o czym szumił teraz, musiało być dla wojska bardzo zajmujące.

Czy Dartańczyk był przy zdrowych zmysłach? Czy nie majaczył w gorączce, przekazując jej swą wiedzę? W Grombelardzie wszystko było możliwe, tak powiadało. Ale... czy naprawdę wszystko?

Grombelard. Druga Prowincja. Kraj Chmur, Kraj Gór... Nazywano go setką imion. Przede wszystkim jednak był krainą przeklętą przez Szerń, pobojuwiskiem. Nad Grombelardem Szerń toczyła przed wiekami największe zmagania z obcą i wrogą mocą – Alerem. Powiadano, że nieustanny deszcz miał zmywać piętno, wyciśnięte na tej ziemi przez zniechęconą, mroczną potęgę.

Ale był też Grombelard najstarszą krainą Szereru. Pośród szczytów, przełęczy i grani można było znaleźć ślady po dawnych jego mieszkańcach: zrujnowane twierdze, niewiele różniące się od skalnych rumowisk; resztki dróg, a nawet pozostałości gigantycznych kamiennych mostów, przrzuconych – z pomocą samej Szerni chyba – nad bezdennymi przepaściami...

Konający przewodnik żądał od swej zesłanej przez los powierniczki właśnie spotkania, oko w oko, ze spuścizną po starożytnych Shergardach.

Ruszyła na północ.

Miała czas. Dużo czasu. Doskonale wiedziała, że pozostanie w Ciężkich Górach już na zawsze. Próbowala raz uciec; nie udało się. Teraz mogła chodzić, szukając czegokolwiek – choćby zwidów bredzącego w malignie Dartańczyka.

Tym bardziej, jeśli nie były zwidami...

A wreszcie – czy to, czemu poświęciła życie, było normalnym zajęciem? Zabijała sępy: obok ludzi i kotów trzeci rozumny gatunek. Miała swoje powody.

Zwano ją Łowczynią. Albo – Panią Gór. Zwróciła spojrzenie ku niebu, oceniając, kiedy znów zaczną padać. Szare oczy nie pasowały do twarzy, czyniły ją nieco niesamowitą. Wyglądały tak, jakby zabrano je innemu człowiekowi (mężczyźnie!) i siłą osadzono w twarzy ładnej kobiety. Były – obce.

Rzeczywiście, nosiła cudze oczy, dar przekazany przez Szerń. Za pośrednictwem człowieka, który widział, jak oślepiły ją sępy.

Na północny wschód od Rahgaru wznosił się masyw Medevu, zwany też czasem Koroną. Przedziwne miejsce – ale w Ciężkich Górach zdumiewające krajobrazy nie były rzadkością. Medeven tworzyło siedem gór, wspierających się barkami, odgrodzonych przepaścistym wąwozem od reszty Gór Ciężkich i opasanych rwącą Medewą. Potężne szczyty, zgrupowane w kręgu, istotnie przywodziły na myśl zębatą koronę. Pomiędzy nimi była kotlina, w której krążyło jezioro. Tak właśnie: krążyło. Rozszałała Medeva przebiła gdzieś podziemny korytarz, którym wślizgała swe nurty w kotlinę. Wody jeziora obracały się z odwieczną, cierpliwą powolnością. Mówiono, że pełen obrót trwał trzy dni. Co mogło, ale nie musiało być prawdą.

Karenira raz tylko zawędrowała aż do przełomu Medevy. Chciała zbadać Koronę, ale bardziej ciekawa była „morderców”, poszła więc najpierw do Rahgaru. Do miasta oczywiście nie dotarła – i Korony też nie obejrzała.

Teraz jednak miało być inaczej.

Dojście do masywu pochłonać musieli kilka dni. Najpierw należało obejść niedalekie źródła Medevy – rzeki, która buchała z ziemi od razu z szaloną furią, tworząc największy wodospad świata, po czym biegła w dół Grombelardu, nieokiełznana, gwałtowna i zabójcza. Ponoć nikt nigdy nie zdołał się przez nią przedostać. Karenira знаła Góry i wiedziała, że nie trzeba rzucać im zbędnych wyzwiań. Chociaż z drugiej strony, znalezienie przeprawy przez Medewę mogło okazać się kiedyś bardzo użyteczne. Jej bezpieczeństwo – samotnej kobiety w górach – zależało czasem od znajomości szlaków, o których nikt inny nie wiedział. Teraz jednak zbyt była ciekawa rewelacji Vilana, by szukać przepraw przez jakąś rozszalałą rzekę.

Szła bez pośpiechu, lecz wytrwale i z tą niezwykłą pewnością, jaką może dać tylko doskonała znajomość bezdroży.

3.

Wstawał szary świt. Nie padało. Silny wiatr pchał skłębione chmury, rozdzierając je na ostrzach grombelardzkich szczytów. Jakiś wysoki prąd rozerwał ciemny całun i zepchnął w bok jego strzępy. Wschodzące słońce zapaliło dwa zęby Korony. Potem zgąsło, od nowa zasnutę chmurami.

Wzdłuż poszarpanego wąwozu, dnem którego pędziła Medeva, posuwała się grupka złożona z dziesięciu, a może dwunastu ludzi. Szli rozciągnięci w szereg, bo wąski szlak nie pozwalał na marsz w innym szyku. Byli podobnie ubrani i wyposażeni: wszyscy nosili grube spodnice i płaszcze, wojskowe lub podobne do wojskowych; wszyscy dźwigali duże, wypchane sakwy z koziej skóry. Uwagę zwracała mnogość oręża – każdy członek oddziału miał miecz, grombelardzkim zwyczajem przewieszony przez plecy, a w rękę mocną kuszę.

Oddział prowadził czarnowłosa i czarnooka, dwudziestoparoletnia dziewczyna o nieprawdopodobnej wręcz urodzie – dzikiej, agresywnej i wyzywającej. Spojrzenie i ruchy miała prawdziwie kocie... ale w sensie dosłownym. Szła pozornie rozluźniona, prawie nieuważna, lecz tuż pod powierzchnią owej niedbalości widać było gotowość do natychmiastowej reakcji. Mogłaby pewnie zabić, nawet o tym nie wiedząc; jej ciało odparłoby niespodziewany atak szybciej, niż myśl pochwyliłaby, że nastąpi.

Dziewczyna była królową gór i grombelardzkich rozbójników. Nazywała się Kaga, co znaczyło: kotka.

W samej rzeczy, była i człowiekiem, i kotem. Jako dziecko porzucona na badorskiej ulicy, wychowała się w złodziejskiej kociej grupie. Mając lat dwadzieścia pięć, wciąż lepiej pojmowała koty niż ludzi.

Od tygodnia z okładem prowadziła grę, której nie zdołałby podjąć nikt inny: wymykała się mordercom z Rahgaru. Nie uchodziło to całkiem bezkarnie – straciła już połowę swoich ludzi. Jednak ciągle żyła i miała oddział pod bronią.

Siedem gór – oto był cały teren, na którym prowadziła swe podchody. Była odcięta w masywie Medevu. Śmiertelna pętla rzeki otaczała ją; jedyne wyjście z pętli kontrolowali koci gwardziści. Drugi oddział podążał w trop za nią. Należało się przebić. Miała jeszcze dość sił, by móc liczyć na sukces. Ale odejście z Korony oznaczało przegraną; nie znalazła tego, po co przyszła.

Szlaki wytyczone w górach przez ludzi rzadko są dogodne dla kotów. Skalna ściana, niewysoka i poznaczona pęknięciami, bywała dla gwardzistów gądbą przeszkodą nie do pokonania. Kaga dobrze o tym wiedziała. Ale wiedziała też, że skalna półka szerokości dłoni stanie się dla kociego oddziału wygodnym gościńcem, podczas gdy jej ludzie z narażeniem życia będą czepiać się skał. Unikała takich miejsc. I jak dotąd – prowadziła po mistrzowsku.

Trwały podchody dwóch orężnych grup, z których każda szukała własnych, dogodnych dróg.

Oddział zatrzymał się. Kręty szlak wiódł skrajem przepaści, ale skalne ściany podchodziły już do samej krawędzi. Pole widzenia stało się niezwykle ograniczone. Za każdym zakretem „ścieżki” mogli napotkać wroga. Kaga wątpiła, by koty znajdowały się przed nią. Jednak wystąpienie awangardy uważała za konieczne. Dwukrotnie już, w ciągu minionego tygodnia, tylko dzięki wysunięciu straży przedniej uniknęli zasadzki. Prawda, że za każdym razem ceną było życie zwiadowców...

Obejrzała się na swoich. Wymieniła dwa imiona i mężczyźni natychmiast ruszyli przodem. Zadziwił autorytet, jakim cieszyła się młoda przywódczyni.

Od trzech lat. Tyle czasu minęło od chwili, gdy słuch zaginął o legendarnym Basergorze-Kragdobie, największym rozbójniku, jakiego znał Szerer.

Był jej nauczycielem.

Basergor-Kragdob znaczyło tyle, co Władca Gór Ciężkich. Wojenny przydomek Kagi brzmiał krócej, ale bardziej wymownie: Hel-Kreheri. Królowa lub Pani Łez. Była najbardziej okrutną i bezwzględną istotą,

jaką nosiła ziemia Grombelardu. W sercu tej dziewczyny kocia bezdusność i niezdolność do współczucia walczyły o lepsze z ludzką mściwością i fałszem. O ile dawny król rozbójników prędkiej był chyba podziwiany, niż nienawidzony przez cesarskich legionistów, o tyle Hel-Krehiri niczego prócz nienawiści rozbudzić nie umiała. Ścigano ją jak dzikie zwierzę. Gigantyczne imperium Basergora-Kragdoba rozsypywało się w gruzy. Kiedyś pozwalano mu istnieć, bo legendarny rozbójnik zrobił to, czego nikt przed nim zrobić nie potrafił: zaprowadził w Grombelardzie pewien ład. Ściągał haracz od każdego, kto miał złoto, i owszem. Ale ujarzmił też i podporządkował sobie wszelką hołotę; rozbójnicy, rzeźmieszki i złodzieje bali się go bardziej niż kupcy...

Teraz było inaczej. Kragdoba był mężczyzną; Hel-Krehiri tylko kobietą. Nie miała żadnego pomysłu, co chciałaby w życiu osiągnąć. Kragdoba czegoś pragnął i ku czemuś zmierzał – ona nie. Kochała więc – drogę donikąd. Wędrowki po górach, walki i zwycięstwa, a więc środki wiedzące Króla Gór do celu, były dla niej celem samym w sobie. Kochała schody, po których wspinał się poprzednik, nie będąc zdolna nawet do myślenia o tym, czy na szczycie schodów znajdzie drzwi do jakiejś komnaty.

Oddział szedł skrajem urwiska.

Droga była niepewna; Kaga nie znała jej. Szlak wzdłuż przepaści mógł ciągnąć się całymi milami albo – równie dobrze – skończyć nagle, gdyby skalna ściana postąpiła naprzód, schodząc do dna wąwozu... Ale ryzyko warte było podjęcia. Gdyby dało się obejść górę, zamiast forsować jej niedostępne zbocza, zysk na czasie byłby olbrzymi. Ponadto – Kaga uznała, że czas już podjąć próbę wyprowadzenia przesładowców w pole. Dotąd unikała podobnych miejsc, jako zbyt

wygodnych dla kociego wojska. I teraz wyobrażała sobie, że „mordercy” nie zechcą uwierzyć, iż poszła tym szlakiem, *takim* szlakiem... Obiorą więc inny.

Kaga chciała raz jeszcze dostać się do wnętrza Korony. Najpierw jednak musiała zmylić pogoń. Wierzyła, że zdoła to zrobić – i przeliczyła się.



Tomasz Tusznio

Wysoko, na skalnej grani, jeden z kamieni ożył nagle... Zachręściła mocna koleczuga. Wielki kot powstał leniwie i pochylił łeb, osłonięty płaskim, mocno przypiętym hełmem, z dziwacznymi wycięciami na uszy i ostrym pionowym grotom.

Gwardzista zmrugał żółte ślepia. Spoglądał w dół, na szereg malutkich sylwetek.

4.

Z pewnością szczyty tworzące Koronę miały swoje nazwy – ale Karenira знаła tylko jedną: Wielki Medev. Najpotężniejszy w Koronie. Nocowała u jego stóp. Następnego dnia chciała sforsować przełęcz, przez którą zdawała się wieść najkrótsza droga do kotliny.

Znalazła wnękę, osłaniającą dobrze od wiatru, ale przed wszechobecną wilgocią nie było ucieczki; po kilkudniowej wędrowce jedyną suchą rzeczą, jaką miała Łowczyni, był łuk, pieczołowicie skryty w łubiu zszytym z wielu warstw natłuszczonej skóry. Łubie, ciężkie i grube jak deska, kryło całą broń, nie zaś tylko jej część, jak to zwykle bywało.

Karenira nie spała.

Była prawie u celu. Kilkudniowa wędrowka znużyła ją – ale nie dlatego, że góry były trudne do przebycia. Powody, dla których podjęła wyprawę. Pierwszy zapal ostygl... i Łowczyni pytała teraz samą siebie, czy naprawdę ma aż tyle czasu, żeby szukać mitów. Słowa rannego były mrzonką, baśnią, niczym więcej. Karenira zyskiwała coraz głębsze przekonanie, że w masywie Medevu niczego nie ma... oprócz, być może, kłopotów. Tajemna twierdza i kryjówka Shergardów? Ze wszystkim, czego używali i czego potrzebowali? Coś takiego na pewno nie istniało. Ale istniała wiara w podobne odkrycie. Dziura w głowie Vilana nie była wymysłem, ktoś mu ją wytłukł. Łatwo mógł wytłuc i drugą – tym razem w jej głowie. Łowczyni liczyła się z tym, że nie jest w masywie sama.

Noc była czarna i nieprzenikniona; typowa noc grombelardzka.

Karenira miała przecucie, że zbliża się niebezpieczeństwo. Pilnie wsłuchana w szmer drobnej mżawki i pogwizdywanie wiatru, wyjęła łuk. Zbadała palcami cięciwę.

Czas mijał powoli.

Mżawka ustała, przycichł też nieco wiatr. Łowczyni czuwała wytrwale, choć odnalezienie jej schronienia wydawało się rzeczą prawie niemożliwą. Jednak przecucie nie myliło jej... Niepokój narastał – naraz zrozumiwała, że jest obserwowana.

– Cierpliwa – rozbrzmiał w ciemności mrukliwy, niewyraźny głos. – Cierpliwa jak kocica.

– I wytrzymała – zawtórował drugi, podobny. – Jak z żelaza. Nie wiedziałem, że człowiek może tak długo wytrzymać bez ruchu.

– Czego tu szukasz, legendo? – zapytał trzeci głos.

Karenira powstała. Otaczał ją krąg wojowników, choć nie widziała żadnego. W czerni nocy słabo majaczyły kształty skał. Kilka z nich przemawiało. Nie wiedziała, które.

– Czego szukasz w tych stronach? – ponowiono pytanie. – Sępów? Nigdy nie widziano tu sępa.

– Wiem.

– A zatem? Wracaj w okolice Badoru, Łowczyni. I zabijaj fruwaki. Ogromnie to pochwalam.

Skinęła głową, uśmiechając się z leciutką ironią.

Sępów nie kochano. Nikt nie potrafił pojąć ich skomplikowanej filozofii istnienia. Może dlatego ludzie żywili wyraźną niechęć do skrzydlatych braci w rozumie. Lecz koty nie żywiły niechęci. Koty nienawidziły – a kocia nienawiść była bodaj najpotężniejszym uczuciem Szereru. Wszystko zresztą, co czuł lub robił kot, nacechowane było niezłomną i cierpliwą stałością. Te żyjące w ludzkim świecie, a przecież chodzące własnymi drogami istoty, wszystko czyniły nieodwracalnie. Nigdy nie cofały raz ofiarowanej przyjaźni. Nigdy nie zapomniały nienawiści. Nigdy nie łamały słowa.

– Wolno mi chodzić po górach. Czy przeskadzam?

– Troszeczkę. Ale moje ostrzeżenie nie z tego się bierze, legendo. Trwa polowanie i zwierzyna jest bardzo groźna. Uważaj więc na siebie. A najlepiej idź szukać sępów.

– Chyba wiem, na kogo polujecie.

– Chcesz nam pomóc?

– Nie. Nie chcę, a zresztą nie mogę, do brzo o tym wiesz, gwardzisto. To nie moja sprawa. Żyję w Górach, a Góry to także rozbójnicy.

– Werk, rozumiem to.

Coś drgnęło w ciemności i czarna sylwetka z lekkim chrzęstem kolczugi przysunęła się do jej kolan.

– Nie musisz pomagać cesarskim żołnierzom, Łowczyni – rzekł kocur siadając.

Dosłyszała wyraźną ironię. Wiedziała, skąd się bierze. Kot chętnie czuł się żołnierzem, lecz *cesarskim* – tylko wtedy, gdy tak mu było wygodnie.

– Ale żołnierze będą musieli pomóc tobie, jeśli zajdzie taka potrzeba – ciągnął gadba. – Czy zajdzie?

– Nie zajdzie – odparła, kucając; poczuła ciepło bijące od gwardzisty. – Podszedłeś mnie, kocie. Ale nie uda się to nikomu innemu, naprawdę. To ja jestem Panią Gór, nie ona... Jeśli Hel-Krehiri, czy ktokolwiek inny, stanie mi na drodze, to łowy zakończą się bez gwardzistów gadba.

Mrukliwy, nieprzyjemny dla ludzkiego ucha śmiech rozbrzmiał z kilku stron, lecz nie było w nim nic obraźliwego. Raczej uznanie dla hardości i ciętego języka kobiety. Dowódca oddziału parsknął cicho.

– Co za słowa... Ale wierzę ci, legendo. Gdyby było inaczej, Ciężkie Góry już dawno zjadłyby twoje kości.

Raczej wyczuła niż ujrzała, że uniósł łapę w kocim Pozdrowieniu Nocy.

– A jednak bądź ostrożna.

5.

„Mordercy” zmienili taktykę. Na groźniejszą, o wiele groźniejszą... W ciągu minionego tygodnia Kaga straciła ośmiu ludzi. Teraz, w ciągu jednego dnia – trzech. Nie było już zwartej, ściągającej ją grupy, bardzo niebezpiecznej – a raczej tylko w nocy, gdy kocia horda mogła ciężko poranić zaskoczonych i walczących po omacku ludzi. Zamiast tego po górach biegały oddziały składające się z dwóch-trzech żołnierzy, niezdolne do niszczących uderzeń, lecz zupełnie niewidoczne, nieuchwytnie, szarpiące ludzi tak w nocy, jak i w dzień. Nie znała sposobu na wymknięcie się z takiej sieci.

Na wąskiej ścieżce biegnącej wzdłuż przepaści – tej ścieżce, z którą wiązała nadzieje na wymknięcie się z pułapki – pojedynczy gadba uporał się z awangardą, po czym porwał człowieka z głównej grupy. Wszystko to na jej oczach, a co gorsza – na oczach podkomendnych, których morale jęło parować jak ślina w ognisku... Nic nie mogli zrobić, niczemu zapobiec. Wkroczenie na tak karkołomny szlak było błędem. Niewybaczalnym błędem...

Ścieżka zataczała łuk, posłuszna kształtowi zatoki wyróżnionej w ścianie wąwozu. Dwaj ludzie szli po drugiej stronie owego wcięcia, doskonale widoczni, bliscy nawet, lecz odgradzeni przepaścią od reszty towarzyszy, dopiero wkraczających na łuk ścieżki. Kocur pojawił się nagle, jak wycharowany z mżawki. Dobrze wybrał miejsce ataku, zaskoczeni na waziutkiej półce ludzie zareagowali zbyt gwałtownie. Przewodzący stracił równowagę i, broniąc się przed upadkiem w przepaść, odruchowo pochwylił towarzysza, który ze swej strony także chciał go przytrzymać... Kaga wyła z wściekłości; napastnik nawet nie dotknął żadnego ze zwiadowców!

Krzyk ludzi zgasł na dnie wąwozu.

Olbryzi kocur pędził po skalnym gzymsie z niedbałą, prawie nonszalancką

łatwością. Hel-Krehiri poczuła w gardle lzy gniewu i bezsilności. Z mieczem w dłoni sunęła na spotkanie wroga – powoli i ślamazarnie, krok za krokiem, z plecami przylegającymi do szorstkiej skały. Lecz kot zniknął równie nagle, jak się pojawił; ujrzała jeszcze jego grzbiet w pełnej żwiru szczelinie, wyżłobionej w ścianie przez spływającą wodę. Sypiące się w dół, turkoczące kamyki były jedyną oznaką, że gwardzista wdrapuje się gdzieś, coraz wyżej, poza zasięgiem jej oczu. Wreszcie strużka odłamek wrzęła i ustała.

Hel-Krehiri wzięła się w garść i zapanowała nad oddziałem. Nie pozwoliła, by ludzie rozważali, jak strasznie bezbronni byli ich towarzysze przed chwilą. Poleciła przygotować kusze, z krzywym uśmiechem sama wysunęła się do przodu pytając, kto wraz z nią utworzy awangardę. Nim otrzymała odpowiedź, kocie wojownik uderzył po raz drugi. Żwir i drobne kamyki sypnęły się wprost na głowy i ramiona stojących na skalnym gzymsie ludzi. Trąc zbroją o skałę, wielki gadba zsuwał się w dół. Nawet kot nie był w stanie zahamować na prawie pionowym zboczu – ale żołnierz wcale tego nie chciał! Zakuty w żelazną kolczugę bury kształt pół skała, pół spadał po pochylności. Ktoś zdążył posłać mu belt z kuszy. Pocisk chybił. W następnej chwili napastnik całym ciężarem gruchnął na kark jednemu z mężczyzn, który z brawurą zręcznością zdołał zadać pchnięcie mieczem, nieomal na oślep do tyłu. Miecz zgrzytnął na kolczudze – po czym człowiek i kot spadli w przepaść.

Trzydzieści, a może czterdzieści łokci poniżej szlaku, którym Kaga wiodła swoich rozbójników, ciągnęła się następna półka skalna. Mężczyzna wyrznął w nią całym ciężarem i zawisł na skraju, z pogruchotanymi kośćmi. Kot wyładował obok. Przez moment trwał nieruchomo, rozcapierzony na skale, po czym jął potrząsać łbem, wyparskując resztki oszołomienia. Ktoś strzelił z kuszy; gadba poznał, że to nie przelewki, zerwał się więc, zatoczył, a potem utykając pognał przed siebie, coraz szybciej, byle dalej... Patrząc na to, Kaga po raz pierwszy poczuła, że gwardziści gadba wcale nie walczą z jej ludźmi... „Mordercy z Rahgaru”, ależ tak. To, co widziała, nie było walką. To były trzy zabójstwa.

Drugie starcie miało miejsce wieczorem – lecz przeklęta przepaść została z tyłu i potyczka miała inny przebieg. Czyjeś bystre oko w porę dostrzegło dwie niskie sylwetki spowite mgłą deszczu... Przygotowane w porę kusze nie zawiodły i Hel-Krehiri poczuła słodczy zemsty. Jeden żołnierz zginął natychmiast; drugi, ze strzaskanym barkiem, powłókł się gdzieś między skały. Nakazała pościg, lecz kot

zniknął. Wówczas zdała sobie sprawę, że jeśli rana nie była śmiertelna – to gwardzista na pewno zdoła dotrzeć do swoich... Dobrze znała kocią żywotność, wytrzymałość i odporność na ból.

Ze skrywanym przerażeniem i nie tajoną wściekłością Hel-Krehiri oczekiwała nocy. Miejsce jej postoju nie było dla żołnierzy tajemnicą. Koci dowódca miał dość czasu, by skupić znaczną część swych rozproszonych sił i przygotować atak. Nie mogła nawet rozrzucić placówek wokół biwaku. Pozostała z sześcioma ludźmi, więc czuć musieli wszyscy. Po raz pierwszy zadała sobie pytanie, czy nie przeciągnęła struny. Czy wyniesie z Korony chociaż całą głowę – bo o znalezieniu twierdzy Shergardów przestała już nawet myśleć.

Tej nocy żaden z rozbójników nie zmrużył oka. Ani jedno ostrze nie tkwiło w pochwie. Ludzie trwali oparci o skały, każdy z mieczem w prawej, a nożem w lewej dłoni. Nikt nie rozmawiał. Wsłuchiowano się w szmer deszczu.

Lecz czas płynął i nic się nie działo.

Kaga zaczęła wierzyć, że ranny gwardzista padł gdzieś między skałami – i to prawdopodobnie ocaliło jej oddział. Rozumiała lepiej, niż którykolwiek z jej podkomendnych, jak niewiele warte jest nadstawianie uszu i wpatrywanie się w ciemność. Oczywiście, nawet kot mógł wywołać hałas, trąc zbroją lub uderzając kolczastym hełmem o skały. Ale szansa, że doświadczony gwardzista, wchodzący w skład najbardziej elitarnego oddziału w Grombelardzie, pozwoli sobie na podobny błąd, była naprawdę znikoma.

Ukryta w ciemnościach dziewczyna, niewidziana przez podkomendnych, gryzła usta, powstrzymując płacz. Wzbierające łzy nie były jednak łzami wściekłości, lecz żalu. Żyły na świecie nieszczęśliwe istoty, które urodziły się nie tym, czym być miały. Kobiety o męskich sercach. Mężczyźni o duszach kobiet. Hel-Krehiri była najbardziej pokrzywdzonym stworzeniem Szereu – kotem uwięzionym w ludzkim ciele. Wielkim, niezgrabnym i niechcianym. Odałaby pół życia, gdyby pozwolono jej przybrać postać jednego z tych wspaniałych wojowników, którzy... właśnie mieli ją zabić. Zamordować.

