

INDEKS: 32954

cena: 6,50 zł

MiMOS

Magia i Miecz

WILCZYCA
diariusz do DP

WYDZIAŁ X

HORRORY
w g. MIŁOSZA

NOC ŚWIETLIKÓW
przygoda do L5K

WŁADCA PIERŚCIENI
SEKRETY EKRYANIZACJI

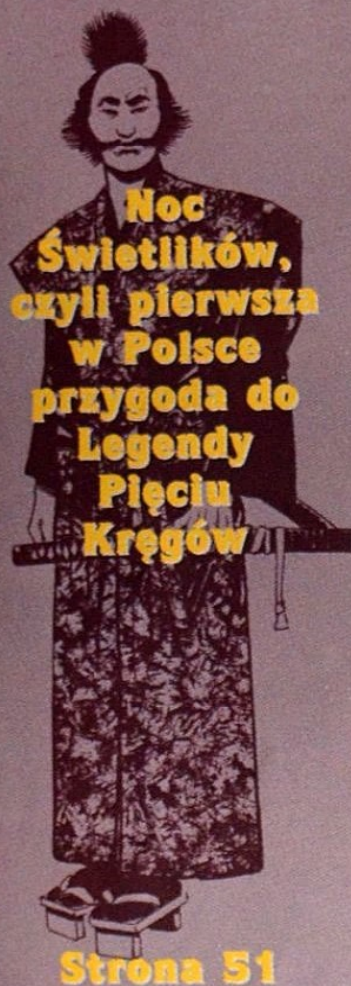
BISSINGEN
scenariusz do WFRP



04
ISSN 1230-9109
NSSI
9 771230 910971

BAWMY SIĘ

Gracze mają to do siebie, że czasem ciężko ich nakręcić. Siedzą sobie przy stole, wpatrują się w Mistrza Gry, nawet słuchają jego słów, pilnują toku akcji – ale jakoś tak bez polotu, bez przejęcia i bez chęci. Dlaczego tak się dzieje? Nie mam pojęcia. Bo ta sama grupa potrafi na następnej sesji tak zagrać, że niejednemu prowadzącemu zbieleją oko. Zapewne wszystko zależy od ciśnienia atmosferycznego. I fabuły, którą trzeba zainteresować graczy. I pewnie Mistrza, który musi ich wciągnąć w świat wyobraźni. I, niestety, samych graczy – a raczej ich chęci uczestnictwa w przygodzie.



Strona 51

miejscowego gangstera z kuszą w futerale na gitarę. I tak dalej, i tak dalej...

Wyobrażacie sobie, co czułem jako Mistrza Gry? Nie powiem, byłem wściekły i na pewien czas zarzuciłem prowadzenie. Dziś jednak myślę sobie, że tak w sumie to mieliśmy wtedy kupę ubawu. I wspominamy dziś te sesje z łezką w oku. Bo przecież nie wszystko zawsze wychodzi, a najważniejsze, to się dobrze bawić. Ileż to sesji rozegrałem, z których nie pamiętam nawet kawałka fabuły? Tu zaś – proszę: ledwie trzy, a chyba każdy szczegół wciąż kryje się gdzieś w głębinach umysłu, choć minęło wiele lat.



Dlatego też radzę Wam przede wszystkim dobrze się bawić. Fabuła wcale nie musi być super-ekstraluks, bohaterowie – odwaleni w kosmos, scenografia – zapierająca dech w piersiach. Najważniejszy jest miłe spędzony czas. Oczywiście wszystko muszą go miłe spędzić. Nie tylko gracze lub Mistrz. To jednak temat na zupełnie inną opowieść...

T. Urczman

Hasło miesiąca:

— Nie wiem, nie wiem, nie wiem, nie wiem... — typowa odpowiedź autora/redaktora/współpracownika (niepotrzebne skreślić) na pytanie, kiedy odda spóźniony materiał.

**Pierwsze spotkanie
ze światem
Gasnących Słońc**

Strona 45

**Sekrety
ekranizacji
„Władcy
Pierścieni“**

Strona 2

**Wilki,
Panowie Gracze
i niezwykle
diariusz**

Strona 76

Opowiadanie:

Namaluj gołębia, Berckheyde	27
<i>Romuald Paulak</i>	

Panorama:

Jeden, by wszystkimi rządzić	2
<i>Tomek i Miłoz</i>	

Konkret 2000	4
<i>Tomasz „Tomi” Gnas</i>	

Byliśmy w Oświęcimiu!	7
<i>Miłoz</i>	

Wiara czyni cuda, czyli jak wydać fantazy, które będzie czymś nowym?	8
<i>Toread</i>	

System o równowadze	12
<i>Miłoz</i>	

Więści	14
--------	----

Stałe działy:

Listy	20
-------	----

Oknem zewnętrznym: Krotkie jest piękne	23
<i>Tomasz Kołodziejczak</i>	

To zdarzyło się naprawdę	40
<i>Piotr Wyskok</i>	

MIM(ochodem)	91
--------------	----

Felietony:

Z punktu widzenia Bika	26
<i>Miłoz</i>	

Krecia robota	26
<i>Post Scriptum</i>	

Miasto, magia, maszyna: Latające taryfy, latające roboty	92
<i>Jacek Drewnowski</i>	

Requiem	90
<i>Michał „Dagon” Gmurch</i>	

Miejsca magiczne: Śniące kamienie	93
<i>Poison Ivy</i>	

Kaznodzieja	88
<i>Jerzy Cichoński</i>	

Podwójna tożsamość	89
<i>elendil</i>	

Wyjątki z kwartalnego raportu działu analiz fundacji	63
<i>Wilmartha</i>	

Wilmarta	63
<i>Maciej Kołakowski</i>	

Z archiwów Wydziału X: Naprawdę tajna wojna Hitlera	64
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	

Almanach:

Nikt nie chce prowadzić	36
<i>Erich S. Arendall „Shadow Sprite”</i>	

„Nie kijem go, to palką”	38
<i>Marcel Pawelec</i>	

Kocham Cię, jak Irlandię	41
<i>Piotr Kucharski</i>	

Wilczyca – diariusz	76
<i>Tomasz Wolcki</i>	

Horror godny potwora	59
<i>Miłoz</i>	

Jak trudno jest zostać uczniem...	62
<i>Andrzej Swędryński</i>	

Ludzkość znów patrzy w gwiazdy z nadzieją	45
--	----

Noc Świetlików, część I: przygoda wprowadzająca w świat L5K	51
<i>Tomasz Z. Majkowski i Krystyna Nablik oraz Łukasz M. Pogoda (redakcja)</i>	

Bissingen: miasto wszelkich uciech	68
<i>Maciej Szaleniec</i>	

Wyjątki z kwartalnego raportu działu analiz fundacji	63
<i>Wilmartha</i>	

Z archiwów Wydziału X: Naprawdę tajna wojna Hitlera	64
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	

Wyjątki z kwartalnego raportu działu analiz fundacji	63
<i>Wilmartha</i>	

Z archiwów Wydziału X: Naprawdę tajna wojna Hitlera	64
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	

Wyjątki z kwartalnego raportu działu analiz fundacji	63
<i>Wilmartha</i>	

Z archiwów Wydziału X: Naprawdę tajna wojna Hitlera	64
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	

Wyjątki z kwartalnego raportu działu analiz fundacji	63
<i>Wilmartha</i>	

Z archiwów Wydziału X: Naprawdę tajna wojna Hitlera	64
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	

Wyjątki z kwartalnego raportu działu analiz fundacji	63
<i>Wilmartha</i>	

Z archiwów Wydziału X: Naprawdę tajna wojna Hitlera	64
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	

Wyjątki z kwartalnego raportu działu analiz fundacji	63
<i>Wilmartha</i>	

Z archiwów Wydziału X: Naprawdę tajna wojna Hitlera	64
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	

Wyjątki z kwartalnego raportu działu analiz fundacji	63
<i>Wilmartha</i>	

Z archiwów Wydziału X: Naprawdę tajna wojna Hitlera	64
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	

MIM**5(77)/2000****WYDAWCA:**

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

**REDAGUJE ZESPÓŁ:**

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
krzaku@mag.com.pl
Miłoz Brzeziński (z-ca red. nacz., ZC, Panorama)
grabarz@rpg.pl
Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)
eplams@egmont.pl
Tomasz Andruszkiewicz (ŚM)
tomek_andruszkiewicz@efarm.pl
Michał Marszałik (dział łączności, Mięcho)
puszkin@rpg.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Maciej Nowak-Kreyer (ED, WH)
bryan@mag.com.pl
Jerzy Rzymowski (DP)
jerzy@mag.com.pl
Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Andrzej Łaski, Jarosław Musiał

KOREKTA:

1&3maj

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Jerzy Cichoński, Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski,
Tomasz Kołodziejczak, Łukasz M. Pogoda,
Poison Ivy, Robert Siniakiewicz,
Andrzej Swędryński, Toread, Piotr Wyskok

SKŁAD I ŁAMANIE WŁASNE**ADRES REDAKCJI:**

ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,
tel.(0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax 642-80-20
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:

© Dave Leri

© Alderac Entertainment Group

Way of the Crab - Legend of the Five Rings

Jeden, by wszystkimi rządzić

przygotowali
Tomek i Miłosz

Na necie pojawił się pierwszy trailer, reklamujący ekranizację najlepszej opowieści *fantasy* wszech czasów, uważanej nawet za najpiękniejsze dzieło XX wieku. Jest więc okazja przyjrzeć się bliżej powstającemu filmowi, pamiętając, że pierwsza próba – dwuczęściowy w planach, rysunkowy obraz – okazała się nieudana i doprowadziła akcję tylko do Helmowego Jaru. Tym jednak razem na pewno będzie lepiej...

...gdyż technika komputerowa i umiejętności filmowców osiągnęły taki poziom, że chyba nic ich już nie ogranicza. Tak też uważa Peter Jackson, reżyser „Władcy Pierścieni”. I oglądając krótki trailer do filmu, człowiek przestaje mieć wątpliwości. Te kilka chwil spędzonych przed ekranem nie jest żadną ucztą dla oka. Napawa jednak wielkim optymizmem. Nie ma o czym mówić – trudno będzie ten film zważyć. Coś, co ma taki rozmach, takie kapitalne pomysły (na trailerze widać „zaplecze” filmu), klimat wielkich potacji ziemi z szarżującymi wojskami... Obawialiśmy się nieco komputerowo pomniejszanych hobbitów, ale – spoko – wyglądają rewelacyjnie. Wizualnie film jest czymś jak „Gwiezdne wojny” w scenerii mixu „Willowa” z „Braveheartem”.

A nawiasem mówiąc, popularność samej zajawki (w przeciągu 24 godzin ściągnięto ją ok. 1,7 miliona razy) przerosła osiągnięcia traileru do „Mrocznego widma” („tylko” 1 milion w 24 godziny).

Na trailer składają się ujęcia z planu, sceny z filmu i wypowiedzi Petera Jacksona oraz Elijah Wooda. Możemy więc podziwiać

orków, uruków i Upiory Pierścienia, a także przyjrzeć się bliżej trzem postaciom – Gandalfowi, Arwenie i Boromirowi. Kilka scen z filmu naprawdę działa na wyobraźnię, choćby zbierające się do walki armie czy zbliżenia orków i Nazguli. Zapowiada się prawdziwe cudem. Obawy może jedynie wywoływać fakt, iż film ma być dozwolony od lat 13, przez co musi być pozbawiony brutalności, a Śródziemie i fabuła „Władcy” do cukierkowych wszak nie należą.

Film (a raczej pierwsza część) ma trafić na ekrany w USA na gwiazdkę 2001 roku. Według zapowiedzi scenarzystów, nie będzie odbiegał treścią od książki – fabuły niemal nie naruszono, z każdego tomu tworząc oddzielną część. Efekty specjalne – te „tradycyjne” i komputerowe – z pewnością zachwycą. Ian Holm ujawnił, że jako 111-letni Bilbo będzie miał „lekką” charakteryzację, ale pod koniec fabuły, już jako 170-latek, całą twarz zakryje mu maska. Z kolei sir Ian McKellen wspominał, że Balrog, z którym przyjdzie mu walczyć, zostanie całkowicie stworzony na komputerze. Na ekranie, w scenach bitewnych, zobaczymy też około 20 000 „klonów”.

W filmie wystąpią:

Frodo Baggins – Elijah Wood
Gandalf – sir Ian McKellen
Sam Gamgee – Sean Astin
Bilbo Baggins – Ian Holm
Pippin – Billy Boyd
Merry – Dominic Monaghan
Aragorn – Viggo Mortensen
Saruman – Christopher Lee
Arwena – Liv Tyler
Legolas – Orlando Bloom
Gimli – John Rhys-Davies
Boromir – Sean Bean
Faramir – Ethan Hawke
(wciąż niepotwierdzony)
Galadriela – Cate Blanchett
Elrond – Hugo Weaving
Celeborn – Marton Csokas
Theoden – Bernard Hill

Reżyseria:

Peter Jackson

Scenariusz:

Peter Jackson, Fran Walsh,
Philippa Boyens i Stephen Sinclair





One Ring to bring them all
and in the darkness bind them



Elijah Wood o Frodzie

Myślę, że Frodo jest bardzo silny, dlatego decyduje się na wyprawę i zamierza ją doprowadzić do końca, co bardzo porusza mnie jako osobę. Z kolei wszystkie jego przygody interesują mnie jako aktora. Szczególnie chwile, kiedy Pierścień zdobywa władzę nad Frodem, a hobbit powoli traci zdrowy rozsądek. To niesamowita sprawa.

Każdy dzień zaczyna się od charakteryzacji, zajmującej 2,5 godziny, muszę więc wstawać bardzo wcześnie. Potem zakładam perukę, uszy itd. Czuję się jak hobbit.

Diggo Mortensen o Aragornie, hobbitach i Arwenie

Aragorn potrafi przetrwać na łonie natury, żyć z jej owoców, czytać jej znaki i być szczęśliwy. Nikogo nie potrzebuje, polega jedynie na swej wiedzy i spostrzegawczości. Jego styl życia charakteryzuje pokora, którą naprawdę podziwiam. A jednocześnie jest księciem i spada na niego wielka odpowiedzialność. Nie wie, dokąd go to wszystko zaprowadzi.

Hobbici to małe, grube istotki, które szybko się męczą i chcą zatrzymać się na posiłek pięć razy dziennie. W podróży opiekują się nimi Aragorn i Gandalf. Z czasem Strażnik zaczyna je kochać i naprawdę chce chronić.

Arwena to miłość jego życia, ale nie jest pewien swych uczuć, gdyż rzadko się spotykają. Aragorn nie wie więc, czy może ją pokochać i czy jest jej wart. Zdaje sobie również sprawę, jak wiele Arwena musi dla niego poświęcić, a to ogromny ciężar dla obojga.

Mortensena przekonał do wzięcia udziału w ekranizacji syn, wielki fan Tolkiena.



Peter Jackson o filmie i książce

Pierwszy raz przeczytałem „Władcę Pierścieni” mając 18 lat. Jechałem z Wellington do Auckland pociągiem; podróż trwała jakieś 12-13 godzin. Zabrałem się do czytania i kiedy dotarłem na miejsce, byłem już po lekturze całości. Pomyślałem sobie wtedy: rety, ale z tego byłby świetny film. Próbowałem się dowiedzieć, czy nikt nie planuje ekranizacji. Nieco później pojawiła animowana wersja, która niezbyt mi się podobała. Byłem wtedy prawdziwym fanem książki, czekającym na film, który nakręci ktoś inny. I czekałem tak długo, że w końcu sam postanowiłem go zrobić. Tak to wszystko się zaczęło.

Sir Ian McKellen o Gandalfie

Na aktorze, grającym Gandalfa, będzie ciążyć podobna presja, co na odtwórcy Hamleta, Makbeta czy Króla Lira. Każda z tych postaci stanowi swoisty archetyp, choć



żyją w świadomości ludzi nieco dłużej niż słynny czarodziej. I może właśnie dlatego oczekiwania będą jeszcze większe, gdyż nikt go wcześniej nie grał. To, czy wcielię się raz jeszcze w Gandalfa w „Hobbicie”, zależy od scenariusza, reżysera itd. Po czasie spędzonym na filmowaniu „Władcy Pierścieni” mogę nie mieć ochoty na powrót do Śródziemia.

Christopher Lee o książce i Tolkienie

Dopiero rozpoczynałem aktorską karierę, kiedy pomyślałem sobie, że byłoby wspaniale, gdyby ktoś nakręcił „Władcę Pierścieni”, w którym ja zagrałbym Sarumana. A teraz to marzenie się urzeczywistniło.

Dla mnie „Władcę Pierścieni” to dzieło wieku. Miałem szczęście spotkać Tolkiena. Był czarujący i zawsze się śmiał. Uważam go za autora wszech czasów. W jego obecności nie potrafiłem wydobyć z siebie ani słowa.

KONKRET 2000

Są takie trzy dni w roku, kiedy skromny klub oficerski Wojskowej Akademii Technicznej w Warszawie zmienia się w pełną atrakcji arenę, na której rozgrywa się Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki KONKRET 2000. W roku bieżącym owe trzy dni przypadły na przełom marca i kwietnia, co sprawiło, że *prima aprilis* przyniósł wspanialszą niż zwykle zabawę. Głównymi organizatorami tego niezwykle zgrupowania były: klub fantastyki Nexus oraz klub Wojskowej Akademii Technicznej, wspierane przez Gminę Bemowo oraz kluby i stowarzyszenia fantastyki Nimeria, Framling oraz Artefakt.

Specyficzną atmosferę Konkretu czuło się zaraz po przekroczeniu bram klubu oficerskiego. Wszystkich trzystu pięćdziesięciu uczestników mianowano kadetami, a konwent stał się Obozem treningowym Piechoty Zmechanizowanej pod nazwą Wzgórze Szczęścia. Również tematyka prowadzonych spotkań i prelekcji w dużej mierze obejmowała zagadnienia wojskowe i militarne.

Niepodważalną zaletą konwentu była niesamowita różnorodność atrakcji. O jednej porze były rozgrywane sesje RPG, karcianek i gier strategicznych, odbywały się spotkania ze znanymi postaciami ze świata polskiej fantastyki (honorowymi gośćmi konwentu byli: K. Chamerska, J. Drewnowski, M. Huberath, T. Kołodziejczak, J. Komuda, F. W. Kres, K. Lewandowski, L. Olczak, A. Pilipiuk, A. Szrejter, R. Ziemkiewicz, P. Ziemkiewicz oraz A. Zimniak), redakcjami najpoczytniejszych czasopism fantastycznych („Magia

i Miecz”, „Fenix”, „Nowa Fantastyka” oraz „Fantom”), natomiast

w salach projekcyjnych prezentowano przeboje filmowe ostatnich

Redaktorzy MiM-a uchylają rąbka tajemnicy o przyszłości pisma.

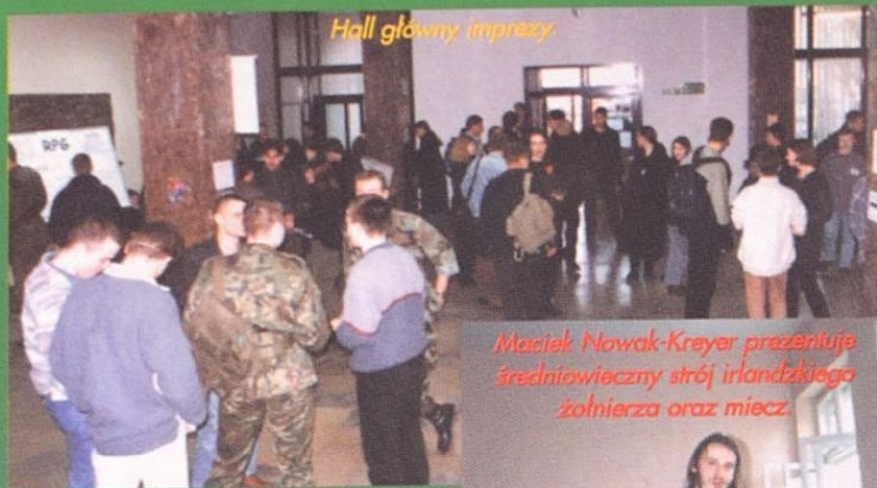


Tajne negocjacje podczas WOD-owego larpa.



W parku maszyn podczas prezentacji sprzętu wojskowego.

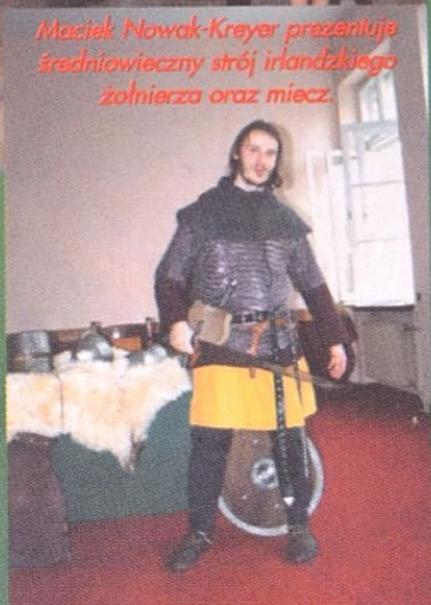
lat oraz filmy anime. Ale po kolei. Piątek. Na pierwszy ogień poszli Maciek Nowak-Kreyer i M. Oracki, którzy podczas gawędy o wojsku i sztuce wojennej średniowiecza prezentowali zbroje i hełmy z tamtego okresu. Godzinę później Miłosz spotkał się z miłośnikami Zewu Cthulhu, a znany z łamów „Fenix” i „Fantastyki” Andrzej Pilipiuk z właściwą sobie dawką humoru opowiadał o historii Wojławic. Uczestnicy mogli również wziąć udział w konkursie wiedzy o Fantastycznej Muzyce prowadzonym przez Jerzego Rzymowskiego, obejrzeć „Kolekcjonera kości” na sali kinowej lub spotkać się z Arturem Szyndlerem, prezentującym nowy system figurkowy VOID. Wreszcie nadszedł ten upragniony przez wszystkich moment i wręcz z wojskową dokładnością o godzinie 19.00 prezes klubu fantastyki Nexus, Bartosz Balcer, otworzył Konkret 2000. Następne godziny upływały pod znakiem larpów. Najpierw odbył się warsztat Jerzego Rzymowskiego i jego gości, którzy udzielali rad dotyczących



Hall główny imprezy.

organizowania takowych, natomiast pierwsza noc konwentu zaowocowała dwoma świetnie przygotowanymi larpami. Zarówno zorganizowany przez Anikę Radzką z grupą BeerHand „Secesyjny nokturn”, jak również „Obudźcie się” grupy CUD były mocno osadzone w realiach Świata Mroku. Mroczne, fantazyjnie wymalowane twarze uczestników dopełniały tej tajemniczej atmosfery.

Interesujący pierwszy dzień konwentu sprawił, że oczekiwania uczestników względem soboty były dość wysokie. Ale również i na ten dzień organizatorzy przygotowali szereg spotkań, konkursów, turniejów – jednym słowem, było w czym wybierać. Już od samego rana zorganizowane grupy przemieszczały się na teren jednostki



Maciek Nowak-Kreyer prezentuje średniowieczny strój irlandzkiego żołnierza oraz miecz.



Kwiat polskiej fantastyki (od lewej): Kreska, Feliks W. Kres, Rafał A. Ziemkiewicz Ania Kubik i Jarosław Grzędowicz.

Tymczasem w klubie oficerskim równolegle toczyły się eliminacje mistrzostw Polski w Magic: the Gathering oraz turniej Warzone, a w spotkaniach autorskich uczestniczyli Rafał A. Ziemkiewicz, Tomasz Kołodziejczak i Feliks W. Kres. Sporo interesujących propozycji adresowano również do entuzjastów Świata Mroku. PoisonIvy i dIABEU zaznajamiali uczestników z historią i teraźniejszością Sabbatu oraz snuli wizję zagłady w Wampirze, a za sprawą Marcy doszedł do skutku konkurs Wampiriada 2 oraz wykład o dziwnych światach mroku. Drugi dzień konwentu obfitował również w spotkania poświęcone technice i strategii



Tomasz Kołodziejczak jako gość Macieka Nowaka mówi o swoich publikacjach.

wojskowej, gdzie prezentowano wykorzystywany przez polskich żołnierzy sprzęt wojskowy. Pokazy te cieszyły się dużym powodzeniem, gdyż nie na co dzień ma się okazję zasiadać za sterami czołgu

T-72 czy obracać wieżyczką PT-91. Ostrzeżono nas jednak, aby do tego ostatniego nie wsiadać z włączonym telefonem komórkowym, gdyż może to wzbudzić system przeciwpożarowy czołgu.

wojennej. Dyskutowano o sposobach prowadzenia wojen, wykorzystywaniu broni chemicznej i genetycznej oraz produkcji materiałów wybuchowych w dawnych czasach, natomiast prelekcja Artura Szejtlera dostarczyła wielu interesujących faktów o bałtyckich wyprawach wikingów. Do ciekawszych propozycji należy także zaliczyć spotkanie z autorami audycji radiowej „Dzikie Pola” – Jackiem Komudą, Maciejem Jurewiczem, Marcinem Barytką oraz Tomaszem Wolskim, którzy nie tylko opowiadali o programie, ale również

Organizatorzy Konkretu (od lewej): Puszkina, Przemek Roner, Bartek Balcer, Sebastian Błajszczak oraz Anna Oszkodar-Balcer.



potwierdzili krążące od kilku miesięcy informacje o pojawieniu się na półkach księgarskich dwu nowych dodatków do DP, czyli o „Pocie” i „Czarnej strzale”. Stałym punktem konkretowych zmagania stał się już prowadzony przez Jacka Falejczyka Konkurs Sadystyczny Prezesa, który dostarczał wielu emocji, jako że na poprzednim Konkrecie udzielono w nim jedynie 10% poprawnych odpowiedzi. W tej edycji konkursu uczestnikom powiodło się lepiej (30% prawidłowych odpowiedzi), więc prowadzący zapowiedział „poprawę” za dwa lata.

Jednak największe emocje czekały na uczestników konwentu wieczorem. O 19.00 rozpoczęły się długo oczekiwane i cieszące się dużą frekwencją warsztaty Mistrzów Gry II. Tym razem gośćmi Puszkina byli znani z łamów „Magii i Miecza” redaktorzy: Miłosz, Tomasz Andruszkiewicz oraz Maciek Nowak-Kreyer. Jako główny punkt spotkania podjęto kwestię opisu bohaterów niezależnych i sposobów ich przedstawiania. Również publiczność mogła spróbować swych sił, opisując wybranych BN-ów.

Jedną z mocnych stron tego konwentu była duża liczba organizowanych larpów. W sobotę odbyły się aż trzy, z czego tylko jeden nie był osadzony w konwencji Świata Mroku. Był to odbywający się na poligonie wojskowym „Obóz treningowy Piechoty



Miłosz w kapeluszu na spotkaniu z redakcją „Magii i Miecza”.