6.

Zejscie w kotlinę nie było bardzo trudne – właściwie ze szczytu przełęczy wiodła dość szeroka i równa ścieżka, może nawet droga. Karenira zastanawiała się, czy nie były to resztki starożytnego gościńca, zbudowanego przez tajemniczych Shergardów. Uważała to za możliwe.

Rozległe jezioro na dnie skalnego kotła sprawiało bardzo posępne wrażenie. Było

martwe. Czarne, przezroczyste, zimne jak grombelardzki deszcz.

Karenira stała na cyplu wybiegającym ku środkowi tafli i oglądała dno, schodzące w dół stromymi uskokami. Nie umiała ocenić, na jaką głębokość sięga wzrok, nie wiedziała, gdzie cienie podwodnych skał ustępują miejsca ciemnym, głębokim czeluściom.

Przejrzystość wody była naprawdę zdumiewająca. Magia wodnej otchłani przez długi czas przykuwała uwagę samotnej łuczniczki. Karenira próbowała wyobrazić sobie, jak zanurza się powoli, idąc coraz głębiej, coraz niżej, przez czarodziejski świat podwodny, znieruchomiały na zawsze, nie szarpany wiatrem, nie chłostany deszczem; świat, którego nigdy nie dotknęła i nie dotknie ludzka stopa...

Potem uniosła spojrzenie. Spoglądała na drugi brzeg, w punkt wskazywany przez ostrze cypla. Tam właśnie miało znajdować się wejście do podziemnego labiryntu, zbudowanego przez potężnych Shergardów.

Wejście dobrze ukryte przed przypadkowym wzrokiem.

Musiała okrążyć jezioro.

Nie była to sprawa prosta. Teren nie należał do łatwych – właściwie powinna cofnąć się sporo w górę stoku i pójść zboczami kotliny. Jej dno było jednym wielkim rumowiskiem skalnym, tylko w małej części zakrytym przez wodę. Cóż to za olbrzym-szaleniec porozbijał szczyty gór, strącając gruz do wnętrza kotła?

Łowczyni zastanawiała się, czy zdąży obejść jezioro, zanim nadciągnie noc. Niepotrzebnie schodziła aż do lustra wody. Ale tajemnicze jezioro wyglądało tak dziko, pięknie i pociągająco. Karenira zapragnęła odpocząć na jego brzegu, poczekać do nocy i na drugą stronę wyruszyć dopiero rano. Nie miała powodów do pośpiechu. Hel-Krehiri mogła odkryć tajemnicę, albo

nie – jakie to miało znaczenie? Karenira dobrze znała koty; wydawało się oczywiście, że młoda rozbójniczka już na zawsze zostanie w masywie Medevenu, razem ze swymi ludźmi.

Tylko czy na pewno?

Łowczyni znalazła wygodne miejsce między skałami, uwolniła się od ciężaru bagaży i usiadła z bukłakiem w rękach, oparta o szorstki kamień. Przepatrywała okolicę, małymi lykami popijając kiepskie wino.

Owszem, znała koty. Lecz znała także Kagę... Zetknęły się kilkakrotnie, bo obie krążyły zwykle w okolicach Badoru. Pierwsze dwa spotkania nie były szczególnie przyjazne.

Następne dwa, już po odejściu Kragdoba, bardzo krótkie, przelotne. I równie serdeczne, co pierwsze.



Tępicielka

sępów nie lubiła Kagi. Ze szczera wzajemnością. Nie istniały żadne specjalne przyczyny tej niechęci. Ot, po prostu: dwie kobiety w jednym miejscu nie mogły się lubić. Karenirę dziwił autorytet, jaki miała Kaga u podwładnych; ponadto czuła się urażona młodością i urodą rozbójniczki. Ta z kolei nie mogła darować przebiegaczce gór legendy, która otaczała jej postać; Łowczyni była wręcz częścią Grombelardu, niczym... Wodogrzmoty Medevy, Czarny Las albo Przełęcz Mgieł. Wszystko to, co byłoby powodem wzajemnego szacunku dwóch mężczyzn, nieuchronnie zrażało do siebie kobiety. Zwykła rzecz na każdej ziemi i pod każdym niebem.

Łowczyni rozmyślała, czy żołnierze gadba na pewno sprostają zadaniu. Sieci na Hel-Krehiri zarzucano już wielokrotnie. Prawda, że w oblawach nie uczestniczyła kocia półsetka z Rahgaru...

No, tak czy owak – to nie była jej sprawa. Powiedziała prawdę dowódcy gwardzistów: nie mogła mieszać się do wojen rozbójników i żołnierzy. Gdyby wieść o tym poszła w Góry, prędzej albo później dostaliby ją jedni albo drudzy. Od trzynastu lat balansowała na chwiejnej kładce neutralności i nie zamierzała teraz z niej spadać.

No, chyba, żeby ją popchnięto...
– E, tam – powiedziała do siebie. – Jesteś twarda i złośliwa niczym pas cnoty. Wszyscy boją się ciebie i starają przechrzyć, ale na tym koniec. Kaga i gwardziści wiedzą, że nie warto szukać sobie dodatkowych wrogów. A zresztą...

Wzruszyła ramionami.

W samej rzeczy, nie udało jej się dotrzeć do celu przed nocą. Podjęcie marszu w ciemnościach groziło skruceniem karku. Bała się, że to będzie bólało. W strugach ulewnego deszczu, pośród wieczornej szarówki, znalazła miejsce, gdzie dało się od biedy przemocować.

Była znużona. Miniona noc – prawie bezsenna – trochę ją zmęczyła. Marsz po górach też nie był spacerem.

Posiliła się i wyciągnęła w szczelinie osłaniającej przed deszczem. Zasnęła prawie natychmiast.

Obudziły ją krzyki.

Deszcz już prawie nie padał. Karenira sięgnęła po łuk, nie wyłaząc jednak ze swej dziury. Nasłuchiwała, marszcząc brwi.

Gdzieś toczyła się bitwa. Łatwo mogła określić kierunek, ale odległość? W żaden sposób; Łowczyni wiedziała, że to może być sto kroków albo parę mil. Niesiony wiatrem głos, wspomagany przez echo, rozchodził się w górskim powietrzu na bardzo znaczne odległości.

Maszerować ku miejscu, gdzie trwała potyczka, wcale nie zamierzała. Jeszcze czego! Kocie oczy dobrze radziły sobie z mrokiem, ale w zamieszaniu... Równie dobrze mogła oberwać mieczem, jak poczuć ciężar gadba na głowie.

– Nie... – mruknęła. – Biją się gdzieś, no to dobrze. Leżysz w dziurze? To leż i nie wychodź. Nikt cię tu nie znajdzie, chyba żeby nadepnął. Wtedy mocno ugryziesz go w nogę.

Wkrótce głosy walki umilkły.

7.

Świtało.

Hel-Krehiri siedziała pod skałą na brzegu jeziora, z mieczem położonym w poprzek

kolan. Deszcz obmył głównię, splukując różowe strużki na nagie uda i podwinętą spódnicę rozbójniczki.

Dokoła leżały ciała kotów i ludzi. Wydawało się, że jeden z kosmatych żołnierzy wciąż żyje – wbita w brzuch człowieka ostroga kociego hełmu utrzymywała ciało gadba w półsiedzącej pozycji. Lecz w karku ziała rana od miecza. Ci dwaj zabili się nawzajem.

Kaga oparła głowę o skałę za plecami. Oglądała pobojowisko.

Łowczyni z ukrycia oceniła sytuację, po czym pokazała się rozbójniczce. Ta lekko przekrzywiła głowę i spoglądała w milczeniu, z doskonałą obojętnością.

Łowczyni uważnie obejrzała plac boju. W nikim nie tliło się życie. Podeszła do rozbójniczki.

– Jesteś ranna?

Hel-Krehiri zaśmiała się cichoo i uniosła rękę, pokazując śmieszne zadraśnięcie na nadgarstku.

– Znajdą cię – rzekła Karenira.

Rozbójniczka pokazała głowę. Hen, daleko na skalnej iglicy, siedział kot. Pośród dokuczliwej, falującej mżawki trudno było go dojrzeć... Ale jednak był tam.

– Czego tu szukasz, Łowczyni?

Karenira przysiadła na kamieniu.

– Zabiłaś Dartańczyka – powiedziała.

– Sam się zabił...

Hel-Krehiri urwała i popatrzyła uważniej.

– Znalazłaś trupa?

– Jeszcze żył.

– No to nie muszę nic mówić. Miał mnie tu przyprowadzić; nie znam tych okolic. Gdy dowiedział się, czego szukam, chciał uciec.

– Nie wiedział, że ty prowadzisz grupę.

– Co to za różnica? Zlecenie jest zleceniem. Przyjął je.

– Uważał, że jeśli znajdziesz to, czego szukasz, zabijesz go.

– I miał rację.

Mierzyły się spojrzeniami.

– A ty wiesz, czego szukam? – zapytała Kaga.

– Wiem.

– Nie znalazłam. I zdechnę w tych skałach. Przyszłaś, żeby pomóc tego zucha z Dartanu? Niepotrzebnie.

Karenira wzruszyła ramionami... po czym nagle zmarszczyła brwi. Przygryzła usta.

– Ou... – powiedziała w zamyśleniu. – A wiesz, że możesz mieć rację? Rzeczywiście, chyba po to przyszłam...

O co pytał Vilan?

„Czy zabiłaś tych żołnierzy w Czarnym Lesie?”

Ale przecież... on znał prawdę... Od dawna!

W nagłym olśnieniu Karenira pojęła istotę gry.

Czarny Las, oczywiście. Przed laty naktnęła się tam na duże stado sępów. Zbyt duże, by mogła myśleć o samotnej walce. Patrole legionistów poszukiwały wtedy zaginionych w górach żołnierzy. Skłamała, że wie, gdzie ich szukać... i poprowadziła oddział ratunkowy do miejsca zwanego Czarnym Lasem, w sam środek sępich siedlisk. Żołnierze, postawieni w sytuacji bez wyjścia, pomogli jej rozgromić stado.

Ale wszyscy zginęli.

Nikt nigdy nie dowiódł, że rozmyślnie doprowadziła do tej bitwy. Ale sama plotka wystarczyła, by żołnierze zaczęli spoglądać na nią krzywym okiem i ślady tej niechęci odczuwała do dziś. Umierający Dartańczyk chciał usłyszeć prawdę... Prawdę, którą znał, bo na pewno był w Czarnym Lesie, a poza tym wystarczająco wiele wiedział o Ciężkich Górach, sępach i Łowczyni.

Oklamała go. I padła ofiarą intrygi, którą sama kiedyś wymyśliła: posłano ją na poszukiwanie mitów tylko po to, by stała na drodze Hel-Krehiri.

– Zabieram się stąd – powiedziała z gniewem, którego nie umiała ukryć. – Zapomnij o mnie, piękna.

– Poczekaj – rzekła leniwie rozbójniczka. – Przyszedł tylko po to, żeby zobaczyć, jak gwardziści wyprawiają ze mnie żyły? No to poczekaj na koniec widowiska, a potem odszukaj korytarze Shergardów... Legendarna Łowczyni osiągnie to, co nie udało się Hel-Krehiri.

– Korytarze! – Karenira powstała, czerwona ze złości. – Nie ma żadnych korytarzy, żadnego labiryntu ani twierdzy. To bajka! Kto ci sprzedał tę tajemnicę i ile za nią wziął?

– Wszystko jedno – skwitowała Kaga, uśmiechając się kąpiąco. – Są korytarze, czy ich nie ma... Dobrze, że ty jesteś. A jednak legendy są bardzo potrzebne...

Wstała zwinnie, ocierając miecz skrajem spódnicy.

Karenira odsunęła się i oparła rękę na jelu swojej broni. Wiedziała, że musi się uspokoić – lecz na przekór wzbierała w niej coraz większa złość. Uczyniono z niej narzędzie! Ślepe narzędzie, mające dokonać... jakiejś zemsty!

– Hel-Krehiri – powiedziała dobitnie. – Zabiłabym cię sto razy, choćby dla kaprysu... Ale dzisiaj mam powód, który nie jest moim powodem. Zostaw mnie.

Rozbójniczka skoczyła ku niej jak płomień strzelający z ogniska. Karenira, przygotowana, zerwała swój wojskowy płaszcz z ramion i rzuciła ku napastniczce, jednocześnie odskakując do tyłu. Wyjęła miecz i silnie odepchnęła w bok wrogie ostrze. Kaga natarła znowu, jęklivy głos zderzanych głowni zawibrował między skałami.

Dziewczyna zaśmiała się, czując, że ma przewagę. Była szybsza, o wiele zwinniejsza i szybsza! Przecięty sztychem kaftan Łowczyni odsłaniał mocno skaleczoną, obficie krwawiącą pierś. Pogromczyni sępów cofała się ostrożnie.

Kaga opuściła miecz, jakby zapraszając do ataku.

– I to już wszystko? – zapytała ze szczerą pogardą. – Jak to możliwe, że jesteś taką miernotą, Łowczyni? Masz za dużo mięsa na sobie, walka mieczem to nie praca w kuchni... Jak zdołała przeżyć w tym kraju?

Karenira, czujna i wciąż ostrożna, raz jeszcze pomyślała o figlu, jaki jej splatano. Wiedziała, że igra ze śmiercią – ale już nie było odwrotu...

Hel-Krehiri zaatakowała ponownie, szybka niczym błyskawica, albo lepiej – niczym kot. Znowu zaśpiewało skrzyżowane żelazo, ciężki oręż wyprysnął w powietrze i zatoczywszy płaski łuk – z brzękiem upadł na kamienie.

8.

Żołnierze czekali na przełęcz.

Kaga przystanąła. Szarpnęła mocno – i rzemienna pętla zacisnęła się na szyi Kareniry, powalając ją na kolana. Rozbójniczka stanęła obok i rozgarnęła sztychem miecza włosy na karku zakładniczki. Czekąca, spoglądając ku oddziałowi.

Wielki czarny gadba bez pośpiechu ruszył na spotkanie.

– Nie rzucisz się na mnie, gwardzisto? – zapytała.

Kot usiadł.

– Bez obaw.

Kaga schowała miecz i wyciągnęła rękę w Pozdrowieniu Nocy. Koci gest był u niej równie naturalny, jak u istoty obdarzonej wysuwanyimi pazurami.

– Najlepsi wojownicy Gór – powiedziała. – Już zawsze będę omijała okolice Rahgaru.

Gadba nie zwrócił uwagi na wyrazy uznania, choć najwyraźniej były szczerze. Dopiero po chwili powiedział:

– Pytanie, czy ja będę omijał okolice Grombu i Badoru.

Nie była to czeza pogróżka.

Kocur stracił zainteresowanie rozbójniczką. Obserwował Karenirę.

– Jak do tego doszło, legendo? – zapytał.

Łowczyni uniosła głowę. Wyglądała jak siedem nieszczęść: miała wielki siniak i guz na czole, tam gdzie trafiła ręką miecz Kagi. Pod rozciętym kaftanem czerwieniła się duża plama na koszuli. Ręce miała związane na plecach.

Kaga pociągnęła za ramię; Karenira zakrzuszyła się.

– Rozmawiaj ze mną, setniku, nie z nią. Proponuję układ: daj mi słowo, że przez najbliższą dobę nie będziecie mnie ścigać,

a zostawię wam tę... starą kobietę. W przeciwnym wypadku pójdźcie dalej ze mną. I zarżnę ją natychmiast, gdy tylko zobaczę wśród skał koci grzbiet albo ogon.

Gwardzista rozważał propozycję.

– Wkrótce noc – zauważył. – Wyrwę ci oczy, Hel-Krehiri, zanim zdążysz pomyśleć, że cię zaatakowano.

– Więc będziesz mógł sprawdzić, czy pomimo tego zdązę przeciąć jej gardło. Może tak... a może nie?

Kot raz jeszcze popatrzył na klęczącą, poturbowaną kobietę z rzemieniem na szyi, po czym nastroszył wąsy.

– Rozwiąż ją i uciekaj. Jedna doba, to bardzo niewiele czasu.

Kaga wyjęła nóż i przecięła pętę na rękach Kareniry, zostawiając jednak ramię na jej szyi. Z lekkim uśmiechem skinęła głową ruszając ku szczytowi przełęczy.

– Słowo kota – przypieczętowała.

Gwardzista lekko uderzył ogonem okryty kolczugą bok.

Karenira siedziała pod skałą, zdejmując opatrunek. Rana na piersi nie była zbyt głęboka, ale kosztowała sporo bólu. O guzie na głowie łuczniczka zdążyła już zapomnieć.

Syknęła, muskając skaleczoną pierś palcami. Pomyślała o trwałe, szpetnej bliźnie i pomroczało jej w oczach.

– No, ale tego ci nie podaruję...

Koci biwak wyglądał zupełnie inaczej, niż obozowisko dwunogich żołnierzy. Skórzane torby-plecaki z zapasami zgromadzono w jednym miejscu, ale na tym wszelkie podobieństwa się kończyły. Przede wszystkim, nie było żadnego ruchu. Człowiek nie usiadł długo w jednym miejscu, a jeśli nawet, to będzie stale zmieniał pozycje, rozprostowując ściernięte kończyny. Wojownicy gadba powynajdywali sobie szczeliny i zagłębienia, powłazili do różnych dziur – i natychmiast zasnęli. Tylko uszy, czujnie nastawione, kierowały się w różne strony, wyłapująca wszelkie dźwięki inne niż szmer deszczu. Karenira wiedziała, że kot prawie nigdy nie zapada w sen podobny do ludzkiego. Czuwają niektóre zmysły... Stale śpiący na warcie kot potrafił doprowadzić do furii niejednego oficera-służbiste, nie potrafiącego zrozumieć, iż taka drzemka nie ma nic wspólnego z lekceważeniem służby.

Karenira wróciła myślami do swojej straszliwej blizny.

– Nie daruję – powtórzyła ponuro.

W resztkach dziennego światła zamajaczyła sylwetka czarnego dowódcy oddziału.

– Czego nie darujesz, Łowczyni?

– Cycka przeciętego na pół, niczym cipal! – odparła z prawdziwą złością. – Dalej mam składać raport?

Rana już nie krwawiła, lecz bolała i Karenira doszła do wniosku, że lepiej chłodzić ją deszczem, niż bawić się w nowe opatrunki.

Koci oficer poświęcił skaleczeniu akurat tyle uwagi, na ile zasługiwało.

– Więc jesteś starą kobietą, legendo? – zagadnął, układając się pośród kamieni.

Próbowała sobie przypomnieć, czy wiedziała, że koty bywają złośliwe.

– Będziecie tu warować całą dobę? – zapytała chłodno.

– Może tak, a może nie... Powiedziałem jej, że nie wyruszymy w pościg. Tylko tyle, Łowczyni.

Wzruszyła ramionami. Ostrożnie założyła kaftan na koszulę i wstała, by zapiąć na biodrach pas z mieczem. Starannie zaplotła warkocz, przewiązała go rzemykiem i odrzuciła na plecy. Podniosła sajdak.

– Ja niczego nie obiecywałam.

Żółte ślepia błyszcząły przy ziemi.

– Plotka o Hel-Krehiri – powiedział. – Wcale nie jest plotką. Ona jest kotem, Łowczyni. Czy wiesz – zapytał nieoczekiwanie, – że gdybym wcześniej o tym wiedział, to może...

Nie dokończył.

– Oszukałaś nas, legendo – rzekł spokojnie.

Zmarszczyła brwi.

– To prawda, nie poradziłabym sobie sama i gwardziści musieli mi pomóc...

Skinęła czarnemu setnikowi głową, pewna, że dostrzeże gest pomimo ciemności. Gdy oddaliła się, kocur zamknął oczy.

– Nie o tym myślałem – rzekł przed siebie. – Wciąż kłamiesz.

Parsknął krótko i zasnął.

9.

Jak na grombelardzkie warunki – dzień był po prostu piękny. Nie padało, a opończa chmur pękała to tu, to tam, pozwalając wyrzeć słońcu. Góry parowały w ciepłych promieniach, lśniły niezliczone kałuże, zwykle szare i niewidoczne; migotały strumyki.

Kaga była wolna i czuła tę wolność całą duszą.

Szła przez całą noc i pół dnia, nie oszczędzając sił. Wydostała się z pętli Medevy, teraz mogła porzucić szlak i ruszyć dokądkolwiek. Szansy, że gwardziści odnajdą ją... gdzieś w Grombelardzie – w ogóle nie brała pod uwagę. Owszem, doba to było bardzo mało czasu, jeśli nie istniała możliwość wyboru drogi. Ale teraz, wydostawszy się z Medevy, mogła już nie martwić się o nic. Czuła dziką radość, była pijana swobodą.

Pozwoliła sobie na krótki postój. Sakwa z zapasami pokazała dno; Hel-Krehiri dokładnie żuła ostatni pasek wędzonego mięsa. Musiał wystarczyć na długo.

Podniosła do ust chudy wór, w którym chlupotały resztki wina Łowczyni. Zdobycz wojenna! Pijąc, Kaga bezmyślnie gapiła się na oddaloną o sto kroków skałę, niezdolna pojąć, co widzi. Lecz w tej samej chwili długa, lekka strzała przeszła zdobywcę wojenną na wylot, czyniąc ją bezużyteczną. Rozbójniczka odrzuciła wór, jakby zaczął parzyć. Wypluła wino i chwyciła kuszę.

– Stój tam!

Hel-Krehiri znieruchomiała.

Z powodu oddalenia, nie mogła dość wyraźnie widzieć twarzy Kareniry. Łuczniczka przygryzała wargi niemal do krwi. Wypuszczenie pierwszej strzały sprawiło, że niezagojona rana się otworzyła. Teraz ramię trzymające cięciwę drżało tak mocno, że pocisk na pewno nie mógł trafić w cel...

– Chodź tutaj! – wrzasnęła Karenira. – Zostaw kuszę i chodź!

Głos zadrział.

Rozbójniczka, widoczna jak na dłoni, rozumiała, że musi posłuchać, przynajmniej na razie. Mogła śmiać się z miecza Łowczyni, ale o jej łuku mówiły całe Góry... I jeśli tylko połowa z tego, co gadano, była prawdą, to znaczyło, że łuczniczka marnuje jedną strzałę na sto. Podchodząc, Kaga zerknęła na boki, szukając miejsca, które udzieliłoby schronienia... Zatrzymała się nagle, z niedowierzaniem patrząc, jak przeciwniczka odrzuca swą groźną broń, zeskakuje ze skały i z mieczem w ręku rusza jej naprzeciw...

Kaga krzyknęła dziko i wyciągnęła swój miecz. Spotkały się w połowie drogi.

Karenira, skupiona, czujna i ostrożna, wyglądała prawie tak samo, jak dzień wcześniej, nad jeziorem, ale jej łosiowy kaftan bez rękawów ujawniał brak koszuli, która najwyraźniej poszła na szarpie, w ciągu minionej doby; Kaga dostrzegła wąską strużkę krwi, sączącą się z rany na piersi. Łuczniczka trzymała miecz oburącz. Hel-Krehiri z mimowolnym respektem popatrzyła na twarde mięsne ramiona, narzmiące pod skórzanymi opaskami, których używali łucznicy.

– Czym chcesz mnie przestraszyć, Łowczyni? – zapytała szyderez, szczerząc zęby w groźnym półuśmiechu. – Na Szerń, mało ci jednej nauczki... Trzymałaś swój łuk, trzeba było strzelać!

– Jakbym mogła, to bym strzelała – padła spokojna odpowiedź. – Ale gdy siedziałas, musiałabym zabić, a potem już nie byłam w stanie trafić w nogę... Jesteś głupia, dziewczyno.

Hel-Krehiri ostygła cokolwiek, uderzona opanowaniem przeciwniczki. Uczyniła drobny ruch mieczem.

– No dobrze, chodź już – powiedziała. – Wepchnę ci go tam, gdzie dawno nie nie gościło. Pamiętasz jeszcze mężczyzn,

starszuszko? Bo że oni o tobie zapomnieli, to pewna...

Karenira postąpiła krok naprzód, prawie ostentacyjnie unosząc miecz nad głowę. Zmrużyła swe niesamowite oczy i machnęła bronią niemal jak maczugą. Kaga bez wysiłku przyjęła cios na zastawę... i z najwyższym trudem utrzymała broń. Słaby kontratak natychmiast spotkał się z tak potężną odpowiedzią, że zdrtwiałe ramiona dziewczyny, szarpnięte w bok, nie nadażyły za ruchem odbitej broni...

Miecz Kareniry pękł na pół.

Przez moment stały naprzeciwko siebie, rozbrojone. Potem Kaga odskoczyła do tyłu, ale tamta była równie szybka. Uderzenie pięścią w podbródek omal nie urwało rozbójnicze głowy; machnęła rękami, próbując utrzymać równowagę, ale drugi cios był równie silny i sprawił, że nogi odmówiły posłuszeństwa. Hel-Krehiri półprzymkniętymi zębami słaby krok wstecz, potknęła się i wpadła do zagłębienia pełnego lodowatej deszczówki. Karenira weszła tam za nią, pochyliła się i walnęła raz jeszcze, od serca. Oszołomiona mistrzyni miecza, leżąc na wznak, gotowa była utopić się w kałuży. Łuczniczka szarpnęła ją za przyodziewek, wywlokła z wody i postawiła na nogi, po czym parsknęła szczerym śmiechem, zaglądając w oglupiałe, mętne oczy. Puściła sflaczałe ciało, które z powrotem wpadło do bajora.

– Poczekam... – powiedziała, krzywiąc się cokolwiek, bo ból, o którym na chwilę zapomniała, powrócił z nową siłą.

Kaga stanęła na czworakach, ze zwieszoną głową. Z ust kapiała jej ślina podbarwiona krwią, płynącą z rozbitych warg.