Mnóstwo zabawy przyniósł Konkurs Multimedialny Michała Młotki.

Zmechanizowanej – Wzgórze Szczęścia”, przygotowany przez klub fantastyki Nexus na motywach filmu „Żołnierze kosmosu”. Pozostałe larpki: „Noc Skaldów” w wykonaniu grupy BeerHand oraz larp PESM-u przyciągnęły wielu uczestników i trwały do późnych godzin nocnych.

Po mrocznych przeżyciach nocy, w niedzielne przedpołudnie uczestników konwentu znów czekało spotkanie ze Światem Mroku, ale w jakże odmiennym stylu. Grupa Vargars Tunga zaprezentowała komediowe przedstawienie „Jak rodzą się legendy”, traktujące o rozterkach młodego wampira. Dużą frekwencją cieszyło się spotkanie z redakcją „Magii i Miecza”, podczas którego zaprezentowano plany wydawnicze i dyskutowano nad nowymi działami pisma. Sporym zainteresowaniem cieszyła się również prelekcja Miłosza na temat silnych postaci w RPG.

Podsumowując, Konkret 2000 uważam za bardzo udany. Zasłyszane przed konwentem opinie, że na Konkrecie nie dzieje się nic ciekawego, okazały się wysrane z palca, a mnogość atrakcji była tak duża, że nie byłem w stanie opisać ich wszystkich. Jestem pewien, że uczestnicy dobrze się bawili, odnowili stare i zawarli nowe znajomości, a także dowiedzieli się czegoś

nowego o świecie fantastyki. Na koniec chciałbym serdecznie podziękować organizatorom za świetne przygotowanie konwentu i życzyć im powodzenia przy organizacji kolejnych spotkań.

Tomasz „Tomi” Gnas

BYLIŚMY W OŚWIĘCIMIU!

Miłosz

Tak, tak. I to na własną prośbę. Zostaliśmy bowiem zaproszeni przez panią Iwonę Sobalę, słynną pośród tamtejszej młodzieży bibliotekarkę, ze słynnej pośród tamtejszej młodzieży biblioteki krzewiącej w pocie czoła słuszne idee fantastyki i RPG. Dla takich wyjazdów warto żyć.

Stało się to wszystko dzięki temu, że Wydawnictwo MAG odpowiedziało pozytywnie na prośbę oświęcimskiej biblioteki o wzbogacenie jej zbiorów kilkoma naszymi publikacjami. MAG owszem, paczuszkę wysłał i okazało się, iż jej zawartość cieszy się sporym zainteresowaniem, a podręczniki RPG należą do najczęściej wypożyczanych. Wobec faktu prężnego działania tamtejszego koła miłośników RPG i wielkiej przychylności pracowników biblioteki, wystosowano do nas zaproszenie. W ten oto sposób Tomek i Miłosz pojechali do Oświęcimia.

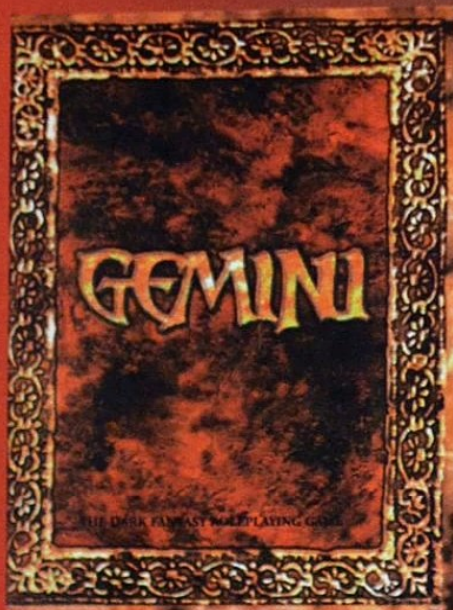
Co tu dużo gadać – plan był gęsty jak zimna owsianka. Najpierw lokalna rozgłośnia radiowa (wszędzie wożono nas prywatnym samochodem – dziękujemy Szanownemu Małżonkowi za pomoc), potem biblioteka i spotkanie z miłośnikami RPG.

Uwielbiam spotkania na małych konwentach i w małych miastach. Siedzisz sobie ot, tak, jakbyś rozmawiał z kumplami i gadasz. Roztrząsaliśmy problemy najdziwniejsze: poczynawszy od słynnego „czy rpg to satanizm”, a skończywszy na tym, jakie problemy współczesnego wszechświata liczą się w dyskusjach młodzieżowych (co należy do moich ulubionych fragmentów każdej dyskusji). Nie byłbym sobą, gdybym nie napisał, że spotkaliśmy też kilka eleganckich dziewczyn, które – rzecz jasna – pozdrawiamy. Bardzo serdecznie pozdrawiamy. Acha! Pozdrawiamy zwłaszcza fanki, które zgłaszały się potem do biblioteki po nasze zdjęcia.



Wracając zaś do głównego nurtu, podkreślić trzeba, iż całość zaplanowano doskonale. Mieliśmy czas na miłe przejażdżki krajoznawcze po okolicy, rozmowy w radio, sponsorowany obiad. Wcześniej też pojawiły się zajawki o naszym przyjeździe w mniej i bardziej lokalnych gazetach, pojawiły się także późniejsze relacje, które – na szczęście – okazało się dobrymi dziennikarskimi robotami: niewiele z tego co tam cytowano padło z naszych ust, a nawet Tomek okazał się mieć na nazwisko Brzeziński. Dobrego dziennikarza czuć.

Taki wyjazd rozwiązuje wiele problemów natury filozoficznej: np. nie ma co się zastanawiać, czy chce się być redaktorem **MIM-a**, nie ma co się zastanawiać, czy robić dalej to, co się robi. Ale taki wyjazd jest też okazją do przemyślenia kilku rzeczy. Pomyślenia o tym, że świat nie kończy się za bramą podwórka, że ilości dobrych ludzi nikt nie jest w stanie policzyć (zwłaszcza dziennikarze szukający sensacji), że czasem wyjazd, który miał być taką naszą małą przygodą, okazał się być doświadczeniem bardzo ważnym. Nie chcę wam za długo smucić, ale było to jedno z najmilszych doświadczeń w moim życiu. Myślę, że Tomek podzieli moje zdanie (*Podzielam – przyp. Tomek*). W ciągu kilku godzin poczuliśmy, że mamy wiele wspólnego ze wszystkimi, których tam spotkaliśmy. Słowo „Dziękujemy” w żaden sposób nie odda tego, co chcemy powiedzieć. Takie podziękowania, to naprawdę długa historia...



WIARA W CUDA CZYNI CUDA!

czyli jak wydać fantasy,
które będzie czymś nowym?

Przygotował Tread

Mamy TetraPack, blondynki i KULT. Teraz do szwedzkich produktów eksportowych dołączyło nowe чудо – mianowicie GEMINI. Nie będę ukrywał iż podręcznik ten jest jednym z najlepiej wydanych roleplayjów jakie widziałem w życiu i czasami aż kusi, by dokonać na nim czynów lubieżnych.

Ilustracje autorstwa Stefana Ljungqvista i Petera Bergetinga po prostu wgniatają i uzupełniają doskonale klimat systemu. Dobra, dosyć robienia smaczku, czas wyjaśnić, z czym to się je.

A więc mamy rok 1292 po Objawieniu. Z grubsza przypomina to klimaty naszych mrocznych wieków z tą różnicą, że u nas nigdy nie było ani krasnoludów, ani elfów. Nigdy też piekło nie objawiło się na ziemi i nigdy nie musieliśmy walczyć z jego wysłannikami.

Ponad tysiąc lat temu pewien wielmoża prowadził wojnę z dziwnym ludem, który pojawił się zza szczeliny w górach leżących na północy. Armie Ciemności (gdyż tak je później nazwano) prowadzone były przez demonicznych panów, miażdżąc każdą próbę oporu, każdą armię, która odważyła się wystąpić przeciwko nim. Ludzie stracili nadzieję i przygotowali się do poddania oraz przyjęcia religii, jaką narzucali im najeźdźcy. Jednak stało się coś, co całkowicie zmieniło bieg historii. Pięciu z najznamienitszych wodzów ludzkości objawił się Jedyne i przekazał im prawdę o sobie, o Bogu tego świata. Powiedział, iż może dać im moc, by zwalczyli siły mroku. Z Jego rozkazu utworzony został Kościół, a owych pięciu stało się Markizami, najwyższymi kapłanami. Markizom

udało się zgromadzić całą ludzkość pod sztandarem Kościoła i Ewangelii, ofiarowanej im przez



Jedyne, i ponownie stanęli do bitwy. Jednak mimo, iż wygrywali bitwę za bitwą, siły wroga zdawały się być niewyczerpane.

I spłynęła mądrość Jedyne i zrozumieli Markizowie, skąd bierze się siła Mroku. Nadludzkiem wprost wysiłkiem udało im się zamknąć szczelinę w górach północy wrotami z najgrubszego żelaza, pobłogosławionego przez Jedyne i jego pięciu Markizów. Wrota te były nie do otwarcia... chyba, że w pewnych okolicznościach. Raz na 500 lat, gdy gwiazdy wrócą do oryginalnych pozycji, pieczęć może zostać złamana, a wrota na nowo otwarte. Nie

będę tu was zanudzał dokładną historią. Dodam tylko, iż były trzy takowe próby, z czego jedna poprzedzona buntem wielmożów przeciwko Kościołowi, w wyniku którego stracił on sporą część swoich prowincji. A powiodła się dopiero ostatnia, której dokonał elfi renegat o imieniu Malachdrim i jeden z Markizów, który oddał serce Mrokowi. Księżyc zatrzymały się wówczas, a słońce zacięło, Spadkobiercy Ciemności zaś znowu byli wolni. Bardzo stara przepowiednia głosi, iż narodzi się dziecko, które będzie wcieleństwem Jedyne, i to dzięki niemu na nowo uda się zamknąć Żelazne Wrota. Polowanie już się zaczęło.

Tak w skrócie można przedstawić historię naszego nowego cuda. Teraz coś niecoś o tym, kim



można zagrać. Mamy trzy rasy: krasnoludy, elfy i ludzi – można by rzec, że standard, a jednak nie. Zaczynamy od elfów.

Elfy, potomkowie Starszych, nieznannej rasy, która jako pierwsza zamieszkiwała świat, są tu czymś na kształt roju: jedna królowa, czterech wybranych przez nią nałożników, którzy dali początek każdemu z rodów. Matka przy narodzinach obdarza dzieci pewną częścią energii Starszych, która z góry determinuje ich rolę w społeczeństwie. I tak od najniższych dronów, istot praktycznie bez własnej świadomości, wypełniających funkcje robotnic, poprzez wojowników i wolnych (którymi jako jedynymi możemy grać) do szlachty i starszych. Elfy są tu istotami prawdziwie nieśmiertelnymi, żyjącymi w podziemnym królestwie, które odwiedziło bardzo niewielu śmiertelników.

Krasnoludy to dziwna rasa, która – jak sama uważa – dawno temu popełniła straszne przestępstwo, za co została przeklęta. A dokładniej, czasami rodzą się dzieci z deformacjami; żyją one w cieniu, aż nadchodzi ich czas i wtedy dokonują heroicznych czynów, stając się typowymi bohaterami gier fabularnych. Tak jak i u elfów, najważniejsza jest dla nich rodzina. Co prawda z powodu dawnej zdrady, rodziny już nigdy sobie nie ufają, a krasnoludy z innych rodów są sobie praktycznie obce. Jeszcze jedną cechą charakteru tłumaczy świetnie jedno z ich przysłów: „Nigdy nie zapomnij, nigdy nie wybaczej”. Cóż więcej? Są porywcze, oddane idei, którą aktualnie się zajmują. W świecie GEMINI krasnoludy są kimś na kształt Żydów średniowiecznej Europy. Są doskonałymi rzemieślnikami, żołnierzami, jednak ludzie, mimo iż krasnoludy zasymilowały się z nimi prawie całkowicie, nigdy im nie zaufali; wielu w nich upatruje przyczynę własnych problemów.

Ludzie – cóż, są tutaj po prostu ludźmi. Nieufnymi, zdolnymi do wyrządzania zła, jak i również do czynów pełnych odwagi i poświęcenia. To oni rządzą prowincjami, z ramienia Kościoła, wielmoży czy też Ciemności. Nie będę się a ich temat rozpisywał, gdyż sami znamy się aż nazbyt dobrze.

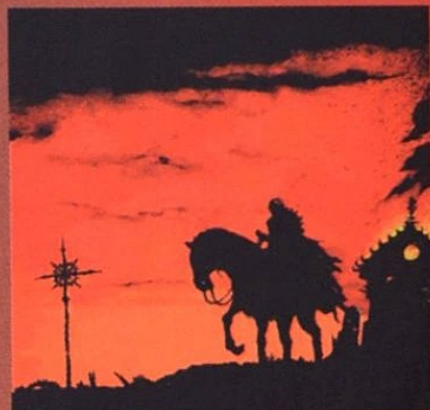
Po rasach nadszedł czas aby pokrótce napisać o głównych siłach.

Kościół to wielka organizacja, rządzona przez pięciu Markizów. Jej trzon stanowią trzy organizacje – misja, templariusze i inkwizycja. Oczywiście są też zakony i normalni kapłani. Ich święta księga to „Nomen”, spisana przez pierwszych Markizów. Podstawowym zadaniem Kościoła jest walka z Ciemnością i wszelkimi jej



przejawami, takimi jak heretyckie kulty czy też magia. Kościół rządzi pięcioma prowincjami, gdzie kontroluje prawie każdy aspekt życia.

Ciemność to – jak twierdzi Kościół – największe zagrożenie „ludzkości”. Przewodni jej zmarłych Cyrus, który podobno



stał się jednym ze Spadkobierców. Na jego usługach znajdują się elfi renegat Malachdrim i upadły Markiz Lazarus. Głoszą oni własną religię, która wynosi i gloryfikuje każdego, nadając mu prawie boskie prawa, uczą magii i potęgi. Ich szpiedzi są wszędzie bezlitośnie tępieni przez inkwizycję. Aktualnie Ciemność zbroi się przed ostatecznym atakiem.

Wielmoża to władcy prowincji. Jakiś czas temu część z nich zbuntowała się przeciwko władzy Kościoła i oderwała się od niego. Zachłyszawszy się wolnością, zaczęli palić kościoły, klasztory, a kapłanów Jedynego zabijać bez litości; potem przyszła refleksja. Dziś kontrolują sześć prowincji.

Jak w każdym fantasy, i tutaj występuje magia. Podoba mi się wręcz obłędnie, że tu z założenia jest przyporządkowana Ciemności. Ciemność stworzyła magię i ona nią włada. Oczywiście nie oznacza to, że każdy mag to sukinkot, który tylko patrzy jak tu uzieścić paru kościelnych. Można być dobrym człowiekiem i używać magii – po prostu jest to trudniejsze.

Magię możemy tu rzucać na dwa sposoby: normalnie – księga, inkantacja, gesty, albo improwizowana – rzucamy bez grimuara, na gorąco wymyślamy inkantacje itd. Czym to się różni? Ano tym, że tą drugą dwa razy trudniej się posługiwać. Samo rzucanie czarów polega na splataniu różnych aspektów rzeczywistości, poprzez przyzywanie ich lub wpływanie na nie. I tak prosta kula ognia tu





będzie czarem polegającym na przyzwaniu ognia, wpłynięciu na niego, by uformował się w kule, użyciu telekinezy, by pchnąć go w kierunku wroga – nie ma tak prosto. A w dodatku nasz mag musi znaleźć ten czar w swojej księdze i poprawnie odczytać inkantacje, co przynosi niesamowite efekty podczas gry. Co więcej, po użyciu magii i skończeniu działania czaru świat stara się wrócić do swego stanu podstawowego. Czyli, moi drodzy, koniec z leczeniem obrażeń, regenerowaniem kończyn, głów itede. Mag może pomóc ci nie wykrwawić się przez parę minut, ale resztę roboty będzie musiał odwalić medyk. Oczywiście są tacy, którzy mogli by cię nauczyć jak regenerować kończyny magią – oni tylko czekają na nowych uczniów. Ale nie samą



magią człowiek żyje i czasami trzeba komuś przyłożyć, dlatego...

Walka jest zrobiona z jajem i ciekawie. Skracając – ten, kto ma zbroje, wygrywa, bo zginąć można od jednego dobrego strzału w dziaśła. Na początek gracze i BNI metodą kamień-nożyce-papier ustalają, jak będą walczyli – defensywnie, ofensywnie czy może zwo-dem. Potem następuje rzut na reakcje i lecimy: kto ma wyżej ten pierwszy. Gdzie trafiliśmy, ustalamy losowo lub kupujemy za efekt trafienia. Proste i przyjemne, bo walka ma też elementy strategii

Całą mechanikę oparto na k20. Do dyspozycji mamy atrybuty i rejony wiedzy. Dodatkowo do rejonów wiedzy można dokupić specjalizację. Potem sumujemy atrybut z odpowiednim rejonem wiedzy i specjalizacją, odejmujemy ewentualny modyfikator, od tej sumy odejmujemy rzut kostką – to co zostało jest naszym efektem: im więcej, tym lepiej.

Tworzenie postaci: najpierw atrybuty. Mamy na nie 78 punktów, które rozdzielamy według upodobań z tym, że za wszystkie powyżej 12 płacimy 2 za 1. Potem ewentualne modyfikacje z rasy, wyliczamy parę współczynników, wybieramy wiek, od którego to zależy będzie ilość punktów, jakie możemy przyznać na rejony wiedzy i specjalizację. Po przyznaniu punktów na rejony wiedzy, patrzymy, jaka nam z nich wychodzi kariera – spełniamy wymagania czy nie. Zostało nam jeszcze ustalenie osobowości oraz natury i koniec.

Natura określa, na jakiej drodze się znajdujemy. Czy podążamy ku Jedynemu, czy wprost przeciwnie. Fajne jest to, że natura zmienia się dynamicznie podczas gry. Łatwo stracić, trudniej odzyskać, a jedna i druga strona ofiarowuje korzyści.

Wypadało by zrobić małe podsumowanie. Na początek zaczęliśmy od minusów. Widać, że tłumacze średnio znali angielski, czasami można natknąć się na dziwne



kwiatki. Niektóre zasady są niejasne i brakuje dokładniejszych opisów. Jednak – jak sami autorzy zaznaczają – zależało im bardzo na niskiej cenie, w związku z tym nie pisali rozwlekle i starali się zaoszczędzić jak najwięcej miejsca. Z minusów zauważyłem tyle.

Teraz plusy. Wydanie powala: śliczny, czerpany papier, piękne ilustracje, na każdej stronie ramka z ciekawostką ze świata, pozwalająca lepiej się wczuć w jego atmosferę. Dobrze zrobiona magia i walka. Ciekawy i nie czarno-biały świat. Jednym słowem – prze-wspaniała, profesjonalnie wykonana gra. Jak dla mnie: hit sezonu.



Legenda



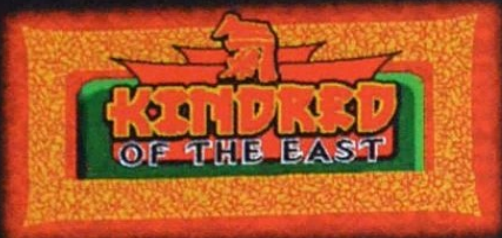
Pięćiu Kręgów

Gra fabularna w Szmaragdowym Cesarstwie



Opowiadamy historie o bohaterach by pamiętać,
że my też możemy być wielcy – Tao Shinsei

Legendy już nadchodzą! Zobacz www.l5k.pl



SYSTEM O RÓWNOWAŻENIE

przygotował Miłosz

Kindred of the East jest chyba najdziwniejszym settingiem do Wampira. Czytając strony podręczników do KotE, odnosi się wrażenie, jakby autorzy *White Wolfa* w pewnym momencie trafili na nowy pomysł systemu Świata Mroku, a ktoś po prostu kazał im podczepić go do Wampira. Co niechętnie zrobili.

Tak czy owak, Rodzina Wschodu jest pomysłem zdecydowanie ciekawym. Zacznijmy może od tego, że Kuei-jin (bo tak nazywają się „wampiry” wschodu) nie pochodzą od przekłętą Kaina, jak ma to miejsce na zachodzie. Same twierdzą, że dla nich Kain to jakiś mało ważny rolnik ze skłonnościami bratobójczymi. Skąd się zatem biorą?

Wielki Cykl wyznacza najważniejsze prawo natury. Przeznacza każdemu jego karmę – cel i drogę życia. Jeden ma zostać skrzyptkiem, inny maniakialnym zabójcą. To, czy wypełnisz swoją karmę, określa twoje miejsce w hierarchii świata – niewypełniona karma nie daje możliwości rozwoju w następnym wcieleniu i przejścia do następnego Cyklu. Poprzedni zawsze kończy się wielkim upadkiem i zniszczeniem. Wypadnięcie z Cyklu natury to najgorsza rzecz, jaką można sobie wyobrazić.

Łatwo zatem zauważyć, że nie każdy ma szansę swoją karmę nie tylko wypełnić, ale i odnaleźć! I oto jednej na 100 000 osób, które nie wywiązały się ze swojej karmy i umarły, dana zostaje szansa Drugiego Oddechu. Taka istota nazywa się właśnie Kuei-jin.

Po kilkudziesięciu dniach od śmierci, jej dusza przedziera się do ciała (nie koniecznie tego, które zamieszkiwała przed śmiercią) i odbywa się wielki powrót. Zauważcie zatem różnice, jakie wyplývają z tego faktu. Po pierwsze, Kuei-jin ma ogromne poszanowanie dla życia; po wtóre, jest wdzięczny za szansę Drugiego Oddechu; po

trzecie, za nic w świecie nie chce umrzeć – jeśli umrze teraz, nigdy już się nie odrodzi. Nie ma trzeciej szansy. Jego ciało zgnije (nie skruszy się na popiół!), a dusza przypadnie.

Zanim Kuei-jin trafi do silnie schierarchizowanej społeczności wschodu, przechodzi długie i żmudne szkolenie. Przygotowuje się w ten sposób do „walki” z zasadami społeczności i z samym sobą. Zacznijmy od tego drugiego.

Kuei-jin ma martwe ciało. *Ki* (zwana też *Chi*), czyli energia życia, która płynie przez cały wszechświat niewidzialnymi rzekami, nie jest w stanie utrzymać się w jego tkankach. Musi on zatem pobierać *Ki* od innych, żywych istot. Ponieważ *Ki* jest w każdym żywym organie, można spijać krew, zjadać ciało żywych istot, a nawet kraść ich oddech. Zjedanie ciała jest procederem tak wstydlwym, że aż się powiada, iż nie można tego robić. Nie mniej niższe – czyli upadłe – wampiry robią to z musu. Im dalej zabrniesz w wypełnianiu swojej *dharma* (ścieżki karmicznej), tym jesteś potężniejszy. Bliżej ci do pojednania się ze wszechświatem i rozumiesz jego zasady. Z czasem więc nie musisz pić już krwi. Wystarczy czyjś oddech,

a w końcu możesz na stałe podłączyć się do wielkich wici *Ki*, płynących przez wszechświat.

Tak czy owak powiada się, że KotE to system o równowadze. Równowaga to przede wszystkim walka wewnętrzna Catahayanów (inna nazwa Kuei-jin). Ich natura jest bowiem biegunowa.



Z jednej strony duszy szlachetne, honorowe i dobre *Hun*, z drugiej – demoniczne *P'o*. Nie można wykluczyć żadnego z nich, ani żadne z nich nie może przejąć władzy nad ciałem na długo. Czasem to *Hun* prowadzi do oświecenia, a czasem *P'o* – zależnie od *dharma* danej postaci. Jedna ze starych prawd mówi: Jeśli twoja karma każe ci zabić, być demonem, a potem skończyć w ogniach piekielnych – powinieneś z uśmiechem iść w płomień. *P'o* to twój wewnętrzny demon. Czekają na każdy brak równowagi, by przejąć kontrolę i upokorzyć. A wtedy – cytując za podręcznikiem: „pieprzyć oświecenie – teraz jestem głodny!”. Są oczywiście *dharma*, dla których przewodni jest *Hun*, albo *P'o*, tyle że nawet wtedy – przy braku równowagi – *P'o* może znieważać samo siebie!

Dalej Yin i Yang – dwie przeplatające się siły świata (Stacyczna i Dynamiczna, Śmierci i Życia) – też znajdują miejsce w duszy wschodnich wampirów; niestety, nigdy się nie łączą. Tu też może dojść do zachwiania równowagi. Yin i Yang to odpowiedniki punktów krwi (*bloodpool*) z Wampira, pobiera się je właśnie z *Ki*, w zależności od tego, czego w danej chwili brak.

Społeczność Kuei-jin także ma odmienne prawa. By wstąpić do niej, należy przejść wiele ciężkich prób ciała i duszy, wykazać posłuszeństwo imperatorowi danego terenu, którego władza – w odróżnieniu od władzy księcia z Wampira – jest niezachwiana i niepodważalna (teoretycznie). Warto też zwrócić uwagę na fakt, że w Wielkiej Zasadzie Kuei-jin nie ma nawet słowa o maskaradzie i tym podobnych rzeczach! Jest za to o szacunku dla wszystkich żywych stworzeń, dla wszystkich Kuei-jin – starszych i młodszych („wszyscy oni są częścią Prawdy”), pracy nad sobą w drodze do oświecenia, honorze. Dziwna sprawa, prawda?

Teraz może zejdzmy nieco na ziemię. Różnice najważniejsze w porównaniu z Wampirem.