– Jak to... się robi? – wymamrotała z wysiłkiem.

– Mam dużo mięsa na sobie – odparła łuczniczka, z satysfakcją pokazując ramiona. – Walka mieczem bardzo przypomina pracę w kuźni...

Kaga zaczęła chichotać. Zakasłała. Było jasne, że Łowczyni z jakichś przyczyn nie zamierza jej zabić.

– Nie dziękuj – rzekła Karenira, jakby umiała odgadywać myśli. – Lubiłam Vilana, lecz nie aż tak, by używał mnie do swoich gier... Ubawisz się, ale wyprowadziłam cię z Korony na złość umarlakowi... Gadba przeczuwają chyba, że ich oszukano. Pomyślałam, że i tobie trzeba to uświadomić, Hel-Krehiri.

Rozbójniczka, nadal w wodzie na czworakach, dochodziła do siebie, wciąż spluwając czerwoną śliną. Górna warga, już mocno napuchnięta, wyglądała jak kawałek surowego mięsa.

– Nie wierzę...

Karenira kucała na skraju kałuży.

– Poprawić? – zapytała.

Kaga nabrała wody w dłonie i wyplukowała usta.

– A gdybym cię zabiła... tam nad jeziorem? Skąd mogłaś wiedzieć?...

– Podsunęłam ci pomysł i patrzyłam, czy zrozumiesz, o co chodzi. Za dziesięć lat, gdy będziesz starą kobietą, także łatwo poznasz, o czym myślą dzieciaki.

Kaga zastygła z ręką uniesioną do obolałych ust.

– A... koty?

Zdziwiona Karenira podążyła za jej spojrzeniem. „Mordercy” wyłaniali się za skały i biegli lekkim kocim truchtem, mijając je jak powietrze, w odległości najwyższej kilku kroków. Przytroczone do grzbietów niewielkie skórzane plecaki podskakiwały w rytm poruszeń, kolczugi chrzęściły cicho. W środku niekamej z pozoru watahy wielki czarny kocur mówił do przegowanego zastępcy:

– ...ale jeśli jeszcze kiedyś je spotkamy, to obojętne, kocica czy tępicielka skrzydłaków... Cesarskich gwardzistów nie wolno targać za wasy.



Tomasz Tusznip

HECKEL I KOOCH: GILDIA POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Tekst zaczerpnięty z 47 numeru „White Wolfe Magazine“

Rich Warren

Przekład: Andrzej Miskurka

Wędrując ulicami Travaru być może natknesz się na schludny dwupoziomowy budynek. Szyldek umieszczony nad wejściem oznajmi ci, że trafiłeś do gildii poszukiwaczy przygód, noszącej imię znanych w tych stronach bohaterów – t’skranga Heckela i wietrznika Koocha. Jeżeli zdecydujesz przestąpić próg i uciąć sobie pogawędkę, trafisz do małego pokoju, w którym urzęduje bardzo zajęty i zgryźliwy ork. Nie licza na to, że będzie uprzejmy. Zamiast pochwał usłyszysz raczej: „Czego tu szukasz? Mam nadzieję, że masz jakieś pieniądze. Nie potrzeba nam żebraków“.

Heckel i Kooch są Fechtmistrzami czwartego kręgu. Pierwszy to t’skrang, lubiący krasnoludzkie piwo. Drugi wietrznik, gustujący w elfickich miodach. Obaj nie grzeszą skromnością i mają niesamowitą wprost umiejętność pakowania się we wszelkie kłopoty. W czasie, gdy nie zajmują się ratowaniem księżniczek lub ocalaniem świata przed inwazją Theran, przesiadają w tawernie „Pod wędzidłem i uzdą“, gdzie opowiadają niestworzone historie o swych bohaterskich wyczynach.

Heckel i Kooch spotkali się pięć lat temu w Kratas. Heckel zakończył właśnie znajomość z elfią paniąką o imieniu Togmund, jedną z kochanek Garlthika Jednookiego – i to w momencie, gdy ten ostatni wkroczył do jej sypialni i zakłócił romantyczne spotkanie. Widząc purpurę na twarzy orka, biedny t’skrang uznał, iż przeznaczenie, to jedna z najważniejszych cech dobrego kochanka, i na wół ubrany wyskoczył przez okno, mieszczące się na drugim piętrze domu ukochanej, a następnie pognał co sił w nogach, byle dalej od Garlthika.

W tym czasie Kooch radził sobie z własnymi problemami. Oczarowany urodą ludzkiej kobiety o długich kasztanowych włosach, ułożywszy w myślach krótki poemat i zerwawszy przepiękną różę, podleciał do jej okna z zamiarem wyznania miłości. Ku jego zaskoczeniu dziewczyna, zamiast spocząć w jego ramionach, sięgnęła po leżący na stoliku sztylet i wypowiedziała kilka niepoehlebnych słów na temat małych szkodników. Nie namyślając się wietrznik sięgnął po miecz i ruszył, aby ją ratować. Wkrótce przekonał się jednak, że to on był powodem wściekłości damy. Nie pozostało

mu nic, jak uruchomić skrzydła i zmykać, gdzie pieprz rośnie.

Nasi przyjaciele poznali się kilka chwil później, a właściwie wpadli na siebie przed wejściem do tawerny „Pijana sowa“, i uznając, że jest to coś więcej niż przypadek, postanowili spędzić resztę wieczoru w swoim towarzystwie. Trzy tawerny i kilkadziesiąt garnców piwa dalej pięciu bandziorów Garlthika dopadło wreszcie Heckela. Kooch nie mógł, oczywiście, stać bezczynnie i patrzeć jak jego nowy znajomy dostaje lanie od tępych osilków, dlatego też przyłączył się do bijatyki. Wspólnymi siłami przyjaciółom szybko udało się pokonać napastników. Wiedząc jednak, że wkrótce każdy złodziej w mieście ruszy na ich poszukiwania, przebrani za starą żebraczkę (tak, tylko jedną) wymknęli chyłkiem z miasta.

Przez następnych kilka lat Heckel i Kooch wspólnie stawali czoło przygodom. Zdobyli nawet co nieco sławy w Travarze, gdzie uratowali popularnego Trubadura z rąk orkowych porywaczy. Wtedy też Kooch zaproponował, aby wykorzystali sytuację i zaczęli zarabiać na swych usługach. Powstała firma o nazwie „Koch i Heckel – do wynajęcia“. Świat stał przed nimi otworem. Wszyscy bogaci kupcy, którzy chcieli oswobodzić swe piękne córki, mieli walić do naszych przyjaciół drzwiami i oknami.

Ocena początkowego okresu działalności Heckela i Koocha zależy od punktu widzenia. Przyjaciele mieli pełne ręce roboty, która sprawiała im przyjemność. Niestety, będąc tak zwanymi bohaterami, podejmowali się niebezpiecznych zadań prawie zawsze za darmo; żaden z nich nie potrafił odmówić pięknej kobiecie w potrzebie. Sytuacja pogorszyła się jeszcze, gdy z ich słabości zdali sobie sprawę zleceniodawcy i zaczęli wykorzystywać łatwo wierność biedaków.

Wkrótce Heckel i Kooch znaleźli się na dnie. Próbowali jeszcze zerwać z niezdrowymi przyzwyczajeniami, mieli jednak zbyt miękkie serduszka. Po nocy spędzonej na picciu, Heckel znalazł rozwiązanie. Powinni znaleźć kogoś, kto w ich imieniu będzie ustalał warunki kontraktów, dbał o księgi i zajmował się wszystkimi przyziemnymi sprawami.

W ten oto sposób do firmy trafił Doraka Kasphek – pragmatyczny, ork Ksenomanta

i Czarodziej w podeszłym wieku, który spędził większą część życia podróżując i zamierzał właśnie osiąść gdzieś na stałe. Ich umowa była prosta. Ork miał kontrolować cały interes i dbać o kondycję finansową firmy.

Pod okiem Doraka interes zaczął rozkwitać. Wkrótce inni poszukiwacze przygód zaczęli wyrażać ochotę przyłączenia się do Heckela i Koocha. Stary ork zorientował się szybko, że stwarza to prawie nieograniczone możliwości. Dlatego też przekształcił niewielką firmę w gildię i zaczął załatwiać kontrakty dla jej nowych członków, za opłatą, oczywiście.

Na początku Heckel i Koch nienawidzili Doraka. Stary ork zawsze załatwiał nieciekawe zlecenia, w rodzaju: eskortowanie karawany kupieckiej do Wielkiego Targu albo pilnowanie magazynów. Później jednak, po przekształceniu firmy w gildię, sprawy zaczęły przybierać inny obrót. Heckel i Kooch brali coraz rzadziej udział w nudnych misjach i otrzymywali systematycznie pokaźne sumki, niezależnie od tego czy pracowali, czy też nie.

Niepomni narzekań Doraka przyjaciele powrócili po pewnym czasie do poprzednich zwyczajów, i za darmo ratowali piękne kobiety narażając bez potrzeby (według Doraka) swe dupska.

Nadal – mimo sukcesu, jaki odniosła gildia – istnieje możliwość wynajęcia obu przyjaciół. Jeżeli jednak uznają zadanie za nudne, opłata zwiększy się nawet dwukrotnie. Heckel i Kooch nie przepadają za zmaganiem z nadnaturalnymi przeciwnikami, i kiedy już zostaną do tego zmuszeni, zawsze żądają magicznego wsparcia.

Typowe opłaty

Heckel i Kooch:	500 sztuk srebra + + 20 dziennie + wydatki
Adepci (na krąg):	20 sztuk srebra + + 3 dziennie + wydatki
Magowie (na krąg):	50 sztuk srebra + + 5 dziennie + wydatki

Gildia pobiera 20% od podanych powyższej sumy; reszta trafia do rąk wykonujących zadanie adeptów. Do wydatków zaliczane są koszty dotarcia do miejsca przeznaczenia, zakupu wyposażenia i opłacenia całonocnej hulanki. Większość ekwipunku można zakupić u Doraka z 10% upustem lub 20% dla członków gildii.

W niektórych przypadkach Dorak wynajmuje również adeptów spoza gildii. Dzieje się tak wtedy, gdy akurat brak osoby dysponującej odpowiednimi umiejętnościami do wykonania zlecenia. Często tak przeprowadzana jest próba przed przyjęciem do gildii nowych członków. Dorak negocjuje wszystkie kontrakty najemników na indywidualnych warunkach, starając się zawsze płacić im mniej niż członkom gildii.

Biuro

Drzwi do „Heckela i Koocha“ otwierają się bezpośrednio na biuro Doraka. W pomieszczeniu tym dominuje duży, dębowy stół orka. Obok stoi regał z książkami. Wąski korytarz prowadzi na tyły budynku.

Na parterze, poza jego biurem, znajdują się cztery sypialnie i mały magazynek. Doraka trzyma w nim trochę ekwipunku, chociaż większość znajduje się w oddzielnym magazynie. Ork nigdy nie mówi zbyt dużo na temat tego miejsca, a wszelkie pytania sprawdzają na ciekawskiego lodowate spojrzenie.

W sypialniach przebywają zazwyczaj członkowie gildii, którzy płacą sztukę srebra za noc. Zazwyczaj mogą się tu zatrzymać nie dłużej niż tydzień. Jednak w przypadku, gdy nie ma innych chętnych, limit ten przestaje obowiązywać.

Heckel i Kooch przerobili pierwsze piętro budynku w salę ćwiczeń. Używają go zazwyczaj do doskonalenia swego kunsztu i testowania nowych członków gildii. Obaj preferują nieortodoksyjne style walki i pokój ten w pełni oddaje ich preferencje. Pełno tu tradycyjnego ekwipunku, drewnianych mieczy i pancerzy.

Jest tu jednak również coś wyjątkowego. Na środku pokoju stoi urządzenie zaopatrzone w wiele ramion. Po włożeniu w kończyny broni, ktoś wchodzi do środka maszyny i zaczyna nią poruszać, sprawiając, że obraca się ona wokół swej osi. Dzięki niej ćwiczący sprawdzają zwinność i szybkość reakcji. Czasami Heckelowi i Koochowi udaje się przekonać Doraka, aby uruchomił maszynę mocą swej magii.

Wiele osób, które odwiedziły to miejsce, zauważyło otwory w podłodze, ścianach i suficie. Pytani o nie Heckel i Kooch zawsze twierdzili, że nie dzieje się tu nic, „czym warto byłoby się przejmować“. Na szczęście podczas ćwiczeń nikt jeszcze nie... zginął.

Wykorzystywanie Heckela i Koocha w kampaniach

Bohaterowie mogą być członkami gildii, a Doraka załatwia im kontrakty. Ten wariant daje wiele możliwości początkującym poszukiwaczom przygód. Dzięki temu będą mogli zakupić cały niezbędny ekwipunek z 20% upustem lub też pożyczyć go od gildii. Doraka załatwia również transport, jeśli tego wymaga sytuacja. Może nawet rzucić czar lub dwa przed wyjazdem lub wyleczyć biedaków po powrocie. Do minusów należy to, że bohaterowie muszą oddać 20% zdobyczy. Ponadto Mistrz Gry traci częściowo kontrolę nad ich losami. Poza tym Doraka w pierwszej kolejności bada wszystkie księgi i zwoje, które znajdują i oddaje je dopiero wtedy, gdy przestają mu być potrzebne.

Doraka może również wynająć drużynę, aby towarzyszyła naszym Fechtmistrom podczas jednej z ich misji. Nie trzeba chyba wspominać, że Heckel i Kooch są bardzo interesującymi i zabawnymi kompanami.

Potężniejsi poszukiwacze przygód mogą połączyć swe siły z Hekelem i Koochem przeciwko wspólnemu wrogowi (Garthlik

Jednooki będzie najlepiej nadawał się do tej roli). Obaj mogą być również interesującymi przeciwnikami i konkurować z drużyną w osiągnięciu tego samego celu. Być może obie strony będą potrzebowały jakiejś mikstury leczniczej. Bohaterowie, aby ocalić małą wioskę przed zarazą, a Heckel i Kooch dla pięknej księżniczki.

HECKEL D'SAVIN

Fecht mistrz 4. kręgu

Poziom sławy: 1

Punkty legend: 27500

Heckel mierzy niewiele ponad półtora metra – nie jest to dużo jak na t'skranga. Jego ciało jest smukłe, a pociągła twarz pełna wyrazu. Nos i plecy t'skranga pokrywają pomarańczowe i czerwone pręgi, jak u tygrysa. Ubiera się zawsze modnie, a kocha dobrą zabawę. Przechadzki, dowcipy i dobra walka są bliskie jego sercu. Zawsze stara się odgrywać nieustraszonego twardziela, ale to tylko pozory, pod którymi stara się ukryć niewiarę we własne siły.

Heckel jest bardzo lojalny wobec przyjaciół. Zrobi wszystko, by im pomóc, nawet ryzykując życie. Tego samego oczekuje od towarzyszy i ufa im bezgranicznie. Od czasu do czasu bywa rozdrażniony i wtedy wszyscy omijają go, czekając na poprawę humoru. T'skrang jest szczególnie wrażliwy na kobiece wdzięki, dobrą poezję i krasnoludzkie piwo.

Najwartościowszą rzeczą, którą posiada, jest rękawica Halfdan – magiczny przedmiot, zdobyty podczas jednej z podróży z Koochem. W obecnej chwili Heckel jest dostrojony do tego przedmiotu na 3. poziomie i stara się odkryć położenie kaeru Balsim, aby móc się dostroić do poziomu 4.

Cechy osobowości:

Zewnętrzne: dowcipny, charyzmatyczny

Ukryte: niepewny siebie

Cechy

Zręczność (22): 8/2k6

lub (24): 9/k8+k6 z rękawicą

Siła Fizyczna (15): 6/d10

lub (17): 7/k12 z rękawicą

Żywotność (15): 6/k10

lub (17): 7/k12 z rękawicą

Percepcja (10): 5/k8

Siła Woli (10): 5/k8

Charyzma (16): 7/k12

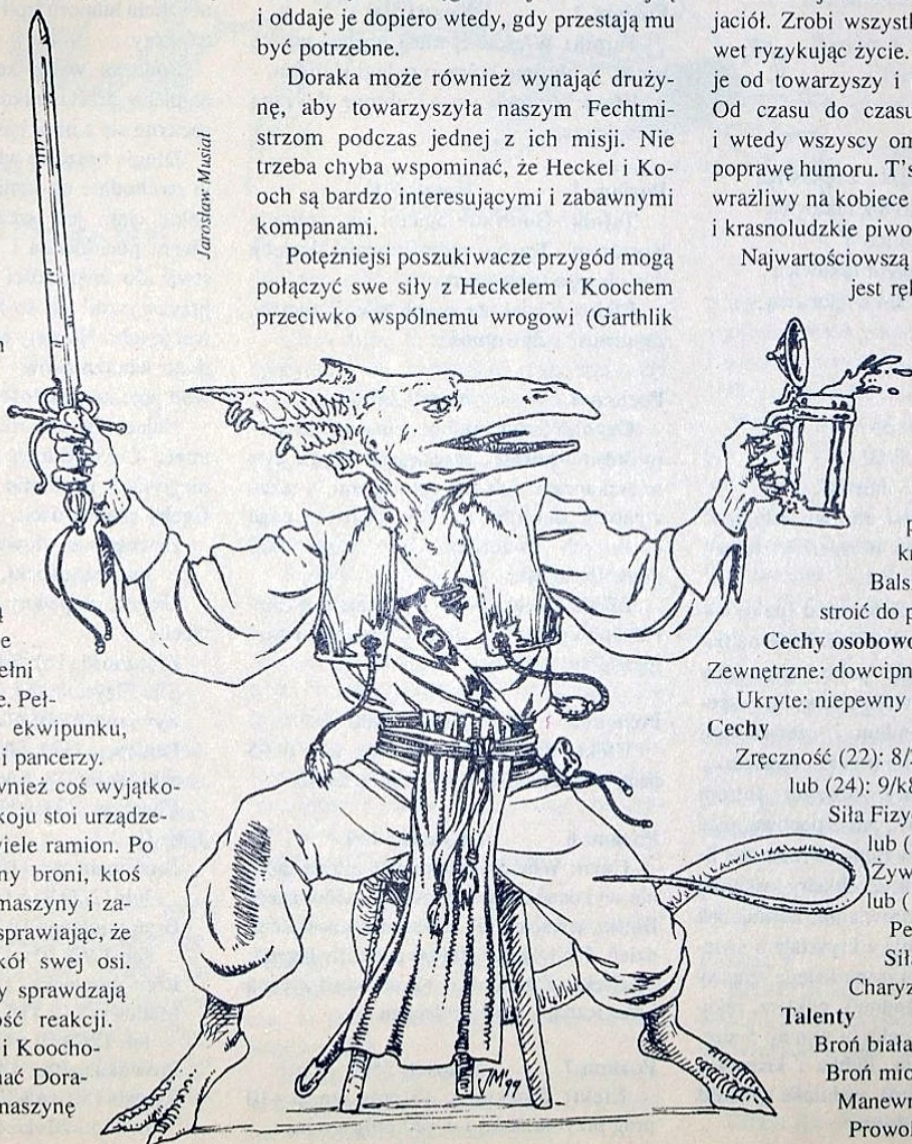
Talenty

Broń biała (6): 14/k20+k4

Broń miotana (4): 12/2k10

Manewry (4): 12/2k10

Prowokacja (4): 11/k10+k8



Jarostaw Musiał

Riposta (5): 16/k20+k8
 Rytuał karmiczny (3)
 Tkanie wątków (4): 12/2k10
 Uniki (4): 12/2k10
 Uniknięcie pułapki (2): 10/k10+k6
 Wytrzymałość (1)
 Zachowanie równowagi (3): 9/k8+k6
 Zawadiacki śmiech (4): 11/k10+k8

Szybkość

Pełna: 110
 W walce: 55

Umiejętności

Akrobatyka (3): 11/k10+k8
 Artystyczna/gawędziarstwo (3):
 10/k10+k6
 Etykieta (1): 8/2k6
 Flirtowanie (3): 10/k10+k6
 Otwieranie zamków (1): 9/k8+k6
 Prowadzenie rozmowy (1): 8/2k6
 Uwodzenie (1): 8/2k6
 Wiedza/legendy o Horrorach (1): 6/k10
 Wiedza/wiedza o bohaterach (2): 7/k12
 Znajomość języka (2): 7/k12

Inicjatywa

Kostki: 2k6

Karma

Kostki: k6
 Punkty: 25

Walka

Obrona fizyczna: 11/13 z rękawicą
 Obrona magiczna: 6/8 z rękawicą
 Obrona społeczna: 9
 Pancierz fizyczny: 6/7 z rękawicą
 Pancierz duchowy: 3/4 z rękawicą

Obrżenia

Próg życia: 45
 Próg ran: 10
 Próg przytomności: 35
 Kostki zdrowienia: k10
 Testy zdrowienia: 3 dziennie

Uwagi: Heckel ma rasową zdolność atak ogonem (stopień obrażeń = stopień Siły Fizycznej +3).

Ekwipunek: buklak na wino (pełny elfickiego wina – żeby robić wrażenie na paniach), buklak na wodę (pełny), dwa sztylety do rzucania, jedwabna koszula, kapelusz z szerokim rondem i czerwonymi piórami, krwawe kamienie (pancerz), miecz, miękkie buty, obsyty futrem płaszcz, olej (butelka), pas z pochwą, pięć pochodni, plecak (a w nim: 10 metrowa lina, 2 antidotum kelii, 2 eliksiry ostatniej szansy, 2 eliksiry zdrowienia, derka, hak wspinaczkowy, latarnia z kryształem świetlnym, młotek, niezapisana księga, zapasy pożywienia na 2 tygodnie), puklerz, rękawica Halfdana, sakiewka (a w niej: 5 stron papieru, atrament, hubka i krzesiwo, kreda, ostrzałka, pióro), wełniane spodnie, złota szpilka do kapelusza.

Rękawica Halfdana

Maksymalna liczba wątków: 1
Obrona magiczna: 16

Ta czarnosrebrna rękawica jest przeznaczona do noszenia na prawej ręce. Okrywa dłoń i połowę przedramienia. W żaden sposób nie krępuje ruchów posiadacza.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Rękawica stanowiła część magicznego pancerza, noszonego przez krasnoluda imieniem Gruth Halfdan, który był bohaterem, żyjącym na początku Pogromu. Gruth poświęcił swe życie powstrzymując wiele Horrorów, co pozwoliło mieszkańcom kaeru Balsim zakończyć rytuał zamknięcia. Właściciel musi poznać Imię Grutha Halfdana, jego rasę oraz dowiedzieć się, że rękawica jest jedyną pozostałą częścią pancerza.

Efekt: Zwiększa o +1 obronę fizyczną i magiczną.

Poziom 2 Koszt: 500

Tajnik: Właściciel musi poznać nazwę kaeru, w obronie którego poległ Halfdan.

Efekt: Zwiększa o +2 obronę fizyczną i magiczną.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Gurth nie opierał się samotnie Horrorom. Trzeba poznać rasy i Imiona dwóch jego towarzyszy.

Efekt: Zwiększa o +2 Siłę Fizyczną, Zręczność i Żywotność.

Poziom 4 Koszt: 1300

Czyn: Właściciel musi udać się do kaeru Balsin i zawrzeć przysięgę pokoju z jego mieszkańcami lub ich potomkami, a także wykonać dla nich zadanie, które wymaga osobistych wyrzeczeń. Czyn warty 1000 punktów legend.

Efekt: Zwiększa o +2 pancierz fizyczny i duchowy, a o +3 obronę fizyczną i magiczną.

Poziom 5 Koszt: 2100

Efekt: Zwiększa o +2 próg ran, o +5 próg przytomności i o +10 próg życia.

Poziom 6 Koszt: 3400

Czyn: Właściciel rękawicy ma za zadanie wykonać misję dla mieszkańców kaeru Balsin, trwającą nie krócej niż rok i jeden dzień. Czyn warty 10 000 punktów legend.

Efekt: Zwiększa o +2 obronę fizyczną i magiczną, a o +3 społeczną.

Poziom 7 Koszt: 5500

Efekt: Zwiększa o +5 próg ran, o +10 próg przytomności i o +20 próg życia.

KOOCH JASNOSKRZYDŁY

Fechtmistrz 4. kręgu

Poziom sławy: 1

Punkty legend: 24900

Ten uroczy zawadiaka od pierwszego wejrzenia zdobywa sobie sympatię. Nigdy nie brak mu uśmiechu lub dowcipu i zawsze jest gotów postawić następną kolejkę. Jednakże Kooch nie składa się tylko z uśmiechów i żartów. Mimo że stara się udawać nieustraszonego, w skrytości ducha boi się bardzo, że jest zbyt mały, aby być prawdziwym Fechtmistrem. Dlatego też nie cierpi, gdy ktoś zwraca uwagę na jego niewielkie rozmiary i zawsze stara się dowiedzieć, że jest dużo lepszy od wielkoludów.

Kooch jest niezłym strategiem. Zawsze, gdy ktoś mu wchodzi w drogę, stara się wymyślić jak najlepszy plan, na wyeliminowanie przeciwnika. Kooch nie pozostaje długo zły na swych wrogów – zazwyczaj po prostu ich ośmiesza, uznając, że wyrównał rachunki. Raz o mało nie rozstał się ze światem z tego powodu, gdy pozbawiony poczucia humoru troll o mało nie obdarł go ze skóry.

Podczas walki zazwyczaj prowokuje najpierw przeciwników, a dopiero później zaczyna się z nimi bawić.

Długie brązowe włosy Koocha, spływają swobodnie na ramiona. Jego proporcjonalne ciało jest szczupłe i pełne gracji. Twarz puculuwata i miła. W przeciwieństwie do większości swoich braci, Koch przyzwyczał się do życia w mieście i nawet je lubi. Niestety oznacza to, że spotyka mało wietrzniaków – prawdopodobny powód jego nieśmiałości.

Najcenniejszą rzeczą, którą posiada, jest miecz Cierń Burzy. Jest przywiązany do niego na 3. poziomie.

Cechy osobowości:

Zewnętrznie: dowcipny, charyzmatyczny, szarmancki, pewny siebie
 Ukryte: niepewny, podstępny, nieśmiały

Cechy

Zręczność (16): 7/k12
 Siła Fizyczna (6): 3/k4
 Żywotność (8): 4/k6
 Percepcja (12): 5/k8
 Siła Woli (13): 6/k10
 Charyzma (23): 9/k8+k6

Talenty

Broń biała (4): 11/k10+k8
 lub 12/2k10 z Cierniem Burzy
 Broń miotana (4): 11/k10+k8
 lub 12/2k10 z Cierniem Burzy
 Broń strzelecka (2): 9/k8+k6
 Manewry (4): 11/k10+k8
 lub 12/2k10 z Cierniem Burzy
 Prowokacja (5): 14/k20+k4
 Riposta (5): 14/k20+k4
 lub 15/k20+k6 z Cierniem Burzy

Rytuał karmiczny (4)
 Tkanie wątków (4):
 9/k8+k6
 Uniki (4): 11/k10+k8
 lub 12/2k10 z Cierniem
 Burzy
 Wytrzymałość (3)
 Zawadiacki śmiech (4):
 13/k12+k10

Szybkość

Pełna: 43/85
 W walce: 22/42

Umiejętności

Artystyczna/gawędziarstwo (1):
 10/k10+k6
 Etykieta (2): 11/k10+k8
 Flirtowanie (3): 12/2k10
 Leczenie (2): 7/k12
 Okrzyk bojowy (3): 12/2k10
 Prowadzenie rozmowy (2):
 11/k10+k8
 Taktyka (2): 7/k12
 Uwodzenie (3):
 12/2k10
 Wiedza/wiedza
 o wietrznickich
 bohaterach (2):
 7/k12
 Znajomość języka (2): 7/k12

Inicjatywa

Kostki: 1k12/2k6 z Cierniem Burzy

Karma

Kostki: k10
 Punkty: 60

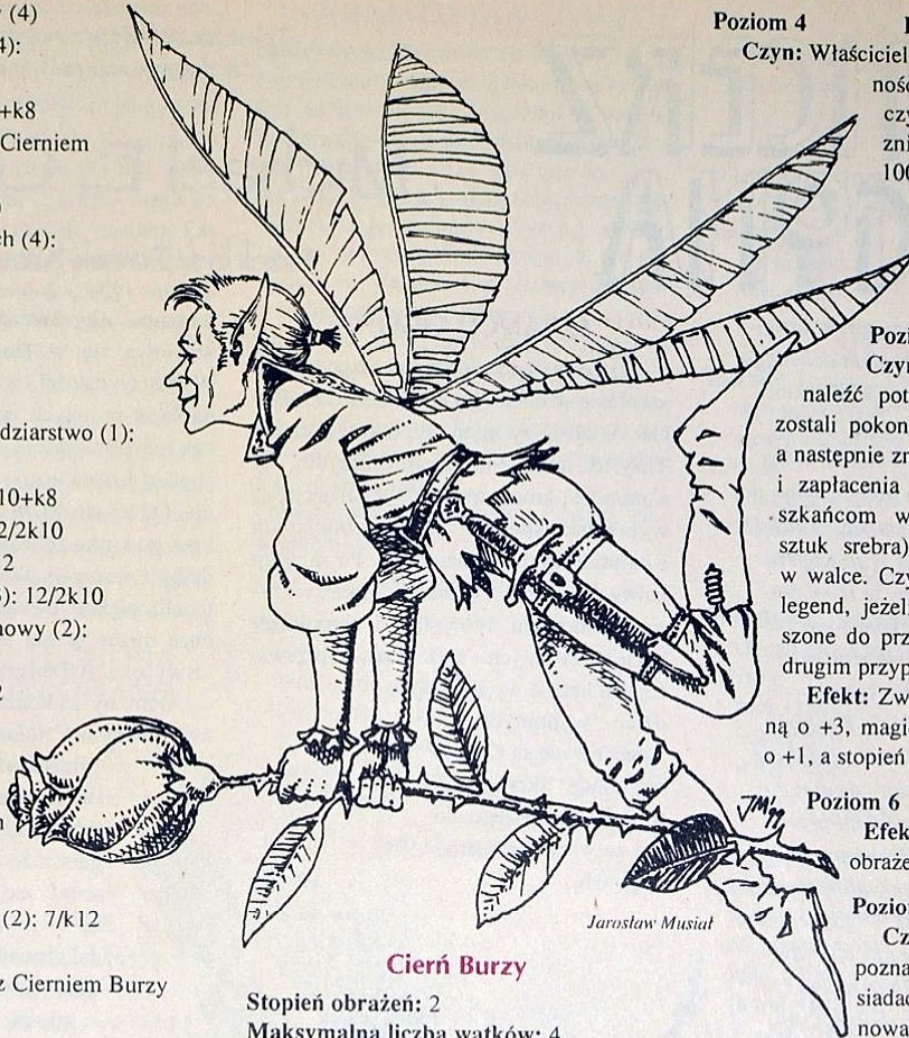
Walka

Obrona fizyczna: 9
 Obrona magiczna: 7
 Obrona społeczna: 12
 Pancierz fizyczny: 7
 Pancierz duchowy: 1

Obrażenia

Próg życia: 49
 Próg ran: 7
 Próg przytomności: 37
 Kostki zdrowienia: k6
 Testy zdrowienia: 2 dziennie
Uwagi: Kooch ma następujące zdolności rasowe: spojrzenie astralne, latanie, podwyższona obrona fizyczna (+2). Ostatnią zdolność uwzględniono już w powyższej charakterystyce.

Ekwipunek: buty do jazdy, cierń burzy (obrażenia 7/k12), dwadzieścia strzał, jedwabna koszula, jedwabne spodnie, jedwabny kaftan, kapelusz z szerokim rondem, krwawe kamienie (pancerz), „najlepsza“ wietrznicka kolczuga, płaszcz z jedwabną podszewką, wietrznicka sieć, wietrznicki łuk, złota brosza.



Cierń Burzy

Stopień obrażeń: 2
Maksymalna liczba wątków: 4
Obrona magiczna: 18

Cierń Burzy to typowy miecz wykonany specjalnie dla wietrznika. Jego rzeźbiony kosz ma kształt cierni. Samo ostrze nie posiada zdobień. Ozdobiona jest tylko rękojeść, która kończy się przepięknym rubinem.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Cierń Burzy i jego bliźniacze ostrze, Żądło Szerszenia, wykuto podczas wojen orichalkowych. Wietrznicki bohater użył ich wtedy i samotnie zmusił statek trolli do odstąpienia od wioski Thistle. Od tego czasu wielu Wojowników i Fechtmistrzów z narodu wietrzników używało mieczy do obrony swego ludu. Właściciel musi poznać Imiona obu mieczy i historię ich pierwszej bitwy.

Efekt: Zwiększa inicjatywę o +1.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Zwiększa o +2 stopień obrażeń.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Właściciel musi dowiedzieć się, w jakiej bitwie miecz odegrał największą rolę.

Efekt: Kiedy właściciel dzierży go w dłoni, zwiększa podczas walki o +1 stopień wszystkich jego manewrów.

Poziom 4

Koszt: 800

Czyn: Właściciel musi obronić społeczność wietrzników przed czymś, co mogłoby ją zniszczyć. Czyn warty 1000 punktów legend.

Efekt: Zwiększa inicjatywę o +1, obronę fizyczną o +2, a magiczną o +1.

Poziom 5 Koszt: 1300

Czyn: Właściciel musi odnaleźć potomków trolli, którzy zostali pokonani przez Parthime'a, a następnie zmusić je do przeprosin i zapłacenia odszkodowania mieszkańcom wioski Thistle (1000 sztuk srebra) lub też pokonać je w walce. Czyn wart 500 punktów legend, jeżelitrolle zostaną zmuszone do przeprosin i 500 w tym drugim przypadku.

Efekt: Zwiększa obronę fizyczną o +3, magiczną o +2, społeczną o +1, a stopień obrażeń o +3.

Poziom 6

Koszt: 2100

Efekt: Zwiększa stopień obrażeń o +3.

Poziom 7 Koszt: 3400

Czyn: Właściciel musi poznać Imię ostatniego posiadacza miecza, skomponować pieśń lub poemat

o jego największych czynach, a następnie wykonać przed grupą co najmniej 20 osób i uzyskać przychylną reakcję. Czyn wart 1000 punktów legend.

Tajnik: Musisz poznać poemat, historię lub pieśń stworzoną przez poprzedniego właściciela miecza.

Efekt: Od tej pory właściciel potrafi rzucać czar *Powietrzny wir* (Mistrz Żywiołów, poziom 7), gdy zakręci mieczem nad głową. Podczas tkania wątków i rzucania czaru korzysta z talentu *broń biała*.

Poziom 8

Koszt: 5500

Czyn: Właściciel musi wejść w posiadanie Żądła Szerszenia. Jeśli kiedykolwiek utarci ten miecz, starci również wszystkie moce powyżej poziomu 7. Czyn wart 2000 punktów legend.

Efekt: Właściciel może używać obu mieczy w walce (dwa ataki) bez ujemnych modyfikatorów.

Poziom 9

Koszt: 8900

Efekt: Kiedy właściciel dzierży go w dłoni, zwiększa podczas walki o +2 stopień wszystkich jego manewrów.

Poziom 10

Koszt: 15400

Efekt: Zwiększa stopień obrażeń o +3.

TANCERZ OGONA

Tekst zaczerpnięty z magazynu
„Earthdawn Journal” nr 6

Michael E. Colton

Przekład: Tomek Kreczmar

Wędrując po komnatach throalskiej biblioteki spotkałem dziwnego t'skranga – jednego z k'stulaami. K'stulaami są obdarzeni cienką membraną, zwaną k'stulaa, która rozciąga się od ich przedramion do bioder. Dowiedziałem się, że dzięki niej mogą szybować w powietrzu jak ptaki. Myślałem, że Dom Ducha Wiatru zamieszkują same odludki, które niezwykle rzadko opuszczają swą siedzibę, ukrytą w Górach Throalskich. Kiedy go o to zapytałem, odrzekł, iż dobrze mi się wydaje. Dodał również, że k'stulaami są ignorowani przez zwykłe t'skrangi. Przedstawił się jako P'norr Zwinny Ogon, k'stulaami Tancerz Ogona. Nigdy wcześniej nie słyszałem ani o tej dyscyplinie, ani o adeptach, którzy by ją praktykowali. Dlatego też poprosiłem P'norra, by opowiedział mi o Tancerzach Ogona. Oto jego historia.

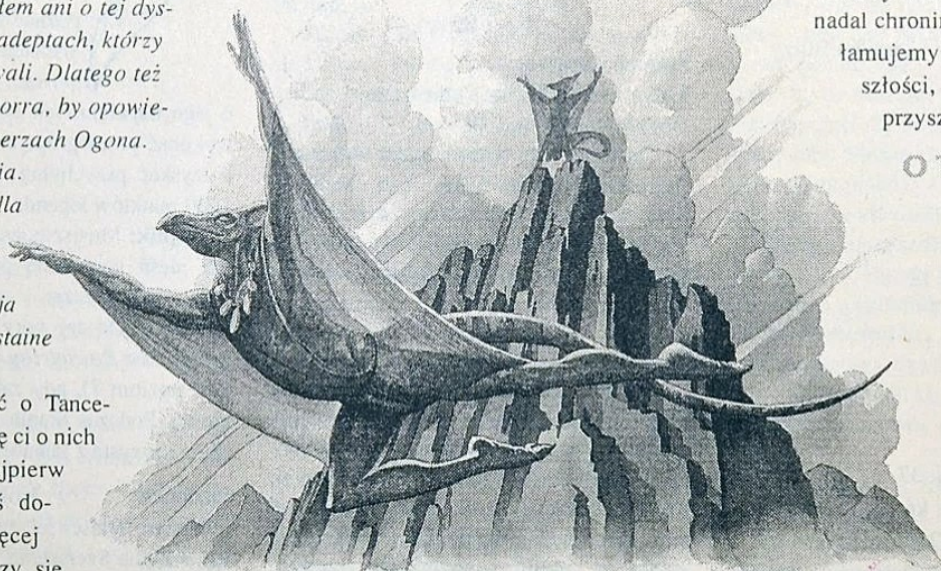
– Wyjaśnienie dla czytelników pióra Derrata, czarodzieja z Yistaine

Chcesz usłyszeć o Tancerzach Ogona? Mogę ci o nich opowiedzieć. Najpierw jednak powinieneś dowiedzieć się więcej o k'stulaami, którzy się rodzą, by żeglować po niebie.

My jednak nie używamy drewnianych statków, jak Powietrzni Łupieżcy czy Żeglarze. Syrtis pobłogosławiła nas wrodzoną umiejętnością wznoszenia się i szybowania, a używamy przy tym jedynie k'stulaa. Latanie jest w naszych sercach i wplata się w nasze wzorce. Jest nieodłączną częścią naszego jestestwa. K'stulaami prędzej zwiędnie i umrze niż przestanie latać.

O TAŃCU OGONA

Wszyscy Tancerze Ogona rozpoczynają szkolenie w elitarnym oddziale Domu Ducha Wiatru, zwanym Jik'harra K'stulaa T'Syrtis, albo Mordercze Skrzydła. Ci k'stulaami, którzy mają odbyć inicjację, są wybierani spośród najodważniejszych i najśmielszych młodzieńców. Po inicjacji każdy z Tancerzy Ogona poświęca swe życie poznawaniu dyscypliny i obronie innych skrzydlatych t'skrangów. W przeważającej liczbie wypadków, rodzice wybranych młodzieńców nie są k'stulaami; młode t'skrangi przybywają do naszego domu ze wszystkich stron Barsawii.



Tim Nelson

Tylko nieliczni Tancerze Ogona opuszczają ową siedzibę i rozpoczynają życie poszukiwaczy przygód. Ja jestem jednym z nich. Jestem Tancerzem Ogona, który postanowił żyć jak legendarni bohaterowie. Dlatego się spotkaaliśmy.

Z wyrazu twojej twarzy wnioskuję, iż jesteś zdziwiony. Tancerz Ogona poświęca żywot swej dyscyplinie i obronie k'stulaami, nawet jeśli ich opuści. Interesujący

fenomen, nieprawdaż? Wielu z nas nie wykluwa się w Domu Ducha Wiatru. W rzeczywistości, większość przychodzi na świat w innych miejscach. Kiedy jednak mają dwanaście, trzynaście lat i przechodzą kaissa, czują silną potrzebę latania. Od tej chwili, w taki czy inny sposób krok po kroku zbliżają się do górskiej siedziby k'stulaami. Wiele z tych dzieci widziało piękno świata i niektóre z nich chcą ujrzeć je raz jeszcze... tym razem z wysoka. A Tancerze Ogona opuszczają dom, by do końca życia rozsiewać legendy o k'stulaami. I udowodnić, że nie jesteśmy dziwadłami czy wyrzutkami. Pokazać innym rasom, że też jesteśmy t'skrangami; że jesteśmy tyle samo warcami, co wszyscy pozostali Dawcy Imion!!! A w ten sposób nadal chronimy k'stulaami. Przelatujemy uprzedzenia z przeszłości, w nadziei na lepszą przyszłość.

O TANCERZACH OGONA I SZTUCE WALKI

Podstawową bronią Tancerzy Ogona jest, jak sama nazwa wskazuje, ich ogon. Uczymy się używać go w powietrzu i na ziemi.

Typowa taktyka to nurkowanie, zadanie jednego potężnego uderzenia, wylądowanie i wykończenie przeciwnika kilkoma celnymi ciosami. Nasi Zbrojmistrzowie opracowali broń, zwaną krwawymi kolcami, która zwiększa efektywność ataku ogonem. Ów oręż to po prostu ostre okruchy żywego kryształu, osadzone na końcu tej części ciała. Magia naszej krwi sprawia, że te kawałki rozrastają się jeszcze (czasem mają nawet długość 15 centymetrów), przemieniają

w kolce i stają ostrzejsze. Dzięki nim uderzenie ogonem może wywołać obrażenia porównywalne z ciosem trollowego miecza. A w połączeniu z subtelnością tańca ogon, staje się to potężną bronią.

Kiedy Tancerz nie jest ustawiony w takiej pozycji, by uderzyć ogonem, sięga po inną broń (zdarza się to dość rzadko). Zazwyczaj używamy wtedy oręża, którym można rzucić. Po prostu w starciu wolimy atakować ogonem. Inaczej znieważilibyśmy naszą litanie. Dlatego też większość Tancerzy Ogona używa jastrzębca. Zbrojmistrze *k'stulaami* raz jeszcze stanęli na wysokości zadania i, opierając się na magii wątków, stworzyli zakłete jastrzębce, zwane krwawymi. Mam tu jeden. Dobrze mi służy. Dodam jeszcze, że tak naprawdę niewielu wędrowców lub wysokokręgowych Tancerzy Ogona używa krwawych jastrzębców.

O TANCERZACH OGONA I TALENCIE SZYBOWANIE

Szybowanie... Jak ci je opisać, byś podzielił tą radość? To część mnie. To coś, co po prostu robię. Postaram ci się to wyjaśnić. Zrobię co w mojej mocy.

Jak już kilka razy powtarzałem, my *k'stulaami* rodzimy się kochając latanie. Jednakże Tancerze Ogona idą o krok dalej. Rozwijamy umiejętność szybowania i wzmacniamy ją magią. Tancerz Ogona potrafi kontrolować lot; unosząc się w powietrzu wygląda równie wdzięcznie co orzeł, a atakuje równie zabójczo co espagra. Doskonalamy swą dyscyplinę, zdobywamy coraz więcej talentów, dzięki którym lepiej wykorzystujemy *k'stulaa*. Możemy pikować z dużych wysokości, zatrzymywać się w powietrzu na chwilę przed uderzeniem w ziemię i spokojnie lądować. Możemy wznieść się wyżej niż okręty Powietrznych Łupieżców i dotykać chmur. Chciałbym, abyś i ty mógł doświadczyć radości, która wypełnia nas, gdy to czynimy.

To koniec mej opowieści. Ufam, że zrozumiałeś, jak ceni są *k'stulaami*. Jesteśmy po prostu niezwykłym ludem tej niezwykłej krainy.

Szlachetni Czytelnicy, tak kończy się opowieść P'norra Zwinny Ogon. Jeśli chcecie zdobyć więcej informacji o k'stulaami, sięgnijcie po pierwszy tom dzieła „Mieszkańcy Barsawii”, gdzie na stronach 68-69 znajdziecie krótki esej „O t'skrangach, które latają”, autorstwa T'chala Sindary K'vechnalonika V'strimon.

– Derrat, czarodziej z Yistaine

INFORMACJE DLA GRACZY

Istotne cechy: Zręczność i Siła Woli
Ograniczenia rasowe: tylko *k'stulaami*
Rytuał karmiczny: Odprawiając rytuał, Tancerz Ogona kładzie się na plecach, rozpościerając *k'stulaa*, i wpatruje w niebo. Po kilku minutach medytacji, unosi się, wykorzystując talent *powietrzny taniec*. Tak jak w przypadku Wojownika, nie powoduje to wyczerpania. Następnie Tancerz Ogona zaczyna wirować we wszystkie strony, coraz szybciej i szybciej, aż nieco przed upływem trzydziestu minut rozmyje się niemal zupełnie. Rytuał kończy się dość nagle, kiedy Tancerz się zatrzymuje, „stojąc” na czubku ogona w idealnej równowadze.
Umiejętności artystyczne: malowanie ciała, tatuowanie

Talenty

Gadzi skok*
 Zimna krew

SIÓDMY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Tancerza zwiększa się o 1.

Talenty

Drugi atak
 Test życia

ÓSMY KRĄG

Karma: Tancerz Ogona może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Woli.

Talenty

Cios z powietrza
 Zachowanie równowagi

DZIEWIĄTY KRĄG

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Tancerza Ogona zwiększa się o 1.

Talenty

Atak kobry
 Sokole oko
 Wielki skok

DZIESIĄTY KRĄG

Chwytny ogon: Kosztem 2 permanentnych punktów obrażeń, Tancerz może sprawić, że jego ogon stanie się chwytny, dzięki czemu zyska niejako trzecią rękę i będzie mógł rzucać przedmioty (m.in. jastrzębiec) w trakcie lotu.

Test zdrowienia: Tancerz zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Cielesne ostrze*
 Wirujące ostrze

ODGRYWANIE POSTACI

Tancerze Ogona to wolni duchem *k'stulaami*, którzy ponad wszystko kochają latać wśród obłoków. Są dumni z tego, że umieją szybko i często gardzą tymi, którzy nie posiadają tej zdolności. Jednocześnie uważają się za ambasadorów *k'stulaami*, dlatego też nie zrobią niczego, co mogłoby przynieść hańbę ich ludowi.

Tancerze są również utalentowanymi wojownikami, którzy uwielbiają „chwalić się” unikatowymi zdolnościami. Często, podobnie do Fechtistrzów, wykonują spektakularne manewry – raczej na pokaz. Kiedy tylko mogą, wykorzystują w walce umiejętność szybowania.

Naruszenie dyscypliny

Tancerz musi pozostawać w zgodzie z muzyką ogona. Jeśli będzie głuchy na jej wezwania, może dojść do kryzysu talentów. Użycie podczas starcia broni białej, a nie ogona, zwykle doprowadza do różnych komplikacji. Jeśli Tancerz w wyniku

PIERWSZY KRĄG

Talenty

Akrobatyczny atak
 Powietrzny taniec
 Prowokacja
 Rytuał karmiczny
 Szybowanie*
 Walka wręcz*

DRUGI KRĄG

Talenty

Broń miotana
 Manewry*
 Wytrzymałość (7/6)

TRZECI KRĄG

Talenty

Chwytnie wiatru*
 Tygrysi skok

CZWARTY KRĄG

Karma: Tancerz Ogona może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

Tkanie wątków (Tancerz Ogona)*
 Wspinaczka

PIĄTY KRĄG

Odrastający ogon: Tancerze, tak jak i inne t'skrangi, często podczas bolesnych przeżyć tracą ogony. Kosztem punktu magii krwi, mogą natomiast sprawić, że odrósł on w przeciągu tygodnia. W tym czasie muszą jednak odpoczywać. Tak jak w przypadku zwyczajnej magii krwi, wspomniany punkt można odzyskać po roku i dniu.

Talenty

Powietrzny chód*
 Unik

SZÓSTY KRĄG

Karma: Tancerz Ogona może użyć karmy do zwiększenia obrażeń zadawanych ogonem.

straszliwego przeżycia straci ogon, który dopiero zaczyna odrastać, to wykorzystanie oręża w starciu będzie oznaczało poważne naruszenie dyscypliny. W przypadku, gdy *k'stulaami* jest w pełni zdrowy, taki czyn to bardzo poważne naruszenie.

Wszystkie *k'stulaami* kochają latać, dla Tancerza nie jest to jednak tylko pragnienie, ale już potrzeba. Jeśli zdecyduje się zamiast poszybować zejść ze schodów lub zbrocza, oznaczać to będzie niewielkie naruszenie dyscypliny. A jeżeli warunki jeszcze bardziej zachęcają do latania, efekt może być jeszcze poważniejszy.

Łączenie dyscyplin

Tancerze Ogona rzadko kiedy sięgają po inne dyscypliny. Jeśli jednak się już na to decydują, zostają zwykle Zwiadowcami lub Mistrzami Żywiołów. Tancerz/Zwiadowca to niezrównana „jednostka rekonesansowa”. Z kolei Tancerz, który zdecydował się zostać Mistrzem Żywiołów, skupi się na żywiole powietrza. Miłość do latania w połączeniu z umiejętnością korzystania z żywiołu powietrza może obdarzyć *k'stulaami* wielkimi możliwościami.

Głosiciele

Głosiciele często zdobywają równie wielką potęgę, co adepci podążający dwoma dyscyplinami. Tancerze, którzy decydują się poświęcić życie jednej Pasji, zwykle wybierają Floranuusa lub Thystoniusa. Głosiciel *k'stulaami*, którzy opuścili górską siedzibę swego ludu by prowadzić żywot poszukiwaczy przygód, najczęściej oddają cześć Floranuusowi. Dzięki wielkiemu optymizmowi, niezmiernie rozsiewają legendy o skrzydlatych t'skrangach. Rozkoszują się również lataniem i często wspinają bardzo wysoko, by możliwie najdłużej poszybować w dół. Powiedzenie *k'stulaami* „Schody są po to, by po nich wchodzić” ukuli właśnie Tancerz głoszący chwałę Floranuusa.

Większość Tancerzy, którzy zdecydowali się zostać głosicielami Thystoniusa, nie opuszcza Domu Ducha Wiatru, gdyż ich głównym zadaniem jest chronienie górskiej cytadeli. To ci *k'stulaami* wymyślają próby, którym poddawani są młodzieńcy, wybrani na Tancerzy Ogona.

SPECJALNE ZASADY

Specjalne reguły dotyczące Tancerzy Ogona opisują wykorzystanie niskiej magii oraz rytuały awansu (podobne do przedstawionych w *Księdze wiedzy* na stronach 118-123); tu znajdują się również informacje o nowym talencie *szybowanie*.

Korzystanie z niskiej magii

Tancerz może wykonać test niskiej magii, by rozpoznać różne latające istoty

i zwierzęta, a także by przewidzieć warunki atmosferyczne, prądy powietrzne i ciepłe oraz wszelkie inne fenomeny wpływające na szybowanie.