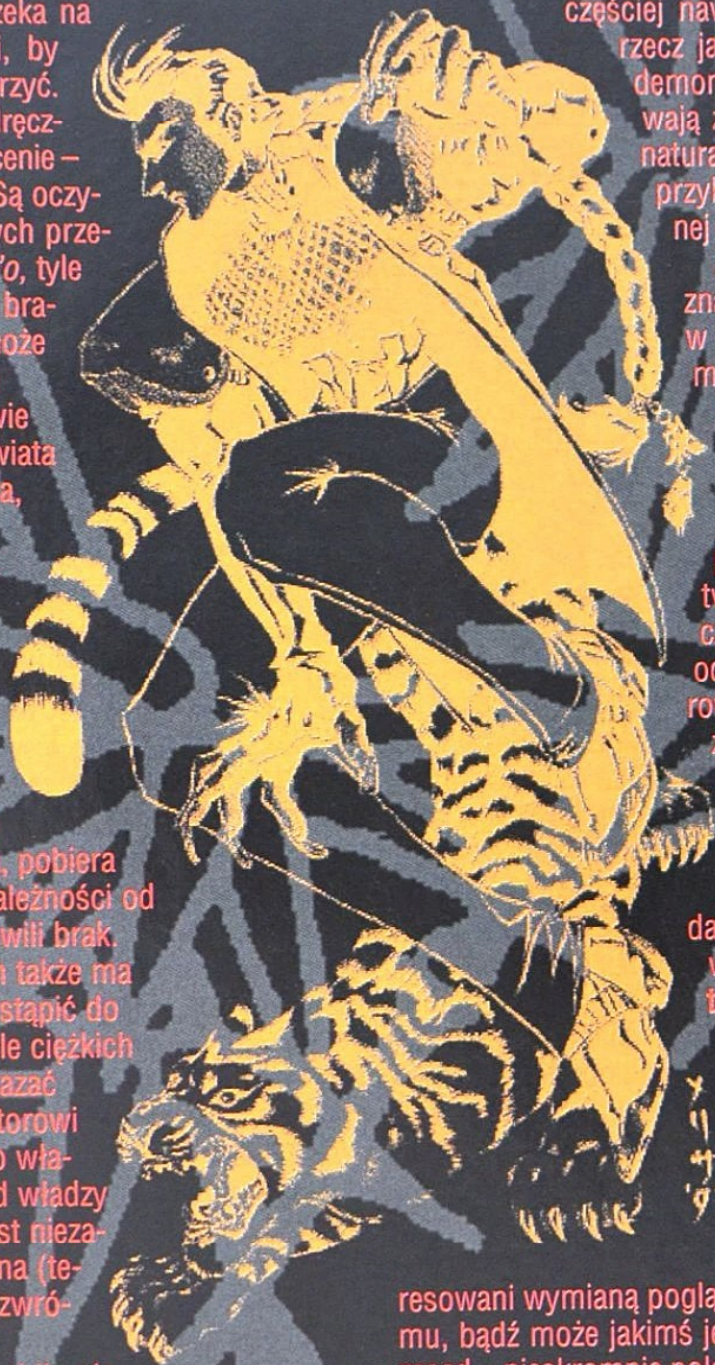
Nie ma klanów – są ścieżki karmy, ale nie tworzą one żadnych „organizacji”. Nie ma diablerii, ani ghuli – wiadomo dlaczego. Nie wszyscy giną od drewnianego kołka: niektórzy wcale, a niektórzy od metalowego – każda *dharma* ma swoje słabości. Kuei-jin znacznie częściej przechodzą do świata duchów (nazwę wstawcie zależnie od systemu *WoD*) – docierają aż do jego najdalszych potaci, nie bez strachu zresztą. Przechodzą do świata duchów częściej nawet niż wilkołaki. Tak – rzecz jasna na Kuei-jin czyhają demony, które z resztą przybywają zawsze, gdy naruszy się naturalny porządek *Ki*, czyli, na przykład, użyje jakiejś potężnej dyscypliny związanej z *Ki*.

A propos dyscyplin – są znacznie potężniejsze niż te w *W:M*, najczęściej jednak mniej twórcze. Zwykle jest dokładnie określone, co można zrobić (np. wydłużyć szyję, zrobić bicz z własnej krwi, który przetnie z jednakową łatwością ciało i żelazo), ale czasami nie – np. latanie, odrywanie części ciała i kierowanie nimi, robienie sobie z kawałka ciała myślącego, gadającego ludzika i posyłanie go na zwiad.

Jak dotąd wyprodukowano czternaście dodatków do *KotE* (wliczam w to dodatek *Demon Hunter X* – o łowcach supernaturali wschodu), nie wszystkie są na wysokim poziomie – polecam podstawkę i kompanion. Potem *1000 Hells* – o zaświatach.

Jeśli jesteście zainteresowani wymianą poglądów na temat tego systemu, bądź może jakimś jeszcze przybliżeniem jego zasad – nieskromnie polecam swoją osobę, ponieważ ostatnio poważnie zająłem się przyswajaniem zasad świata i prowadzeniem.

Acha! Co Kuei-jin sądzą o zachodzie? Same złe rzeczy. Nie będą raczej pertraktować – zachód to barbarzyńcy. Może – w drodze wyjątku... polecam lekturę *Nights of Prophecy* – rewka w tym *MiM*-ie (str. 18).

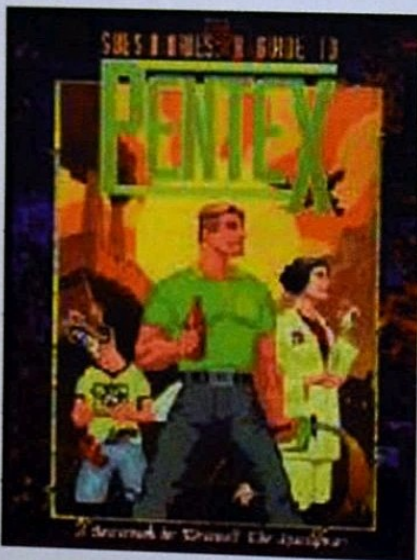


≡TRUTUTU!≡

Bodajże dwa miesiące temu pisaliśmy o dodatku do WILKOŁAKA o słodkim tytule **Subsidiaries: a Guide to Pentex**. Czas więc teraz przyrzeć mu się bliżej. Jak sam tytuł wskazuje, dodatek traktuje o jednym z głównych n-pli wilków, czyli niestawnym Pentexie. Co w środku? Ano opis sześciu najbardziej rozwiniętych gałęzi przemysłowych naszej ukochanej firmy. Cieszy to, że w środku znajdujemy mało opisów formorów, zmór i innej menażerii. Książka głównie opisuje jak, po co, modus operandi dla każdej z firm w niej opisanych. Pokróćce pozwolę sobie opisać te firmy:

Endron Oil: Jak sama nazwa wskazuje, zajmuje się ona przetwarzaniem ropy naftowej, jak również wykupywaniem krajów trzeciego świata, powodowaniem wycieków ropy, wykupywaniem pomysłów na alternatywne źródła energii, po czym niszczeniem ich lub chowaniem przed oczami społeczeństwa.

Magadon: Ta korporacja objęła domenę medyków. Produkuje sobie lekarstwa, robią eksperymenty medyczne, wytwarzają narkotyki i broń chemiczną. Co jednak ciekawe (i jak na WILKOŁAKA w miarę wyjątkowe) ich produkty w 99% faktycznie ratują życie ludzkie.



King Breweries: Nadszedł czas na piwo! Jak wszyscy wiemy, King Beer jest najpopularniejszym sikačem w Świecie Mroku, ale dopiero w **Subsidiaries** mamy szansę dowiedzieć się czegoś więcej o jego producentach. W sumie nie jest to jakaś strasznie killerska korporacja i jedna ze słabiej opisanych w dodatku. Jako ciekawostki można podać, że sponsorują kilka ruchów ekologicznych, by odsunąć od siebie podejrzenia i mieć to całe zielone towarzystwo pod jaką taką kontrolą. O tym, że dorzucają do piwa środki uzależniające, nie będę już pisał.

Avalon: Zabawki. To już nie prostackie, zarżone zmorami lalki i tym podobne; teraz liczy się psychologia i oddziaływanie na całe pokolenia. Jeden z ciekawiej napisanych rozdziałów.

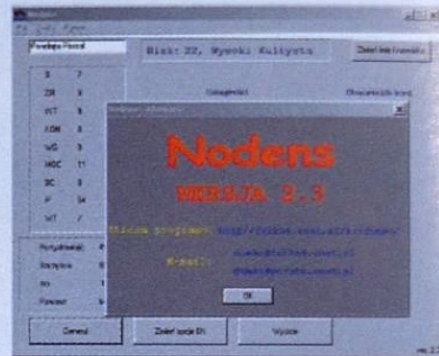
Tellus: Drżycie komputerowcy. Oto kompania zajmująca się waszą działką. Podprogowe reklamy w grach na konsole (no nie, Miłozsu), wyzwalenie przemocy, i tym podobne. Ponieważ ten biznes się dopiero niedawno zaczął, nie mogą się pochwalić dużą ilością sukcesów, ale mówi się o nich jako o przyszłości Pentexu.

Black Dog Game Factory: Tę część pisał Justin Achilli. Prawie zupełnie nie ma zastosowania w grze, jednak moim skromnym zdaniem jest najlepszą częścią tego suplementu. Justin rozprawa się w nim z rpgaczami, którzy nie odróżniają gry od rzeczywistości. Pełna sarkazmu i obserwacji z życia wziętych opowiada nam o mocach takich jak „śmierdzenie”, „brak higieny”, „bezszenność” i tym podobne. Zaręczam, że można się posikać ze śmiechu.

Podsumowując – całkiem fajna sprawa dla leniwych MG, mnóstwo materiału i fajnych rzeczy, ale spójrzmy prawdzie w oczy – każdy z nas mógłby takie coś napisać, gdyby mu się chciało.

≡TRUTUTU!≡

Powstał pierwszy polski program do generowania postaci w systemie ZEW CTHULHU. Nazywa się Nodens i powinien zaspokoić nawet najbardziej wymagających graczy. Oto co powiedział nam sam autor, Dumbo – aka Smok1:



Myślę powoli nad wersją 3.0 – najbardziej rewolucyjną zmianą byłoby zwiększenie liczby umiejętności (teraz BN ma ich do 10) oraz sensowniejszy ich poziom (no bo raczej rzadko jest tak, że archeolog średniej klasy ma tyle samo archeologii, co średniej klasy kultysta...). Dlatego im więcej ludzi się dowie o systemie, tym lepiej. :) Potrzebuję uwag, opinii – bo tylko wtedy będę go mógł rozwijać. :)

Podajemy adres: <http://friko4.onet.pl/kr/dumbo/> Szacuneczek dla Dumba za robotę! Tak trzymaj!

≡TRUTUTU!≡

Fani EARTHDAWNA na kolana! *Living Room Games* odkupi

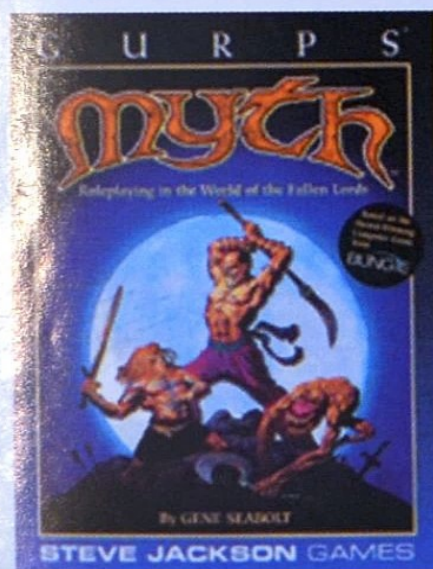
Wasze grzechy. A zrobiła to już po części, kupując prawa do EARTHDAWNA! Już za kilka tygodni pierwsze dodatki do systemu! Wierzcie w to? To cud! *Living Room Games* jest firmą młodzieżową. Działa od 1999 roku i skupia przede wszystkim pasjonatów: grafików i autorów. Z tego, co mówią, widać, że zależy im na pozytywnym wizerunku i na razie nic nie zamierzają zmieniać. Przynajmniej nic nie mówią. Jak to będzie dalej – kto jak kto, ale my będziemy śledzić losy EARTHDAWNA. Dziwicie się?

≡TRUTUTU!≡

Steve Jackson Games ostro działa. Do testowania trafił już podręcznik **GURPS: Steampunk**, dzięki któremu MG mogą połączyć cyberpunk z klimatem początków naszego wieku – parowe komputery, chodzące po polach walki kolosy, latające pojazdy ze stali, roboty... Czujecie klimat? My nie możemy się do czekać.

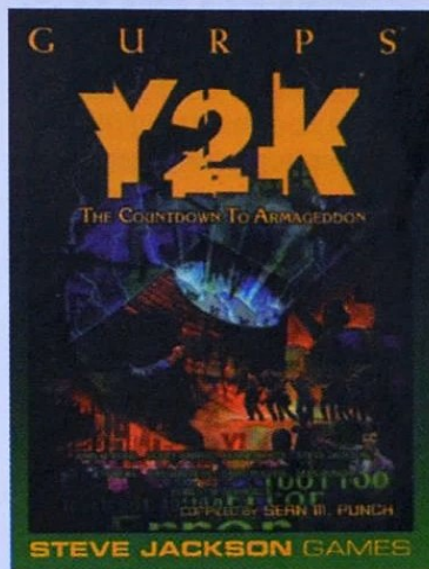
Jakby tego było mało, do sprawdzenia powędrował również **GURPS Traveller: Rim of Fire**, opisujący historię sektora i zawierający liczne pomysły na przygody. Prawdziwa gratka dla fanów świata. Na dodatek bardzo dobrze oceniono ostatnie produkcje **SJG**:

GURPS: Myth, czyli gra komputerowa przeniesiona na RPG. Światy Myth jest nieco zbyt czarno-biały i bardzo heroiczny, dlatego też gracze mają 200 punktów na stworzenie postaci oraz szeroką gamę ras do wyboru, a także przeciwników do rozwalenia.



Wśród archetypów postaci mamy arcymagów, berserkerów, łuczniczków, czarnoksiężników, wojowników... Magia znajduje się na wysokim poziomie, a czary są naprawdę potężne. I choć wszystko wygląda pięknie, trudno stworzyć kampanię w tym świecie – podręcznik lepiej wykorzystać w innych krainach.

GURPS: Y2K to odpowiedź na wszystkie wątpliwości związane z nadchodzącym Armageddonem. Mimo tytułu, dodatek wcale nie jest w klimacie milenijnej zagłady. Pozwala raczej wprowadzić kupę paranoicznych sił i scenariuszy związanych z nadchodzącym chaosem. W podręczniku rozebrano na części



aspekty wszelkich milenijnych nieszczęść: komputerowego problemu roku 2000, zanieczyszczenia środowiska, globalnego ocieplenia, dziury ozonowej, nuklearnego holokaustu, reakcji łańcuchowych itp. Całość uzupełniono o opis gotowości poszczególnych krajów ma wypadek Armageddonu.

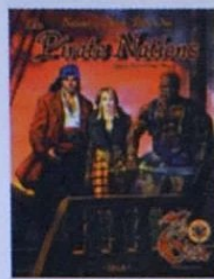
≡TRUTUTU!≡

Wciąż jeszcze zalegamy z opisem coraz popularniejszej gry firmy **AEG** – **7TH SEA**. Tymczasem na rynku pojawiły się już dodatki. **Montaigne: Nations**

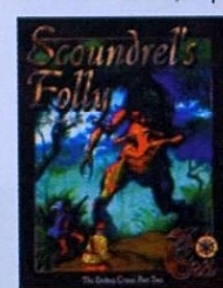
of Theah 3 opisuje chyba najważniejszy naród świata gry i zawiera: wiadomości o 15 prowincjach imperium, ich historię, najważniejsze osobistości, a także nowe zasady



(choćby szkoły walki) oraz informacje o duchach; uzupełnieniem podręcznika jest mapa stolicy. **Pirate Nations**, jak sama nazwa wskazuje,



skupia się na władcach mórz. Tu znajdziecie opis trzech pirackich siedzib, charakterystyki wszystkich frakcji piratów, podręcznik żeglarza, nowe zasady tworzenia postaci, szkoły walki (też na morzu). **Villain's Kit** z kolei jest dodatkiem przeznaczonym tylko dla MG, a zawiera przygodkę dla

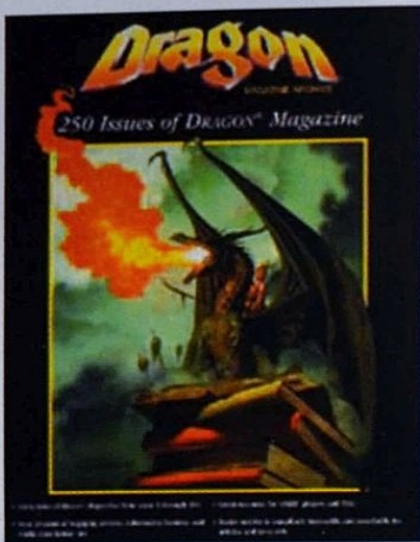


początkujących, opisy BNów wraz z pomysłami na scenariusze, porady z cyklu „stwórz najlepszego czarnego charaktera” i wiele innych rzeczy. **Scoundrel's Folly: The Erebus Cross 2** to druga z cyklu przygód, w której znajduje się wszystko, czego tygrysy kochające 7TH SEA pragną. **The Knights of the Rose and Cross: Secret Societies of Theah 1** opisuje rzykożowców i jest pierwszym z cyklu dotyczącego tajemnych stowarzyszeń Theah.



≡TRUTUTU!≡

Na rynku pojawił się dysk CD, zawierający materiały, które przez 20 lat ukazywały się w magazynie „Dragon”. Znajdziemy tu więc artykuły, komiksy, rysunki, wywiady.



Prawdziwa gratka dla miłośników AD&D, ale nie tylko.

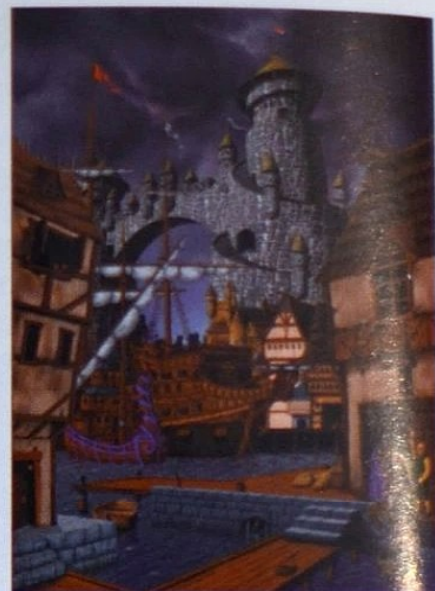
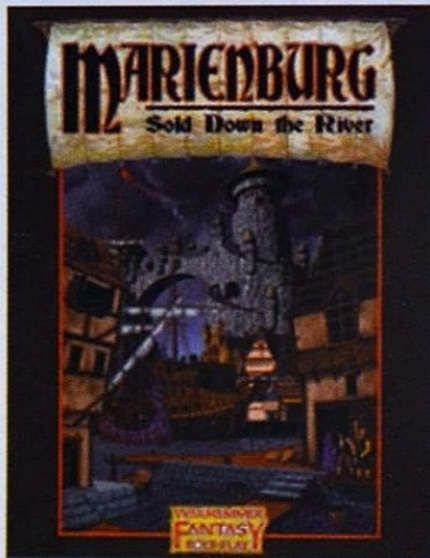
≡TRUTUTU!≡

W kwietniu w **MiM**-ie pojawił się opis zombiaczej gierki **ALL FLESH MUST BE EATEN**, która okazała się wielkim hitem. Cały nakład podstawki tegoż rpg w klimacie „Survival Horror” (tak określili autorzy atmosferę) sprzedał się w przeciągu

zaledwie 6 (słownie: „sześciu”) tygodni. Jak na Polski standard system jest dość drogi – 30 USD to ponad 120 zł (półtora raza tyle, ile zwykle płacimy za podstawkę w naszym języku) – ale i tak radzimy spróbować się zaopatrzyć.

≡TRUTUTU!≡

Marienburg: Sold Down the River to dodatek do WFPR firmy

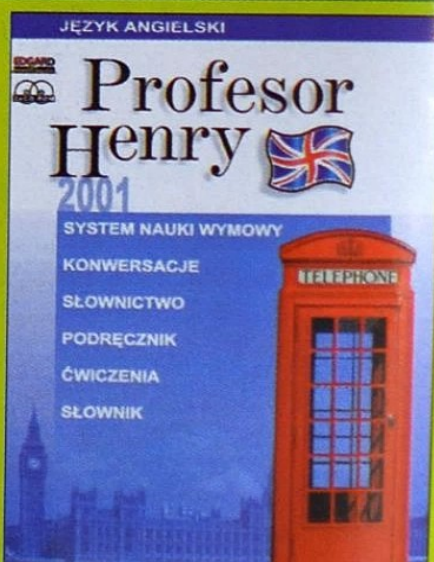
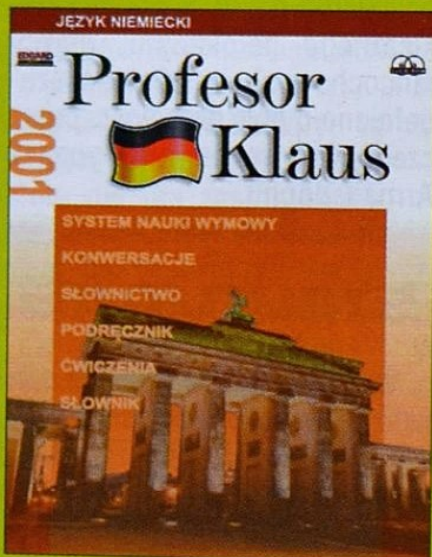


Hogshead Publishing. W liczącym sobie 160 stron podręczniku fani „Młotka” znajdą materiał, na podstawie którego można opracować wiele kampanii. A to dzięki dokładnemu opisowi miasta oraz jego okolic, wyjaśnieniu kwestii dyplomatycznych, politycznych, prawnych, religijnych i kryminalnych. Wszystko uzupełnia opis BNów i kolorowy plakat przedstawiający miasto (nie, nie mapa!).



Pytania testowe:

- Telegram Zimmermanna poprzedził przystąpienie USA do:
 - I wojny światowej
 - II wojny światowej
 - zimnej wojny
- „Profesor Henry 2001” to program do nauki języka:
 - niemieckiego,
 - francuskiego,
 - angielskiego.



Programy z serii „Profesor” to skuteczna nauka 9000 tysięcy słów, zwrotów i wyrażeń, kilkanaście rodzajów ćwiczeń uczących mówienia, pisania, tłumaczenia i rozumienia ze słuchu. Ponad 30 konwersacji, wygodny w obsłudze podręcznik, słownik, możliwość nagrywania własnych wypowiedzi i porównywania ich z wymową lektora oraz kolorowe prezentacje, generator własnych ćwiczeń i doskonały system powtórek. Cena programów: 79 zł (z VAT).

EDGARD, <http://www.edgrad.com.pl>, tel: (022) 857-44-32.

≡TRUTUTU!≡

Tym razem w natarciu znajduje się **CHANGELING** – oto najnowszy produkt *White Wolfa* dotyczący tego systemu. Mowa



o **Denizens of Dreaming**. Z tego, co słyszeliśmy, wynika, iż dane nam będzie wcielić się w mroczniejszą część społeczności podmieńców. Oczywiście dostaniemy całą gamę nowych wad i zalet, historii, rodzin itp. Podobno produkt jest na poziomie, ale okaże się to na pewno, gdy dostaniemy go we własne ręce i uczciwie zrecenzujemy.

≡TRUTUTU!≡

Wyszedł **Guardians of Caerns** – dodatek autorstwa Deena McKinney'a i Forresta B. Marchintonna ze sporym wkładem Ethana Skempa. Podręcznik opowiada o caernach – ich wyglądzie, strukturze i codziennym życiu. Tradycyjnie zaczynamy od opowiadanka, które oprócz tego, że dzieje się w caernie, niewiele ma z resztą dodatku wspólnego. Potem krótkie wprowadzenie i lecimy do pierwszego rozdziału, czyli *Lines of Defense*. W nim o strukturze caernu, o krewniakach i ich roli w caernach, o tym jak są owe miejsca bronione. Pełno tu informacji i ciekawostek,

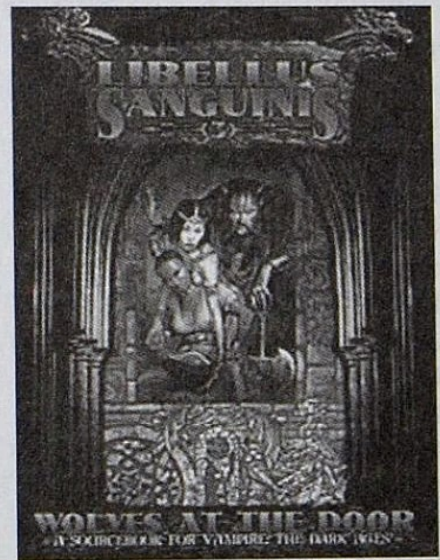
jednak sposób napisania raczej do lektury nie zachęca. Czytając ma się wrażenie, jakby było się w szkole na wyjątkowo nudnej lekcji, ale może tylko ja tak to odebrałem. Skoro już wiemy, jak bronić naszej twierdzy, możemy ze spokojnym sercem przeczytać, co różne szczepy i plemiona robią w caernach – i o tym jest *Tribal Lines* – dużo informacji, autorom nawet chciało się dodać fragment o werach wschodu i innych niż wilki zmiennokształtnych, cóż jednak z tego, skoro tak naprawdę caerny te mało się między sobą różnią i znowu ciężko się czyta. Rozdział trzeci – *Digging In* – nie dość, że zawiera całą masę patentów na przygody, to jeszcze napisano go z jajem. Oj, czegoż się przy okazji tych scenariuszy jeszcze dowiemy... Szok! W pozytywnym nastroju warto więc napisać o ostatnim rozdziale – *Not of Garou and Kin Born*, czyli coś o metysach. Był to chyba najbardziej oczekiwany rozdział przez wszystkich fanów wilkołaka, bowiem jak wiadomo, *White Wolf* wcześniej niechętnie ujawniał informacje o nich. Tu mamy tego aż nadto, opisano praktycznie wszystko i to w dodatku znowu z polotem. Podsumowując – dodatek jest bardzo nierówny i waha się cały czas pomiędzy dobrym a średnim, jednakowoż z powodu masy



informacji w nim zawartych naprawdę warto go mieć.

≡TRUTUTU!≡

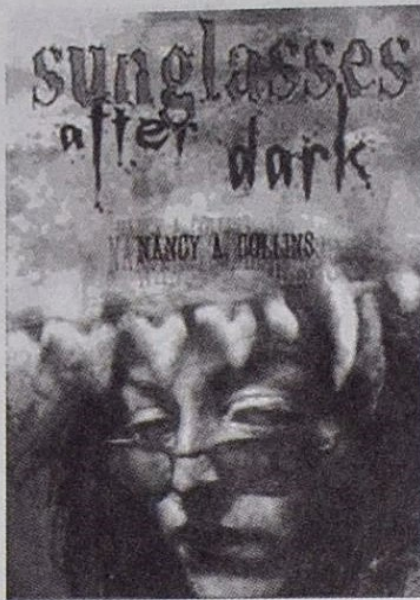
Jak to mówią – wilcy podejrzliwie podziewali. **Wolves at the Door** to trzecia z kolei część sagi **Libellus Sanguinus**. Chyba nikomu nie trzeba rekomendować tej świetnej serii do **Dark Ages** (nomen omen, ukazujących się niedługo po polsku), powiemy więc tylko co w środku – sekrety Alamu, co Assamici ukrywają



przed innymi, czego tak naprawdę pożądamy Setyci i co ich najbardziej interesuje, na deser sporo o szwedaczu Gangreli, skąd im się wzięły, czy zawsze będą łączyć... To i wiele więcej oczekuje na ciebie w „wilkach pod drzwiami”.