Rytuały awansu

Rytuały i próby Tancerzy często wymagają powietrznych dowodów odwagi, wytrzymałości i pozerstwa. Ponieważ dyscyplina ta składa się tylko z dziesięciu kręgów, jej adepci wcześniej stają się uczniami (kręgi 2-4), czeladnikami (5-7), mistrzami (8-9) i arcymistrzami (10).

Rekrutacja: Spośród młodych *k'stulaami* wybierani są najodważniejsi i najśmielsi, których czekają próby i inicjacja. Bardzo często są to dzieci, którzy rodzice nie byli skrzydlatymi t'skrangami. Starsi zwykle uznają za wystarczający argument przemawiający za młodzieńcem fakt, że udało mu się bez niczyjej pomocy dotrzeć do ukrytego wśród Gór Throalskich Domu Ducha Wiatru.

Uczeń (2-4): Adept demonstruje swe lotnicze umiejętności, wykonując w powietrzu różne figury o coraz większym skomplikowaniu – szybowanie na duże odległości (drugi krąg), nurkowanie z dużych wysokości i wznoszenie się tuż przed uderzeniem w ziemię (trzeci krąg) czy też szybowanie wprost w pionową ścianę i „wylądowanie” na niej (czwarty krąg).

Czeladnik (5-7): Adept musi udowodnić, że potrafi pokonywać przeszkody. Starsi starają się znaleźć jak najtrudniejsze tereny, gdzie odprawia się ten rytuał (np. wypalone równiny czy dziwne formacje skalne).

Mistrz (8-9): Adepci, którzy osiągnęli tak wysoki poziom zaawansowania, muszą wykazać swe umiejętności i sprawdzić siebie, tworząc nowe rytuały awansu.

Rytuał przywołania duchowego mistrza: Tancerz wspina się na najwyższy szczyt w okolicy, zawiązuje przepaskę na oczach i skacze w przepaść, by poszybować w losowo wybranym kierunku i pozwolić magii na doprowadzenie do bezpiecznego lądowania. Przez cały ten czas t'skrang musi być skoncentrowany i myśleć o spotkaniu duchowego mistrza. W miejscu, w którym wylądował, będzie na niego czekał duchowy mistrz i dalej rytuał potoczy się tak, jak to opisano w podręczniku podstawowym, str. 224.

Szybowanie

Stopień: poziomy **Umiejętność:** tak
+ stopień Zręczności
Akcja: nie **Wyczerpanie:** nie
Karma: nie **Ograniczenie rasowe:**
Talent tylko *k'stulaami*
dyscyplinarny: Tancerz Ogona
Jest to odpowiednik umiejętności *szybowanie*, opisanej w tomie pierwszym

„Mieszkańców Barsawii”, na stronie 122. W mechanice gry talent ten działa analogicznie do wspomnianej umiejętności.

NOWA BRÓŃ

Krwawe kolce z żywego kryształu

Wywodzący się z *k'stulaami* Zbrojmistrzowie i Mistrzowie Żywiołów opracowali nowy i innowacyjny sposób wykorzystania żywego kryształu. Ostre kawałki kryształu wbija w koniec ogona t'skranga, dzięki czemu magia zawarta w jego krwi zaczyna działać – okruchy się rozrastają, tworząc kolce długości 15-20 centymetrów.

Wszczepienie kryształów powoduje punkt obrażeń plus jeden dodatkowy punkt na każdy stopień obrażeń zadawanych ognem (aż do maksimum +3 stopni). Tych obrażeń nie można wyleczyć dopóki *k'stulaami* jest uzbrojony w krwawe kolce. Wszczepienie czy usunięcie ich zajmuje cztery godziny plus cztery na każdy stopień obrażeń. Całą operację musi wykonać wyszkolony Zbrojmistrz lub Mistrz Żywiołów. Kolców z żywego kryształu, zwanych też częściej krwawymi, zwykle używają Tancerze na niskich kręgach. Kiedy zaś poznają oni talent *cielesne ostrze* (a więc na kręgu 10), kolce są usuwane.

Koszt: 250 srebrników + 250 na każdy stopień obrażeń

Wątkowy jastrzębiec

Ta broń ma postać zdobnego jastrzębca, choć bardzo często rękojeść jest wykonana z drewna wzmocnionego esencją żywiołu powietrza.

Koszt: 2500 srebrników

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 12

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię jastrzębca.

Efekt: Jastrzębiec zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Jastrzębiec zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +6. Zasięg wynosi 35/100/150

Poziom 3 Koszt: 500

Efekt: Jastrzębiec po rzuceniu powróci do ręki właściciela, co kosztuje jednak punkt wyczerpania. Broń zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +7.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Jastrzębiec zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8. Zasięg wynosi 50/120/170

KONIEC dzieciństwa

Hubert „Nog“ Szuszkiewicz

„Koniec dzieciństwa” jest scenariuszem do gry **Wampir: Maskarada**, przeznaczonym dla dwóch lub trzech Kainitów. Jakkolwiek główną osią kroniki będą losy jednego z bohaterów graczy, jego przeżycia i rozterki staną się udziałem także pozostałych uczestników. Ważna dla przebiegu gry jest właśnie postać głównego bohatera. Sugestie i dyskretne podpowiedzi co do jego osoby zawarłem w rozdziale *Bohater*.

Znaczna część akcji toczyć się będzie w miejscu zwanym Zielonym Dworkiem, posiadłości wybudowanej w połowie XIX wieku w stylu neogotyckim na terenie ówczesnych Niemiec.

Dom stoi na porośniętym wiązami wzgórzku, niedaleko od rzadko uczęszczanej drogi. Jego liczne przyległości, do których należy zaniedbany ogród i plac zabaw, ogrodzone są wysokim murem z czerwonej cegły. Spadzisty dach pokryty jest zniszczoną i ciemną ze starości dachówką, zdobią go zaś statuy skrzydlatych, kamiennych gargulców oraz stalowy piorunochron, wyglądający jakby został pogięty ręką szaleńca. Przed budynkiem, na połamanych płytach chodnikowych, widnieją wyrysowane przez dzieci kolorową kredą dziwaczne kształty, układające się w sylwetki ludzkich postaci i pół do gry w klasy. Wszystko to sprawia, że późną porą, gdy zapadnie zmrok, a postrzępione chmury zastąpią oblicze księżycy i zawieje północny wiatr – w gałęziach wiązów zdaje się słyszeć szepcący niby-ludzkiej mowy. Złośliwym głosem mówi on światu o najgorszych lękach mieszkających we dworku sierot. Niby jakiś niespokojny duch stukta do okien sękatymi palcami wiekowych drzew. Dom pogrążony w tym niespokojnym śnie góruje nad okolicą od dziesięcioleci, chroniąc przed złymi nocnymi duchami kolejne pokolenia dzieci. Niemymi jednak nie do końca złe istoty nocy nawiedzają jego pogrążone w ciemności korytarze i pokoje. Kładą swe zimne, martwe ciała obok śpiących dzieci i całują je na dobranoc...

Plotka głosi, że wzgórze pod Dworkiem przecina labirynt korytarzy stworzonych przez pierwszych jego właścicieli, a zamieszkanym później przez zgoła innych mieszkańców.

Sierociniec jest bardzo ważnym elementem tej opowieści, a także tłem jej wydarzeń. Oprócz tego stanowi dla kroniki doskonałą scenografię, której tajemniczość i dyskretny urok gotyckiego dworku zamieszkanego przez dzieci idealnie pasuje do konwencji romantycznej tragedii Świata Mroku.

Poza tym, miejsce to istnieje w rzeczywistości w Szczecinie w dzielnicy Zdroje. Jest to wyjątkowa dzielnica Mrocznego Szczecina. Na pozór spokojna i cicha, zabudowana w niewielkim stopniu – przeważnie budynkami sprzed wojny światowej. W stosunkowo niewielkiej odległości umieszczone są od siebie: szpital dla umysłowo chorych i dzielnica willowa, której mieszkańcy zamykają szalenie swe domostwa, nierzadko słysząc nocne krzyki lunatyków, nerwowo chorych i szaleńców. Zniszczone marmurowe krzyże cmentarza komunalnego widać z okien Zielonego Dworku w świetle księżycy. Trzy wielkie osiedla mieszkalnego molocha z betonowej płyty widnieją gdzieś na horyzoncie, za hektarami łąk zmienionych w ugory. Bliskość lasu – a właściwie puszczy – mrocznej i wciąż obecnej za plecami przypomina, że cywilizacja i natura zawarły tutaj tylko chwilowy rozejm. Wydawać by się mogło, że w każdej chwili wiekowe drzewa, niczym te z szekspirowskiego „Makbeta”, ruszyć mogą ze swych posad i pochłonąć ludzkie domostwa. Ukryte w ciemnym lesie stwory dokonałyby wtedy reszty dzieła...

ROZDZIAŁ 1: BOHATER

W tym właśnie miejscu wychował się główny bohater i z nim związane są wydarzenia, które na zawsze zapadły w jego pamięć i kształtowały psychikę. Rodzice osierocili go, ginąc w wypadku samochodowym, gdy miał 8 lat. Mały bardzo przeżył to wydarzenie – nocami budził się z krzykiem, w ciągu dnia zamykał w sobie. Jako że jego bliższa rodzina praktycznie nie istniała, nie było nikogo, kto mógłby zająć się chłopcem. Trafił więc do sierocińca na wzgórzku – do Zielonego Dworku. Nienawidził tego miejsca – obce, nie znające znaczenia słów „mama” i „tata” dzieci, dziwne zasady – to wszystko przygnębiało go coraz bardziej i bardziej. Nie cieszył się dobrą opinią opiekunów, często wdając się w bójkę z chłopcami, którzy robili mu różnego rodzaju przykrości i dowcipy.

Jego życie zmieniło się po raz pierwszy, gdy w domu dziecka pojawiła się nowa twarz – siedmioletnia dziewczynka o imieniu Zosia. Była wyjątkową osobką, i on to zauważył. Dzieci przyjęły ją jako swoją, mimo iż zdawała się być nieco ponad dziecięce zabawy i zajęcia. Lubiła uciekać ze szkoły wraz z kotem o imieniu Rufus, który dziwnym trafem znajdował sposób, by być blisko niej.

Nie wiadomo, kiedy zaprzyjaźniła się z bohaterem. Może wtedy, gdy uciekli razem z lekcyj? Lub wtedy, gdy wymknęli się po kryjomu nocą, by patrzeć na odbicie księżycy w tafli Jeziora Szmaragdowego? Byli nierozłączni – jak ogień i dym, nitka i igła. Rozumieli się niemal bez słów. Inni im zazdrościli, a wychowawcy mówili: „Tak nie można...”, „Nie godzi się...”.

Istniało między nimi uczucie, niewypowiedziane i nietypowe dla ich wieku. Takie, którego żadne z nich nie umiałyby nazwać ani opisać. Ulotne, niezauważalne dla postronnego człowieka, nawet dorosłego. Jednak istniało. Byli rodzeństwem – siostrą i bratem, gotowymi bronić się za wszelką cenę i niedopuszczyć, by drugiemu stała się krzywda. Byli też parą ... – tak, kochanków. Nawet, jeśli nigdy nie padły z ich ust odpowiednie słowa – oni to wiedzieli. Może nauczyliby się mówić o tym, co czują. Kiedyś, gdyby tylko dana była im szansa...

Niestety, życie bohatera po raz kolejny osiągnęło punkt zwrotny. Pewnego dnia Zosia nie wróciła na noc do sierocińca. Poszukiwania trwały tydzień. W gazecie napisano o groźnym szaleńcu, który uciekł ze szpitala. Była milicja, psy. Znalaziono tylko strzęp jej sukienki. W czasie pogrzebu, gdy opuszczano do grobu pustą trumienkę, a wychowawczy nie udawały płacz, w chłopcu coś umarło. Stał się obojętny, nie zauważał mijających dni, czas odmierzał cotygodniowymi wizytami w ich Ulubionym Miejscu nad jeziorem. Nigdy nie zbliżył się do jej grobu. Uważał, że to nie miejsce Zosi – tak zimne, nieprzyjemne, inne od jej natury. Omijał cmentarz, mimo iż znajdował się blisko sierocińca. Nocami zdawało mu się, że słyszy znajomy odgłos jej kroków, cichy szepc. Raz zdawało mu się, że czuje jej usta na swym czole. Czuł się winny. Winny, że jej nie dopilnował, że nie był przy niej, gdy wracała sama...

Po drugiej próbie samobójczej, wychowawca postanowił wysłać go do lecznicy psychiatrycznej na ulicę Broniewskiego. Orzeczone, że zatrzymał się w rozwoju na pewnym okresie życia, a to na skutek głębokiego urazu psychicznego. Kilka lat później uznano go za zdrowego i zdolnego do życia w społeczeństwie. Czas częściowo zaleczył jego ranę. Kilka razy przydzielano go do rodzin zastępczych, lecz zawsze przybrani rodzice odwozili go pod bramę, tłumacząc, że go nie chcą. Rachubę stracił po piątym powrocie. Nigdy nie zapomniał Zosi – nawet, gdy przestało bić jego serce i gdy znalaziono mu nową Rodzinę – tym razem taką, w której zostanie na zawsze...

Od autora: Bohater jest młodym neonatą, być może nawet Dzieckiem jednego z ancylów miasta (zalecany klan Malkavian – wyjaśnienie dalej), który nie wie zbyt wiele o meandrach wampirzej polityki ani o społeczności nieumarłych w ogóle. Wiek, w którym przeszedł Przemianę, jest w zasadzie wyborem gracza. Być może niezbyt to fortunny nabytek dla Camarilli, dziecinny i naiwny. Naturą postaci będzie Dziecko, gdyż taki właśnie ma być BG – skrzywdzone dziecko, złe na cały świat. Postawa może być dowolna – sugeruję Skrytego – jako że BG obawia się o wyjawienie swojej urojonej winy i dziecięcej tożsamości; lub Rycerza – pomagając innym, stara się naprawić swój „grzech”. Stopień zażyłości między poszczególnymi postaciami graczy zależy tylko od Narratora i odpowiedniej gry. Nie ma właściwie w tej kwestii ograniczeń – dopuszczalna jest nawet niechęć między członkami koterii. Przynależność klanowa nie gra roli, o ile oczywiście BG należy do Camarilli.

ROZDZIAŁ 2: BANKIET W ELIZJUM

Cichy zakątek szkoły. Jeden z tych, do których nigdy nie zagląda woźny ani żaden z nauczycieli, nie zdając sobie nawet sprawy z jego istnienia, o którym doskonale jednak wiedzą dzieci. Trzech dziesięcioletnich chłopaków stoi dookoła leżącej na ziemi dziewczynki, która robi wszystko, żeby się nie rozplakać, nie dać im satysfakcji. Jeden z nich przyciska butem jej warkocze do ziemi, nie pozwalając wstać. Rechoczą głośno.

- Patrz, jaką ma głupią minę!
- Cha, cha, cha! Głupia flądra!
- Hej! Ty tam!

Powietrze przecina świst. Najwyższy łapie się za brzuch i upada, jęcząc. Dziewczynka wstaje i, płacząc, podbiega do wybawiciela – chłopca trzymającego w ręku procę. Wielką, z gumowym wentylem, załadowaną nakrętką od śruby. Tamci wiedzą, że można nią zrobić dużą krzywdę – przekonał się o tym ich kolega.

– Wy trzej! Zwiewajcie stąd, a jak jeszcze raz zrobicie coś Zosi, pozabijam was! Słyszycie? Pozabijam!! – krzyczy wniebogłosy. Uciekają, jeden wolniej. Dziewczynka ociera łzy wierzchem brudnej dłoni, mówi zdławionym głosem.

- Dlaczego oni to robią? – ciągle jest wystraszona i zła.
- Myślą, że są lepsi, bo mają rodziców – odpowiada chłopiec.
- A jak wrócą? – pyta płaczącym głosem.
- Obronię cię. Przysięgam. Nigdy nie dam cię skrzywdzić.
- Jesteś moim rycerzem – uśmiecha się przez łzy.

Z oddali słychać szkolny dzwonek. Koniczka przerywa.

Ta część kroniki rozpoczyna się, gdy pewnego jesienno-wieczoru bohaterowie i ich

Stworzyciele otrzymują oficjalne zaproszenie na bankiet organizowany przez księcia miasta. Jeżeli postacie nie zostały wcześniej przedstawione Zarządcy, jest to idealny moment, aby rzecz ową uczynić. Impreza odbędzie się na terenie Elizjum, a jej motywem przewodnim będzie nowa kolekcja renesansowych obrazów zgromadzonych przez księcia lub też powitanie nowych członków Rodziny. Przewidywany jest udział wszystkich osobistości Camarilli w mieście, oprócz „Krzykaczy”, którym wstęp jest wzbroniony. Czuwać będą nad tym członkowie osobistej świty księcia. Obowiązuje oczywiście strój wieczorowy.

Aby podgrzać atmosferę, zaproszeni zostaną także niczego nieświadomi śmiertelni z wyższych sfer. Według Starszych, taka przewrotność zapobiegnie nudzie i stagnacji. Towarzystwo będzie – przez wzgląd na ten fakt – bardzo wyczulone na gąfy popełniane przez neonatów.

Bankiet to doskonała okazja do poznania społeczności Kainitów od wewnątrz, nawiązania kontaktów, wymiany informacji i poglądów. Ważną jednak dla ciągłości scenariusza będzie obecność Malkavianina – obywatela Camarilli (który może także być ojcem-wciemności bohatera). W rozmowach towarzyskich BG zauważa ciągle przewijający się motyw, plotkę o zmienionym w wampira kocie. Ktoś ponoć go widział, ktoś inny o nim słyszał. Plotki te zaintrygują księcia do tego stopnia, że postanowi zająć się sprawą, gdyż jest bardzo wyczulony na przejawy łamania Trzeciej Tradycji. Malkavianin wyprze się wszystkiego, jeśli postawi mu zarzut Przemiany kota, lecz uważny obserwator zauważy w jego oczach obawę.

Księżę znajdzie rozwiązanie – każe zbadać sprawę bohaterom i wrócić z nowinami, których wręcz nie może się doczekać. Do pomocy przydzieli im zaufanego członka klanu Nosferatu. Na odchodnym, ktoś szepnie BG o cmentarzu w Zdrojach.

ROZDZIAŁ 3: POWRÓT DO DWORKU

Gdy BG skierują swe kroki w okolice cmentarza, bohater główny powinien być przewodnikiem. Jest to teren ogrodzony wysokim, żelaznym płotem z grubych, pojedynczych prętów. Do środka prowadzi wielka, bogato zdobiona symbolami aniołów brama główna oraz mniejsza furka. Obydwie zamykane są na noc, przez mieszkającego nieopodal nocnego stróża, który jest także grabarzem. Starszy człowiek to weteran wojenny, żołnierz września. Jest bardzo przywiązany do tego miejsca i niezwykle czujny, gdyż ostatnio zdarzały się przypadki dewastacji grobów przez „szatanistów”, jak mówi. Uzbrojony w starą strzelbę, gdy tylko wypatrzy intruzów, wystrzeli na postrach w powietrze, po czym spuści z łańcucha psa. Jednak, jeśli BG zachowają ostrożność,

dane im będzie znalezienie zniszczonego i niemal zapomnianego grobu Zosi oraz – w innej części – kilku trupów myszy. Dokładniejsze oględziny wykażą, że gryzonie zostały całkowicie pozbawione krwi... Nieco później, pies stróża narobi hałasu, goniąc w ciemności jakieś stworzenie.

Gdzieś, wśród gałęzi, majacząc będzie ponura i surowa sylwetka dworku, co zaowocuje przywołaniem wielu niemiłych wspomnień. Nosferatu proponuje rozdzielenie się, by zwiększyć szanse. Powie, że wyraźnie słyszał miauczenie i nakaze BG sprawdzenie okolicy sierocińca, gdyż zna posiadłość.

Mijając bramę główną, bohater dozna uczucia, że jest obserwowany. Czy to dom przygląda mu się z góry z wyższością, ciemnymi oczodołami okien? Czy jest mu wrogi? Dlaczego wcale się nie zmienił i wygląda równie groźnie jak dawniej? Z tej mieszaniny obaw, lęku i niepewności wyrwie bohatera miauczenie, a w słabym, zielonkawym świetle latarni ujrzy cień przemyskającego do środka budynku kota.

Niech BG idzie tam sam, a reszta grupy dalej przeszukuje okolicę. Masywne, rzeźbione drzwi frontowe są uchylone, a tuż za nimi w swym pokoju upija się wraz z kierownikiem stary woźny. Obydwaj starają się zachowywać cicho, jak nakazała im trzecia dorosła osoba w budynku – jedna z wychowawczyń dzieci. W pralni BG znajdzie też fartuch – taki, jakiego używają pielęgniarki – co nada mu bardziej „tutejszy” wygląd. Długie, spowite ciemnością korytarze wypełnia zapach starego domu i dziecięcego snu. Od czasu do czasu ciszę nocy przerwie jakieś urwane zdanie, wypowiedziane cicho przez sen. Wszystkie drzwi do sal będą zamknięte. Wszystkie, oprócz jednych. Wychodzi z nich, szurając kapturami po kamiennej podłodze, ubrana w piżamę, rozczochrana istotka o nieokreślonej płci. Zaspana, kieruje się do łazienki. Bohater usłyszy w tym samym czasie dźwięk przypominający głośny szep, mówiący jakby: „Lufus... niegieczne kocisko... nie chcę się z tobą bawić... sio...”.

Dzieciak w łazience odpowie na kilka pytań, jeśli tylko bohater skojarzy, że znał kiedyś kota o imieniu Rufus..., jeżeli BG użyje całego talentu aktorskiego, by go nie wystąpić. W przeciwnym wypadku krzyki przywołają do toalety wychowawczynię, która da malcowi lanie za to, że krzyczy po nocy i wymyśla historie o obcych mężczyznach.

Gdy bohater zakradnie się do otwartego pokoju, zobaczy tuzin śpiących dzieci i uchylone okno z powiewającą zasłoną. Zbliżywszy się, zauważy na poduszce śpiącego chłopca kilka rubinowych, krwawych punkcików, po gzymsie zaś spacerował będzie w stronę okna na strychu duży, czarny kot...

Bohater bez problemu trafi na strych. Jest to obszerne, ciemne pomieszczenie z drewnianą

skrzypiącą podłogą i przeciekającym stropem, które służy też jako magazyn staroci i suszarnia. Przez kilka wyciętych w spadzistym dachu okien o stłuczonych szybach wpada, wyjąc po tępięćco, zimny wiatr. Bohater zaś mógłby przysiąc, że słyszał nad sobą dochodzący z dachu odgłos kroków.

Ryzykując wyjście na dach, BG spojrzy na wspaniałą widok ogarniętej mrokiem okolicy, zobaczy pod sobą szczyty drzew rosnących na zboczu, poczuje wiatr we włosach.

Na szczycie dachu zaś, trzymając się jedną ręką piorunochronu i chodzącą wokół niego dziecięcym sposobem, z zamkniętymi oczami i nucąc jakąś dziwną melodię sinymi ustami, będzie chodzić Zosia...

ROZDZIA 4: ZOSIA

Chłopiec już od 15-tu minut siedział na najwyższej, na jaką mógł wejść gałęzi wierzby, i patrzył na ostatnie promienie gasnącego za horyzontem słońca. Tym razem wziął ze sobą latarkę, więc nie zgubił drogi tak łatwo jak ostatnio. „Czemu tak długo jej nie ma?” – przemknęło mu przez myśl. Zaczął się obawiać, lecz niepotrzebnie. Po chwili szli już w kierunku ich Ulubionego Miejsca nad Jeziorem Szmaragdowym. Gdy wyszli z za wzgórza, zauważyli, zdziwieni, że ktoś już tam był. Chłopak i dziewczyna – oboje długowłosi, ubrani w ciemne ubrania, objęci w miłosnym uścisku.

Dziewczynka zachichotała cicho i szepnęła coś do ucha chłopca.

– Ale... – powiedział zawstydzony. Ciemność kryła jego rumieńce.

W odpowiedzi zarzuciła mu ręce na szyję i, wzorem podglądanej dziewczyny, dotknęła nieporadnie jego zamkniętych ust swoimi. Potem patrzyli na siebie bardzo zmieszani. Oboje przysięgli, że to, co się stało, to ich Wielka Tajemnica. Wrócili przed świtem, trzymając się za ręce.

Myślę, że najwyższy czas wyjaśnić Narratorowi, o co w scenariuszu chodzi. Otóż pamiętnego wieczora, kilkanaście lat temu, wracająca samotnie do dworku Zosia napotkała na swojej drodze wampira, który w swoim chorym psychicznie umyśle, zamroczonym chęcią przesiakniętą alkoholem krwią, zmienił ją w Kainitę. Gdy uświadomił sobie, jakie konsekwencje może wywołać jego czyn, postanowił ukrywać swego potomka przed Rodziną. Miał nadzieję, że kiedyś książę udzieli mu prawa progenitury i jego grzech zostanie zmywany. Dziewczynka bardzo się zmieniła podczas Przemiany – zapomniała prawie o wszystkim, co się z nią działo w przeszłości. Prawie, gdyż czasem miewa przebłyski świadomości, patrząc na dawniej odwiedzone miejsca, widziane rzeczy i twarze; szukając ich nawet. Jednym z nich jest Zielony Dworek, który traktuje także jako teren łowiecki.

Z dawnych upodobań została jej sympatia dla kotów. Postanowiła więc dać Rufusowi jeszcze jedno życie – wieczne...

Spotkanie z Zosią należy przedstawić jako kolejny punkt zwrotny w życiu bohatera, jako szczęście, którego ogrom trudno mu objąć. Będzie to dla niego uśmiech losu i objawienie zarazem. Trudno przewidzieć reakcję bohatera w takiej sytuacji, jednak gdy już minie jego euforia, okaże się, że wcale nie jest tak wspaniale...

Po pierwsze: dziewczynka nie pozna BG. Należy pamiętać, że gdyby nawet nie miała amnezji, znała bohatera jako małego chłopca. Po drugie: ich spotkanie na dachu zauważył wysłany przez księcia Nosferatu. Rozpoznał w małej Kainitę, lecz nikogo znajomego, szepnie więc słowo na ten temat Zarządcy...

Zachowanie Zosi odbiegać będzie od standardów dobrego, ludzkiego wychowania. Jeżeli BG znudzi ją, gdy będą stali na górze, podejdzie i, mówiąc „Berek!”, zepchnie go z dachu. Sama zejdzie zręcznie po rynnie i zacznie uciekać, myśląc, iż to zabawa. Podejrzewam, że bohater podąży za nią nad jezioro, gdzie dziewczynka być może przypomni sobie, kim jest obcy mężczyzna i pocałuje go tak, jak zrobiła to dawno temu. Znowu będą razem patrzeć na odbicie twarzy księżycy w wodach jeziora i cieszyć się jak dzieci, którymi są. Znowu zakwitnie ziarno nadziei w jego umyśle. Jego życie odzyska kolory...

ROZDZIAŁ 5: FINAŁ

Tymczasem pozostali BG złapią Rufusa i, za namową Nosferatu, zaniosą go księciu. To bardzo ważny moment scenariusza. Życie głównego bohatera zależy teraz od tego, czy podąży za resztą drużyny, by przekazać Zarządcy pojmanego kota (jak zareaguje na więzienie najlepszego towarzysza Zosi?), czy też zostanie razem z dziewczynką (niekoniecznie musi ona rozpoznać go jeszcze tej samej nocy), która zaprosi go do swej kryjówki na cmentarzu, żeby wspólnie przespali dzień. Czy szczęście zaślepi go do tego stopnia, że zapomni o całej wieczności, którą mają dla siebie, a może świadomie zdecyduje się nigdy już jej nie opuszczać?

Dopilnuj, Narratorze, aby bohaterowie znaleźli się w Elizjum o porze, która zmusi ich do przeczekania dnia tam, gdzie są, lecz niezbyt blisko świtu (około dwóch godzin przed nim). Nalegał na to będzie sam książę. Na miejscu kręci się jeszcze kilku gości z bankietu, wśród nich Malkavian – ojciec-w-ciemności Zosi (i być może BG). Nosferatu szepnie do ucha Zarządcy kilka słów. Ten zażąda informacji o Rufusie, a gdy je uzyska, skieruje gniewne, oskarżycielskie spojrzenie na Malkavianina. Ten zacznie się gorączkowo tłumaczyć, lecz jego paplaninę przerwie krzyk Władcy. Uniesionym głosem oskarży

wampira o łamanie Trzeciej Tradycji, zarzuci mu brak odpowiedzialności, po czym zacznie go najwyczałniej wzywać. W międzyczasie kot umknie gdzieś, zauważony tylko przez jednego z BG.

Usiadłszy na krześle, książę wyda wyrok. W południe nadchodzącego dnia kilku ghuli z jego świty uda się na cmentarz, gdzie śpi Zosia (i być może bohater!), po czym otworzą jej grób, wpuszczając do środka światło Stońca... Nieodpowiedzialny Malkavian straci zaś cały swój status i zwiąże się z zarządcą silną więzią krwi.

Wszelkie próby przekonania księcia, by odwołał lub złagodził wyrok, spełzną na niczym. Świt będzie zbliżał się nieubłaganie, więc i czasu, aby uratować Zosię (i może bohatera) będzie coraz mniej. Przewidujący i sprytny książę będzie nalegał, by wszyscy obecni zostali w Elizjum. Bohaterowie powinni dojść do wniosku, że jedyną istotą, która może pomóc skazanym zaocznie na śmierć, jest teraz Rufus. Kot zawsze miał zwyczaj trzymania się blisko dziewczynki (nawet po jej przemianie w istotę nocy). Jeżeli nie wpadną na ten pomysł sami lub nie wiedzieli wystarczająco dużo, wyjaśni im to Malkavianin, któremu jest teraz wszystko jedno.

Tak czy owak, na krótko przed świtem Rufus, niosąc wiadomość o niebezpieczeństwie, wyruszy w kierunku cmentarza.

EPILOG

Jak się pewnie domyślasz, Rufus nie zdąży przed świtem. Bohaterowie spotkają go kiedyś chodzącego niczym widmo w okolicy cmentarza z przywiązaną do obroży wiadomością o zagrożeniu, którego jednak Zosia i bohater nie uniknęli. Dlaczego tak, spytasz?

A czymże byłaby prawdziwa tragedia, gdyby zakończyła się happy endem? Czymże byłaby lektura „Romea i Julii”, gdyby ojciec Laurenty zdążył dostarczyć list, który odmieniłby ich losy? Czy wtedy dramat zapadłby nam w pamięć, czy stałby się tylko jeszcze jedną z wielu usłyszanych opowieści?

Ta kronika jest historią jednego z bohaterów – opowieścią o jego życiu, na którym w każdej chwili piętno wyciskał okrutny Los. Bohaterowi wszakże dane było zaznać prawdziwego szczęścia, cóż jednak z tego, skoro zawsze był go w końcu pozbawiany, jakby ciążyła nad nim jakaś mroczna klątwa. Może było tak w istocie? Mowa tu o niezawinionym cierpieniu i nadziei, która daje siły, by żyć, a także o Kolejach Losu, którym nie można się przeciwstawić.

Nie muszę chyba dodawać, że opowieść ta nie ma służyć rozrywce w zwyczajnym pojęciu tego słowa, lecz chwili zadumy nad ludzkim losem i życiem, które jednych hojnie obdarza, innych zaś surowo karze...

Wampire: Masquerade™ (Wampir: Maskarada) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc. Prawa do polskiego wydania linii produktów Wampir: Maskarada należą do ISA sp. z o.o.

Marcin Mortka

Krasnoludologia

Poniższy tekst nie jest autoryzowany przez Games Workshop

Choć podręcznik WFRP próbuje nas przekonać, iż krasnoludy to wymierająca rasa, popularność, jaką te przemiłe potworki cieszą się wśród graczy, zdaje się świadczyć o czymś zupełnie przeciwnym. Drużyna *role-playing* bez przynajmniej jednego krasnoluda to jak miłośni Mistrz Gry – zdarza się rzadko i wszyscy pokazują go paluchami. Popularność brodaczy wynika z ich pozornie mało skomplikowanego charakteru – niewiele przecież trzeba się wysilić, by grać ochryplym od picia wódki i ciskania kłatw, wodoodpornym, kudłatym zakończeniem wielkiego topora bojowego. A ile jest przy tym śmiechu...

Błąd. Sprowadzenie krasnoluda do roli anarchicznego czołgu o sile tajfunu to częsty grzech miłośników RPG. Fakt, iż postacie z tzw. literatury (choćby imię Gótrek Gurnisson) wizerunek ten upowszechniają, podręcznik zaś nie proponuje żadnej innej alternatywy. Przedstawia się krasnoludy jako rasę waleczną, pracowitą, porywczą, zajadłą etc., najczęściej obsadza się nimi role wojowników, ewentualnie kowali lub górników. Pojawienie się brodatego maga najczęściej wzbudza pełen politowania śmiech („Ty głąbie, przecież krasnolud na pierwszym poziomie ma tylko 2k4 punkty magii! Nie lepiej...“).

Szkoda. Podręcznik, jakby mimochodem, kilka razy wspomina o tym, że krasnoludy to rasa uzdolniona zarówno w inżynierii, jak i sztuce, a przy tym bardzo starożytna. Imperia Khazadów powstawały i padały, kiedy przodkowie Sigmar grzmocili się kamiennymi maczugami. Jakoś nikt nie wpadł na to, że w związku ze swym wiekiem, krasnoludzka kultura prawdopodobnie jest przebogata! Skoro tak barwne wydaje nam się życie średniowiecznych ludzi, o ile bardziej fascynująca musi być starsza o tysiące lat kultura krasnali!

Ten artykuł dedykuję wszystkim tym, dla których wzorem bohatera krasnoludzkiego jest Gimli, syn Gloina, lub przynajmniej stary, poczciwy Flint Fireforge. Nie będzie tu o nienawiści do elfów czy filozofii Zabójców Trolli – w zamian za to, chcę zaprezentować społeczeństwo krasnoludów z gór, ich zwyczaje i rytuały, tak zazdrośnie strzeżone przed okiem ludzkim. Liczę na to, iż skłonię graczy-krasnoludów do dalszego „badania” kultury tego ludu, wymyślenia nowych obrzędów, przesądów i powiedzonek.

TRYB ŻYCIA

Żyjącym od pokoleń wśród ludzi krasnoludom imperialnym na pewno nie można zarzucić braku przywiązania do własnej rasy, zatraciły one jednak wiele tradycyjnych przyzwyczajzeń i sposobów zachowań na rzecz ludzkich. Fakt sypiania osiem godzin na dobę to wymysł czysto ludzki, więc krasnoludy, chcąc dołączyć do owego społeczeństwa, musiały go zaakceptować. W kopalniach i podziemnych miastach, gdzie ruch słońca bądź księżycy nie ma wielkiego znaczenia, doba krasnoludów wygląda zupełnie inaczej. Zgodnie z naturalnym rytmem pracy umysłu, kładą się po pierwszej w nocy, śpią do piątej i powtarzają tę procedurę o trzynastej. Ten tradycyjny rozkład doby zapewnia maksimum efektywności w godzinach pracy i wypoczynek w chwilach nadciągającego zmęczenia. Krasnoludom, które opuściły rodzinne twierdze, bardzo trudno jest się przestawić na tryb ludzki i tak oto rodzą się niewybredne żarty o wywodzących się z tej rasy śpiochach i leniuchach.

Taki układ doby ma również wpływ na inne sfery życia. Krasnoludy z gór nie znają pojęcia kolacji – spożywają jeden obfity posiłek zaraz po przebudzeniu, a drugi, znacznie lżejszy, w środku dnia, zwany „*midtaarbait esshen*” – jedzenie w środku pracy. Praca zabiera dorosłym większą część dnia – jak wiadomo, z reguły są oni budowniczymi, kowalami, górnikami, inżynierami, szanowane zawody to również medyk, chemik i skryba. Ich specjalny stosunek do służby w armii opisany został niżej.

Obserwując Khazadów przy pracy, trudno się jednak oprzeć wrażeniu, iż wykonują swe obowiązki powoli i ślamazarnie. Nie jest to do końca prawdą – tysiąclecia stukania młotami w podziemnych korytarzach nauczyło krasnoludy niebywalej wprost cierpliwości i oduczyło niepotrzebnego pośpiechu. Wykonując swą pracę, krasnolud kilka razy zastanowi się, zanim uderzy młotem w kowadło. Świadomość życia znacznie dłuższego od ludzkiego sprawia z kolei, iż mają niewielki respekt dla upływającego czasu. Pograżony w pracy krasnolud zapomina o całym świecie – nad swoim projektem ślęczy aż do chwili jego ukończenia, pracując z pełną fanatyzmu dokładnością.

Dokładność, upór i spokój – te cechy nie znikają z chwilą opuszczenia twierdzy przez młodego krasnoluda, od setek pokoleń

mocno tkwią w jego genach, a to z kolei stanowi kanwę niekończących się sporów z ludźmi. Khazadowie z niesmakiem patrzą na wiecznie się śpieszących, niedokładnych, pracujących zrywami ludzi, tych zaś krew zalewa na widok krasnoludzkiego kamrata, który godzinami pucuje topór lub z flegmą wiąże onuce przed bitwą, opowiadając stare dowcipy. Najlepiej opisują te różnice dwa przysłowia – znane w Imperium „Wleczesz się, kurna, jak krasnolud w kondukcje żałobnym” i khazalidzkie „Gdzie tak lecisz, z człowiekiem żeś się na łby pozamieniał?”.

Rzecz jasna, krasnoludy na stałe mieszkające w miastach muszą iść na ustępstwa i, choć z niechęcią, przejąć część ludzkiego zamiłowania do pośpiechu. Wciąż jednak słyną z dokładności, precyzji i cierpliwości, co jest zaletą, jeśli chodzi o ich produkty. Klnący na flegmatycznych i twarogłowych krasnoludów ludzie najczęściej nie mają pojęcia, ilu niezwykle cudów podziemny lud dokonał dzięki przeklinanej upartości.

MENTALNOŚĆ

Osobę, znającą krasnoludy z ludzkich miast, zaskoczy cisza w khazalidzkiej twierdzy. Po korytarzach i krążgankach nieść się będzie odgłos kroków, stukot narzędzi, czasem chrzęst oreża lub pokrzykiwanie wart, ale przede wszystkim, niezwykła, pełna majestatu cisza... To nie epidemia czy żałoba, to zwykły, powszedni dzień. Dla człowieka, przyzwyczajonego do czupurnych, brodatych najemników czy krzykliwych kupców, to bodaj najdziwniejsze z wrażeń.

Wytłumaczenie tego fenomenu jest tymczasem bardzo proste, choć należy go poszukać w zamierzchłej, mrocznej przeszłości tej rasy. Krasnoludy nauczyły się milczeć w czasach, których dziś już nikt nie pamięta, kiedy dopiero pierwsze uderzenia kilofów zaczynały rzeźbić fundamenty Karaz-a-Karak i każdy głośniejszy krzyk mógł wywabić z mroku drapieżne istoty.

Mówi się, iż to sam Grungni sprowadził Khazadów w podziemia, pokazał im piękno jaskiń i nauczył, jak zmusić kamień i wodę do posłuszeństwa. Kapłani od wieków głoszają, iż przez zachowanie ciszy oddaje się mu cześć. Oprócz zatem czysto praktycznego zastosowania (cisza pozwala utrzymać czujność i usłyszeć alarm, rzecz bardzo ważna w obecnych czasach), zachowanie ciszy ma również znaczenie czysto symboliczne.

Rozmawiając z krasnoludami z gór, można odnieść wrażenie, iż są mrukliwi i nieuprzejmi, jednakże jest to spowodowane z reguły tym, że są istotami aż do przesady praktycznymi. Zwłaszcza starsze krasnoludy nie znoszą gadania po próżnicy, najchętniej rozmawiają o rzeczach konkretnych, jak metody obróbki stali, sytuacja na szlakach czy wieści o nadchodzących wojnach. Wystrzegają się także wyciągania zbyt radykalnych wniosków oraz publicznego okazywania gniewu. Jedynymi sytuacjami, w których starszy krasnolud mówi dużo, to kazanie pod adresem „młodego gniewnego” lub opowieść z dawnych czasów – obie te czynności to ulubione zajęcia Khazadów w podeszłym wieku¹⁾.

Łatwo zauważyć, iż powyższe cechy krasnoludzkiej mentalności to również pośredni efekt umiłowania ciszy. Krasnolud górski lubi milczeć, gdyż pozwala mu się to skupić na pracy oraz usłyszeć w porę alarm. Idąc tym tropem, oczywiście się wydaje, iż w społeczeństwie krasnoludzkim niewielką popularnością cieszy się muzyka – ta rasa jest wyjątkowo mało utalentowana w tym zakresie, a jedyne instrumenty, które nie są im obce, to kotły wojenne i rogi.

Może się to wydać dziwne, ale dojrzałym Khazadowie z powyższych względów unikają upijania się. Spożycie alkoholu jest dość duże i krasnoludzkie tawerny są zawsze pełne, ale rzadko spotyka się w nich pijanych w sztok (jeśli już, to młodzież lub Zabójcy Trolli). Posiłki krasnoludy zapijają gorzkawym piwem wrzosowym lub częściej – wodą źródlaną. Starzy lubią powtarzać swoim targanym buntem młodzieńczym wnukom, iż woda to najzdrowszy napój na świecie – i często mają rację. Woda z podziemnych źródeł często zawiera dobroczynne dla zdrowia związki chemiczne.

Zamiłowanie do konkretności sprawia, iż krasnoludom brakuje zainteresowania sztuką w czystej postaci. W zdobnictwie nie mają sobie równych, celują również w rzeźbie i tworzeniu długich sag rodowych, niemniej nigdy nie uprawiają sztuki dla samej przyjemności. Zawsze służy ona jakiemuś konkretnemu celowi – ukazaniu potęgi własnego kunsztu lub przechowaniu pamięci o przodkach. Z podobnych względów gardzą magią, którą uważają za sposób dojścia do celu za pomocą oszustwa, a nie pracy własnych rąk. Śmiertelnie boją się istot eterycznych, których istnienia nie mogą zrozumieć i z którymi nie umieją walczyć.

NARODZINY I ŚMIERĆ

Narodziny dziecka to jedyne święto w społeczeństwie krasnoludzkim, podczas którego wszyscy sobie folgują. Oprócz położnych, przy urodzeniu asystuje miejscowy

kapłan, który natychmiast odprawia egzorcyzmy nad wrzeszczącym noworodkiem. Krasnoludy wierzą, iż przez pierwsze trzy dni życia niemowlę jest szczególnie narażone na opętanie, dlatego zabiegi kapłańskie są tu nieodzowne. Asysta kapłańska ma jeszcze jeden, głęboko ukryty cel – duchowny dokładnie się upewnia, czy dziecko nie nosi śladów spaczenia. Jeśli takowe się znajdują, niemowlę zostaje bez słowa odebrane matce i spalone w ofierze Grungniemu.

Jeżeli dziecko po trzech dniach obserwacji okaże się nieskażone, szczęśliwy ojciec zwołuje sąsiadów i rodzinę na wielką ucztę, zakończoną totalnym pijaństwem²⁾. Zapraszani są na nią także miejscowy książę i nadzorujący narodziny kapłan. Gratulacje składa się przede wszystkim matce niemowlęcia – i w pierwszej kolejności czynią to żony zaproszonych. Na ręce szczęśliwej matki składane są dary, najbogatsze, kiedy narodzi się dziewczynka. Najwięcej, czego może oczekiwać ojciec, to poufale poklepanie po ramieniu.



Zresztą zgodnie z tradycją, matka jest bohaterką dnia i należy się jej odpoczynek. Po obejrzeniu niemowlaka i złożeniu gratulacji, goście udają się na pierwszy poczęstunek, zostawiając pod drzwiami alkowy dwóch uzbrojonych wojowników, zawsze ze strony matki dziecka. Gospodarzem jest ojciec i on nosi potrawy oraz dolewa piwa, jednakże pierwszy poczęstunek nie jest nigdy zbyt wystawny. Goście jedzą skromnie i rozmawiają cicho, pozornie tylko po to, by nie przeszkadzać matce. W istocie wszyscy czekają, aż zadzwoni z alkowy mały, srebrny dzwoneczek – oznacza to, iż matka jest gotowa oddać dziecko kapłanowi na wróżby.

Wrzeszczącego niemowlaka okadza się wonnymi kadzidłami i zawieszka nad nim pięć jednakowych pieluch – na każdej z nich wymalowany jest inny symbol runiczny. Zgromadzeni wokół milczą w napięciu, przypatrując się, za którą pieluchę pochwyty dziecko, oznacza to bowiem, czym się młody krasnolud zajmie i pośrednio decyduje o przydzieleniu mu piastuna (patrz dalej). Możliwości to: topór, oznaczający wojownika; księga, czyli mędrzec lub

kapłan; kowadło, wróżące los rzemieślnika lub budowniczego; latarnia – odwieczny symbol odkrywcy; skrzydła – znak najtrudniejszy do zinterpretowania, często odczytywany jako wróżba wybrania wolnej, rzadko spotykanej lub nawet ekscentrycznej drogi życia³⁾. W przypadku dziewczynki wróży się, kim będzie jej mąż, ale też często pamięta się też o innych, bardziej tradycyjnych guślach – wrózenie liczby dzieci, długości życia itp. Zadaniem ojca jest również wtedy wybranie imienia dla dziecka – tradycja nakazuje, by to imię nosił któryś z przodków. Rodzic dodatkowo musi uargumentować, dlaczego właśnie to imię wybrał.

W niektórych twierdzących praktykuje się też zwyczaj rozrzucania wokół niemowlaka przedmiotów, należących do jego przodków. Jeśli mały pochwyty któryś z nich, uważa się go za wcielenie danego przodka i automatycznie zostaje mu nadane jego imię. Wiara w reinkarnację jest bardzo silna zwłaszcza w Górach Szarych i Krańca Świata, zupełnie nieznana zaś w Norsce.

Dopiero po odniesieniu dziecka do alkowy rozpoczyna się uczta, na której pijaństwo przekracza naszą zdolność pomowania. Warte uwagi jest, iż mężczyźni folgują sobie dopiero po wyjściu kobiet. Impreza z okazji narodzin i chrztu dziecka to jedyna okazja, by stateczny, rozsądny krasnolud mógł zrobić coś naprawdę niemądrego lub złożyć niemożliwą do spełnienia przysięgę. Pogrzeb to z kolei uroczystość skrajnie różna. W przeciwieństwie do ludzi czy elfów, krasnoludy nigdy nie płaczą – ich pogrzeby to mroczne, pełne powagi ceremonie, podczas których często panuje absolutna cisza.

Krasnoludy są w pełni świadome tego, iż dawno minęły czasy, kiedy to większość z nich umierała śmiercią naturalną. Wielu dokładnie opisuje swym rodzinom, gdzie mają być pochowane urny z ich szczątkami. Tradycją jest, iż ciała zmarłych lub poległych, często wraz z ulubioną bronią lub narzędziami, pali się na stosach, a od ognia trawiącego ich szczątki odpala się pochodnie. Płoną one wraz ze stosem, płoną kiedy najbliższa rodzina zbiera prochy zmarłego do chronionej runem urny, i płoną, gdy urnę chowa się w zawczasu wykutej w skale mogile. Rodzina i przyjaciele zmarłego medytują nad jego grobem – mają obowiązek rozpamiętywać jego życie, aż wypali się ostatnia z pochodni. Jeśli zgasną przedwcześnie, uważa się to za znak niedbalstwa rodziny i jest to zapowiedź powrotu zmarłego z za grobu. Oznacza to jednocześnie wielkie nieszczyście dla rodziny, gdyż nie ma rzeczy, której by krasnolud bardziej się bał, niż zemsta ducha⁴⁾.

Wniosek z tego taki, iż zabieranie ciał poległych z pola bitwy jest dla krasnoludów

bardzo ważne i niewielu się zawaha przed odrzuceniem broni i porwaniem śmiertelnie ugodzonego kamrata na ręce, choćby i pod najgorszym ostrzałem. W sytuacji, kiedy odzyskanie ciała jest niemożliwe, jeden z kapłanów błogosławi pole bitwy, na którym zginęli, wygłaszając specjalną litanie, by ubłagać ich duchy.

Innymi osobliwościami krasnoludzkich pogrzebów jest to, iż w ich czasie panuje absolutna cisza i trudno o większy towarzyski nietakt, niż przerwanie medytacji rodzinie i przyjaciółom zmarłego. Przerwać ciszę mogą tylko ci, którzy są gotowi nad grobem przysiąc zemstę zabójcy zmarłego lub ci, którzy ułożyli już sagę o jego czynach. Po wygaśnięciu ostatniej pochodni, głowa rodziny błogosławi kryptę zmarłego i obiecuje mu co roku ofiarę w dzień jego śmierci, aż umrze ostatni z obecnych przy pogrzebie. Rozmiar i wygląd krypty zależy od statusu zmarłego – poległym wielkim wojownikiem, rycerzom czy księżtom stawia się monumentalne grobowce, bronione wieloma runicznymi pieczęciami.

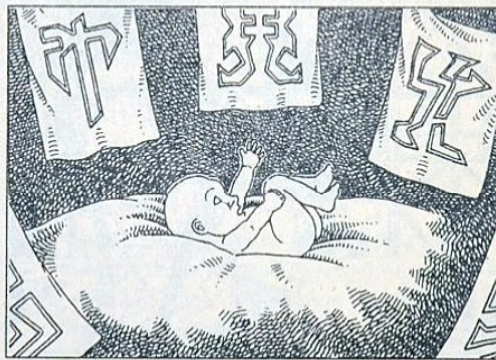
MŁODZIEŻ

Już kilkuletniemu krasnoludkowi rodzice wybierają piastuna. Bycie piastunem to zaszczyt nie lada, a też i dla wielu starszych krasnoludów głęboko skrywane marzenie. Nie jest tajemnicą, iż w społecznościach khazalidzkich kobiety stanowią zdecydowaną mniejszość, rodzi się zatem niewiele dzieci, a to stanowi wstydliwie ukrywany kompleks całej rasy. Z tej racji wielu mężczyzn nigdy nie doświadcza wzruszeń, związanych z wychowywaniem własnego potomstwa i ich jedyną nadzieją jest zlecenie opieki nad dzieckiem którejś z rodzin. Rodzice dobierają piastuna bardzo starannie, wybierając osobnika doświadczonego, statecznego i odpowiedzialnego, zawsze kogoś bezdzietnego.

Jest to tradycja odpowiadająca ludzkiej przysiędze lennei, jednakże o wiele skuteczniejsza. Zlecając krasnoludowi opiekę nad dzieckiem, dana rodzina pozyskuje dogłębnie wdzięcznego i do śmierci oddanego sojusznika. Nie jest to bagatelą, gdyż w społeczeństwie krasnoludów starsi otoczeni są powszechnym szacunkiem – rodzina mająca trójkę synów i przez to poparcie trzech piastunów, znaczy naprawdę wiele. Poświęcenie opiekunów dla młodzieży jest niemalże legendarne – napisano już wiele sag i pieśni o piastunach, ginących straszliwą śmiercią w obronie umykających podopiecznych. Oprócz ochrony, zadaniem piastuna jest jednak przede wszystkim nauka zawodu, walki oraz obyczajów i tradycji krasnoludzkich.