≡TRUTUTU!≡

Jak pewnie wiecie, firma *White Wolf* nie ogranicza się jedynie do wydawania podręczników spod znaku **World of Darkness** i **TRINITY**, ale również jest całkiem sporą oficyną wydawniczą, gdzie publikuje część gwiazd amerykańskiego rynku sf&f. **Sunglasses after Dark** jest właśnie jedną z ich świeżutko (piszę to w kwietniu) wydanych książek, a okazja do wydania jest niezła,



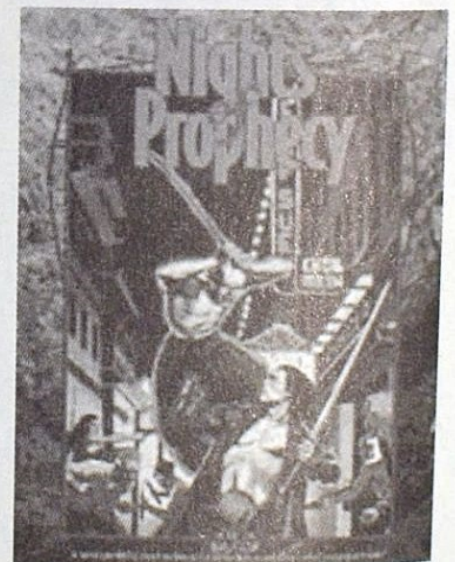
gdyż właśnie minęła 10 rocznica zdobycia przez owe dzieło nagrody im. Brama Stokera na najlepszy horror. Autorem książki jest Nancy Collins, a owo wydanie ilustrowały sławy takie jak Tim Bradstreet (ech – Miłosz), Bernie Wrightson, Mike Mignola (uch! – j.w.), Kelley Jones i Tom Ang. Całość opowiada o wampiryzm łowcy wampirów, niejakiej Sonji Blue, i trzeba przyznać, że książka zasłużyła na swoją nagrodę, chociaż w sumie co to może interesować literacko niekompetentnych graczy rpg, którzy mimo szerokiej oferty kulturalno-oświatowej nadal na konwenty przyjeżdżają?

≡TRUTUTU!≡

Whow! Warto było na to czekać. A teraz tak – gracze przestają w tym momencie czytać, a swoje siły poświęcają na namawianie MG do kupna tego dodatku, bo naprawdę *White Wolf* staną na wysokości zadania. To znaczy, nie trzymając was dłużej w napięciu – **Nights of Prophecy** są częścią fabuły, jaka aktualnie rozgrywa się w Świecie Mroku. Moim skromnym zdaniem w końcu ktoś porządnie się za ŚM wziął i zbiera go do kupy, co powinno być już dawno zrobione. Wracając jednak do naszej książeczki –

jest to najbardziej „upakowany” dodatek, jaki w życiu widziałem. Tyle tam treści, że nie starczyło nawet na tradycyjne reklamówki na końcu, tak samo ilość grafik jest śladowa. Na całość składa się pięć przygód, każda w innym klimacie, każda pokazująca inny kawałek układanki. Zaczynamy tradycyjnie od początku. W *Introduction* (o wiele dłuższym niż zwykle) mamy masę spoilerów dotyczących przyszłych wydarzeń oraz dyskusję na różne tematy (np. klątwa Assamitów). Po wstępie wczytujemy się w *Case Studies* – niesamowity rozdział dla każdego Narratora. Z niego dowiemy się między innymi jak Camarilli udało się odbić Nowy Jork, plotki o wydarzeniach w Południowej Afryce, ujawnionych zostaje sporo faktów o Tremere Antitribu i Tremere, tak samo jak plany True Brujah. Szok – każdą z tych plotek spokojnie można rozwinąć w kampanię, a wymieniłem tylko parę. Lecimy dalej. *The Return of Succubus Club* – któż by nie znał słynnego Succubus Club, schronienia Heleny. Otóż powstaje on na nowo. I to właśnie jego opis znajdziemy w pierwszym rozdziale, do tego oczywiście nieliniowy scenariusz, w którym naprawdę trzeba będzie udowodnić, że umie się *roleplayować*. Żadnego White Wolf Super Heroes vs Marvel (hehehe nie wierzę – przyp. Miłosz). Po prostu kombinacje, rpg na całego. Dalej znajduje się *Walking After Midnight* – tu polityka, a dokładniej inwazja Kue-Jin na zachód. Staniemy się jednymi z pomocników Madame Guile (Justicara Toreadorów) i poznamy jak to jest, gdy negocjacje spokrewnionych pójdą źle. Cudna przygoda dla ludzi grających w **KotE** i dla tych, którzy chcą dokładniej poznać meandry wampirzej polityki. Dużo akcji, sporo dobrych BlackDogowych zagrań (choć wydał to *White Wolf*) – po prostu cudo. W trzecim rozdziale

(*To Grandmothers House*) spotkamy się oko w oko z jedną z najstraszliwszych słowiańskich legend – Babą Jagą. W sumie przygoda pokazuje graczom jakimi są gnojami i jak mało wiedzą o tym, co naprawdę się wokół nich dzieje. Masa wypakowanych enpeców (np. jeden z Matuzalemów) itede. Niektórzy będą na tą przygodę narzekać, inni ją pokochają. Bardzo istotny plus jest taki, że odkrywa fabułę toczącą się w Świecie Mroku i pokazuje parę wydarzeń, które będą miały miejsce. Muszę jednak stwierdzić, że jest co najmniej dziwna. Z matuzszki Rosji przenosimy się do Las Vegas. W *Hunters Hunted* spokojnie zafundujecie swoim zbyt pewnym siebie graczom klimat paranoi i strachu, jaki wprowadzi do miasta pewna grupa zaniepokojonych wampirami obywateli. Jest to bardzo dobra przygoda dla tych, którzy dopiero poznają Świat Mroku, jednak moim skromnym zdaniem najmniej dopracowana z całego setu. Na deser coś, co mi się podoba najbardziej – *House of Lies*. Niepublikowane nigdzie indziej fragmenty „Księgi z Nod”: kłamstwa, mistycyzm, zagrożenie jakie niosą ze sobą na nowo odkryte słowa. Reasumując: czad i malaria. Całość rozgrywa się w Montrealu i bardzo dobrze pokazuje, co oznacza potęga historii i słowa. Podsumowując – świetny zbiór



przygód; polecam go naprawdę każdemu. Pięć przygód, pięć różnych klimatów na sesji, pięć ważnych wydarzeń dla Świata Mroku – czy można chcieć więcej?

≡TRUTUTU!≡

I oto nadszedł czas na kolejne darmowe rpg z sieci. Tym razem mowa o CINIS. Całość systemu możemy znaleźć na <http://alpha-bits.ai.mit.edu/people/luke/cinis/index.html>. Autorami systemu są Luke Wiesmann i Todd Stewart. Wgryźmy się więc w samą grę. Całość rozgrywa się w Tigmarze, w sumie najbardziej przypomina to średniowiecze, z małymi różnicami – mamy kilka religii, magowie są poza prawem, a kapłani mocno przesiąknięci fanatyzmem.

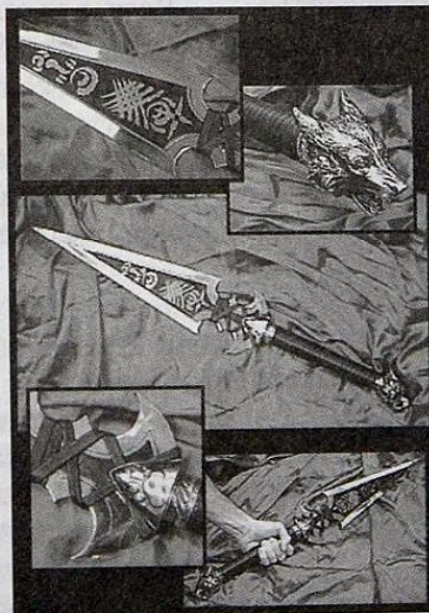
Kim gramy? Ano głównie ludźmi. Inne rasy są, jednakże wciąż dopracowywane (przynajmniej w chwili pisania tej recenzji). Skoro jest magia, to chyba warto ją opisać.

Zamiast ton gotowych zaklęć, mamy tu sympatyczny podział na magię: fizyczną, duchową, jakościową i modelującą. Aby *pyrgnać* czarem, składamy do kupy potrzebne składniki z różnych pól i wio. Bardzo to przypomina genialne GEMINI lub MAGA, nie mówiąc już o potencjale, jaki jest w tym pomysłe zawarty. Dalej mamy magię rytualną i kapłańską oraz alchemię. Miodne i ładnie zrobione, ale jak wiadomo mag magiem, a przywalić czasem komuś trzeba – oto więc jak rozwiązana została walka. Tu z kolei mamy powtórkę z ROLEMASTERA. Zamiast typowych *hitpointsów* – różne lokacje ciała i rozmaite typy ran (znowu przypomina się GEMINI). Uwzględnione zostało krwawienie, zbroja i inne rzeczy, które zwykle w grach są pomijane. Fajnie, że nawet jeżeli jesteś najlepszym szermierzem na świecie, to

i tak od dobrego ciosu padniesz, koniec więc z kompleksem boga u postaci i trudnymi do wyjęcia bohaterami. Tu trzeba myśleć, żeby nie dać się zabić, a nie biec i przyjmować ciosy na klatę jak leci. Tworzenie postaci nie powala na kolana, ale jest równie miłe co reszta. Podsumowując – bardzo fajna gra, a cena (0 zł – no, chyba że koszt modemu lub kafejki internetowej) czyni ją ona po prostu świetną.

≡TRUTUTU!≡

White Wolf po sukcesie, jaki odniosły wampirowe clan piny, wypuścił teraz coś dla graczy WILKOŁAKA. Są to klaivy i naszyjniki. Oczywiście nie trzeba dodawać, że



każde plemię ma oddzielne. Z tego co widać na załączonych obrazkach, wyglądają naprawdę świetnie i chyba warto wydać ciężko zarobione pieniądze.

≡TRUTUTU!≡

Uwaga, nie pospadajcie z krzesła. Mały ptaszek szepnął nam do uszka, że szykuje się coś dużego w Lublinie. Tak, podobnoż spece z Syriusza i Cytadeli przygotowują tam duuuży ogólnopolski konwent. Rezerwujcie więc terminy, zbierajcie kasę, bo

na pewno będzie to duże wydarzenie. O postępach będziemy informować na bieżąco.

≡TRUTUTU!≡

21 marca na drugim festiwalu gier niezależnych (Independent Games Festival) wręczono wiele nagród, a jedna z nich – za tzw. najlepszą oprawę graficzną (Best Visual Art) – trafiła w ręce autorów komputerowej gierki *King of Dragon Pass*, firmy *Sharp, LLC*. Powinno nas to ucieszyć, gdyż jej akcja toczy się w świecie Gloranthy – krainie znanej z erpegów takich jak RUNEQUEST i HERO WARS.

≡TRUTUTU!≡

„Games Unplugged” to nazwa, która wkrótce ma wryć się w pamięć każdego fana rpg. Owo miano posiada magazyn firmy *Dynasty Presentations, Inc.* (planowany debiut: 1 czerwiec 2000; planowany nakład: 10 000). Zanim jednak ujrzymy wersję papierową, możemy obejrzeć „Games Unplugged Online” – www.gamesunplugged.com.

≡TRUTUTU!≡

W marcu ledwie wspomnieliśmy o dwóch gierkach firmy *Dream Pod 9* i już wiemy, że trzeba będzie się im bliżej przyjrzeć. W międzyczasie ukazały się m.in. *Lightning Strike: Call to Arms* (opis większości pojazdów wszechświata Jovian) oraz długooczekiwany *Tactical Space Support* (pozwalający rozgrywać walki w układzie Helios). Do tego dochodzą jeszcze figurki. A najciekawsza jest wieść, iż *Dream Pod 9* sprzedał *Sony Pictures* prawa do produkcji animowanego serialu telewizyjnego, opartego na świecie gry HEAVY GEAR.

Witam

Maj, gorący maj. Wszystko budzi się do życia, wszystko się zmienia. Zmieniają się drzewa, kwiaty, ludzie i dział listów „Magii i Miecza”. Od tej pory O’Hyde Park nie będzie już oddzielną rubryką. Zostanie wcielony do powiększonych listów. Postaramy się, by znalazły się tutaj te najciekawsze: smutne, wesołe, kontrowersyjne. Czekamy na nie, nie tylko pod pocztowym adresem redakcji, ale także pod adresem internetowym mag@mag.com.pl. Co miesiąc będziemy zamieszczać tutaj jeden list z Waszymi pytaniami dotyczącymi problemów prowadzenia. Chcielibyśmy, abyście to Wy na nie odpowiadali.

Tak jak zmieniają się pory roku, tak i dzieje się z tematami naszych dyskusji. Dzisiaj chciałbym Wam zaproponować dwa nowe. Pierwszy to: Jak przedstawiać elfy w RPG? Czy jako wyniosłych biseksualistów, czy też jako wesoły leśny ludek? Drugi: W jaki sposób wpływa na nas RPG? Większość niezainteresowanych uważa te gry za nałóg oraz środek uczący młodych ludzi przemocy. My natomiast – zaślepieni tym, co robimy – nie widzimy czyhających na nas niebezpieczeństw.

Czas jednak najwyższy przejść do ważniejszych spraw...



Drogi „MiM-ie”. Z przykrością muszę przyznać, że w zakresie gier fabularnych jestem ignorantką. Grałam do tej pory niewiele i do tego tylko w WRFP – nie mogę powiedzieć, podobało mi się i to bardzo; pewnego dnia jednak nie miałam czasu na sesję i mój brat wraz ze swoimi kolegami wykluczyli mnie z drużyny – już na zawsze; tak to bywa, gdy grywa się z młodszym bratem i jego niekoniecznie młodszymi kolegami. Poza tym, co również muszę przyznać, chociaż już bez przykrości, mam także inne zainteresowania, które jakoś zapełniają lukę powstałą po zniknięciu z mojego życia RPG, choć chętnie wróciłabym do tego świata – co jakiś czas i na jakiś czas. (...)

Drewniany Kotulik

Bracie Drewnianego Kotulika, cała redakcja „Magii i Miecza” zwraca się do Ciebie z wielką prośbą o dopuszczenie siostry z powrotem do gry! Oto inna, dalsza część tego listu.

(...) No i w jednym z artykułów pt. „Dlaczego gram w Earthdawn?” autorstwa pana Andrzeja Swędryńskiego przeczytałam coś, od czego włos mi się na głowie zjeżył. Może najpierw przyznam się bez bicia, iż do końca tego artykułu nie przeczytałam i być może, gdzieś w ciągu dalszym uczynione jest jakieś wyjaśnienie bądź sprostowanie; jeśli tak, to przepraszam, że się czepiam, ale po prostu nie mogłam tego tak zostawić. (...) Chodzi mi mianowicie o fragment „[...] niczym bohaterowie książek Lewisa Carolla, o Narni [...]” Jeżeli to nie jest jakaś gra słów autora i temu panu chodzi o to, o co ja myślę, że mu chodzi (trochę to skomplikowane prawda?), to ja bardzo przepraszam! Cykl powieści fantastycznych o Narni jest dziełem Clive’a Staplesa Lewisa, a nie Lewisa Carolla. Lewis Carroll (ale przez dwa „r”, nie

przez jedno) był autorem innej znanej powieści, a mianowicie „Alicji w Krainie Czarów”. Wątpię, czy jakkolwiek Lewis Carroll napisał kiedykolwiek jakieś książki o Narni, chociaż wcale tego nie wykluczam. Być może niepotrzebnie robię z tej domniemanej pomyłki taki raban, ale „Co boskie – Bogu, a co cesarskie – cesarzowi” – a ja naprawdę cenię sobie fantastyczny świat C.S Lewisa. (...)

Drewniany Kotulik

Poprosimy pana Andrzeja Swędryńskiego, aby się ustosunkował do tych – skądinąd słusznych – zarzutów. Na razie przejdźmy jednak do innego listu.



Szedłem lasem już kilka godzin. Oczywiście mi się tylko tak zdawało. Naprawdę szedłem już cały dzień. W tym lesie nie można było odróżnić dnia od nocy, zawsze było tak samo ciemno. Za sobą znowu usłyszałem głos rogu bojowego. Chcą mnie tylko wypłoszyć – myślałem – nikt przy zdrowych zmysłach lub bez przymusu tu nie wejdzie. Nagle potknąłem się o korzeń i upadłem. Chciałem wstać, lecz nie miałem już sił, zdołałem się tylko obrócić. Dlaczego poszedłem w ten las? – zadawałem sobie w myślach pytania. Musiałem, mnie już nie chcą w mojej wiosce, musiałem uciekać... Zebrałem w sobie wszystkie siły i poszedłem dalej, dalej w nieznaną. Szedłem mówiąc sobie, że jeszcze tylko kawałeczek. Nagle na niebie ujrzałem dym. Nie myśląc wiele, rzuciłem się do biegu. Wyszedłem na skraj lasu. Zobaczyłem dwie postacie siedzące przy ognisku. Na nim piekło się mięso. – Czy mogę się przyłączyć? – zapytałem najgrzeczniej jak mogłem. Odpowiedziała mi tylko cisza. Powtórzyłem pytanie, lecz odwiedzi nie usłyszałem. Podszedłem bliżej myśląc, że się ze mnie zgrywają, albo że są głusi.

Stanąłem przed nimi... (...) Żyli, lecz ostatkiem sił... Kto mógł to zrobić? Na odpowiedź nie miałem długo czekać. Na pagórku pojawiła się spora grupa potworów. Ruszyły na mnie, a ja wiedziałem, że nie mam szans na przeżycie. Nagle za moimi plecami usłyszałem głos rogu. (...) Koło mnie przejechali, prawie natychmiast, rycerze. Mieli piękne zbroje. (...) Potwory natychmiast pierzchły na ich widok. To byli szlachetni rycerze, rycerze Zakonu MAGII I MIECZA.

– Proszę, weźcie mnie ze sobą! – Padłem na kolana i zacząłem prosić dowódcę oddziału

– Idź, wieśniaku, do swojej wioski, nie ma u nas miejsca dla takich jak ty...

(...) Od tamtej chwili wędruję i staram się znaleźć swoje miejsce na świecie.

(...) Chodziło mi o to, że zostałem „odrzucony”. Zawsze byłem marzycielem i interesowałem się innymi światami, światami fantasy. U mnie jednak w mieście trudno byłoby znaleźć drugiego takiego jak ja. Mniej więcej dlatego jeszcze nie kupiłem żadnej gry fabularnej (...)

Wy mnie zostawiliście także. Chodzi mi o to, że nie rozumiem podstaw tych systemów. Nie wiem, jakie są dobre, a jakie nie. Nie chce wyrzucać pieniędzy w błoto. Proszę was, abyście umieścili w czasopiśmie kącik dla początkujących graczy. (...)

Mag Adam

Adamie, to był bardzo ładny list. Rozumiemy, że Twoja sytuacja jest trudna i trzeba jej jakoś zaradzić. Zasady rozgrywek RPG możesz znaleźć na wstępie każdego podręcznika RPG. O tym, który jest dla Ciebie ciekawy, a który nie, możesz się dowiedzieć z naszych artykułów. Kącik dla początkujących? Kto wie, może powstanie? Jednak większość naszych czytelników to już nie początkujący, a gracze ze sporym stażem. Mimo wszystko gorąco zachęcamy cię do gry...

Przejdźmy teraz do dyskusji na temat tych „nie-szczęśnych” elfów. Posłuchajmy, co do powiedzenia w tym temacie ma **Melinde**.



Wstrząsają mną spazmatyczne dreszcze i piana toczy mi się z ust, gdy czytam, że elfy urządzają sobie orgie i uprawiają seks z kim popadnie! Mowa tu (oczywiście) o serii artykułów Thil'nen, która pewnie sama nie wie, że jej imię oznacza „błyszcząca woda”. Zresztą p. Ruszkowska prawie idealnie przeniosła do swojego artykułu noc Belleteyn z „Sagi o Wiedźminie”. Ciekawe, że w naszym poczciwym fantasy występują skaterzy, malujący sprayami po

ANKIETA

Wśród osób, które nadesłały ankietę pod adresem redakcji

rozlosujemy cenne nagrody – produkty

Wydawnictwa MAG

Część pierwsza:

ocena numeru

5'2000 (77)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Okiem Zewnętrznym	[]
Z punktu widzenia laika	[]
Krecia robota	[]
Namaluj gołębia, Berckheyde	[]
Ilustracje	[]
Nikt nie chce prowadzić	[]
„Nie kijem go, to pałką”	[]
Kocham Cię, jak Irlandię	[]
Ilustracja	[]
To zdarzyło się naprawdę!	[]
Ludzkość znów patrzy...	[]
Ilustracje	[]
Noc Świetlików (I)	[]
Ilustracje	[]
Horror godny potwora	[]
Ilustracje	[]
Jak trudno jest zostać uczniem...	[]
Ilustracja	[]
Wyjątki z kwartalnego raportu...	[]
Ilustracja	[]
Naprawdę tajna wojna Hitlera	[]
Ilustracje	[]
Bissingen	[]
Ilustracje	[]
Wilczyca	[]
Ilustracje	[]
Kaznodzieja	[]
Podwójna tożsamość	[]
Ilustracja	[]
Requiem	[]
Latające taryfy, latające roboty	[]
Śniące kamienie	[]

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:

.....

.....

.....

Czy posiadasz komputer?

[TAK]..... [NIE]

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:

.....

.....

.....

drzewach i murach. A może jeszcze poruszają się za pomocą dziwnych, magicznych pojazdów w kształcie deski na czterech kółkach? Noszą spodnie przy kolanach i bluzy z kapturami, i kolczyki w nosie, i na języku? (...) Na łamach pisma, które tak szanuję, elfy stają się homoseksualistami rysującymi po murach i krwawymi mordercami, którym przyjemność sprawia „zapach ich potu”. Źle. Bardzo źle.

Melinde

Jak to jest z tymi elfami? Czy rzeczywiście są tak wyuzdane, że uprawiają seks z kim popadnie? Czy też, jak sugeruje Melinde, nie to im w głowach? Jakież zatem są naprawdę? Honorowe i cnotliwe? U A. Sapkowskiego jakoś nie bardzo. Z drugiej strony, daleko im do deskorolek.

A oto inne spojrzenie na sprawę:

Z pamiętnika skazanego Elfa

Oskarżyciel – Czy jest pan Elfanem (tzw. Elfista)?

Skazany – Jak? Słucham?

Oskarżyciel – Czy przyznaje się pan do winy?

Skazany – O co chodzi?

Oskarżyciel – Skazany!

Sąd – Skazany!

Ława przysięgłych – Skazany!

Sąd – Został pan skazany na dożywotnią pracę jako Rajfur w Krainie Zgromadzenia!

Skazany – Za co?

Sąd – Następna sprawa. (...)

Krasnolud Mózgojeb



List z prośbą o radę:

(...) Chciałabym kupić podręcznik do Wampira Dark Ages. Przyjaciele bardzo zachwalali mi ten system. Dowiedziałam się, że do tego świata trzeba się bardzo dobrze przygotować. (...) Moje pytanie brzmi: Jakie książki muszę przeczytać, by być przygotowaną do prowadzenia tego systemu? Czy jest tego wiele?

Anayami

Czekamy na Wasze odpowiedzi. Zamieścimy tę najciekawszą.



Do zobaczenia za miesiąc! Ciekawe, czego tym razem dowiemy się o elfach oraz co z nami RPG wyprawia. Trzymajcie się!

Puszkina

Tomasz Kaładziejczak

KRÓTKIE JEST PIĘKNE

Cykle rządzą. W tomie pierwszym młody adept spotyka niepozornego staruszka. Uczy się od niego walki mieczem, czarów, karate albo origami, by na stronie pięćset dziewięćdziesiątej szóstej pokonać zło, za pomocą oręża, magii, ciosu lub sprytnie złożonej kartki brystolu – a najczęściej dzięki ekwilibryście i bezczelności autora, który pomaga mu z całych sił. W tomie drugim zło się odradza, jest jeszcze bardziej złe i nasz bohater musi znów stanąć do śmiertelnej walki, oczywiście ostatecznej. Potem on, jego dzieci, zaprzyjaźnione krasnoludy i co tam jeszcze zdoła zatrudnić, toczą te ostateczne pojedynki przez dwadzieścia trzy części.

Czytelnicy lubią cykle.

Tymczasem gatunkiem literackim, w którym fantastyka osiągnęła mistrzostwo, wcale nie jest powieściółko cięższe od cegłówki, a krótkie, złe opowiadanie.

Oczywiście, napisano setki doskonałych powieści sf i fantasy, często całkiem tłustych. Powieści Wellsa, Tolkiena, Lema, Le Guin, Dicka, Strugackich nadawały gatunkowi kształt i wyznaczały jego granice. Rozumiem też, dlaczego miłośnik danej wirtualnej rzeczywistości – czy to czysto literackiej, jak Świat Dysku Pratchetta, czy związanej z grami, jak na przykład Barsawii – sięga po kolejne umieszczone w niej tomy. Chce się zagłębić w ulubiony świat, posmakować jego szczegółów, poznać historię, potowarzyszyć jego mieszkańcom.

Jednak ja wolę opowiadania.

Opowiadanie to zgrabny pomysł, zaskakująca puenta, zagadka do rozwiązania.

Nie przytłoczone zbędną paplaniną, gadulstwem bohaterów, pobocznymi wątkami. W opowiadaniu łatwiej sprzedać patenty dziwne, zwariowane – w powieści musiałby one współgrać z całym przedstawionym światem. W nowelce autor sprzedaje tylko mały wycinek rzeczywistości – tu może poszaleć.

Ta szkoła pisania sf zupełnie niezależnie powstała w Stanach Zjednoczonych – gdzie pochwycywszy od lat trzydziestych pulpowe magazyny wchłaniały setki tekstów oraz w odseparowanych od normalnego świata krajach bloku sowieckiego – gdzie opowiadania sf ukazywały się w pismach popularnonaukowych i antologiach.

Polscy czytelnicy nie zaliczyli i już nigdy nie zaliczą tego potopu tekstów, który publikowały

amerykańskie pisma sf. Może na szczęście, bo pełno tam było zwykłej grafomanii. Ale przeciekały do nas wybrane opowiadania i to one budowały renomę amerykańskiej fantastyki i poszczególnych pisarzy. Antologie takie jak „Kryształowy sześciąt Wenus”, „Kroki w nieznanie” czy „Rakietowe szlaki”, rozsiane po pismach opowiadania Sheckleya, Browna, Kuttnera, Tenna, Van Vogta, Clarke’a, Asimova prezentowały science fiction najwyższej próby. Dowcipną, zaskakującą, różnorodną tematycznie. Za książki te na czarnym rynku płacono wielokrotność ich nominalnej wartości (jeśli, Szanowny Młody Czytelniku, z niedowierzaniem kręcisz głową, to zapewniam cię, że tak, były w Polsce takie czasy, że po nowości sf w księgarniach ustawiały się kolejki, a starsze pozycje nie były przeceniane na „taniej książce”, tylko handlowano nimi na giełdach z całkiem niezłą przebitką).