Mimo ich krasnoludzka słabość do dzieci pozostaje szeroko znana, wychowanie każdego chłopca jest surowe i nadzorowane zarówno przez ojca, jak i piastuna. Nieraz małe dostaje białym z pomylenia ważnych strof którejś z pieśni lub niezdarne uderzenie młotem w rozżarzone żelazo. Nauka trwa lata i często przejęty rolę piastun przesadzi z pouczaniem dorastającego podopiecznego – jest to jedna z podstawowych przyczyn tego, iż rozgoryczone, upokorzone młode krasnoludy dają wiarę opowieściom przybyszki z zewnątrz i czmychają z twierdzy.

Jednym z podstawowych elementów wychowania młodego krasnoluda jest trzynastomiesięczna służba w wojsku. Każdy krasnolud, niezależnie od wykonywanego zawodu, jest odstawiany od piastuna i rodziny po czym wcielany do oddziałów uderzeniowych. Przechodzi tam gruntowny trening w zakresie walki wręcz, musztry i dyscypliny niestety, wielu z nich owej musztry nie kończy. Nierzadko sytuacja wymaga, by rzucono do walki oddziały młodych, niedoświadczonych rekrutów,



które potrafią walczyć zaskakująco zajadle, ale też ponoszą ciężkie straty. W ten oto sposób dopełnia się los krasnoludzkiego plemina – plemina, tracącego swych licznych synów w niekończących się bojach z przeciwnikiem, który nigdy nie ustąpi...

Wychowanie dziewczynek niewiele odbiega od klasztornego. Im nie przydziela się piastunów. Za wychowanie dziewczynki odpowiedzialna jest tylko i wyłącznie matka. Jako że krasnoludy doskonale zdają sobie sprawę ze znaczenia posłusznych, zdrowych kobiet dla przyszłości plemina, los młodych krasnoludek jest nie do pozazdroszczenia. Rzadko kiedy opuszczają domostwa – matki wolą ich nie spuszczać z oczu w strachu przed wypadkiem losowym albo, co gorsza, fatalnym zauroczeniem w jakimś młodym kowalu... Większość czasu dziewczęta spędzają na wysłuchiowaniu moralów, przedzeniu, tkaniu, sprzątaniu, czyszczeniu, gotowaniu itp., itd.

Decyzję o wydaniu córki za mąż poprzedzają długie, gorączkowe dyskusje. W przeciwieństwie do u ludzi, rodzina

ubiegającego się o rękę nie ma wiele do powiedzenia – nie dochodzi do żadnej ugody pomiędzy rodzicami. Rzecz jasna zamężność i powaga rodziny adoratora jest ważnym czynnikiem decydującym o wyborze, przesądne krasnoludy biorą też jednak pod uwagę wroźby oraz... intuicję matki.

Same oświadczenia są jest przesycone symboliką. Nieodmiennie kandydat posyła swego piastuna, brata, najlepszego przyjaciela lub sługę do rodziny dziewczyny, którą jest zainteresowany⁵⁾ na „rozmowy wstępne“. Nie może być to byle kto, bowiem taki właśnie wysłannik (*abgesaandhte*) ma zadanie podejść ojca i matkę rodziny tak, by ci z własnej woli zaprosili kandydata na obiad – z reguły opowiada o jego przymiotach i czynach. Zaproszenie na obiad (*heirteessghen*) to wyzwanie większe, niż udział w niejednej bitwie, dlatego też nikt nie drwi z młodego krasnoluda, który zwątpi i do próby nie przystąpi.

Towarzyszą temu ogromne emocje. Kandydatowi podczas posiłku nie wolno bowiem powiedzieć ani słowa, jeśli nie jest pytany, a zarówno ojciec i matka zadają mu dziwaczne, podstępne pytania. Nierzadko podsuwa je kapłan i niekiedy nie dotyczą samego kandydata i jego życia – są to bardzo ciekawe z psychologicznego punktu widzenia próby wybadania odporności, zaradności i sprytu ewentualnego pana młodego. Bardzo podstępne bywają zwłaszcza matki, lubujące się w podsuwaniu kandydatom potraw o obrzydliwym smaku – zapytani o ich smak, z reguły chwalać kunszt kulinarny pani domu, a w tym momencie przegrywają u nich z kretesem. Dla szanujących się rodów nie ma nic gorszego niż nieszczerłość.

Podczas *heirteessghen* również się wroży – matki potrafią wyczytać różne ciekawostki ze sposobu, w jaki dany młodzieniec pije, układa sztućce lub napocznyna posiłek. Pod koniec takiego trwającego czasem po kilka godzin „przesłuchania“, na samym progu podaje się kandydatowi drewniany kubek z wodą, którym spełnia toast⁶⁾ za gospodarzy. Na dnie kubka znajduje się kamień, którego wartość jest miarą podziwu i szacunku, jaki młodzieniec wzbudził u rodziców. Ten, kto odnalazł zwykły okruch granitu, nie ma po co przychodzić po raz drugi; zachętą do ponownej wizyty jest jakiś kamień szlachetny. Następne spotkanie również zostaje ustalone za pośrednictwem *abgesaandhte*.

Sam ślub to ceremonia poważna i pompatyczna. Nikomu nie wolno uronić ani tły – jest to bowiem zły omen. Pan młody pości przez kilka dni i rozmawia z duchami przodków, pani młoda otrzymuje ostatnie nauki. W dniu zaślubin oboje odziani są w białe,

ceremonialne szaty, a policzki ich zdobią smugi sadzy z domowego ogniska. Rodzina i krewni gromadzą się na brzegu podziemnej rzeki lub strumienia – mężczyźni odziani są w pełne zbroje (z wyjątkiem hełmów – nikomu nie wolno zakrywać twarzy w taki dzień, świadczy to o braku szacunku dla nowożeńców), a w garściach trzymają święte młoty, którymi rytmicznie uderzają w tarcze. Młodzi wolno zbliżają się do brzegu, każde prowadzone przez dwójkę *blodkamrater* – świadków ceremonii. Stoją po kolana w lodowatej najczęściej wodzie, obmywają sobie nawzajem twarze, co symbolicznie uwalnia ich od więzi z własnym domem rodzinnym. Uderzenia młotami o tarcze milkną i kapłan wypowiada święte słowa zaślubin.

W obyczajowości krasnoludów nie ma miejsca na coś takiego jak posag. Wręcz

przeciwnie, za każdą rzecz odpowiedzialny jest narzeczony, który musi zatroszczyć się o wszystko, od zbudowania domu, aż po wyposażenie komnat. Bywa, iż małżeństwo nie jest skonsumowane po wielu latach od zaślubin, ponieważ według rodziców ich córce nie dostarczono jeszcze wystarczających wygód, w związku z czym nie wypuszczają jej z domostwa rodzinnego. Nie należy dodawać, iż bardzo często w takich sytuacjach rodzice zrywają zaślubiny i oddają córkę innemu, bardziej zaradnemu kandydatowi. Konkurencja pomiędzy młodymi krasnoludami jest bardzo silna i często dochodzi do rytualnych pojedynków o prawo do ubiegania się o rękę. Rzadko kiedy walka kończy się śmiercią – krasnoludy starają się rozbroić przeciwnika i upokorzyć go publicznie albo widowiskowo okaleczyć (zranic twarz lub prawą rękę)⁷⁾.



- 1) Proces starzenia objawia się u krasnoluda zresztą tym, iż ma on coraz mniej do powiedzenia. Tradycją jest, iż starzec, który do nikogo nie odezwie się przez tydzień, oznajmia, że nadszedł czas na jego śmierć. W khalalidzie nazywa się to „*wortherlosher*” – bezsłowie.
- 2) Godnym uwagi faktem jest to, iż nawet wtedy Khazadowie nie ryczą wniebogłose i powstrzymują się od okładania sztchetami z plotu, rzecz nie do pomyślenia wśród krasnoludów z miast ludzkich.
- 3) Bywa, iż jest to lekarz, czarodziej czy, dajmy na to, wróżbita; z drugiej jednak strony, może być to profesja przez górskich krasnoludów pogardzana, jak np. poganiacz mułów lub myśliwy.
- 4) Ma to również konsekwencje towarzyskie – mało kto poważa przeklętą rodzinę. Dotknięci pechem nieraz składają niezwykle ofiary w miejscowych świątyniach, by tylko uchronić się od losu wygnańca.
- 5) Często się zdarza, że nigdy jej jeszcze na oczy nie widział!
- 6) Według tradycji Khazadów toast jest wynalazkiem krasnoludzkim. Przed wiekami był prawdziwym, potężnym rytuałem – mężowie spełniający toast za władzę używali mu część swej siły, którą zastępowali spożywanym napojem. Według teologów rytuał nie ma już dawnej mocy, gdyż został przejęty i zwulgaryzowany przez ludzi.
- 7) Pojedynki nie są zabronione w społeczeństwie krasnoludzkim, a czasem nawet traktowane jako jedyny sposób rozstrzygnięcia sporu.

Piotr Gienza

UKRYTA TOŻSAMOŚĆ

Poniższy scenariusz nie jest autoryzowany przez Games Workshop

WSTĘP

„Ukryta tożsamość” to scenariusz dla niezbyt licznej drużyny. Ponieważ zawiera dużo wątków indywidualnych, dobrze by było, aby drużyna liczyła maksymalnie czterech graczy, w tym co najmniej jednego elfa lub – jeszcze lepiej – elfkę. Postać mogą być na dowolnych poziomach zaawansowania, jednak dla bardzo silnej drużyny przygodę będzie trzeba nieco inaczej rozegrać. Przed poprowadzeniem scenariusza dobrze jest się z nim dokładnie zapoznać, gdyż nie jest liniowy, a ciągle odwoływanie się do notatek znacznie zmniejsza płynność i atrakcyjność rozgrywki. Dla dodania sprawie kolorów można także pokusić się o nastrojowy podkład muzyczny.

1. LEGENDA

Kajkie pięćdziesiąt lat temu w osadzie Atlaman w lasach Ostlandu przyszła na świat elfia dziewczynka imieniem Tajmir. Była jedynym dzieckiem i spadkobiercą księcia Lotha z domu Abilee. W momencie

narodzin dziecka księżę stał u szczytu potęgi. Władal wieloma elfami z północnych obszarów Imperium, a symbolem jego władzy był medalion z białego złota w kształcie manierki, zawierający wodę z jeziora Keledan w Królestwach Elfów. Jednak potęga Lotha z czasem upadała. Ludzie coraz gęściej zaludniali jego królestwo. Do tego nasiliła się aktywność zwierzoludzi. Księżę nie był w stanie podoląć rosnącej liczbie wrogów. Zajęty obroną stolicy, odmówił wsparcia wojskowego plemionom mieszkającym na peryferiach. W efekcie ich wodzowie ogłosili secesję i odmówili wierności swemu księciu. Akt ten wywołał nie małe reperkusje na dworze. Wielu możnowładców, na czele z Finrandilem z domu Kabesz, uznało księcia za niezdolnego do dalszego sprawowania władzy, za co Loth skazał ich na banicję. A stało się to w dwudzieste piąte urodziny Tajmir. Księżę dojrzał, że buntownicy pojechali na północ zbierać armię i niedługo upomną się o jego książęcy tron. Dlatego też powierzył

opiekę nad dzieckiem ojcu Joachimowi, kapłanowi druidzkiemu, i przykazał opuścić Ostland. Dał mu także naszyjnik, symbol prawowitego dziedziczenia, który kapłan miał przekazać Tajmir w jej sześćdziesiąte urodziny. Wtedy to dziewczyna osiągnie pełnoletność i sama zadecyduje o swym losie. Jednak Finrandil dowiedział się o misji kapłana i wysłał trzech zaufanych sługów, aby przywieźli mu medalion i głowę Tajmir. Kapłan i młoda księżniczka uciekali przez ponad dwadzieścia lat, nękani przez wysłanników Finrandila. W tym czasie kapłanowi udało się uśmiercić dwóch prześladowców. Teraz zaś los, w ucieczce przed trzecim z wrogów, rzucił ich w okolicę osady Bergsdorf.

2. PLAN JOACHIMA

Uciekając, kapłan natknął się na obozowisko graczy, gdzie dojrzał elfkę z daleka podobną do Tajmir. Wtedy to w jego umyśle narodził się pewien plan. Wiedział, iż okoliczne ziemie należą do lorda Ingrama

von Mischke, który uwielbia polować i oddaje się tej rozrywce niemal codziennie. Zakradł się więc do obozu i, uśpiwszy najpierw wartownika, zawiesił na szyi elfki naszyjnik książęcy. Następnie, słysząc w oddali ujadanie sfory, zakłębem skierował psy na obóz niczego nieświadomych BG. Ukrył się i czekał na rozwój wypadków. Lord von Mischke wraz ze swymi łowczymi szybko odnalazł biwak. Zauważywszy na szyi jednej z elfek medalion, który zidentyfikował bez trudu jako oznakę książęcego rodu (zwykły test heraldyki dla oglądającego), rozkazał sprowadzić powóz i odwieźć graczy do swojej siedziby, nawet mimo protestów z ich strony. Na wszelkie zaprzeczenia o pochodzeniu, stwierdził, iż rozumie chęć podróżowania incognito, ale w tych stronach nie księżnej nie grozi. Plan Joachima jest prosty. Razem z Tajmir podążą za medalionem. Wieść o wizycie elfiej księżniczki szybko się roznieśli i na pewno zwabi zabójcę. Kapłan poczeka więc na ruch z jego strony, na ujawnienie się – wtedy zlikwiduje go, nie narażając księżniczki, lecz jedynie jej „sobowtóra”.

3. SIEDZIBA RODU VON MISCHKE

Zamek lorda znajduje się pośrodku niewielkiej osady Bergsdorf. Ze względu na położenie, wioska stoi niemal w środku puszczy, ludzie zajmują się tu głównie zbieractwem, myślistwem oraz wycinką i obróbką drewna. Nie należą do szczególnie zamożnych i są nieufni wobec obcych, jednak to szczerzy ludzie, dla których przyjaźń ma pierwszorzędne znaczenie. Podstawowym kultem jest tutaj wiara w Taala oraz Rhyię. Kaplica poświęcona temu pierwszemu, zamieszkała przez kapłana Antoninusa, znajduje się w obrębie zamkowych murów. W mieście jest jedna karczma, „Dłonie drwa!”, gdzie często odbywają się zawody w siłowaniu na rękę. Obcy zagląдают tu rzadko, dlatego też są tylko cztery miejsca do spania w dwóch dwuosobowych pokojach. Standard „jak to u nas na wsi, kumie”. Poza gospodą do ważniejszych budynków można jeszcze, oprócz zamku oczywiście, zaliczyć tartak oraz przystań rzeczną, z której spławiane jest drewno dalej w kierunku cywilizacji. Co do samej siedziby miejscowego wielmoży, to jest położona w centrum wioski. Zasadniczą część stanowi kamienna, trzykondygnacyjna wieża, w której mieści się sala audiencyjna, pokoje pana i pani domu oraz komnaty dla gości. To tutaj zostaną umieszczeni gracze. W środku jest raczej skromnie, ale ciepło i przytulnie, a na

korytarzach można odczuć dumnego ducha waleczności, bijącego z obrazów przodków i trofeów wojennych. Poza wieżą, zamek składa się jeszcze ze stajni, pomieszczenia dla służby, spichlerza oraz ostrokołu z basztami – wszystkie te budynki wykonane są już jednak z drewna.

4. WIOSKOWE ŻYCIE

Bergsdorf ostatnimi czasy jest świadkiem wielu dziwów. Przede wszystkim, już od czterech dni ciągle pada deszcz. Tak o tym mówią miejscowi:

„Przez te wode wszystko śliskie i te, no, grząskie, a poza tym reumatyzm jak pieron starych kumów chycił. To pewnie ten niedorajda Antoninus coś spartolił [oczywiście Antoninus nie ma z tym nic wspólnego i jest wobec żywiołu całkowicie bezradny]. Ludzie nie wiedzą, co robić. Kum Albert już cosik wspominał o starej beczce smoły, co ją ma na stryszku. Na domiar złego zwały się do wioski te, no, inkwizytorzy z Middenheim. Lezie to, a nie patrzy kaj, i depta dobrą trawę, swym wyglądem ino dziaciary straszy i mleko psuje. Podobno ten deszcz to jakie moce nieczyste zesłały. Jest też teraz w osadzie pewien jegomość miastowy, co na zamku mieszko i wszędzie złotem sypie, a o pana Ingrama ciągle wypytuje [to cesarski plenipotent, który bada lojalność miejscowej szlachty]. No i jest elf, co to na karym koniu przyjechał, na wszystkich spode łba patrzy i się często koło zamku panoszy. Drugi jemu podobny durś po lesie biego i nam zwierzyne ploszy



[pierwszy z opisanych to morderca wysłany przez Finrandila, a drugi to zabójca demonów]. Z tym lichem, może to i racja, bo ostatnio w nocy jakieś głosy z opuszczonego gospodarstwa antosiego słychować [tam zatrzymali się druid i Tajmir]. Ale najgorsze ze wszystkich nieszczęść świata jest to, że się piwo w gospodzie kończy, a przez dyszcze jechać nie da rady. Bez piwa to my już tu zupełnie zmarniejemy”.

5. GŁÓWNI AKTORZY DRAMATU

a) **Gardan** – elf, zabójca, wysłany przez Finrandila w pościg za Tajmir. Szuka jej już dwadzieścia kilka lat. Parę razy bliski był sukcesu. Jest naprawdę dobry w swoim fachu. To groźny przeciwnik, który oprócz zręczności odznacza się także inteligencją i cierpliwością. Zmagania z nim powinny być naprawdę pasjonujące i odpowiednio niebezpieczne, bowiem swój zawód traktuje jak sztukę. Ma sześć stóp i cał wzrostu, niebieskie oczy i białe włosy. Jest dobrze zbudowany i uzbrojony w dwuręczny miecz, mizerykordię oraz trzy noże do rzucania. Jego ciało chroni skórzana zbroja.

b) **Silvan** – elf, łowca demonów, wysłany tu w tajnej misji przez sędziego sądu najwyższego w Middenheim. O osobach takich jak on krążą legendy. To urodzeni myśliwi: świetnie wyszkoleni, a ich jedynym celem jest walka z Chaosem. Zwykle praworzadni, nie mają sobie równych w walce. Posiadają rozległą wiedzę o różnych sposobach uśmiercania, od trucizn po magię. Obecność Silvana ma jedynie zmylić graczy, chyba że któryś z nich jest wiernym sługą Chaosu – wtedy, no cóż, przynajmniej nie zginie z ręki byle kogo. Elf ma pięć stóp i dwa palce wzrostu, blond włosy i stalowoszare oczy. Uzbrojony jest w miecz runiczny, trzy noże do rzucania i dmuchawkę. Jego ciało ostantia ukryta pod kaftanem mithrilowa kolczuga, hełm oraz tarcza, na której znajduje się wizerunek kruka. Rysunek ten jest magiczny i na życzenie właściciela powstaje z niego żywy kruk (traktuj go jak chowańca).

c) **Zygfryd von Manstein** – cesarski plenipotent, człowiek. Jego uprawnia, jeżeli oczywiście zechce się ujawnić, są praktycznie nieograniczone, gdyż mówi w imieniu cesarza. Obecnie znajduje się w tych stronach incognito, podając się za wędrownego rycerza. Być może zechce także zamienić kilka słów z BG. Ma prawie sześć stóp wzrostu, czarne włosy, brązowe oczy. Nosi gęste, zadbane wąsy. Jest dobrze zbudowany i uzbrojony w miecz oraz mizerykordię. Jego ciało ostantia kaftan kolczy, kirys, hełm rycerski i tarcza. Podróżuje z giermkim Johannem oraz

Magdalena Jedzejczak

halflingiem o imieniu Anton. Obaj znają jego prawdziwą tożsamość.

d) **Ingram von Mischke** – człowiek, pan na miejscowym zamku. Jest już w podeszłym wieku, jednak wciąż trzyma się prosto. Stoczył wiele bitew u boku księcia Middenlandu. Jest lojalnym poddanym, który nie interesuje się zbyt polityką. Jego wielką namiętnością są polowania. Ma około pięciu stóp, dwóch palców i jednego cała wzrostu, szpakowate włosy i brodę oraz piwne oczy.

e) **Laura von Mischke** – człowiek, żona Ingrama. Nieco młodsza od męża, niezbyt urodziwa, lekko otyła, jednak bardzo gościnna i miła. Podobnie jak on nie interesuje się sprawami wielkiego świata, a jej jedyne zmartwienie to wychowanie córki Eleonory i utrzymanie domowego gospodarstwa. Ma pięć stóp i jeden palec wzrostu, kasztanowe włosy oraz zielone oczy. Ubiiera się skromnie.

f) **Eleonora von Mischke** – córka wielmożnych państwa, oczko w głowie rodziców. Niezbyt dobrze wykształcona, jednak bardzo ciekawa świata, chętnie rozmawia z gośćmi. Świetnie jeździ konno, jednak rodzice nie pozwalają jej zbyt oddalać się od zamku. Ma pięć stóp i sześć cali wzrostu, blond włosy i niebieskie oczy. Odznacza się typową, ostrą, północną urodą – co nie znaczy, że jest brzydka. Mimo skromnego domowego budżetu, suknie ma ładne i starannie wykonane, chociaż nie najmodniejsze. Wszędzie chadza w towarzystwie opiekunki i powiernicy Edith. Zaleca się do niej Zygryf, na co życzliwym okiem spogląda stary von Mischke.

g) **Inkwizytorzy** – trójka ludzi, przybyli z Middenheim. Ścigają Silvana, nie wiedząc o jego prawdziwej profesji. Sądzą, iż jest jednym z czarnych elfów z Nargothrond. Przy okazji pobytu wypytyują także o Antoninusa. Wszędzie poruszają się razem. Są wyznawcami Morra; nikt nie wie, jak wyglądają ich twarze, ponieważ stale chodzą ubrani w czarne habity oraz kaptury z wycięciami na oczy. Ich przywódca, Julius, dzierży w dłoni kostur zakończony trupią czaszką. Tylko on podał swe imię i tylko on odpowiada na pytania.

h) **Antoninus** – człowiek, kapłan Taala. Zamieszkuje zamkową kapliczkę; ubiera się zgodnie z zaleceniami swej religii. Ma około sześciu stóp wzrostu, zielone oczy i łysą głowę. Jako jedyny we wsi zna się trochę na elfach. Potrafi w przybliżeniu opisać pochodzenie medalionu, jego znaczenie oraz nazwę książęcego rodu, do którego należy. Niestety, ma na pieńku z miejscowymi chłopami, interesują się nim też inkwizytorzy.

i) **Joachim** – człowiek, kapłan druidzki, opiekun Tajmir. Jest już zmęczony misją.

Wiek zrobił swoje. Zamierza dotrzymać danego słowa, jednak nie wie, czy zdoła. Jako jedyny zna historię Tajmir. Ma pięć stóp i dwa cale wzrostu, pomarszczoną skórę, siwe włosy, brodę i szare oczy. Ubiiera się zgodnie ze swą religią. Na czas oczekiwania zamieszkał w opuszczonym gospodarstwie, należącym niegdyś do Antoniego Rauta. Mimo wieku jest bardzo sprawny i dobrze walczy na kije.

j) **Tajmir** – elfka, spadkobierczyni rodu Abilee, prawowita dziedziczka tytułu książęcego. Z pobytu w Atlaman niewiele ma wspomnień. Ojca pamięta słabo, matki w ogóle. Od dziecka podróżuje z Joachimem, który jest jedy-ną osobą, jakiej ufa. Przeżyła już wiele zamachów na swoje życie, co nie pozostało bez wpływu na jej psychikę. Ma silną osobowość, jednak jest zamknięta w sobie. Nie ma dla niej świętości. Jest dobrze wykształcona, gdyż Joachim przekazał jej wszystko, co wiedział (poza dziedzictwem). Umie sprawnie posługiwać się lukiem i mieczem. Ubiiera się w stylu myśliwskim. Jest bardzo zgrabna, a jej twarz zdradza arystokratyczne pochodzenie i hardy charakter. Ma sześć stóp i dwa cale wzrostu, głębokie błękitne oczy i ciemne blond włosy.

6. PROWADZENIE SCENARIUSZA

Kluczowym wątkiem scenariusza jest plan Joachima. W wyniku jego działań wszyscy traktują obecnie elfkę z drużyny jak księżną. Ma to oczywiście pluse, ale także naraża awanturników na konfrontację z Gardanem. Zabójca będzie starał się dokończyć zaczęte wiele lat wcześniej dzieło. Mistrz Gry powinien rozegrać przynajmniej jedną próbę zamachu – niech zakończy się niepowodzeniem, uzmysławiając elfce grożące jej niebezpieczeństwo. Z ust zabójcy powinno też wtedy paść imię Tajmir. Ze względu na wielowątkowość i nielinowość scenariusza, nie sposób podać konkretnego zakończenia czy przebiegu rozgrywki. Dlatego wcześniej nakreślone zostało rozbudowane tło i kluczowe postacie, które mają ubarwić przygodę. Część z zawartych tam wątków można też później rozbudować w osobny scenariusz. W wielu miejscach

Mistrz Gry zmuszony będzie do improwizacji. Wtedy powinien pamiętać o celach i motywacjach opisanych BN-ów i posiadanych przez nich informacjach. To właśnie odgrywanie tych postaci, życia wiejskiej społeczności oraz próba rozszyfrowania tajemnicy pochodzenia medalionu stanowiąc ma sedno zabawy.

7. ZAKOŃCZENIE

Po drugiej próbie zamachu, udanej lub nie, Joachim odkryje tożsamość zabójcy. Wtedy też postanowi się z nim rozprawić. Do konfrontacji dojdzie następnej nocy. Joachim zwycięży i, jeżeli Gardan w jakiś sposób zdobył medalion, zabierze

mu go i ucieknie z Tajmir. Jeżeli zaś zamach znowu się nie uda, kapłan zakradnie się w ciągu dnia do zamku i skontaktuje z właścicielką medalionu. Poprosi ją, aby opuściła zamek wraz z przyjaciółmi i oddała powierzony mu klejnot, gdyż w przeciwnym razie oskarży ją o zabójstwo i rabunek. Następnej nocy po odzyskaniu naszyjnika zniknie z życia BG, aby się w nim już więcej nie pojawić. Po wszystkich nadejście czas na ulubiony moment większości graczy, czyli na punkty doświadczenia. I tak:

- ◆ za przetrwanie – dla właścicielki klejnotu 100 PD, dla reszty po 50 PD,
- ◆ za rozmowę z Antoninusem 25 PD dla tego, kto ją zaproponuje i przeprowadzi,
- ◆ za zabicie Gardana 100 PD dla osoby, która tego dokonała,
- ◆ po 25 PD za rozszyfrowanie któregośkolwiek z osobników incognito,
- ◆ po 25 PD za zwerbowanie każdego z głównych BN-ów – dla osoby, która tego dokona,
- ◆ 50 PD za odnalezienie Tajmir i Joachima,
- ◆ 75 PD dla osoby, która pozna prawdziwą historię Tajmir,
- ◆ 50 PD dla osoby, która przejrzy plan Joachima.

PS

Jeżeli w drużynie nie ma elfki, a jest jedynie elf, to wystarczy po prostu zmienić podopieczną Joachima z księżnej na księcia.



Magdalena Jędrzejczak

NOWA KRAINA⁴⁰ GOBLINÓW

Redaguje:
 Lady Punk, Republika,
 Budka Suflera, Bajm,
 Kombi, Perfect,
 Kobranocka, Dezerter,
 Papa Dance i gościnnie
 największy fan rocka
 Witold Ch.

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

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 chwalebłą śmiercią.

AD&D

- Jesteś martwy, chłopie! Jesteś martwy!
- Budzę się szybko!
- Bogowie nie istnieją. Pokażę wam. Odyn jest palantem! Odyn jest palantem! No i co? Nic się nie dzieje!
- Co to było za „ups!” na końcu czar, który rzucicie?
- Nazywasz się Brack? Ale głupie imię jak na barbarzyńcę!

Cyberpunk

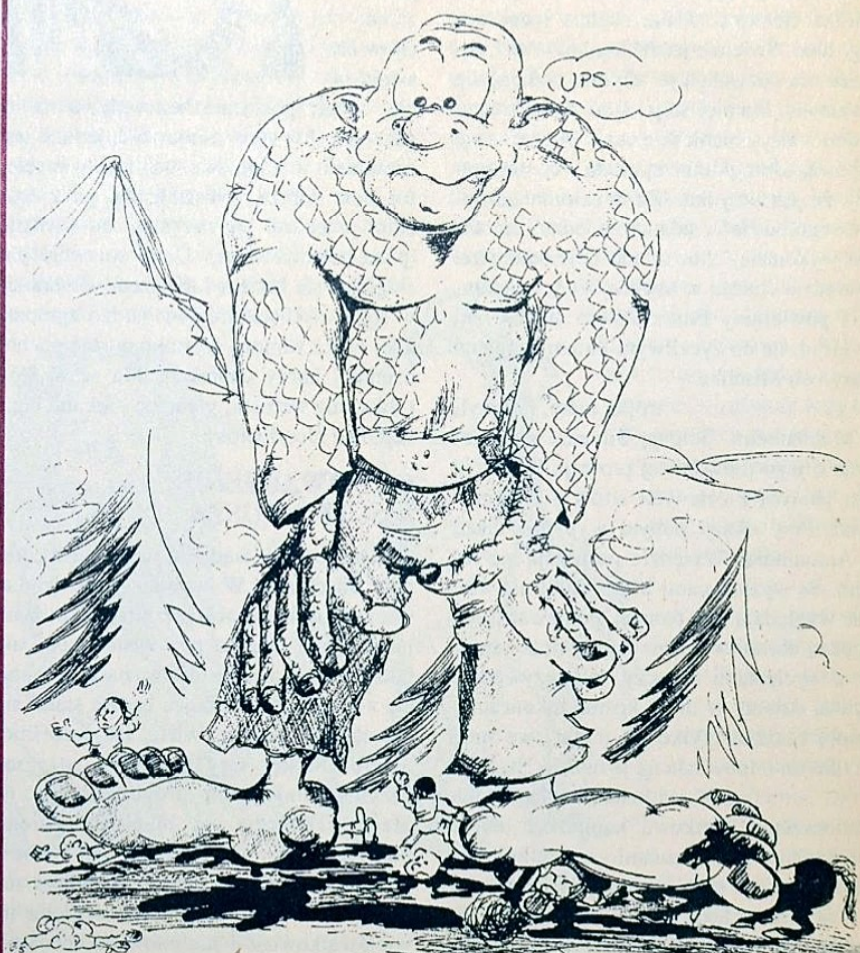
- Dlaczego na tych świeczkach widnieją literki T-N-T?
- Dziwne, właśnie wysiadł telefon...
- Ależ panie władzo, moja przepustka nie jest fałszywa! Wygląda przecie lepiej niż oryginalna...
- Jak to? Słupy zautek?
- Zakładam, że to nie jest pod napięciem.

Warhammer

- Hej, kolego, po co ci mój miecz?
- Ja tu wcześniej siedziałem! Spadaj pan...
- Odrzućmy broń i pogadajmy...
- A, te paskudztwa. Już kiedyś z takimi walczyłem...
- Bezpieczniej będzie, gdy się rozdzielimy...

Podziękowania dla
 Sabaly, Clifforda i Lorda Ghoula.
 Przypominam, że cały czas liczymy
 na waszą pomoc przy redagowaniu
 tej rubryki.

GALERIA KRAINY GOBLINÓW



„WYSZEDŁ NA LUDZI.” PLS

Marcin Czuczman

ULUBIONE BAJECZKI GOBLINÓW

Bajka o Pechowej Wiedźmie

Calkiem niedawno temu, w krainie położonej całkiem niedaleko stąd, żyła sobie Pechowa Wiedźma. Od najmłodszych lat przytrafiały jej się same nieszczęścia. Przyszła na świat z prostym nosem i jej biedna matka musiała przez dobrych kilka miesięcy okładać ją po głowie, by uzyskać efekt odpowiednio krzywego kulfona.

W szkole czarownic zawsze siedziała w oślej ławce, a jej ćwiczebna miotła miała tę przypadłość, że ilość startów nie zgadzała się u niej nigdy z ilością lądowań.

Później, gdy skończyła naukę i zamieszkała w lesie, zaczęło się jeszcze gorzej. Nie było miesiąca, żeby nie wrzuciły jej do pieca jakieś rozwydrzone dzieciaki. Zające zżerały jej regulaminy Chałki z Piemika, a Domek na Kurzej Łapce miał zwyczaj przewracać się po kilka razy w ciągu nocy.

Pewnego dnia Pechowa Wiedźma stwierdziła, że ma dość i postanowiła udać się po pomoc do Wielkiego Czarnoksiężnika z Korkowej Góry, który słynął w całej okolicy ze swej potężnej mocy. Po wielu trudach Pechowa Wiedźma dotarła wreszcie przed oblicze czarodzieja i opowiedziała mu o swych nieszczęściach. Wielki Czarnoksiężnik z Korkowej Góry wysłuchał jej uważnie, pokiwał głową i sięgnął do jednej ze swych skrzyń. Wyciągnął niewielką buteleczkę z jakąś tajemniczą miksturą i rzekł: „*Ten napój szczęścia sprawi, że wszelki pech cię opuści. Wypij go i wracaj do domu moje dziecko*”. Uradowana Pechowa Wiedźma wypila błyskawicznie zawartość buteleczki i z uśmiechem na ustach ruszyła w drogę powrotną. Gdy tylko znalazła się u podnóża Korkowej Góry, spadł na nią ogromny kamień rozchlapując jej mózg w promieniu kilku metrów. Wiedźma miała pecha, magiczna mikstura była przeterminowana...

JESIENNY KONCERT ŻYCZEŃ

Ulegając licznym prośbom kierowanym pod naszym adresem, zdecydowaliśmy się poświęcić trochę miejsca na mini koncert życzeń. Niestety dedykowane piosenki wszyscy zainteresowani będą musieli odsłuchać sobie (lub zanucić) sami.

Dla Wielkiego Cthulhu od pensjonariuszy senatorium w Arkham:
Serdeczne życzenia kolejnych stu lat życia.

Śpij, kochany, śpij Kayah & Bregovic

Dla hrabiego Draculi od członków Transylwańskiego Towarzystwa Honorowych Krwiodawców:
Serdeczne życzenia z okazji kolejnych urodzin.

Moja krew Republika

Dla prezydenta Jelcyna od Stowarzyszenia Anonimowych Polityków:
Serdeczne podziękowania za walne przyczynienie się do zbliżenia wschodu z zachodem.

Prawy do lewego (wypij kolego)
Kayah & Bregovic

Dla krasnoluda Gotreka od zawsze życzliwych goblinów:
Serdeczne życzenia z okazji przejścia na zasłużoną emeryturę.

Jest bezpiecznie Siekiera

Dla Kurzymisia od nieletnich fanek z Brzegu Dolnego:

Serdeczne życzenia szybkiego powrotu do formy.

I nikomu nie wolno się z tego śmiać
Kobranocka

Dla śnieżnego człowieka Yeti od Eskimosów z Bieguna Północnego:
Życzenia udanych polowań i ujemnych temperatur.

Mniej niż zero Lady Pank

Dla Ripley od tajemniczego wielbiiciela:
Życzenia kolejnych, owocnych wypraw kosmicznych.

Wciąż jestem obcy Lady Pank

Dla czarnoksiężnika Drachenfelsa od wampirzycy Genevieve:
Serdeczne życzenia z okazji powrotu do czynnej służby.

Józek, nie daruję ci tej nocy Bajm

Dla Foxa Muldera od serdecznej przyjaciółki Dany Scully:
Życzenia owocnych poszukiwań śladów życia pozaziemskiego (w glebie marsjańskiej).

Take me, baby, right now Space Girls

Dla smoka Stefana od smoczycy Magdy:

Serdeczne pozdrowienia z okazji rozpoczęcia się okresu godowego.

We'll be together tonight Sting

Dla wojowniczej księżniczki Xeny od Towarzystwa Miłośniczek Poezji z wyspy Lesbos:
Serdeczne życzenia owocnych wypraw i udanych podbojów.

Ona jest pedalem Elektryczne Gitary

Dla smoczycy Magdy od smoka Stefana:
Serdeczne pozdrowienia z okazji rozpoczęcia się okresu godowego.

Ta zabawa nie jest dla dziewczynek
Lech Janerka

Dla Jamesa Bonda – agenta 007 – od Koła Gospodyń Wiejskich z Puszczkowa:
Serdeczne życzenia z okazji otrzymania honorowego członkostwa koła.

If you were a woman... Bonnie Tyler

Dla Paladyna Arturiosa od mieszkańców Księstw Południowych:
Serdeczne życzenia z okazji kilkudniowej wycieczki w Straszne Góry.

Goodbay forever Big Monster Band

MAG-GOBLIN

Nie możesz ominąć tego miejsca!

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG
zaprasza do swojej nowej siedziby
na stacji metra „Centrum”.



- książki;
- gry fabularne;
- gry karciane;
- gry bitewne;
- niepodzianki!

Nie możesz ominąć tego miejsca!

BARD

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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane

MAGIC
The Gathering

DOOM
TROOPER

bitewne

WARHAMMER
BOARD
WORKSHOP

WARZONE

RPG

WARHAMMER

CHRONOPA

STAR
WARS

planszowe



dla stałych klientów

koszty przesyłki **GRATIS**

Nasze sklepy: FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11
BARD - Centrum Gier - Bielsko Biała, tel. 0602 689 929

ODGŁOSY Z KUŹNI

Dziś w telegraficznym skrócie.

Jest:

- * **Przeznaczenie miecza**, czyli trzeci tom Duncana. Powinno być, kiedy będziecie czytać te słowa:
- * **Labirynt 5**, czyli wszystko dla miłośników WFRP.
- * **Kamienie Zagłady 4: Krasnoludzkie wojny**, czyli przedostatnia część kampanii (jak pamiętamy, piąta jeszcze nie powstała).
- * **Milion otwartych drzwi** Johna Barnes'a, czyli miszkurkowa fantastyka na najwyższych obrotach, tym razem *s-fantasy*.

Powinno być nieco później niż czytacie te słowa:

- * **Mieszkańcy Barsawii** (oba tomy), czyli to, co EarthDawnowe tygrysy lubią najbardziej.
- * **Labirynt 6**, czyli dziecię Miłosa w końcu przychodzi na świat.
- * **Almanach potworów**, czyli wszystko o cthulhistycznych bestiach, których tak się boimy.
- * **Północna granica**, czyli początek Księgi Całości Kresa.

Powinno być jeszcze później niż czytacie te słowa:

- * **Księga Żmija**.
- * **Koszmar z przestworzy**.
- * **Pyłki Jeffa Noona**.
- * **Potop**.

Powinno być jeszcze jeszcze później niż czytacie te słowa:

- * **Ścieżki adeptów**.
- * **Dzień bestii**.
- * Pierwszy tom trylogii Patrici McKillip.

Powinno być jeszcze coś, ale o tym sza!

Tomek

UWAGA!!! WIELKA PROMOCJA DLA PRENUMERATORÓW!!!

Szanowni prenumeratorzy, czyli Ci, którzy nam zaufali (lub zamierzają zaufać)! Mamy dla Was niespodziankę: co MIESIĄC będziemy rozlosowywać pomiędzy Wami PREZENTY!

Bardzo atrakcyjne prezenty! Dlatego nie zwlekajcie, zamawiajcie **Magię i Miecz** w prenumeracie!

W tym miesiącu prezenty otrzymali:

Adam Łapiński z Olsztyna, Bartłomiej Wódarski z Warszawy
i Tomasz Zawadzki z Białegostoku



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.11.1999

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitach z numerów poprzednich, kwitach 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 WYPEŁNIĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ☆ przy kodzie oznacza, że nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu – produkt można zamawiać, ale czas realizacji zamówienia będzie dłuższy. 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 przypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna. Symbol * oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

UWAGA: Oznaczenia po nazwie produktu:
R – rozszerzenie zasad, O – opis miejsca, P – przygoda.

GRY FABULARNE

**NUMERY ARCHIWALNE
MAGII I MIECZA**

Magia i Miecz - nr (odpowiednio) 25-69
MM25 - MIM69 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56
167-68 są podwójne.

**PRENUMERATA
MAGII I MIECZA**

Prenumerata półroczna
od numeru 71 do numeru 76
PP71 24,00 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 71 do numeru 73
PK71 13,00 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł

Labirynt nr 3
LB3 15,00 zł

Labirynt nr 4
LB4 15,00 zł

Labirynt nr 5: Warhammer
LB5 29,00 zł

Labirynt nr 6: Zew Cthulhu
LB6 39,00 zł

WARHAMMER

Podręcznik podstawowy
WHRPG 79,00 zł

Ekran Mistrza Gry
WHEMG (R) 22,00 zł

Galeria bohaterów
WHBOH (R) 20,00 zł

Polepieniec
WHPOT (R, P) 22,00 zł

Zamek Drachenfels
WHZAD (O) 21,00 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW (O) 22,00 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC (P) 24,00 zł

Wewnętrzny wróg:
WHWEW (kampania) (cz. 1) 22,00 zł

Cienie nad Bögenhafen
WHCBO (cz. 2) 19,00 zł

Szara eminenca
WHSZE (cz. 4) 24,00 zł

Kamienie Zagłady
WHKRW (kampania): 24,00 zł

Ogień w górach
WHOWG (cz. 1) 32,00 zł

Krew w ciemnościach
WHKWC (cz. 2) 29,00 zł

Skala śmierci
WHSKS (cz. 3) 29,00 zł

Krasnoludzkie wojny
WHKRW (cz. 4) 32,00 zł

**EARTHDAWN
- PRZEBUDZENIE ZIEMI**

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł

Księga wiedzy
EDKWI (R) 45,00 zł

Barsawia
EDBAR (O) 69,00 zł

Mieszkańcy Barsawii
EDMB1 (R) 45,00 zł

Mgły zdrady
EDMB2 (P) 45,00 zł

Koszmarny z przestworzy
EDMZD (P) 32,00 zł

♦EDKZP 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy, wersja 5.5
ZCW55 72,00 zł

Księga Strażnika
ZCKST (R) 16,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT (R) 35,00 zł

Xięga bestyj
ZCXIB (R) 15,00 zł

Cthulhu 1990
ZCDZI (R) 17,00 zł

Almanach potworów
ZCALP (R) 39,00 zł

Krainy Snów
ZCKRS (O, P) 59,00 zł

Przerażające podróże
ZCPOP (P) 21,00 zł

Serce grozy
ZCSEG (P) 27,00 zł

Maski Nyarlhotepe
ZCMAN (P) 79,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Podręcznik podstawowy
ŚRRPG 52,00 zł

Stwory Śródziemia
STŚRD (R) 24,00 zł

Przewodnik po Śródziemiu
ŚRPPS (O) 35,00 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP (P) 28,00 zł

Władca Pierścieni
PIRPG (gra fabularna) 47,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Podręcznik podstawowy
WARPG 59,00 zł

Ekran Narratora
WAEKR (R, P) 15,00 zł

Podręcznik gracza
WAPGR (R) 50,00 zł

Podręcznik Narratora
WAPNA (R) 32,00 zł

Księga Żmija
WAKZM (R) 39,00 zł

Rytuał przejścia
WARPR (R, P) 20,00 zł

W krwawym blasku Księżycy
WAWKB (P) 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POŁA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł

W stepie szerokim
DPWSS (R, P) 38,00 zł

Ogniem i mieczem
DPOIM (R, P) 38,00 zł

KRYSTAŁY CZASU

Almohadowie
KCALM (R, O) 39,00 zł

INNE

Oko Yrrhedesa
OYRPG 25,00 zł

Aphalon
APPOD (P) 45,00 zł

podpis przyjmującego zł	stempel pobrano opłatę	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)
		00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)
podpis przyjmującego zł	stempel pobrano opłatę	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)
		00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)
podpis przyjmującego zł	stempel pobrano opłatę	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)
		00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY!)

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowa szkl.)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				5,00 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowa szkl.)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				5,00 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowa szkl.)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				5,00 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowa szkl.)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				5,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO - MAGAZYN

GIER KARCJANYCH

Nr 2	
INF02	3,50 zł
Nr 3	
INF03	4,80 zł
Nr 4	
❖INF04	4,80 zł

DOOMTROOPER

- ŻOLNIERZ ZAGŁADY

Zestaw dodatkowy	
DTDOD	6,50 zł
Warzone	
DTWAR	6,00 zł
Apokalipsa	
DTAPO	9,50 zł
Paradise lost	
DTPAL	8,00 zł

DARK EDEN: MRO CZNY RAJ

Talia podstawowa	
DESTA	28,00 zł
Zestaw dodatkowy	
DEDOD	9,00 zł

KULT

Talia podstawowa	
KTSTA	35,00 zł
Zestaw dodatkowy	
KTDOD	8,00 zł
Inferno	
KTINF	8,00 zł

INNE

BATTLETECH

Battletech: Kompendium	(R)	
BTKOM	34,00 zł	

WARZONE - GRA BITEWNA

Kompendium, tom 1: Świt wojny	(R)	
WZSWW	55,00 zł	
Kompendium, tom 2: Bestie wojny	(R)	
WZSBW	55,00 zł	

CHAOS PROGENITUS

- GRA KOŚCIANA

Zestaw podstawowy	
CHSTA	19,00 zł
Zestaw dodatkowy	
CHDOD	14,00 zł

LITERATURA

LITERATURA RPG

Czarnoksiężnik Drachenfels (Warhammer)	
BEDRA	12,00 zł
Kiedy ogarnie cię szal (Wilkołak)	
WAKOS	16,90 zł
Księga loda (Zew Cthulhu)	
ZCKSI	12,00 zł
Pierścień tęsknoty (Earthdawn)	
EDPIT	19,90 zł
Śmiech mrocznych bogów (Warhammer)	
BESMB	15,90 zł
Zaragoz	
❖BEGZZ	13,90 zł

BELETRYSTYKA

Clive Barker „Everville”	
SMCB1	34,00 zł
C. J. Cherryh „Przybysz” (cz. 1 trylogii)	
SMCC1	23,00 zł
C. J. Cherryh „Najeźdźca” (cz. 2 trylogii)	
SMCC2	23,00 zł
C. J. Cherryh „Spadkobierca” (cz. 3 trylogii)	
SMCC2	29,00 zł
John Crowley „Późne Lato”	
SMJC1	18,50 zł
Stephen R. Donaldson	
„Skok w konflikt: Prawdziwa historia” (cz. 1 cyklu)	
SMSD1	10,00 zł
Stephen R. Donaldson	
„Skok w wizję: Zakazana wiedza” (cz. 2 cyklu)	
SMSD2	29,00 zł
Dave Duncan „Dar mądrości” (cz. 2 trylogii)	
SMDD2	23,00 zł
Dave Duncan „Przeznaczenie miecza” (cz. 3 trylogii)	
SMDD3	23,00 zł
Philip Jose Farmer	
„Gdzie wasze ciała porzucone” (cz. 1 cyklu)	
SMPF1	13,90 zł
Philip Jose Farmer	
„Najwspanialszy parostatek” (cz. 2 cyklu)	
SMPF1	15,90 zł
C. S. Friedman	
„Świt Czarnego Słońca” (cz. 1 trylogii)	
SMCF1	29,90 zł
William Gibson, Bruce Sterling „Maszyna różnicowa”	
SMBS1	19,90 zł
Jeff Noon „Wurt”	
SMJN1	19,90 zł
Bruce Sterling „Święty płomieni”	
SMBS2	18,90 zł
Sean Stewart „Wskrzesciel”	
SMSS1	13,90 zł
Sean Stewart „Kres Oboków”	
SMSS2	22,00 zł
Michael Swanwick „Stacje Przypływu”	
SMMS1	15,90 zł
Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka”	
SMMS2	23,00 zł
Walter Jon Williams „Aristo”	
SMWW1	19,90 zł
Walter Jon Williams „Metropolita” (cz. 1 cyklu)	
SMWW2	19,90 zł
Walter Jon Williams	
„Miasto w płomieniach” (cz. 2 cyklu)	
SMWW3	19,90 zł
Gene Wolfe „Miasteczko Castleview”	
SMGW1	15,90 zł
Gene Wolfe	
„Ciemna Strona Długiego Słońca” (cz. 1 cyklu)	
SMGW2	22,00 zł
Gene Wolfe „Jezioro Długiego Słońca” (cz. 2 cyklu)	
SMGW3	22,00 zł
David Zindell „Nigdyła: Śmierć pilota”	
SMDZ1	22,00 zł
David Zindell „Nigdyła: Schizma”	
SMDZ2	22,00 zł

EARTHDAWN™

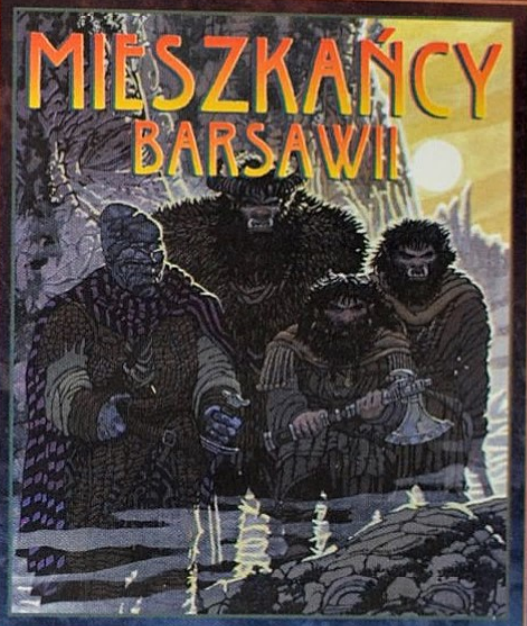
PRZEBUDZENIE ZIEMI

NIE DAJ SIĘ WYPRZEDZIĆ HORROROM

Obszerny opis kultury, zwyczajów, tradycji, rytuałów i historii ośmiu ras Dawców Imion, będących sercem i duszą krainy zwanej Barsawia. Nowe dyscypliny i umiejętności... Słowniczkę rasowych języków... I wiele, wiele innych informacji...

EARTHDAWN

MIESZKAŃCY BARSAWII



EARTHDAWN

KOSZMAR Z PRZESTWORZY



Obszerna kampania, której akcja toczy się w Travarze i nie tylko. Niebezpieczeństwo, intryga, spisek, magiczne tajemnice, starożytne sekrety... Czegoż więcej potrzeba prawdziwym bohaterom Barsawii? Może powietrznych okrętów? Potężnych magów? Grimuarów sprzed Pogromu?

ZABEZPIECZ SIĘ JUŻ DZIŚ

szukajcie nas co miesiąc w kioskach

input

komiks

newsy

zapowiedzi

dział gier fabularnych

fragzone

beta testy

recenzje gier

multi IO

forum

czytelnika

poradniki

super konkursy

plakaty

z gier

magazyn o grach PC-owych

kompakt z demami i nie tylko



input