Żelazna kurtyna odcinała jednak dostęp do większości produkcji anglosaskiej. Na szczęście mieliśmy własnych, bardzo dobrych twórców opowiadań – takich jak Lem, Zajdel, Czechowski, Weinfeld, czy Rosjanie – Bułyczow, Bilenkin, Warszawski. Także najpopularniejsi polscy autorzy lat 90., wliczając w to samego Andrzeja Sapkowskiego, budowali popularność i pozycję na nowelach, nawet jeśli potem przenosili swoją twórczą aktywność w stronę dłuższych form.

Opowiadań powstaje w Polsce – co wydaje się oczywiste – więcej niż powieści. Ba, każdy numer pisma, czy NF, FXa czy MiMa, ma znacznie większy nakład niż pojedyncza książka, a magazyny te dostarczają przede wszystkim opowiadań. Ostatnio nawet zwiększyła się na rynku podaż antologii – drukuje je Zysk, Amber, Rebis, Prószyński, czyli potentaci.

To dobrze dla miłośników dobrej prozy fantastycznej. I dla graczy.

Opowiadania fantastyczne to kopalnia pomysłów do grania. Z dobrej antologii wyciśnie się ich wielokrotnie więcej niż z dobrej powieści. O ile bowiem siłą powieści może być język, opis świata, relacje psychologiczne między postaciami, scenografia, o tyle porządna nowela (nie zaniedbując wymienionych tu elementów) musi zawierać pomysł. Przewrotkę fabularną. Nowy gadżet. Zagadkę kryminalną. Zadanie logiczne. Zwariowane skojarzenie.

W powieściach te atuty często bywają przytłoczone, zniekształcone, rozcieńczone przez

wyrabiającego wierszówkę autora. W opowiadaniach dostajecie je wyekstrahowane, łatwe do przeróbki i użytku. Bohaterowie z konieczności rysowani są krótko, za to wyraziście. Scenografia i tło szkicowane są mniej lub bardziej zrećnie, jednak z powodu ograniczenia objętości nie przytłaczają pomysłu – co pozwala łatwo go wyjąć i przełożyć do innej rzeczywistości.

Przykład? Proszę bardzo.

„Zwiadowca-minimum” Sheckleya z antologii „Kryształowy sześcian Wenus”. Główny bohater to chorowity fajtlapa i nieudacznik. Przewraca się na sam widok przechodnia jedzącego banana. Pomimo tego, chce zostać kosmicznym zwiadowcą, ale oczywiście wszystkie jego podania są odrzucane. Wszak odkrywcy nowych planet to superherosi, przygotowani do stawienia czoła najcięższym warunkom. A jednak pewnego dnia zostaje wezwany do kosmicznej agencji. Czemu? Zmieniła się ideologia kolonizacji. Na zwiad nie wysyła się klonów Van Damme’a. Nie – na nowych planetach jako pierwsi mają wylądować totalni paralitycy, pechowcy, życiowe powsinogi. Jeśli oni przetrwają, to znaczy, iż planeta jest tak bezpieczna, że i przeciętny osadnik da sobie radę! Nasz bohater rusza w kosmos, spotyka obcych, ma kłopoty z robotem-asystentem. Wszystkie trudności pokonuje właśnie (nie zdradzę jak, ale sprytnie, warto pożytyć ideę) wykorzystując tę swoją naturalną skłonność do generowania życiowych kataklizmów.

Zostawmy warstwę przygodową tekstu – atrakcyjną i gotową do użytku dla dobrego MG. Sam patent wyjściowy, odwrócenie tradycyjnego schematu, można ograć w każdym typie rozgrywki, sf

i fantasy. Bohaterowie do misji są wybrani nie dlatego, że mają jakieś szczególne zalety, tylko dlatego, że mają mnóstwo wad. Nie umieją walczyć, zapominają zaklęcia, wiecznie gubią klucze, wrzucają do pralki koszule z pieniędzmi w kieszeniach, dostają kataru, kiedy tylko otworzą lodówkę. Lecz to właśnie jest ich atutem. Czemu? Odpowiedzi mogą być różne. Jedną podał Sheckley – nasza drużyna patafianów testuje nowe terytoria. Można wymyślić inne rozwiązania. Na przykład, na końcu okaże się, że drużyna ma pokonać maga, który czerpie siłę ze swych przeciwników. Tak więc odpowiednie nagromadzenie pecha i alergii na pyłki po prostu go kasuje. I tak dalej...

Na razie – cykle rządzą. Może jednak już czas na rewolucję? Oczywiście – na KRÓTKĄ rewolucję...

LISTA ANTOLOGII OPOWIADAŃ, KTÓRE WARTO PRZECZYTAĆ (WYDANE PRZED ROKIEM 1989)

Don Wollheim proponuje (6 tomów)

Droga do science fiction (4 tomy)

Drugi próg życia

Galaktyka (2 tomy)

Groźna planeta

Kroki w nieznanne (6 tomów)

Kryształowy sześcian Wenus

Rakietowe dzieci

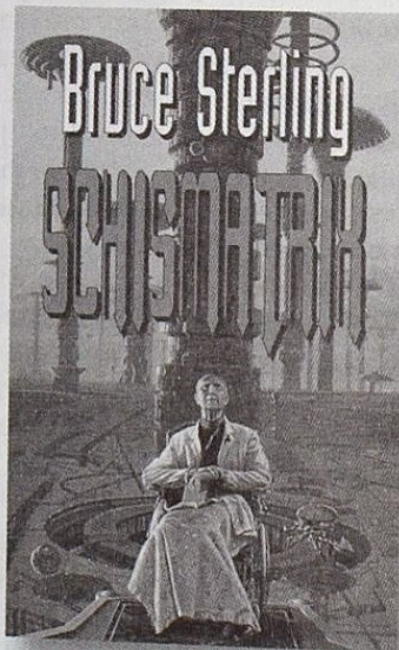
Rakietowe szlaki (2 tomy)

Wołanie na mlecznej drodze

RECENZJE

SCHISMATRIX BRUCE STERLING

Sterling jest uznawany za jedną z najważniejszych postaci cyberpunku, zarówno jako autor prozy jak i ideolog tej odmiany sf. Jak dotąd w Polsce ukazały się dwie jego powieści: „Święty płomień” i „Maszyna różnicowa”. „Schismatrix” ma – moim zdaniem – spośród nich największe szanse na czytelniczy sukces. Zrećnie bowiem łączy wszystkie atuty sterlingowego pisania – pomysły, wizje, klimat – z atrakcyjną fabułą, kosmiczną scenerią i wartką narracją.



Ludzkość skolonizowała cały Układ Słoneczny. Ziemia jest zrujnowana, nowe państwa powstały na kosmicznych stacjach, asteroidach, księżycach. Trwa walka o wpływy, o źródła surowców, panowanie nad mniejszymi koloniami – wreszcie o ideologię i technologię. Z grubsza rzecz ujmując, ludzie podzielili się na dwa obozy: mechanistów, udoskonalających swe ciała dzięki wszczepom i czipom, oraz kształcerzy, genetycznie modyfikujących całe klany. Pojawiają się też znacznie wzmocnione konflikty... pokoleniowe. Rozwój techniki umożliwia bowiem

przedłużanie życia, a sprawni starszycy nie chcą oddawać władzy kolejnym pokoleniom. Młodzi buntują się, by po pewnym czasie samemu stać się starcami, i tak dalej...

Być może pokój zdoła przywrócić pojawienie się w Układzie Słonecznym obcych. Kosmici chcą handlować, a wojna nie służy interesom. Jak długo potrwa wymuszone zawieszenie broni?

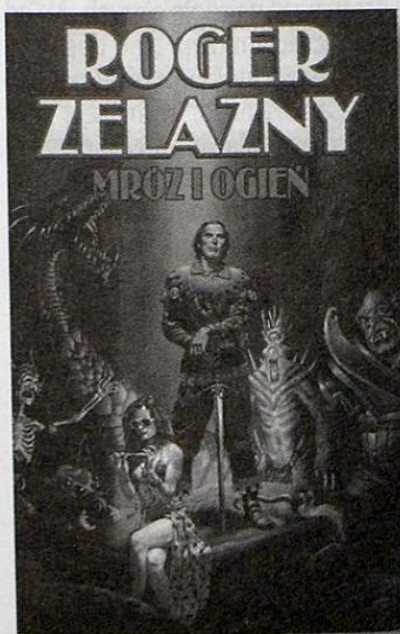
Główny bohater powieści – dysydent, polityk, przyjaciel obcych, buntownik – w czasie swojego długiego życia bierze udział w licznych intrygach i zwiedza wiele miejsc w Układzie Słonecznym. Co nam, czytelnikom, daje możliwość wędrówki po niezwykłym świecie Sterlinga.

Kopalnia pomysłów dla mistrzów CP2020.

„Mag”, cena: 27 zł

MRÓZ I OGIEN ROGER ZELAZNY

Zbiór opowiadań jednego z najpopularniejszych autorów

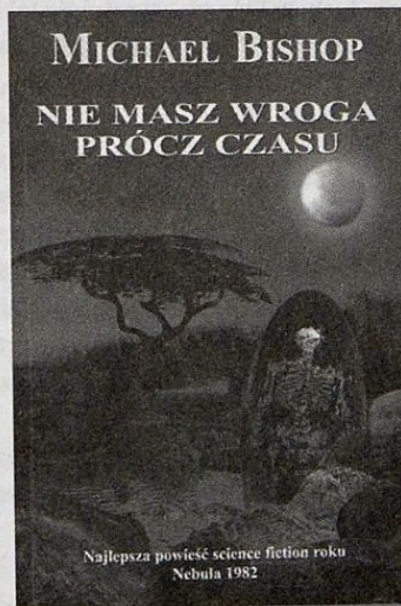


sf i fantasy, w tym aż dwie nowele, za które dostał nagrodę Hugo. Teksty utrzymane są w różnych konwencjach – od twardej fantastyki naukowej, po żartobliwą fantasy. Kilka opowiadań może dostarczyć inspiracji do niezłych pomysłów na przygody. Całość uzupełniają ciekawe szkice krytyczne Zelaznego o fantastyce, pracy pisarza i amerykańskim rynku wydawniczym.

„Rebis”, cena: 25 zł

NIE MASZ WROGA PRÓCZ CZASU MICHAEL BISHOP

Spokojna, statyczna, ale to nie znaczy, że nudna powieść



o podróży w czasie. Główny bohater od dzieciństwa ma dziwne wizje – potrafi wyśnić obrazy sprzed milionów lat, kiedy po ziemi stapały pierwsze hominidy. Dlatego też to on właśnie zostaje chrononautą, który cofa się w przeszłość i ma za zadanie obserwować naszych dalekich przodków. W czasie trwającej wiele lat misji współczesny człowiek będzie musiał dołączyć do jednego ze szczepów praludzi...

Powieść ta została w roku 1982 nagrodzona Nebulą.

„Zysk”, cena: 29 zł

THORGAL: GIGANCI ROSIŃSKI/VAN HAMME

Kolejny tom komiksowych przygód Dziecka Gwiazd. Tym razem dzielny wiking trafia do krainy olbrzymów.



„Thorgal” to najpopularniejsza u nas seria komiksowa. Jej rysownik, Grzegorz Rosiński, jesienią najprawdopodobniej odwiedzi Polskę, by spotkać się ze swymi czytelnikami.

„Egmont”, cena: 14, 90

Od kilku miesięcy działa w sieci strona, na której znaleźć można informacje na temat większości konwentów odbywających się w Polsce. Tworzona jest ona przez Michała „Puszona” Stachyrę, a jej adres to:
<http://konwenty.fandom.art.pl>

Swego czasu w dość poważnej gazecie przeczytałem artykuł jakiegoś grafomana na temat rocka... i doznałem szoku.

Dowiedziałem się, na przykład, że poczciwy Jagger to nikt inny jak satanista; gorzej – mistrz łoży masońsko-szatańskiej, a genialne *Sympathy for Devil* (utwór w istocie wyszydający kontrykulturę lat sześćdziesiątych) to hymn ku czci Szatana. No, a na przykład taki Lennon – jego *Lucy in the Sky...* puszczona na wspak (niczym czarna msza) to inwokacja tajemnego rytuału sekretnej łoży, której celem jest ogłupianie młodzieży. Czy trzeba dodawać, co rzeczony „dziennikarz” napisał o Black Sabbath, AC/DC i Grateful Death? Ciekawe, że kapel naprawdę grających ostro, prawdziwych wyznawców satanizmu, nie wymienił – może mu się słabo zrobiło?

Podobne odczucia miałem studiując inną gazetę, tym razem na temat satanistycznych kart. Faktycznie, można się przestraszyć, choć nie samych kart,

Z PUNKTU WIDZENIA LAIKA

tylko banalnej prawdy: jak wielką potęgą są masmedia i jak wielką sztukę manipulacji posiadały. Jestem w o tyle lepszej sytuacji, że znam trochę

i grających, i wydawców, i naprawdę wszystko mogę o nich myśleć, ale nie to, że są satanistami, którzy oddają się seksualno-orgiastycznym praktykom, i że sam Szatan podaje im pomysły (ciekawe, czy dostaje tantiemy).

Ludzie, jak wiadomo z historii, uwierzą we wszystko i zawsze znajdzie się jakiś prawdziwy, jedyny obrońca czegoś tam – co również wiadomo, choć nie tylko z historii, ale, niestety, z wydarzeń bieżących – który oprotęstuje, krzyknie, tupnie i zabroni. Jasne – ma prawo, ale nie na podstawie głu-pawego artykułiku, gdzie połowa wypowiedzi jest wyrwana z kontekstu, a meritum przekreślone.

Nie mam złudzeń.

Takie pogonie za tanią sensacją będą pojawiać się zawsze. Pozostaje mieć nadzieję i ufać w zdrowy rozsądek...

Książę

Wedle danych przytaczanych przez Artura Szrejtera w „Fantomie” #8, nakłady i sprzedaż literatury fantastycznej w Czechach są zbliżone liczbowo do tych samych danych w Polsce. Mimo że Czechów jest cztery razy mniej. Nie byłbym sobą, gdybym nie zaczął się zastanawiać, skąd się taka sytuacja wzięła. I chociaż wnioski, do których doszedłem, mogą z tym stanem rzeczy nie mieć nic wspólnego, stwierdziłem, że warto się nimi podzielić.

Rynek fantastyki (rodzimej i obcej) w Polsce, ogólnie rzecz biorąc, leży i kwiczy. Taka jest prawda – poza „gettem” sprzedaje się tylko Sapkowski i może od czasu do czasu coś, co zbłądzi do rozmaitych cyklów wydawniczych i zostanie nabyte prawem serii. Bo fantastyka nadal u nas kojarzona jest powszechnie z czymś niepoważnym, szczeniackim i niegodnym uwagi. Jeden Lem wiosny nam w tym względzie nie uczynił, zwłaszcza że w końcu zajął się filozofią. Sapkowskiemu zaś, gdyby był kojarzony tylko z fantastyką, nawet genialny warsztat by nie pomógł. Komuś jednak wpadło do łba nazwać jego twórczość „postmodernistyczną” i poszło na fali mody. A że AS pisze doskonale, to i nowi czytelnicy przy nim zostali. Chociaż wielu z nich zapewne nigdy w życiu nie sięgnęłoby świadomie po fantastykę.

Ten przydługi wstęp służył temu, aby uświadomić Ci, miły Czytelniku,

jak żalosne jest położenie fantastyki w naszym kraju. Jednak o wiele bardziej żalosne wydaje mi się postępowanie tych, w których rękach leżą losy rynku. Bo zamiast popularyzować, uświadamiać otoczenie i robić coś z sensem, fandom rozmienia się na drobne, obraża się i skacze sobie do oczu. Czysta dziecinada, na którą nas najwyczejniej w świecie nie stać.

Wydawcy ani myślą o współpracy i prędzej by sobie odgryźli prawe dłonie, niż wyciągnęli je w geście zgody.



Na tak małym rynku podobne zachowania są wręcz śmieszne, jednak najwyraźniej nikt tego nie dostrzega. Podobnie rzecz ma się z czasopismami – tak, jak w powiedzeniu „gdzie dwóch Polaków, tam trzy partie”. Prywatne urazy, obrazy i ambicje wywleka się na światło dzienne, robiąc z nich istotę krucjat. Nie zostaje oszczędzona ani najważniejsza nagroda fandomu, ani sam fandom, który różne siły za wszelką cenę chcą podzielić (pisarzy, żeby było weselej, ostatnio zaczęto dzielić na „stajnie”) i skłócić.

Prędzej czy później, zawsze jeden na drugiego się za coś pogniewa, a trzeci zdzieli czwartego kuflem. Efekt tego jest taki, że w sytuacji, gdzie można coś osiągnąć jedynie wspólnymi siłami, bo każdy z osobna jest za słaby, wszyscy są na siebie poobrażani. I oczywiście, jak zwykle, najgorzej wychodzi na wszystkim Czytelnik.

W tych okolicznościach inicjatywa EuGeniusza Dębskiego i utworzenie Asocjacji Polskich Pisarzy Fantastycznych jest jednym z niewielu przejawów zdrowego rozsądku i myślenia z przyszłością, z jakimi zdarzyło mi się zetknąć od dłuższego czasu. Idea prosta: zebrać towarzystwo do kupy i wspólnie promować najzdolniejszych. Ale od chwili poczęcia można było dostrzec, jak tu i ówdzie ktoś próbował podważyć jej sensowność, ośmieszyć cały pomysł i przedstawić ludzi, którzy raz chcą dla odmiany zrobić coś pożytecznego, jako towarzystwo wzajemnej adoracji. Rozwój APPF i losy „Srebrnych Globów” obserwuję z uwagą, a próby kreciej roboty, jakiej wciąż mamy pełno na rynku fantastyki, napełniają mnie obrzydzeniem. Trzymam kciuki za całe przedsięwzięcie. Podobnie jak za każdego, kto na przekór obraźliwym i cierpiącym na przerosł ego, potrafi działać zespołowo.

Zaś kretom dedykuję stare przysłowie: „Kto pod kim dołki kopie, sam w nie wpada”.

P.S.

Romuald Pawlak

NAMALUJ GOŁĘBIA, BERCKHEYDE

Papieski „El Ganador” spodziewany był w Vilcabambie dopiero w piątek około jedenastej rano, lecz tłumy wiernych napływały do stolicy od początku tygodnia, zamieniając miasto i okoliczne wzgórza w rozkrzyczane, wielobarwne koczowisko. Dziś, w dzień przybycia Ojca Świętego na inkaską ziemię, ludzie od bladego świtu szeroka strugą wlewali się do wydzielonych sektorów lotniska. Wojsko i policja nie dawały sobie rady z zaprowadzeniem nad ich emocjami, z trudem utrzymywały wolny pas dla „El Ganadora”. Ambulanse wciąż zabierały zemdlonych w potwornym ścisku.

Arcybiskup Ruiz de Salija, prymas Tawantinsuyu, obserwował zgromadzonych z okien swej rezydencji, odległej o dwa kilometry od południowego skraju lotniska. Czuł, jak ogarnia go wielkie wzruszenie. Milion ludzi, Dios!, każdego jest w stanie poruszyć. Przybyli zewsząd, ze wszystkich czterech prowincji, dostrzegał barwy odległych plemion dzunglańskich, zazwyczaj niechętnych katolickim misjonarzom, nie garnących się pod Bożą opiekę. Być może nie wszyscy przybyli usłyszeć Słowo; dla wielu wystarczającą atrakcją będzie widok aeroplanu, tak rzadkiego na tawantinsuyuańskim niebie. „W jakimkolwiek zgromadzili się celu, papież przemówi do nich i posieje ziarno wiary, tylko to jest ważne” – pomyślał de Salija.

Wtem za sobą usłyszał szelest i do pokoju wsunął się jego osobisty sekretarz, ojciec Cabrazon.

– Spóźni się – wyszeptał sekretarz. – Nad Kordylerą utrzymuje się gęsta mgła, i aeroplan zatrzymał się w San Vincente de Canete.

De Salija sposepniał. Zła pogoda może udaremnić przylot Ojca Świętego. Cóż, lotnictwo wciąż jest w powijkach; nie to, co automobilizm...

Wiernym na płycie lotniska opóźnienie, właśnie zakomunikowane przez megafony, jednak nie przeszkadzało. Śpiewy i modły trwały jak przedtem.

De Salija oddalił sekretarza lekkim ruchem ręki. Chciał być sam. Nurtująca go myśl, na ile wizyta Ojca Świętego zmieni bieg spraw, wymagała skupienia. Później trzeba będzie działać, braknie czasu na refleksję.

A było co zmieniać, zaiste. Państwo stało na krawędzi dwóch światów: magmy dzikich, pierwotnych wierzeń oraz wszechogarniającego Boga miłosiernego. I w tej chwili, w tych miesiącach Roku Pańskiego 1987, miało się przeważyć, czy Tawantinsuyu ogarnie ogień wojny, czy Boża miłość i wybaczenie. Miało się rozstrzygnąć, czy w jesiennych wyborach zwycięży rozum czy fanatyzm, dobro czy zło. Tłumy wiernych na płycie lotniska – ale i rosnąca w siłę miejska partyzantka, zamachy, partie popierane przez biedotę, żądające odsunięcia Kościoła od władzy.

Krótko mówiąc, papież przybywał ugasić pożar narastającej rewolucji.

II

Gerrick van der Berckheyde był wściekły, chociaż starał się tego nie okazać. Spoglądając na tego starego, znużonego życiem człowieka, na mleczną aureolę włosów wyzierającą spod piuski, żałował, że tak łatwo dał się namówić na opuszczenie Delft. Papież nie dawał mu pracować! Zakopany w papierach, odpędzał malarza niczym natrętną muchę, ignorował prośby o pół godziny pozowania, pozwalał ledwie na pracę z boku, ze szkicownikiem w ręku. Nic go nie obchodziło, że cały świat czeka na nowe portrety Aleksandra XIV. Nawet teraz, zdając się nie dostrzegać drżenia ścian aeroplanu podążającego ku Vilcabambie, wytrwale pracował nad nową encykliką, poświęconą wolności ludzkiej i jej z woli Boga ograniczeniom.

„Było zostać w domu, malować martwe natury i portrety na zamówienie bogatych mieszczan, a dla siebie małe obrazki z kobietami – mełł w ustach złe słowa Berckheyde, składając do drewnianej skrzynki szkicownik i srebrny ołówek. – Było zadowolić się sławą portrecisty umiającego oddać prawdę o człowieku. Było... światła nie było!!!”. Konstruktorzy aeroplanu pomyśleli o wszystkim, tylko nie o dostatecznej ilości okien, by oświetlić wnętrze. W sztucznym świetle nie dało się pracować, wszystko mieniło się Berckheydowi zaskakującymi odcieniami.

Cóż, sam był sobie winien, zapachniała mu sława papieskiego portrecisty... Świat był głodny wizerunków, płócien i rysunków przedstawiających Aleksandra XIV, skoro nie mógł mieć dagerotypii papieża. Berckheyde nawet czasem się zastanawiał, ile w tym słusznej myśli, ile pychy; jednak jako malarz był zadowolony – portrety udawały mu się, gdy tylko mógł poświęcić im należyty czas, miał dobre światło i ciekawego modela. Aleksander XIV był zaś dla Berckheyda największym artystycznym wyzwaniem.

Tymczasem w drzwiach salonki stanął gwardzista z osobistej ochrony papieża. Skłonił się, oddał honory van Grossenowi, szefowi ochrony siedzącemu obok Berckheyda, przelotnie powiódł spojrzeniem po malarzu.

– Za godzinę będzie my na miejscu – rzekł.

Papież zdawał się go nie słyszeć. Wciąż skrzybiał piórem po papierze.

„Dobry Boże – pomyślał malarz – spraw, aby wieczorem w Vilcabambie było dobre światło. Choć parę maźnięć pędzlem, proszę!...”.

III

O czternastej trzydzieści de Salija zaczął się niecierpliwie. Tłumy zgromadzone na płycie lotniska wciąż świętowały, tymczasem de Salija, w kolumnie samochodów przebijając się ku wydzielonej części portu lotniczego, zagłębiał się w tomie pism ojców Kościoła, usiłował zwalczyć narastający, irracjonalny niepokój. Mgły nad Andami potrafią się utrzymywać przez cały dzień, wiatry nawet letnią porą bywają niebezpieczne... a papież jest uparty, mimo sędziwego wieku gotów wymóc lot choćby w ciemnościach.

Ledwie zajechali pod budynek i de Salija wysiadł z wozu, niespodziewanie przez gęstwą ochrony policyjnej przebił się wysoki, jasnoskóry chudzielec w przeciwsłonecznych okularach, z plaketką Resguardady na piersi. Jeszcze Cabrazon usiłował mu przeszkodzić, ale tamten bezceremonialnie odgarnął sekretarza z drogi i stanąwszy przed prymasem, szepnął mu kilka słów wprost do ucha.

Zamach!

Arcybiskup z trudem utrzymał się na nogach, folia z łomotem upadł na podjazd. Cabrazon natychmiast go podniósł; na jego twarzy pojawił się nagły skurcz strachu. Przez lata asystentury bodaj raz widział tak gwałtowną reakcję swego zwierzchnika. To, i jeszcze obecność człowieka z Resguardady jasno dowodziły, że musiało się stać coś strasznego.

De Salija wciągnął głośno powietrze. Resguardada wykryła spisek na życie papieża. W tej chwili trwa przesłuchanie zamachowców.

– Proszę za mną – chudzielec chwycił arcybiskupa za rękaw i wskazał czekający nieopodal samochód, sprytnie ukryty w bocznej arkadzie budynku.

De Salija nie zwlekał. Z działalnością służb bezpieczeństwa zetknął się już na pogańskich stepach Wielkiej Rosji, rozumiał więc dobrze, że skoro Resguardada nie zawahała się przejąć go na oczach wszystkich, niebezpieczeństwo nie minęło, Ojcu Świętemu nadal coś grozi. Jeszcze tylko dał znak Cabrazonowi, żeby został na miejscu, a sam pobiegł za chudzielcem.

Choć sama myśl o zamachu wydawała się nieprawdopodobna i obrzydliwa, Resguardadzie mógł zaufać; w ostatnich latach kilkakrotnie uratowała życie premierowi, a raz zapobiegła wysadzeniu tamy w pobliżu miasteczka Inambari, niemal w całości zamieszkanego przez katolików.

IV

Oficer prowadzący sprawę, proszący by nazywać go Arellano, wbrew oczekiwaniom arcybiskupa okazał się Latynosem – zaskakująco wysokim, jakby chudość i wzrost były znakiem rozpoznawczym służby. Jego pociągłą, gładko wygoloną twarz szpeciła blizna, z prawego policzka zbiegająca w okolice jabłka Adama. Czekał na de Saliję w dyżurce, zaraz też poprowadził go korytarzami w głąb budynku. Zjechali windą w podziemia.

W przedsiönku sali przesłuchań Arellano zatrzymał się na sekundę.

– Zwykle ujawniamy wyłącznie informacje, nie źródła, jednak sprawa jest nadzwyczajnej wagi. Resguardada liczy, że Ojciec Święty doceni naszą działalność... – zawiesił znacząco głos.



Ewentualną odpowiedź de Saliji uprzedził, otwierając drzwi. Weszli do pomieszczenia bardziej przypominającego salę operacyjną niż pokój przesłuchań, jako że dominującymi akcentami były aseptyczna biel, szkło i silne elektryczne światło.

Zamachowców było trzech. A właściwie – troje, rozpiętych na stołach do przesłuchań. Ich stan wskazywał, że kręcący się po pokoju milczący ludzie w białych kitlach przyłożyli się do roboty. De Salija spojrział pytająco na Arellano.

– Zdążyli połknąć truciznę, ale próbujemy sobie z tym poradzić. Na razie niewiele z nich wyciągnęliśmy, ojciec – pokręcił głową oficer. – Tych dwóch znamy, to wirakoczyści – wskazał ręką indiańskich zamachowców na stołach po lewej, gdzie za wielkim ściennym lustrem ukryty był prawdopodobnie pokój obserwacyjny. – Wiadomo, że im nie w smak wszystko, co europejskie... Są powiązani z Partią Naszej Ojczyzny; może warto to wykorzystać w kampanii wyborczej...

Patrząc na smagłą skórę Arellano i słuchając jego słów, de Salija wyczuł jakiś fałsz, lojalność śliską jak naciągnięta skóra. Przez głowę przemknęła mu myśl, czy czasem Resguardada nie prowadzi własnej gry na wypadek przegranej partii popieranym przez Kościół... lub właśnie ich zwycięstwa?

– ...Dziewczyna sprawiła nam większy kłopot – ciągnął Arellano, wskazując trzeci stół, nad którym nachylało się kilku ludzi. – W naszych kartotekach nie figuruje. Oficer od spraw wiary twierdzi, że posługuje się typowym słownictwem i frazeologią heretyków od Lutra. Jak się tu dostała, nie wiadomo, pewnie przeniknęła z protestanckich enklaw na południu. To od niej wydobyliśmy informację, że jest druga grupa zamachowców...

Arcybiskup spojrział w tamtym kierunku, i akurat wtedy dziewczyna krzyknęła głośno, rozpaczliwie, szarpnęła się w więzach.

– Aaaeee... taaa... – wyszeptwała łamiącym się od cierpienia głosem. Jej głowa opadła ze stukotem na blaszany stół. Zemdlała.

Tak przynajmniej w pierwszej chwili sądził de Salija; zaraz jednak któryś z funkcjonariuszy położył dwa palce na szyi dziewczyny, a potem pokręcił przecząco głową.

– Już nic nie powie – rzekł ze smutkiem Arellano, jakby naprawdę obchodził go los dziewczyny, nie zaś informacje, bezpowrotnie stracone wraz z jej śmiercią. – Ojciec, zrobimy wszystko, by zapewnić bezpieczeństwo Aleksandrowi XIV, ale ty też rozglądaj się dookoła. Oni nie zrezygnują, gdzieś tam będą...

– I jeszcze jedno – dodał Arellano, prowadząc zamyślonego i strwożonego de Saliję do samochodu. Przytrzymał klamkę drzwi samochodu, gdy

prymas wsiadał do środka. – Nie mów nikomu o naszej rozmowie, ojciec. Nie utrudniaj nam prowadzenia śledztwa. Bądź czujny, to wszystko...

V

Groźba zamachu dotarła drogą radiową na pokład „El Ganadora” równie szybko, jak do prymasa Tawantinsuyu. Papież na widok Grossena uniósł głowę znad papierów, ale wiadomość zbył jednym niecierpliwym ruchem trzymającej pióro ręki.

– Wciąż próbują mnie zabić – rzekł zmęczonym tonem, sugerującym, aby nie zwracać mu głowy takimi sprawami. – I nikomu się nie udało.

Grossen nie odważył się wyrazić nurtującej go myśli, choć siedzący w rogu salonki Berckheyde widział ją wymalowaną na twarzy szefa ochrony. „Jak do tej pory” – zdawały się mówić oczy Grossena.

VI

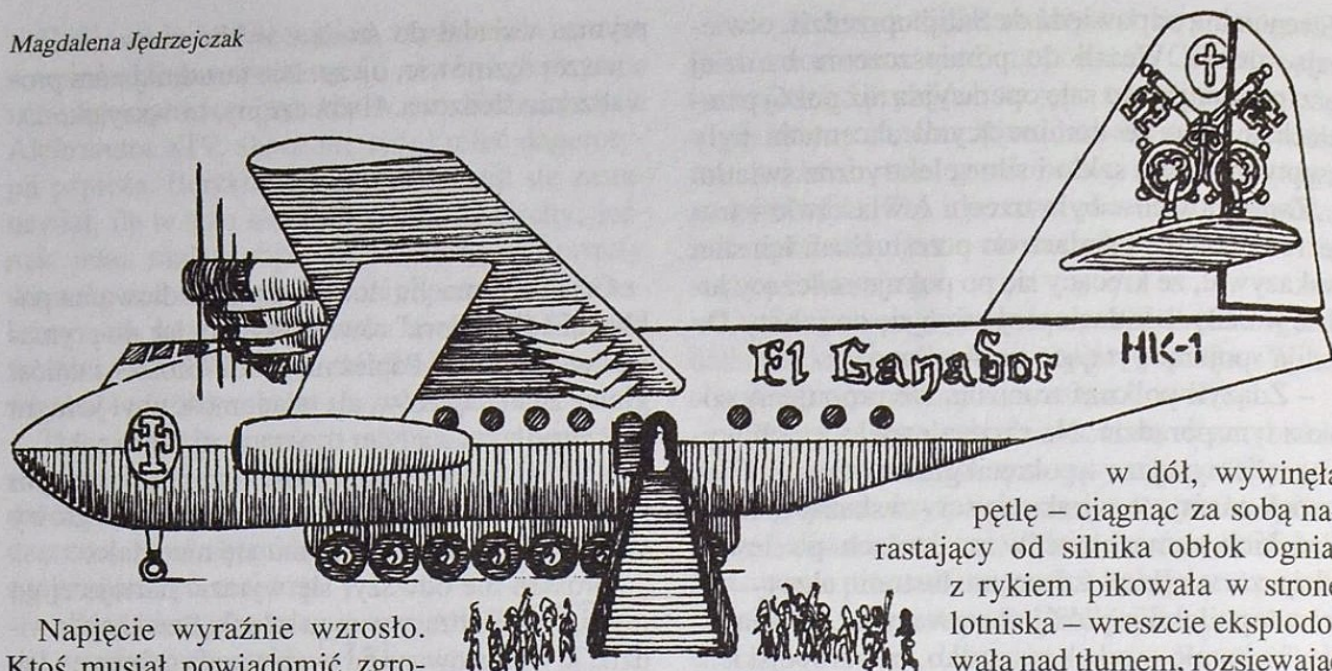
Słowa Arellano jakoś nie chciały ulecieć z pamięci de Saliji. Wciąż nie do końca był pewien, po co ściągnęli go do siedziby Resguardady, po co pokazali mu zamachowców. W chwili zwątpienia pomyślał nawet, że cała historia została wyreżyserowana od początku do końca, specjalnie dla niego.

Cabrazon czekał na podejździe; zaraz poprowadził arcybiskupa na galeryjkę, gdzie przygotowano stoliki dla dostojników kościelnych, aby wygodnie mogli obserwować lądowanie papieskiego aeroplanu. Arcybiskup musiał udawać, że nie dostrzega niemego pytania swego sekretarza, który nie wie, co się właściwie dzieje.

Dołączył do grupy biskupów, którzy czekali na przybycie Ojca Świętego. Dało się odczuć pierwsze oznaki znużenia, chociaż hierarchowie starali się tego nie okazywać. De Salija nie mógł im niczego powiedzieć, w duchu modlił się jednak, aby papież odwołał wizytę, lepsze bowiem rozczarowanie niż śmierć Ojca Świętego; zarazem wiedział, że skoro papież pokonał taki szmat drogi, nic go nie powstrzyma przed spotkaniem z wiernymi, tym bardziej wtedy, gdy wazą się losy kraju. Watykan znał sytuację, wiedział, jak potrzebna jest oliwa na wzburzone fale. Dla wielu, wielu ludzi dopiero obecność Ojca Świętego stanie się natchnieniem do podjęcia właściwej decyzji.

Wreszcie na galeryjce pojawił się Leon Balanchos, kapitan lotniska.

– Są już blisko, ojciec prymasie – szepnęła, nachylając się ku de Saliji. – Za kilka minut powinniśmy go zobaczyć.



Napięcie wyraźnie wzrosło. Ktoś musiał powiadomić zgromadzonych, bowiem krzyki i śpiewy ucichły, każdy w skupieniu poszukiwał na horyzoncie aeroplanu.

Wreszcie Balanchos wskazał jakiś punkt na niebie, niemal na wprost. Jeszcze nie było słycać warkotu silników, ale jasny pyłek zwiastował rychłe lądowanie papieża.

Czekali...

Papieski aeroplan rósł w oczach, z kropki drobnej niby ziarnko kurzu urósł w drobną, białą kreskę, wtapiającą się w zieleni wzgórz ponad miastem, przesuającą się ku wnętrzu doliny, którą zajmowała Vilcabamba.

Naraz ze wzgórza ponad miastem, zwanego Verdugo z racji odprawianych tam niegdyś okrutnych pogańskich obrzędów, w stronę „El Ganadora” wystrzeliła smuga dymu, rozciągając się coraz bardziej. Po kilku sekundach rozległ się też pojedynczy grom.

– Rakieta! – szepnął do siebie de Salija. – Mówiła o rakiecie!

Pocisk tymczasem zmierzał prosto w kierunku „El Ganadora”, ciągnąc za sobą ogon płomieni i czarnego dymu.

Pilot musiał zauważyć zmierzającą raketę, bo pochylił aeroplan w gwałtownym skręcie, rzucając go w bok od trajektorii pocisku, ryzykując nawet urwanie skrzydeł, byle wyminąć pewną śmierć.

„Boże – pomyślał de Salija – Boże Wszechmogący, ocal ich, okaż swe miłosierdzie...”. Palce arcybiskupa bezwiednie sięgnęły piersi. Ktoś mógłby pomyśleć, że szukają różańca, ale w istocie de Salija potarł bliznę po starej ranie odniesionej z rąk dońskich Kozaków.

Wszystko rozegrało się w następnej sekundzie. Rakieta o włos minęła lewe skrzydło „El Ganadora”, po kilkudziesięciu metrach zanurkowała

w dół, wywinęła pętlę – ciągnąc za sobą narastający od silnika obłok ognia, z rykiem pikowała w stronę lotniska – wreszcie eksplodowała nad tłumem, rozsiewając wokół tysiące odłamków. De

Salija obserwował to wszystko, już wolny od grozy śmierci Ojca Świętego, nadal porażony rozgrywającą się na jego oczach tragedią. Jakiś odłamek trafił w szybę za plecami hierarchów, szkło posypało się z grzechotem; de Salija ledwo to jednak zauważył, starając się nie stracić z oczu papieskiego aeroplanu.

Pilot tymczasem sprowadził „El Ganadora” na płytę, z dala od rozkrzyczanego tłumy, lądując twardo, niepewnie, na granicy ryzyka, byle jak najszybciej zatrzymać aeroplan. Wojsko i policja otoczyły „El Ganadora”; natychmiast podjechała schodnia, wokół której gęsto było od zielonych mundurów wojska i czarnych Resguardady.

Najpierw z aeroplanu wyszło kilku ludzi papieskiej gwardii, dopiero później, gdy nie wydarzyło się nic niepokojącego, na schodni pojawił się sam Ojciec Święty. Widać było, że z trudem utrzymuje się na nogach, zejście na ziemię sprawia mu kłopot; nie dał się jednak sprowadzić, o własnych siłach zszedł na płytę. Tam nieoczekiwanie pochylił się i ucałował ziemię. Dopiero wtedy dał się podtrzymać ochroniarzom.

„Dzięki Ci, Boże, po stokroć dzięki” – pomyślał wzruszony de Salija.

Msza oczywiście została odwołana, trudno bowiem byłoby ją prowadzić, gdy trzeba udzielić pomocy dziesiątkom rannym, zabrać zabitych, a przede wszystkim odnaleźć zamachowców. Papież nie zrezygnował jednak z błogosławieństwa, powiedział też kilka słów, wybacząc zamachowcom nie wiedzącym, że działają w imieniu zła. Później, nie czekając na zgromadzonych hierarchów, pod osłoną wojskowych pojazdów ruszył do rezydencji prymasa, która miała się stać papieską siedzibą na czas wizyty w Tawantinsuyu.

VII

Z nerwowej drzemki wyrwało prymasa lekkie ściśnięcie za ramię.

— Ojciec Święty jest gotów cię przyjąć — rzekł osobisty asystent papieża, pochylając się nad de Saliją.

Prymas otrząsnął się z resztek snu. Dobrze, że asystent go zbudził — wreszcie zobaczy się z papieżem, a jeszcze, bo śniła mu się rakietą trafiająca w „El Ganadora”, rozrywająca go na strzępy. Śniła się de Saliji własna bezradność, kres wszystkich planów, pożoga triumfującego pogaństwa.

Papież oczekiwał go w prywatnych apartamentach, pijąc kawę. Oczy miał jeszcze zapuchnięte od niedawnego snu. Widać było, że podróż, zamach i ogólne dolegliwości wieku mocno go wyczerpały. Poza nim w pokoju nie było nikogo, asystent jednak już wcześniej uprzedził de Saliję, że za pół godziny spodziewany jest premier Tawantinsuyu, Juan Pedro de Coris.

Papież zaczął właśnie od tego:

— Co mi powiesz o tym Corisie? Jaki jest?

— Uległy — odparł de Salija, wymieniając pierwszą cechę, jaka przyszła mu na myśl. De Coris nie stwarzał problemów, parlament przedstawił Kościołowi polityka nie lubiącego się w ostrych słowach i konfrontacjach, szukającego porozumienia. De Salija bez wahania podpisał akt nominacji ze strony Kościoła. I nie żałował tego. — Choć może zbyt miękki, aby poradzić sobie z rosnącymi w siłę opozycjonistami, Ojczy.

— Cóż, świat się zmienia, Ruiz... — westchnął papież. — W Europie też idzie ku nowemu. Politycy domagają się większych swobód, Wielka Rosja rozważa pomysł ustanowienia parlamentu, wyobrażasz sobie? Kto wie, może jeszcze za naszego życia?... — zamyślił się Aleksander XIV.

De Salija postanowił wrócić do spraw bieżących — wspomnienie pobytu w Wielkiej Rosji, ewakuacji dzięki carskiej ochronie wciąż było żywe i bolesne; zawdzięczał im życie, ale pałący wstyd i poczucie porażki pozostały.

— Zastanawiam się, czy nie powinniśmy zdelegalizować partii o narodowym odcieniu — rzekł, ważąc słowa. — Co będzie, jeśli wygrają w wyborach, Ojczy? Konflikt narasta, przecież wiesz. Z nimi się nie da rządzić...

Aleksander XIV uśmiechnął się smutno do własnych myśli.

— Ruiz, jeśli wygrają... Jeśli będą zdolni pogodzić się między sobą, wyłonić rząd, nie staniesz im na drodze. Nie musimy im pomagać, ale nie będziemy przeszkadzać. Dbaj tylko o sprawy Kościoła, im zostaw resztę. Tawantinsuyu wciąż jest protektorem

watykańskim, może jednak pora zmienić politykę? Dać im więcej wolności? Wybić z ręki broń, puste hasło, którym tak szermują, że bez zgody Kościoła nie mogą stanowić o niczym?

De Salija zamarł w niemym zdumieniu. Nie takich słów oczekiwał, nie po to zabiegał o tę wizytę! Miał przecież wespół z Ojcem Świętym zaprowadzić porządek, pokazać wielkość i siłę Kościoła...

— Ależ Ojczy, jeśli oddamy im pełnię władzy, wyróżną nas co do jednego, ogniem wypalą — urwał, brakło mu tchu.

Papież milczał, patrząc gdzieś w bok, we własne myśli.

— Nie — odparł wreszcie, podkreślając słowa zdecydowanym ruchem dłoni. — Nie wolno nam używać przemocy, Ruiz. Nigdy. Zabraniam ci, rozumiesz? Będziemy nawracać za pomocą Słowa, dosyć już mamy na sumieniu krwi. Taka jest linia Watykanu tu, jak i gdzie indziej, i ty będziesz jej przestrzegał — na twarzy Ojca Świętego pojawił się wyraz irytacji.

Nim de Salija zdążył cokolwiek powiedzieć, zapowiedziano Juana Pedro de Corisa, premiera Tawantinsuyu. Może i dobrze, bo prymas mógłby pożałować słów, które właśnie miał na języku.

VIII

Berckheyde natychmiast zamienił przydzielony mu pokój w pracownię, usuwając zbyteczne sprzęty pod ściany. Dłubał właśnie przy obrazie, w zamierzeniu przedstawiającym koronczarkę przy pracy, kiedy za plecami poczuł ruch powietrza i ujrzał prymasowskiego sekretarza, Cabrazona. Zagadką pozostało, w jaki sposób bezszelestnie otworzył on drzwi. „Widać ściany mają tu swoje sekrety” — pomyślał Berckheyde.

Spojrzał pytająco na Cabrazona, jednak sekretarz nie spieszył się z wyjaśnieniem przyczyn wizyty. Podeszedł do obrazu, chwilę kontemplanował dzieło, z uznaniem chyląc czoło nad ukończonymi partiami, szczególnie udanymi w odtworzeniu wielobarwnej nici.

— Ładny — rzekł wreszcie — choć zatrudniono cię do czego innego niż malowanie prostych dziewczyn przy robocie.

Berckheyde wzruszył ramionami.

— Czasem potrzebuję odmiany — wyjaśnił. — A malowanie prostych ludzi pozwala mi dojrzeć głębie postaci wybitnych — dokończył dwuznacznie.

Cabrazon sięgnął po krzesło stojące przy biurku, przysunął je bliżej sztalugi. Usiadł. Wreszcie spojrzał Berckheydowi prosto w twarz.

– Ile dla ciebie warte jest życie człowieka? – rzekł niespodziewanie.

Berckheyde uniósł w zdumieniu brew. Cóż to za słowa w ustach duchownego?!

– Życie twojej średniej córki – dopowiedział Cabrazon. – Podobno tej najładniejszej.

Berckheyde delikatnie, aby nie uszkodzić głowy koronczarki, nad którą spędził ostatnich kilka godzin, zdjął szpachelką nadmiar farby z miejsca, gdzie lok wydał mu się zbyt grubo zarysowany, zbyt wulgarny. Potem odstąpił od sztalug, stanął obok krzesła, nad sekretarzem.

– Czego chcesz? – spytał cicho. Jego głos miał ostrość równą tolekańskiej stali, która przecina wolu nie zatrzymując się na kości. Gdy szło o życie, nigdy nie żartował. Pędził w rękę malarza drżał niby miecz głodny pchnięcia, choć i ręce wystarczyłyby, żeby zdusić tą gnidę.

Sekretarz kardynała uśmiechnął się nieprzyjemnie, wyginając cienkie wargi. Wstał i zrobił krok w stronę okna. Odgarnął zasłonę, zerkając na wewnętrzny dziedziniec, gdzie szykowano na jutrzejszy dzień automobil, którym Aleksander XIV objedzie miasto, nim uda się na specjalnie przystosowane tereny poza miastem, by tam odprawić mszę.

– Przedstawiono mi propozycję – rzekł. – Ocalenia życia. W zamian za inne. Nie, nie twoje, malarzu – pokręcił głową, widząc minę Berckheyda. – Życie Aleksandra XIV. Musi zginąć. Ty go zabijesz. A wtedy ja, cóż... ocalę twoją córkę.

Malarz milczał. Esteva... Wysoka, hoża, wiecznie uśmiechnięta, największa trzpiotka z jego córek... najukochańsza. Późną jesienią planował jej ślub z van Meegerenem, marnym co prawda malarzem i kopistą, ale dobrym człowiekiem, szczerze kochającym Estevę. Będzie z nim szczęśliwa, bo i ona go kochała. Berckheyde gotów był im pomagać do końca życia, byle byli szczęśliwi, mieli dużo dzieci i – chociaż jednego dobrego malarza w następnym pokoleniu.

Cabrazon wyjął z zakamarków sukni niewielką szklaną flaszkę.

– Domieszaj do farb – rzekł, kładąc ją obok skrzynki z przyborami Berckheyda. – Kapnij na jego rękę czy inny nieosłonięty kawałek skóry, to wystarczy. Umrze po kilku dniach. Uważaj,

żeby samemu się nie zatrucił, bo antidotum na to świństwo nie ma – przestrzegł na koniec.

– A jeśli o wszystkim powiem ochronie albo papieżowi? – zacisnął usta Berckheyde. – Skąd wiesz, że nie doniosę?

Cabrazon wzruszył ramionami.

– Wtedy obaj zginiemy, malarzu, a zamachu spróbuje ktoś inny. Jest wielu, którzy dość już mają hegemonii Kościoła, tutaj i wszędzie indziej. Trucizna działa wolno właśnie dlatego, by nikt cię nie podejrzewał; żeby można było zrzucić winę na klimat Vilcabamby albo tutejsze choroby. Pomyśl zresztą: jeśli oddasz mnie w ręce gwardii papieskiej czy tutejszej Resguardady, ja zginę niechybnie, ale nawet jeżeli tobie uda się ujść z życiem i wrócisz na europejską ziemię, może się okazać, że nikt tam już na ciebie nie czeka, że może lepiej było nie wracać?

– Jak mogłeś zdradzić? Ty, członek Kościoła – z niedowierzaniem rzekł Berckheyde. – Jak mogłeś?

– Jestem tylko słabym człowiekiem, malarzu – Cabrazon skinął mu głową na pożegnanie i ruszył do drzwi. Odwrócił się jeszcze. – Jak i ty, Berckheyde. Inaczej bym przecież nie przyszedł.

Berckheyde trwał chwilę nieporuszony. Wreszcie drżącymi rękoma schował flaszkę do skrzynki – niech nie leży na widoku.

IX

W ciągu następnych dni niewiele się zmieniło.

W dzień po rozmowie Berckheyda z Cabrazonem papież poprowadził uroczystą mszę; w niej po raz pierwszy znalazły się wątki z nowej encykliki, entuzjastycznie odebrane przez wiernych. „Wolność wymaga poświęceń”, mówił papież, „Bóg nie zezwala na wszystko; nie wolno czynić innym gwałtu,

obojętnie w jak szczytnej sprawie się występuje”.

Berckheyde kończył równocześnie kilka płócien, wykonał też serię rysunków przedstawiających Ojca Świętego pośród tłumu, który całował jego ręce i dotykał szat. Szczególnie udany był ten, na którym Aleksander XIV bierze



z rąk matki małe dziecko, a na jego twarzy maluje się wyraz prawdziwego zachwytu.

Cabrazon nie ponaglał, niemal schodził malarzowi z oczu. Wszędzie czuć było jednak napięcie. Vilcabamba nie zapomniała o zamachu, tym bardziej, że nie udało się złapać winnych; choć wojsko, policja i Resguardada zapewniły bezpieczeństwo lotnisku i dzielnicy, w której mieściła się rezydencja de Saliji, spłonęło kilka kościołów katolickich, okrutną śmiercią zginął młody wikariusz z przedmieść. Partie nacjonalistyczne odcięły się od aktów przemocy, zaapelowały o spokój, jednak niewiele to dało.

Papież próbował załagodzić konflikt: któregoś dnia spotkał się z przywódcami legalnie działających partii nacjonalistycznych; próbował przekonać ich, aby zamiast głosić bezkompromisową wyższość kultu Wirakoczy i świętych miejsc nad obcą wiarą i kulturą, dążyli do współistnienia, aby nie podzegli do wojny, zamachów, walki. „Nie zmienicie historii.” – mówił im. – „Możecie jednak dać ludziom lepszą przyszłość. Oto jest cel godny walki”. Berckheyde nie wiedział, czy Ojcu Świętemu udało się trafić politykom do rozumu, ale tego dnia Aleksander XIV odwołał wszystkie wizyty, zabronił też malarzowi choćby zbliżać się z papierem czy pędzlem w rękę.

Berckheyde miał więc czas na przemyślenia. Kochał Esteve, nieba by jej przychylił, gdyby tylko mógł. Ale czy jej życie warte było śmierci kogośkolwiek innego? Czy miał budować jej szczęście na morderstwie?

Cabrazon nie zamienił z malarzem ani słowa, mijał go w milczeniu.

Wreszcie któregoś dnia nastąpił najtrudniejszy moment podróży: papież udał się do Machu Picchu. Wspólnota katolicka była tam niewielka, miasto zamieszkiwała ludność prawie w całości rdzenna, otwarcie wyznająca kult Wirakoczy i w pogardzie mająca chrześcijan. Wszyscy odradzali Ojcu Świętemu wyprawę – służby bezpieczeństwa i de Salija, a po zamachu nawet część machupicchańskich wiernych prosiła, by papież nie ryzykował. Ten nie dał się jednak przekonać.

– Cóż to za świadectwo, głosić Prawdę z dała od wiernych – znużony rzekł Grossenowi, który próbował odwieść od decyzji papieża akurat wtedy, gdy temu ostatecznie wyczerpała się cierpliwość. – Pojadę, koniec dyskusji.

Miasto wywarło na Berckheydzie wielkie wrażenie, znacznie większe niż położona w kotlinie stołeczna metropolia. Rozsiadłe na stoku wysokiej, sięgającej nieba góry, za sąsiadów miało urwiste, poszarpane granitowe szczyty. Zdało się Berckheydowi ułożone z wielkich kamiennych

klocków ręką jakiegoś olbrzyma. Dzikie, nieujarzmione jak przepływająca dołem Urubamba, w całości zbudowane z potężnych bloków skalnych – porażało wciąż widocznym opieraniem się europejskim wpływom. Wszędzie można było dojrzeć świątynie pogańskich kultów, a obecność wojskowego garnizonu niczego nie zmieniała. Tu nikt nie zaryzykuje dławienia wolności wyznania, krew Hiszpanów i Indian spłynęłaby aż do kanionu Urubamby, gdyby ktokolwiek odważył się zaprzeczyć prawom jednych lub drugich, a nawet tylko nakłaniać do zmiany wiary lub sposobu życia. Tu był prawdziwy kres chrześcijańskiego dominium, miejsce zbrojnego rozjemstwa pomiędzy dwoma światami.

Papież bezpiecznie odprawił mszę, jednak nie było tu entuzjastycznego przyjęcia, nie było wiwatów, śpiewów i tańców, nie było natychmiastowych nawróceń. Był chłód, powstrzymywana niechęć, tłumiona w obecności wojska i policji. „Ziarno siał trzeba wszędzie” – tłumaczył Aleksander XIV Berckheydowi, gdy „El Ganador” zmierzał z powrotem do Vilcabamby. – „Nas nie stanie, a ono, raz posiane, trwać będzie, póki nie wykiełkuje”.

Berckheyde przywiózł z tej krótkiej wyprawy portret, który – jak sądził – wynagrodzi wszystkie udreki podróży na amerykański kontynent. Płótno przedstawiało Aleksandra XIV przed wielkim skalnym blokiem w kształcie palca, zwanym Intihuatana – związanym z kultem solarnym, jak wyjaśnił mu jeden z tutejszych księży. Wzniesione ręce Ojca Świętego niemal obejmowały pogańską skałę, zamykały ją w dłoniach, jakby papież chciał powiedzieć mieszkającym tu ludziom: obejmuję to miejsce i was w imię Boga Wszzechmogącego. Berckheyde użył sporej ilości zieleni malachitowej, żeby nadać roślinności porastającej szczyty w tle soczystość, do laserunków dodał zaś nieco żółcieni chromowej, aby wyczarować młodsze, zieleńsze pędy.

Pozostało wykończyć twarz Aleksandra XIV. Berckheyde szkicował ją setki, tysiące razy, a jednak żywa mimika papieża powodowała, że za każdym razem wołał malować z obserwacji niż z pamięci.

Miał zresztą powód, by zatracić się w pracy, odsunąć wszystko inne na bok. Ledwie powrócili z Machu Picchu, Cabrazon niemal natychmiast zniknął, jego miejsce przy boku prymasa zajął młody jezuita, brat Debridor. Berckheyde bał się kogośkolwiek zapytać o los poprzedniego sekretarza, aby przypadkiem nie ściągnąć na siebie podejrzeń – jakoś nie wierzył w przypadek. Pozostawił sprawy własnemu biegowi, jednak w jego sercu zakiełkował niepokój.

Papież, korzystając z chwili wytchnienia, powrócił do pracy nad encykliką. Najlepiej pracowało mu się w bibliotece de Saliji, więc choć Berckheyde narzekał na marne światło w pomieszczeniu pełnym kurzu i chłonnących słoneczne promienie kątów, musiał przystać na pracę w istniejących warunkach – albo ją porzucić. Dawno przestał wierzyć, że uda mu się nakłonić Ojca Świętego do zmiany swych przyzwyczajeń dla jakiegoś tam światła, szkicu ołówkiem czy olejnego portretu; trudno było znaleźć w papieżu choć cień próżności. W skrytości ducha Berckheyde podejrzewał, że Aleksander XIV zniósłby nawet zakaz dagerotypowania swojej osoby, gdyby nie obawa, że ludzie zaczną tego oczekiwać od pozostałych osób zajmujących ważne stanowiska publiczne.

Berckheyde rozłożył się ze sztalugami w pobliżu papieskiego biurka, udało mu się nawet nakłonić Ojca Świętego, żeby usiadł tak, aby wpadające światło oświetlało jego lepszy, prawy profil. Grossen jak zwykle zajął swoje miejsce w pobliżu papieskiego biurka i zatopił się w lekturze dzieł świętego Tomasza.

Praca posuwała się do przodu, póki nie przyszła Berckheydowi do głowy pewna niewielka, ale istotna zmiana w koncepcji obrazu: żeby śnieżnobiałą biel papieskiej szaty połączyć z bielą chmur nad granitowymi kolosami, dzięki czemu kompozycja lepiej dopełni się w pionie, a czystość prawdziwej wiary ostatecznie zatriumfuje nad piaskową żółcią pogańskiej skały.

Postanowił spytać Aleksandra XIV, czy zaakceptuje taki pomysł i w kilku słowach wyjaśnił zmianę koncepcji. Papież machnął ręką na zgodę i powrócił do kreślenia słów na papierze; Berckheyde jednak kuł żelazo, póki gorące.

– Spójrz, Ojcze, to będzie taki odcień – powiedział podchodząc i nachylając się ku papieżowi z pędzlem, na którym naniesione farby błyskały żywą bielą. Aleksander XIV z niechęcią uniósł wzrok znad papierów, jednocześnie lekko odsuwając dłonią pędzel malarza w obawie, że farba spłynie na papier.

Naraz z łomotem otworzyły się drzwi i do biblioteki wpadł jeden z gwardzistów, a za nim Hegoden, zastępca Grossena. Natarczywie patrzył na...

Grossen zrozumiał jego spojrzenie: rzucił się ku malarzowi, silnie odepchnął go, powalając na mozaikową posadzkę i przytrzymując przed powstaniem. Wytracony z ręki malarza pędzel potoczył się w kąt, ciągnąc za sobą cieniejącą smugę farby.

– Przecież jestem malarzem – szepnął Berckheyde. – Pokazywałem tylko...

Hegoden był już przy nim, w rękę trzymał jednostrzał. Jego blada, ściągnięta twarz wyrażała z najwyższym trudem powstrzymaną wściekłość. Przyklęknął obok leżącego malarza, szarpnięciem odwrócił twarz, by mógł ją dobrze widzieć. W jego ognistym spojrzeniu dominowała nienawiść.

– Brat Cabrazon zdradził – wychrypiał. – Wydał i ciebie, Berckheyde.

Gwardzista już wiązał malarzowi ręce.

– Cabrazon kłamie – stęknął Berckheyde. Głos mu się załamał. – Kłamie – powtórzył z jękiem.

Hegoden powstał z przykleku, rozejrzał się w poszukiwaniu czegoś. Znalazł – podszedł do stojącej pod ścianą skrzynki z malarskimi przyborami Berckheyda i bezceremonialnie ją otworzył, wywalając zawartość na stół. Naczynia z suchymi pigmentami, pędzle, kawałek skóry, zwinięte płótno czekające na zamalowanie, nic nadzwyczajnego. Jednak Hegoden rozwinął skórę, a gdy nic tam nie znalazł, wziął się za rulon płótna. Ze środka ze stukiem wypadła szklana flaszka. Hegoden wziął ją triumfalnie do ręki, pokazując Grossenowi.

– Oto dowód. Cabrazon zeznał, że właśnie taką flaszkę z trucizną dał malarzowi.

Berckheyde poczuł, jak jego serce przestaje bić.

– To tylko woda – szepnął. – Woda do farb.

Grossen podszedł i wyjął Hegodenowi naczynie z ręki.

– Jeśli to woda, wypij ją – wyjął korek z flaszeczki.

Berckheyde zawahał się, wreszcie powoli wyciągnął rękę w kierunku Grossena. Może lepiej dokonać żywota w taki sposób? Grossen jednak nie dał mu sposobności, roześmiał się ironicznie i wbił z trzaskiem korek w naczynie z trucizną.

– Zostaniesz osądzony – rzekł.

Gdy go wyprowadzali z sali, Aleksander XIV na chwilę zatrzymał na malarzu wzrok. Berckheyde ze wstrząsem uświadomił sobie, że takich oczu papieża, takiego smutku, bólu i rozczarowania – nigdy jeszcze nie widział.



Aeroplan pojawił się nad wilgotnymi dżunglami Tahuamanu zupełnie niespodziewanie. Tu nie zapuszczali się nawet misjonarze, wojownicze plemiona potrafiły zadbać o swój spokój. W razie awarii trzeba się było spodziewać pewnej śmierci, w katastrofie lub z ręki dzikusów.

Skrzydlaty ptak majestatycznie płynął nad ciemnozieloną połącią, z rzadka przysłoniętą oparami

mgły. Zdawał się czegoś szukać, choć z pewnością nie tych, którzy z dołu śledzili trasę jego przelotu.

Wreszcie znalazł; przechyliwszy się na skrzydło, zaczął skręcać w lewo. Wykreślił na nieboskłonie ćwierć okręgu, nim wyprostował lot, fruując ponad rzeką, z tej wysokości przypominającą rzuconą w kąt dziecięcą wstążkę.

Wtedy oderwała się od niego ciemna drobinka, pyłek kurzu na tle czystego błękitu nieba. A zaraz potem druga. Nad obiema wykwitły czasie spadochronów. Wiatr znosił je w stronę rzeki.

Berckheyde, zawieszony na uprząży spadochronu niby szynka na haku, z rozpaczą spoglądał na szybko zbliżające się czubki drzew. Powinni byli dać mu broń i jedzenie. Ale przecież był malarzem... więc zostawili mu tylko skrzynkę z przyborami.

XI

Niemal w przededniu wyborów Plaza de Sonriaza, główny plac stolicy, zaroił się wczesnym rankiem od gapiów. Dzień był słoneczny, poranne mgły ustąpiły i zapowiedź *auto da fé* ściągnęła tysiące ludzi. Zapanował niemiłosierny tłok i ścisk. Sprzedawcy pamiątek i jedzenia uczynili z widowiska wielki jarmark, wojsko i policja pilnowały, by wirakoczyści nie zamienili go w rzeź. Wmieszani w tłum ludzie Resguardady czuwali, żeby egzekucja nie stała się elementem trwającej kampanii wyborczej.

Tylko środek placu pozostał pusty, jeśli nie liczyć wysokiej, wzniesionej z drewna i chrustu konstrukcji. Jej środek wytyczał strzelisty pień drzewa, do którego przywiązany był człowiek w zgrzebnej białej sukni.

Naraz przed stosem pojawił się arcybiskup de Salija w otoczeniu kilku księży. Jeden z nich odczytał wyrok, inny podał arcybiskupowi zapaloną pochodnię, po czym wszyscy poza de Saliją odstepili w tył.

Kardynał spojrział na Cabrazona. Miał nadzieję napotkać tam żal i wyznanie winy; miał nadzieję wybaczyć swemu sekretarzowi, móc podać łagodny środek oszałamiający. W spojrzeniu Cabrazona kryła się jednak tylko nienawiść,

przekonanie o słuszności postępowania. Nie udało się jej złamać podczas tortur, przetrwała nawet w obliczu śmierci.

— Niech ci Bóg wybaczy, a ogień oczyści z grzechu — rzekł de Salija i położył pochodnię na stos chrustu. Pierwszy od trzydziestu lat stos zapłonął w Tawantinsuyu. Pierwszy, ale zapewne nie ostatni. Już uzgodnił z de Corisem bardziej radykalne środki walki z ekstremistami — odpowiedni dekret rządu czekał tylko na podpis premiera.

W tłumie mignął mu Arellano. Prymas skinął mu głową. Partie nacjonalistyczne nie wygrają ani tych, ani następnych wyborów. Watykan jest daleko... i pewnie z zadowoleniem przyjmie korzystny wynik głosowania.

Cabrazon najpierw przeklinał de Saliję, potem w szumie pożogi zginęły słowa, został tylko wysoki, monotony krzyk żywcem palonego człowieka.

Tłum począł się rozchodzić, gdy tylko wrzaski ofiary ucichły; wtedy smród palonego mięsa wziął górę nad atrakcją w postaci płonącego stosu. De Salija jednak pozostał, czekając, aż pozostaną tylko zgliszcza. Patrzył, jak w ogniu umiera jego marzenie, jak człowiek, któremu ufał (och, jakże mocno mu ufał i jakże mocno się zawiódł) swoim niegodnym czynem pozbawił go szans na papieski pierścień. Stos zawsze będzie porażką, nawet jeśli rozpalony w słusznej sprawie — de Salija dobrze wiedział, że tak to właśnie ocenią inni kardynałowie, gdy nadejdzie pora.

Starał się nie nienawidzić Cabrazona — ale było to bardzo, bardzo trudne.

Wręcz niemożliwe.

Sosnowiec, 1997
— grudzień 1999

Romuald Pawlak od kilku lat publikuje opowiadania w „Feniksie” oraz „Nowej Fantastyce”. Porusza się po różnych odmianach *sf*, choć ostatnio do swej prozy dodał też elementy *fantasy* (powieść w odcinkach „Ginaza” — „Fenix” 6; 8; 10/1999). Prezentowany przez nas tekst posiada punkty wspólne z nową powieścią Pawlaka, „Innymi okrętami”. Co by było, gdyby losy konkwisty hiszpańskiej w Ameryce potoczyły się inaczej, a w Europie nie doszło do Reformacji...

(as)





NIKT NIE CHCE PROWADZIĆ!

Doszedłem do pewnego wniosku – nikt nie chce prowadzić. Nikt nie chce być Mistrzem Gry. Och, nie przeczę, że są ludzie, którzy pragną tworzyć szczegółowe światy, miasta czy lochy; którzy pragną kreować skomplikowane fabuły, pełne epickich wyzwań i dramatyzmu. Nikt jednak nie chce, by ich dzieła zostały podeptane, zmienione lub w inny sposób „zrujnowane” przez postaci graczy.

A kiedy jeszcze dodać kłopotliwe próby zebrania drużyny do kupy i utrzymania jej razem... Co gorsza, gracze po prostu chcą pokonać MG oraz wszystkie przeszkody, które im przeciwstawi. Tak oto z każdej przygody robi się scenariusz z cyklu: gracze kontra prowadzący. Nic więc dziwnego, że nikt nie chce być MG.

Pewien jestem, że zaraz 50% czytających ten tekst MG zakrzyknie, iż naprawdę lubi prowadzić, a ja tylko zgorzkniałem. I niektórzy z nich to niewątpliwie naprawdę dobrzy prowadzący! Prawda jednak jest taka, że nie bawi ich wcale bycie MG. Być może lubią posiadać „władzę” albo kreować wydarzenia. Niestety, wcale nie odgrywają licznych BN-ów, nie starają się być bezstronni i generalnie gardzą graczami albo są przez nich pogardzani. Cóż, ponieważ nikt nie lubi prowadzić, nikt też nie lubi MG, kiedy ten prowadzi.

Gracze mogą lubić swoje postaci czy BN-ów. Może im się podobać fabuła i świat gry. Nie oznacza to jednak, że lubią MG. I tu kryje się prawdziwa różnica między *role playing* typu bij-zabij a odgrywaniem postaci. Wszak MG to manipulator, potężna siła, która pakuje ukochanych bohaterów w potencjalnie niebezpieczne (a nieraz

zabójcze) sytuacje. Któż zdoła polubić kogoś takiego? Niektórzy Mistrzowie prowadzą już od tak wielu lat, że zupełnie zapomnieli, jak sami nienawidzili MG-ów. Wciąż ich nie lubią – i nie lubią prowadzić – tylko o tym nie pamiętają.

Dobra, nieco przesadziłem. Niemniej, nie zdarzyło mi się spotkać MG, który nie wolałby zagrać, a nie prowadzić. Spójrzmy prawdzie w oczy: wszyscy chcemy po prostu wykreować bohatera i nim zagrać. Mniejszy to problem i w sumie więcej zabawy. Dlatego też większość miłośników gier fabularnych woli brać na siebie rolę graczy. Oczywiście, zawsze możemy zabawić się bez MG, ale to oznaczałoby anarchię! A nikt nie chce anarchii – nawet anarchiści. Kiedy nie będzie prowadzącego, nie będzie również neutralnej (czy quasi-neutralnej) siły, która zapewnia grze równowagę. A wtedy powrócimy do dziecięcych zabaw w policjantów i złodziei: „Pif! Paf! Nie żyjesz!”, „Nieprawda! Żyje! Żyje!”. Z tą jednak różnicą, iż będzie można się kłócić tylko o to, który z bohaterów zabił, a który został zabity. Wszak bez MG nie ma fabuły. Pozostaje tylko świat, pozbawiony jednak charakteru – mdły, nijaki.

MG zaś jest między innymi właśnie po to, by nadać grze charakteru i kolorów. Wciela się w każdą postać – nawet najmniej ważną – z którą bohaterowie mają do czynienia. Lecz nie sami BN-i tworzą grę. Musi jeszcze być fabuła. Bez niej bohaterowie raczej nie znajdą się w niebezpieczeństwie. A takie wszak jest przeznaczenie większości postaci graczy. Jeśli jednak nie będzie MG, nie będzie potworów i czarnych charakterów; nie będzie miejsc, do których należy się

udać; i skarbów, które można zdobyć. Znikną też nagrody. Ponieważ zaś to MG decyduje o przyznawanych punktach doświadczenia, bohaterowie nie będą mieli szansy awansu. Jak widać, na prowadzącego niewątpliwie spada wielka odpowiedzialność. I posiada on wielką władzę. A może jest nieco inaczej? Może MG posiada znaczną władzę właśnie dlatego, iż spada na niego również wielka odpowiedzialność?

Mimo to wielu ludzi stara się i próbuje prowadzić – z lepszym lub gorszym skutkiem. Cóż z tego? Jeśli nikt nie chce być MG, trudno oczekiwać ciekawych sesji. Owszem, niektórzy z tych osobników odwalają kawał dobrej roboty, choć wcale nie chcą prowadzić. To przerażająca myśl – wszak MG może z równą łatwością zniszczyć całą zabawę, jak i wznieść ją na wyżyny. Bardzo prawdopodobne, że właśnie z tego powodu wśród graczy krąży słynne powiedzonko: „To nie system jest do d. To MG”. Pewnie!

Myślę, że to bardzo okrutne stwierdzenie. I fałszywe. Na dodatek tylko zniechęca ludzi do prowadzenia. Jasne, MG może podnieść wartość rozgrywki lub zniszczyć ją całkowicie. Jeżeli jednak system jest beznadziejny, nawet najlepszy prowadzący niewiele z niego wyrzese. Owszem, może zmienić zasady i mechanikę, wtedy jednak przestanie być neutralny. Poza tym: jeśli zmienia się wiele zasad, to w systemie jest coś nie tak, prawda?

Podobne rozumowanie można przeprowadzić w przypadku świata gry. Większość graczy posiada już swoje ulubione krainy, więc MG nie musi się w tym przypadku wiele męczyć. Czy jednak to na niego spada wina, że świat (albo magię itp.) słabo opracowano?

Owszem, prawdą jest, iż BN-i oraz fabuła wciąż zależą od MG – ale to tylko dwa z czterech istotnych składników. Wyliczę je raz jeszcze (dla tych, którzy jeszcze ich nie rozpoznali): system, świat, bohaterowie niezależni i fabuła. Tak więc za połowę elementów rozgrywki można obwiniać lub nagradzać MG. Niemniej nieco zależy również od graczy.

Nie jest niczym niezwykłym, że gracze ignorują wprowadzonych do scenariusza BN-ów, czy nawet fabułę. A jeśli to oni stają okoniem (mają wszak taką możliwość) i zmuszają MG do wymyślania wszystkiego na poczekaniu, to czyja tak naprawdę jest to wina? Czy na nich nie spada jej część? Przecież też mają wielki wpływ na grę. Mają władzę. A wiecie, co za tym idzie? Tak – odpowiedzialność!

Dochodzimy więc do konkluzji. Owszem, rozgrywka zależy od MG, nie należy jednak zapominać, iż ma na nią wpływ również system, dodatki i gracze. Pomyślcie o tym, zanim weźmiecie udział w następnej rozgrywce. A może wtedy niektórzy ludzie zechcą poprowadzić raz jeszcze?

Brońmy się przed złymi rozgrywkami!

Przekład: Tomek Kreczmar

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

bitewne

WARHAMMER
DAMES
WORKSHOP

RPG

WARHAMMER

planszowe

CHRONOPOL

STAR WARS
CLONING WARS BOARD GAME

DOOM
TROOPER

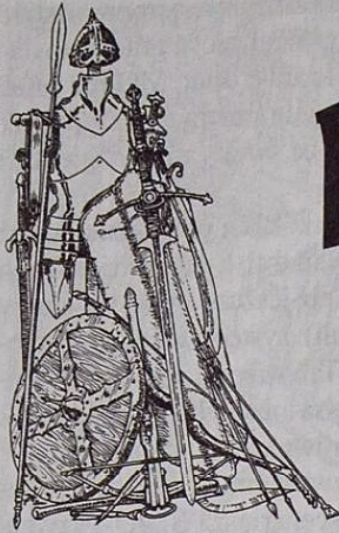
WARZONE



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



nie kijem go, to pałką

Broń biała to nie tylko miecze, ale również broń drzewcowa i obuchowa – w pewnych okresach historii i u niektórych ludów znacznie powszechniejsza niż sieczna.

Do broni drzewcowej zaliczamy włócznie, oszczepy, piki, kopie i pełne spektrum innych narzędzi tego typu. Broń obuchowa to topory, młoty bojowe i różne odmiany maczug.

Najprostszą bronią tego typu jest gruby kij – maczuga. Łatwo jest też zwiększyć siłę działania przez zamocowanie na końcu kawałka kamienia bądź np. fragmentu szczęki końskiej – broń taka używana była przez Tatarów jeszcze w XVIII wieku. Dobrym sposobem, aczkolwiek wymagającym cierpliwości, na wyprodukowanie groźnej maczugi jest nabicie kawałkami krzemienia młodego drzewka (najlepiej dębu), a gdy zostaną obrosnięte – ucięcie i obrobienie maczugi. Tego typu broń trzyma w ręku biskup na Tkaninie z Bayeux – ilustracji normńskiego podboju Anglii. Być może stąd wziął się tak popularny w RPG schemat uzbrajania kapłanów w broń obuchową...

Bronią bardziej zaawansowaną, a równocześnie o bardzo długim rodowodzie, jest **buzdygan**. Wywodzi się najprawdopodobniej z Bliskiego Wschodu. Na średniej długości trzonku ma głowicę z 6-8 piór, zazwyczaj kanciastych, o gruszkowatym przekroju. Wykonywany był z brązu, później również z żelaza, a używany zarówno przez lekkozbrojnych jeźdźców, jak i ciężkozbrojne rycerstwo. Nadawał się do rozbijania hełmów i blach zbroi, zadawał poważne obrażenia

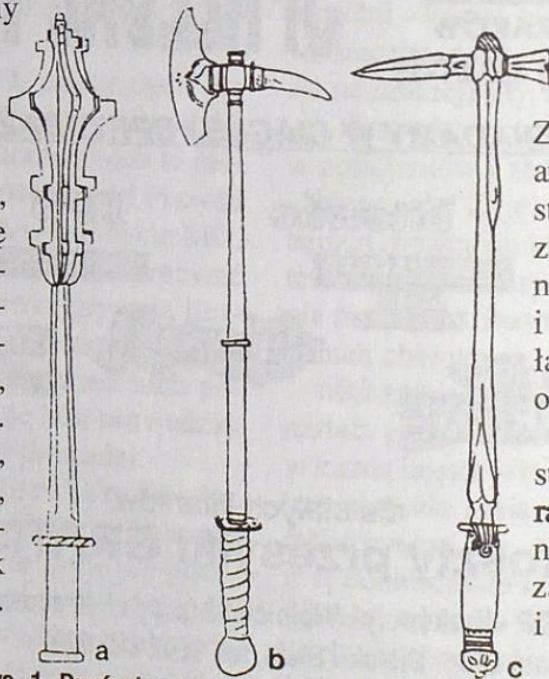
przeciwnikom osłoniętym kolczugą (przeciwko którym był skuteczniejszy od broni siecznej – nie trzeba było rozerwać osłony, by zadać obrażenia). Tatarzy często w trzonku ukrywali długi kolec, który można było wykręcić i zamocować na zewnątrz, tworząc z buzdyganu broń kłującą. Podobnego typu bronią była **buława** – różniła się litą, zazwyczaj laną głowicą. W XVI w. przekształciła się w symbol władzy, często bogato ją zdobiono, co nie znaczy, że wyszła z użycia jej prostsza, czysto bojowa forma, popularna zwłaszcza na Rusi.

Bronią służącą do rozbijania blach zbroi był też **młotek rycerski** – wyposażony zazwyczaj w stosunkowo niewielki (ok. 1 kg) stalowy bijkak, często z kolcem z jednej strony, i 60-centymetrowy trzonek.

Warto by było poruszyć sprawę **morgensterna**. Otóż wszystkie polskie publikacje bronioznawcze definiują go jako stalową, kolczastą kulę osadzoną na trzonku. Bez łańcucha. Broń, w której obuch

połączony jest z trzonkiem za pomocą łańcucha (bądź liny), określa się jako **kiścień**. Z drugiej strony w literaturze anglojęzycznej mianem **morgensterna** (*morning star*) określa się zarówno kolczaste kule osadzone bezpośrednio na trzonie, jak i połączone z nim za pomocą łańcucha. Nie mnie decydować o właściwości definicji...

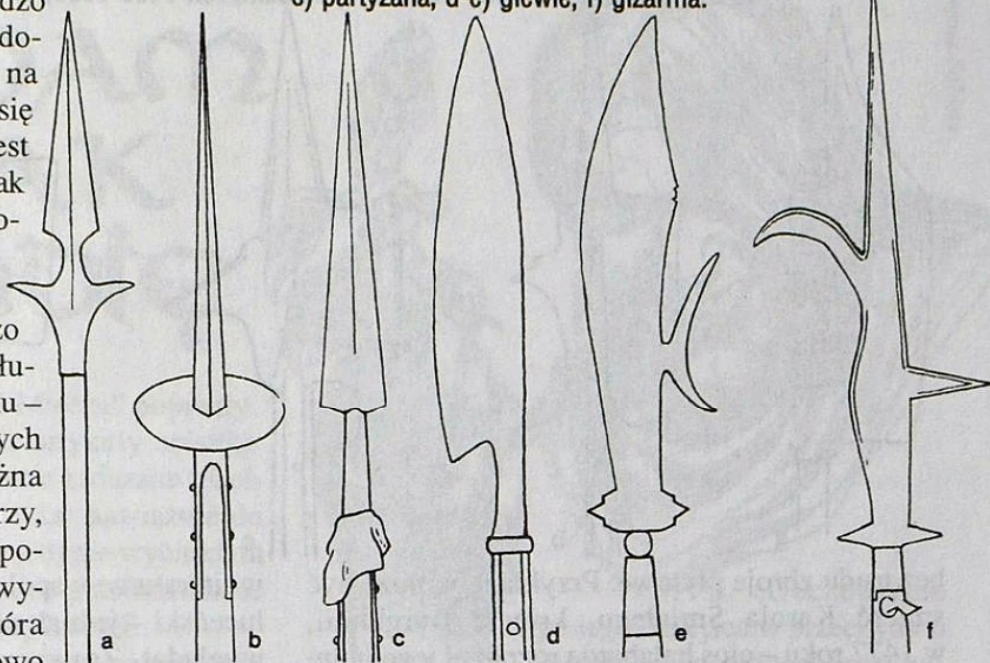
Narzędziem niemal równie starym jak człowiek, jest **siekiera**. I bez wątpienia od najdawniejszych czasów była używana zarówno jako narzędzie, jak i broń. Ze starożytności przykładem topora, który narzędziem nie był, jest kreteński dwusieczny **labris**



Rys. 1. Broń obuchowa: a) maczuga rycerska XV w.; b) toporek rycerski XVI w.; c) młotek rycerski.

o półkolistych ostrzach. W czasach nieco nam bliższych bardzo sobie cenili topory Longobardowie, a od ich dużych toporów na długich styliskach wywodzi się nazwę tego ludu. Podobnie jest zresztą z Frakami, którzy jednak swoich *francisek* – lekkich toporków, używali do rzuca-
nia w przeciwnika. Również u Normanów topór był bardzo popularną bronią, a przy długim, sięgającym 1,2 m stylisku – bardzo groźną. W późniejszych czasach jednak rzadko można spotkać topory wśród rycerzy, gdzie były uważane za broń pospółstwa, choć zdarzały się wyjątki. Odmianę topora, która wśród rycerstwa była wyjątkowo

Rys. 2. Bronie drzewcowe: a) włócznia skrzydełkowa; b) „szydło” ahlspiess; c) partyzana; d-e) glewie; f) gizarma.



popularna, nazywano *poleaxe* – połączenie topora i krótkiej włóczni. Używano jej podczas pieszej walki w zbrojach, zwłaszcza na turniejach.

Bronią równie powszechną jak topory i maczugi były **włócznie**. Pierwsze zapewne utwardzono wypalaniem w ogniu, później zaopatrywano je w krzemienne i brązowe groty. Włócznia stała się podstawową bronią greckiej falangi – jej ciężkie żelazne groty mogły rozbijać najgrubsze tarcze i zbroje przeciwników. Posiadała również z tyłu kołec z brązu, na wypadek obcięcia lub odłamania groty. Za czasów Aleksandra Macedońskiego na uzbrojeniu pojawiły się nowe włócznie, 5-metrowe *sarissy*. Wyposażone w nie falangi mogły skuteczniej, z większej odległości razić nieprzyjaciela.

Rzymianie stosowali dwa rodzaje broni drzewcowej – *pilum* i *hasta*. *Pilum* składało się z drzewca oraz długiego (70 cm) metalowego żelźca zakończonego pudełkowym balastem z brązu lub ołowiu. Całkowita długość wynosiła ok. 2,1 m. *Pilum* rzucono z niewielkiej odległości w przeciwnika tak, by wbiło się w jego tarczę. Dzięki specjalnej konstrukcji na skutek uderzenia drewniane drzewce odłamywało się, uniemożliwiając wyrwanie broni, a masa wbitego w tarczę żelźca z obciążnikiem odciągała ją w dół, skutecznie utrudniając osłonę. Podobnej broni pod nazwą *angon* używali również Germanie. Rzymska *hasta* w zasadzie nie różniła się od włóczni greckiej.

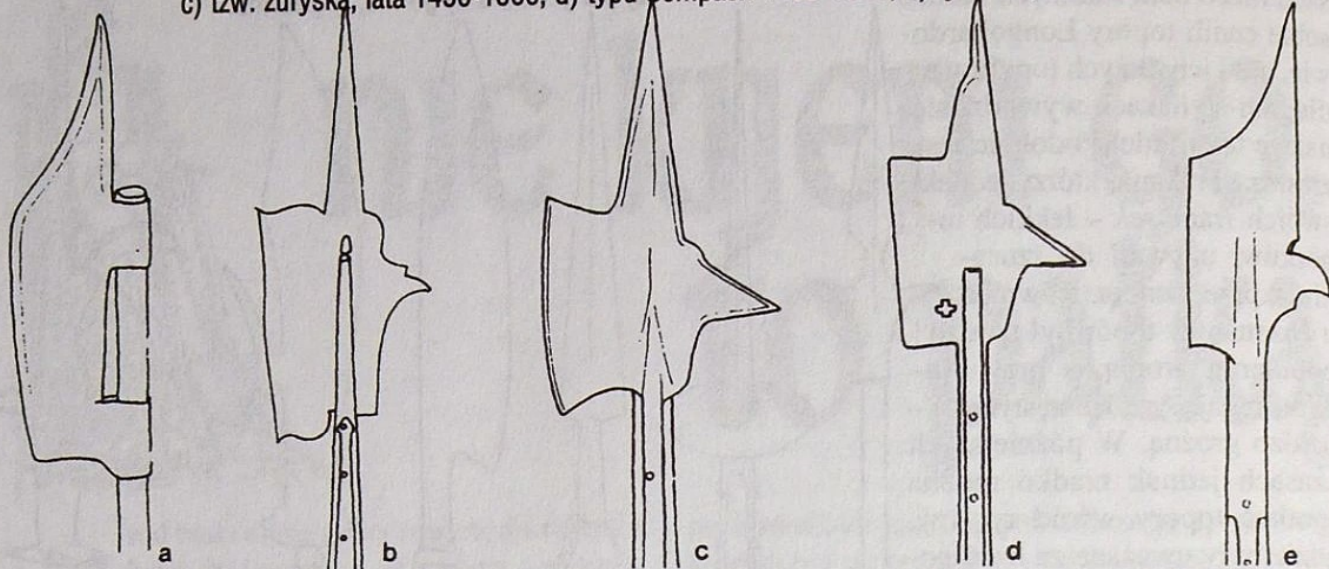
Wiek VIII to czasy, kiedy w Europie zaczyna dominować ciężkozbrojny konny rycerz i kawaleria typu uderzeniowego. Część autorów wiąże to z faktem rozpowszechnienia się w Europie strzemion (skórzane strzemiona znali już starożytni Scytowie,

ale metalowe wynaleziono w Chinach lub Korei w IV-V w. n.e.; do Europy przynieśli je Awarowie w VI wieku), jednak wydaje się, że o ile ułatwiło ono rozwinięcie tej formacji, nie było tu kluczowe, jako że jeszcze w 1066 tylko część normańskiej kawalerii ich używała. Faktem jest, że to strzemiona umożliwiły odkrycie nowego stylu posługiwania się kopią. Jeszcze w XI w. jeźdźcy trzymali włócznię w jednej ręce, zadając nią ciosy, najczęściej z góry. Solidne podparcie, jakie dawały strzemiona, umożliwiło uchwyt pod pachą, dzięki któremu o sile ciosu decydowała już nie tylko siła jeźdźcy, ale cały pęd konia, co drastycznie zwiększyło skuteczność tej broni. Dzięki temu wykształciły się kopie – dochodzące do 4 m, z masywnym grotem. W późniejszym okresie polska husaria stosowała jeszcze dłuższe kopie, ale już wydrążone w środku dla zmniejszenia masy.

Piechota została na długi czas wyparta z pól bitewnych, jednak powróciła na nie tryumfując. Tego, że można oprzeć się kawalerii, dowiedli już Szkoci, których *schiltrony* – koliste formacje najeżone pikami – nie dawały się rozbić szarży. Co prawda, czego nie dokonała kopia, mógł dokonać łuk, ale o tym w następnym odcinku.

W XIII wieku, w serii konfliktów, piechota zaczęła udowadniać swoją wartość w dużej mierze dzięki broni drzewcowej: pikom, halabardom, gizarmom itp. Sławna szwajcarska piechota walczyła w formacjach, których dwa zewnętrzne szeregi stanowili pikinierzy, a wewnątrz wypełniali halabardnicy. Ich broń to ciężkie żelźce z żelaznym rdzeniem i stalowym ostrzem, na około 1,8 m drzewcu. Dzięki sporej masie i możliwości szerokiego zamachu można było tą bronią rozcinać

Rys. 3. Typy halabard średniowiecznych: a) kanton Zug, lata 1300-1400; b) tzw. breneńska, 1400-1500; c) tzw. zuryska, lata 1450-1500; d) typu Sempach 1450-1500; e) tyrolska, ok. 1490.



bez trudu zbroje płytowe. Przykładem może być śmierć Karola Śmiałego, księcia Burgundii, w 1477 roku – cios halabardą rozplątał jego hełm razem z głową. Wspomniana wcześniej pika powstała w XIV wieku, a w wieku XV bardzo się rozpowszechniła. Osiągała długość 5,5 m z różnego rodzaju grotami, jedną z częstych odmian była np. pika węgorska, z graniastym szczytłem na końcu. Często broń drzewcową improwizowano, przerabiając różnego rodzaju narzędzia – przykładem mogą być bojowe widły, gizarna czy cepy bojowe, które *nota bene* uważano za ważną pozycję w arsenałach miejskich. Bronią dosyć

w literaturze współczesnej powszechną był młot luceński – jednak nie do końca wiadomo, jak on wyglądał. Zazwyczaj przyjmuje się, że była to kolczasta kula z długim stalowym grotem, osadzona na długim drzewcu, ale nie wszyscy autorzy się z taką rekonstrukcją zgadzają.

W ostatecznym rozrachunku broń drzewcowa razem z palną doprowadziły do wyparcia ciężkiej kawalerii z pól bitewnych Zachodu po blisko 800 latach dominacji rycerstwa.

Wszystkie rysunki z: Z. Żygulski Jun. „Broń w dawnej Polsce”. PWN 1982.

TO ZDARZYŁO SIĘ NAPRAWDĘ!

1

Dawno, dawno temu pewna grupa awanturników przemierzała pustkowia. Hultaje i ladaca byli to straszliwi, a jako że gracze prowadzący ich postaci spór o kobietę wiedli, mag i wojownik cały czas mieli na pieńku ze sobą. Wojownik to siłacz był niezrównany, szybki jak żmija i w mieczu biegły. Mag – znany z mądrości i elokwencji, jednak ciało jego miało już swoje lata, więc i fizycznie mizerny był. Podczas penetracji kolejnych w tym miesiącu lochów, nasi bohaterowie posprzeczali się nie na żarty. Po krótkiej wymianie argumentów przyszła kolej na rozwiązanie siłowe. Szamotanina zaowocowała tym, że mag wyładował rozpląszczony na klepisku, a wojownik szykował się do zadania ostatecznego ciosu. Mistrz Gry zdecydował, że rzut na inicjatywę określi, czy starzec zdąży wykonać jakąkolwiek czynność. Gracz prowadzący wojownika pewien był wygranej. Współczynniki fizyczne prawie maksymalne, sprzyjająca pozycja, lekko ogłuszony przeciwnik. O blat stolika zastukały kostki. Pewnie już domyślał się, kto zwyciężył? Oczywiście, wojownik. Potem

nastąpiła formalność, jaką był rzut na trafienie. Mag zdążył zasłonić głowę rękoma, gdy na jego przeciwnika runął strop. Wyniki krytyczne to bardzo przydatna sprawa.

2

Sesja ciągnęła się już od kilku godzin. Wszystkie okoliczności sprzyjały temu, by Mistrz Gry osiągnął swój zamierzony cel: przestraszyć graczy. Godzina pierwsza w nocy, ruiny średniowiecznego zamku, pełnia księżyca, wokoło las. Jednak zarówno gracze, jak i ich bohaterowie ze znużonymi minami wpatrywali się w widnokrąg. Na nic zdały się techniki prowadzenia horroru, wyczytane w poważnych czasopismach o RPG – grający za nic nie chcieli się bać. Mistrz Gry postanowił zastosować najstarszy trik na świecie, czyli najpierw zaczął szeptać, a potem niespodziewanie wrzasnął. Efekt przeszedł najsmielwsze oczekiwania. Jeden z graczy przestraszył się do tego stopnia, że aż podskoczył. Upadł jednakże tak nieszczęśliwie, że rozbił sobie głowę o skałę, na której leżał.

Wniosek? Nie należy przesadzać ze straszaniem graczy.

Malkav

Piotr Kucharski

KOCHAM CIĘ JAK IRLANDIĘ

Da łamach „Magii i Miecza” pojawiły się już kilkakrotnie artykuły opisujące różnorodne kwestie związane z Celtami bądź Irlandią. Poniższy tekst nawiązuje do owego nurtu, choć zajmuje się jedynie wycinkiem kultury Zielonej Wyspy – jest to przedstawienie miejsc kultu w średniowiecznej Irlandii.

Mieszkańcy Zielonej Wyspy zajmują dość istotne miejsce w szerokiej gamie ludów pochodzenia celtyckiego. W świecie dzisiejszym są oni, wraz ze Szkotami, Walijczykami i Bretończykami, ostatnimi reprezentantami tradycji celtyckiej. W swoich kultach oraz rytuałach czerpali z kultury wspólnej dla wszystkich ludów celtyckich, dodając jednak wiele własnych elementów. Dzięki temu tradycja irlandzka jest tak wyjątkowa i najprawdopodobniej właśnie z tego powodu zdołała przetrwać do dzisiaj.

Irlandczycy posiadali swoje święte miejsca, ośrodki kultowe, a w późniejszym okresie również świątynie. Podobnie jak wiele innych ludów, za „dobrą” uważali stronę prawą, za „złą” zaś – lewą. Zasady tej przestrzegali przy organizowaniu przestrzeni sakralnej oraz podczas obrzędów kultowych i wróżebnych. Podział przestrzeni odbywał się w ten sposób, że człowiek stojący twarzą do wschodzącego słońca miał po lewej ręce północ – uważaną w związku z tym za „złą” stronę świata, a po prawej południe – „dobrą” stronę świata. Zasada ta obowiązywała jeszcze w późnej kulturze celtyckiej w Irlandii. Chrześcijańska legenda opowiada o magicznych zabiegach, jakie św. Patryk przeprowadził podczas zakładania katedry w Armagh: przed rozpoczęciem prac budowlanych obszedł trzykrotnie z lewej strony ku prawej miejsce, gdzie miała stanąć świątynia. Z żywota św. Senana dowiadujemy się, że mąż ten w towarzystwie aniołów w taki sam sposób okrążył wyspę Inis Cathaig, co wyzwoliło ją od straszliwych smoków i oczyściło tak dalece od złych mocy, że można było tam założyć świątynię. Podobno król irlandzkiej stolicy Tary przed wyprawą przeciw piratom okrążył gród na czele swego ludu, kierując się od strony prawej ku lewej.



Mateusz Subieta

Obchodzenie jakiegoś miejsca w przeciwnym kierunku dawało efekt odwrotny, zwłaszcza w działaniach mających w zamierzeniu wyrządzić zło. Istnieje legenda o świętym źródle w Carbury Hill, w hrabstwie Kildare, na które nikt, z wyjątkiem uprzywilejowanych osób, nie miał prawa spojrzeć. Pewna kobieta imieniem Boand postanowiła pogwałcić ten zakaz. Udała się do źródła i obeszła je trzykrotnie od prawej strony do lewej. W tym momencie wody zawrzały i wystąpiły z brzegów, boleśnie parząc Boand w udo, rękę i oko. Przerazona kobieta rzuciła się do ucieczki w kierunku wschodnim, ścigana aż do brzegu morza przez postępujące za nią tonie źródła. Tam wody dopadły grzesznicę i zatopiły ją. Nie przestały jednak płynąć, tworząc istniejącą do dzisiaj rzekę zwaną Boand lub Boyne. Kultem były otoczone nie tylko źródła, ale również rzeki, którym dawały one początek.

Można przypuszczać, że Celtowie przypisywali ogromne znaczenie środkowi jakiegoś regionu, zwłaszcza obszaru plemiennego. W ich mniemaniu był to bowiem nie tylko centralny punkt ich własnych ziem, ale środek świata lub nawet wszechświata. Nie inaczej było również w Irlandii, gdzie takim miejscem była Tara. Rezydował tam nadkról Irlandii, sprawujący władzę zwierzchnią nad pozostałymi prowincjami.

Ważne zgromadzenia odbywały się w świętych gajach. Sanktuaria te wiążą się z niezwykle archaicznym kultem drzew, na pewno dębu i cisu, ale – jak można przypuszczać – także jabłoni. Przypuszczalnie zatem Irlandczycy, tak jak inne ludy indoeuropejskie, specjalną czią otaczali właśnie te drzewa, uważane niekiedy za atrybuty najwyższego bóstwa. Drzewa te symbolizowały w pojęciu

Irlandczyków siedziby bóstw, często chronione nie tylko zakazem wyrębu, ale także wstępu do gaju osobom niepowołanym.

Zaobserwować można również jeszcze inny rodzaj miejsc świętych, związanych z pojęciem kręgu magicznego, który w zamierzeniu miał odgradzać zawarty wewnątrz obszar od niekorzystnego oddziaływania złych mocy. Wynikało to z głębokiej wiary w magiczną moc granicy, między zamkniętego obwodu i jego szczególnych walorów ochronnych, jeśli oczywiście został zakreślony z zachowaniem właściwych zabiegów, na przykład od strony lewej ku prawej. Na terenie Irlandii nawet wczesnochrześcijańskie ośrodki sakralne umieszczano w obrębie koła. Wczesne centra chrześcijańskie nie zawsze miały od razu świątynię, czasami zastępował ją krzyż postawiony w centrum.

Wróćmy jednak do miejsc świętych w mitologii celtyckiej. Powszechnie utożsamia się z nimi druidów postrzeganych jako kapłanów. W rzeczywistości byli oni jednak czymś więcej. Stanowili rodzaj władzy duchowej, której w dużej mierze podporządkowały się powstające powoli elity władające społecznością celtycką. Tak więc, poza pełnieniem funkcji typowo kapłańskich, druidzi byli nauczycielami, strażnikami tradycji historycznej, lekarzami, teologami i wróżbiarzami.

Związek druidów z kultem drzew pochodzi najprawdopodobniej od etymologii ich nazwy, pochodzącej z rdzenia *-dr*, od którego w językach indoeuropejskich powstawały określenia drzew bądź, w węższych kategoriach, dębów. Drugi zaś człon, *-uid*, związany był najprawdopodobniej z wiedzą, tak więc nazwa *druid* z dużym prawdopodobieństwem oznaczała kogoś, kto pozostawał w związku z kultem drzewa, stąd może się brać stereotypowy sposób postrzegania ich jako kapłanów.

W Irlandii druidyzm przetrwał najdłużej z całego obszaru Wysp Brytyjskich. Było to związane z faktem, że nie dotarły tutaj rzymskie legiony, ruch druidyczny mógł się więc rozwijać bez przeszkód. Trwało tak aż do pojawienia się chrześcijaństwa, które przyczyniło się do upadku ruchu. Przetrwał on jedynie w funkcjach, które nie były sprzeczne z nową religią i które tolerował Kościół. Dotyczyło to w szczególności roli poety i uprawianej przez niego poezji, słynnego irlandzkiego barda.

Innym wreszcie ważnym miejscem sprawowania kultu u Celtów były cmentarzyska i grobowce, zwłaszcza związane z pochówkiem ludzi uważanych za bóstwa lub herosów, z grobami wodzów i królów, a w czasach wczesnochrześcijańskich – z grobami męczenników i świętych. Po pierwsze, od najdawniejszych czasów lokowano cmentarzyska w centrum obszaru plemiennego, po drugie zaś – kult

zmarłych stanowił ważny składnik wszelkich świąt okresowych. Oprócz tego nekropolie przodków były najczęściej miejscami obchodu świąt.

To, że Celtowie wierzyli w życie po śmierci, nie ulega wątpliwości. Istnieją opisy spektakularnych pogrzebów celtyckich, podczas których na stosie pogrzebowym składano wszystko to, do czego zmarły był przywiązany za życia, łącznie ze zwierzętami i niewolnikami. Los duszy zmarłego mógł być dwojaki: mogła się ona dostać w zaświaty lub też po pewnym czasie wcielić w nowo narodzonego człowieka.

W mitologii irlandzkiej nie ma, niestety, zbyt wielu przykładów kultu zmarłych, jednak warto wspomnieć o tych, które istnieją. W opowieści o Miachu, synu lekarza królewskiego Dian Cechta, poległym z ręki własnego ojca, odczuwającego zawiść z powodu jego talentu medycznego, opisane jest, że przez noc po pogrzebie „na mogile Miacha wyrosły cudowne zioła, dokładnie obrysowując jego ciało, wraz z wewnętrznymi narządami, kośćmi i ścięgnami. Każde z ziół posiadało swoje moce lecznicze, w zależności od części ciała, z której wyrastało. Kiedy Airmed, siostra Miacha, przyszła opłakiwać brata, ujrzała rosnące na grobie zioła, a było ich wszystkich trzysta sześćdziesiąt i pięć. Prędko rozścieliła na ziemi płaszcz i zaczęła zbierać doń zioła, aby je wysuszyć. Układała je na osobnych miejscach, według właściwości leczniczych. Kończyła już prawie robotę, gdy nadszedł zawistny Dian Cecht. Schwycił płaszcz i porozrzucił zioła na wszystkie strony. Tak je przy tym pomieszał, że mowy nie było, aby je z powrotem uporządkować. Dlatego po dziś dzień nikt tak naprawdę nie zna wszystkich leczniczych właściwości ziół”. Legenda ta, oprócz dobrodziejstw płynących z kultu zmarłych i opieki nad miejscami ich pochówku, dotyka również innego, istotnego dla Irlandii tematu – czci żywionej dla przyrody. Nie bez powodu nazywa się ją przecież Zieloną Wyspą.

Obserwacja charakteru oraz sposobu rozmieszczenia dawnych świątyni i innych ośrodków kultu celtyckiego wskazuje na ich pradawny związek z wiarą w siły przyrody. Jak w wielu innych kulturach, również w Irlandii istniały ośrodki kultowe zakładane na szczytach gór. Zawsze i wszędzie wierzono, iż są to miejsca zamieszkiwane przez bóstwa, a wykonywanie obrzędów kultowych w pobliżu boskiej siedziby czyni je skuteczniejszymi. Wyżynne ośrodki kultowe wydają się być rozpowszechnione wszędzie tam, gdzie czczono bóstwa solarne, gdzie panował kult słońca i ognia.

Tak wyglądały miejsca kultu w Irlandii przedchrześcijańskiej. Do ludowej mitologii przeniknęły jednak również żywoty pierwszych świętych wyspy.

Istnieje legenda związana z patronem Irlandii, św. Patrykiem. Na wysepce na Lough Derg (jezioro w Donegal) znajduje się jaskinia zwana Czyścieniem św. Patryka. W średniowieczu była celem licznych pielgrzymek, ponieważ panowało powszechne przekonanie, że stanowi wejście do czyśćca ziemskiego. Legenda głosiła, iż św. Patrykowi objawił się Chrystus, który miał powiedzieć, że ktokolwiek spędzi w tej pieczarze całą dobę, ten zobaczy męki piekielne i słodczye Nieba. Na mocy postanowienia papieża Aleksandra VI, jaskinia została w 1497 roku zasłonięta wielkim głazem, lecz mimo to długo utrzymywało się zainteresowanie owym miejscem.

Druga po św. Patryku patronka Irlandii, św. Brygida, założyła własny klasztor, w którym niedługo później została przeoryszą pomimo protestów niektórych kleryków, sprzeciwiających się wynoszeniu niewiasty do tak wielkiej godności. Otóż „wspólnota zakonna rosła i Brygida potrzebowała większego kościoła i większego klasztoru. Udała się więc do króla z prośbą o przydzielenie ziemi pod budowę. Król przyrzekł jej kawałek gruntu, ponieważ jednak nie lubił pozbywać się ziemi, odkładał jak mógł termin spełnienia obietnicy. Brygida molestowała go nieustannie, król zaś wciąż grał na zwłokę, aż w końcu przeorysza straciła cierpliwość.

– Więc daj mi chociaż tyle ziemi, ile zdołam przykryć płaszczem – poprosiła.

Król zgodził się skwapliwie i Brygida zdjęła płaszcz. Cztery z jej mniszek chwyciły okrycie za rogi, tak jakby chciały rozłożyć je na ziemi, lecz zamiast to uczynić, zwróciły się w cztery strony świata i jęły biec co sił w nogach, nie wypuszczając tkaniny z dłoni. W miarę jak biegły, płaszcz rozciągał się wzdłuż i wszerz, aż w końcu pokrył obszar o boku jednej mili. Król ostupiał.

– Stać! – krzyknął. – Stać! Co robicie?

– Bierzemy w posiadanie ziemię, którą mi obiecałeś – odparła Brygida. – Żeby zaś ukarać cię za skąpstwo, zabiorę ci całą prowincję.

– Dam ci tyle ziemi, ile pokrywa teraz twój płaszcz, tylko niech mniszki przestaną wreszcie biec!

Brygida zawołała do niewiast, żeby się zatrzymały. Król dotrzymał słowa i przeorysza dostała parcelę pod kościół”.

Opowieść ta jest dobrą ilustracją początków chrystianizacji Irlandii. Odbywała się ona zrazu niechętnie, jednak szybko nabrała tempa i ogarnęła całą wyspę, trzymając ją w swych ramionach aż po dziś dzień.

Inna legenda związana jest z kolei z trzecim patronem Irlandii, św. Columcillem. Gdy jego klasztor Glasnevin padł ofiarą zarazy, „jego kuzyn,

władca tamtego regionu, podarował mu kawał ziemi, żeby mógł założyć własny klasztor. Było to niewielkie owalne wzgórze otoczone z dwóch stron rzeką. Jego zbocze porastał gęsty dębowy gaj, od którego miejsce to wzięło swoją nazwę: Doire (dzisiejsze Derry). Columcille kochał swoje dęby i nie chciał, żeby je wycięto, nawet pod budowę świątyni. Dlatego też jego pierwszy kościół nie był skierowany na wschód, jak nakazywał obyczaj, gdyż to wymagałoby wycięcia drzew”.

Ostatnia opowieść, którą chciałbym przytoczyć, związana jest ze św. Brendanem. Nie dotyczy ona żadnego świętego miejsca w samej Irlandii, lecz łączy się z panującym ówczesnie dość powszechnie przekonaniem o istnieniu na Atlantyku raju ziemskiego oraz próbach odnalezienia go. Otóż św. Brendan wyruszył w podróż z siedemnastoma mnichami, bez steru i żywności, w poszukiwaniu owego raju. Żegluga trwała siedem lat i była wypełniona licznymi przygodami. Podróżnicy dotarli w końcu do upragnionej wyspy, raju ziemskiego, gdzie wśród zapachów wiecznej wiosny wszyscy przechadzają się po ścieżkach z drogich kamieni. W środku wyspy, wokół wysokiej kolumny, pną się kamienne schody prowadzące do nieba. Wiara w istnienie tej wyspy była tak silnie zakorzeniona, iż aż do 1755 roku umiejscawiano ją na mapach na zachód od Wysp Kanaryjskich. Portugalia uważała ją za swoją posiadłość, dopóki w końcu nie odstąpiła jej królowi Kastylii, który nawet podjął wyprawę mającą na celu odnalezienie jej.

Przedstawione przykłady, zaczerpnięte zarówno z historii Irlandii, jak i z jej mitologii, są potwierdzeniem postawionej na początku tezy o wyjątkowości kultury Zielonej Wyspy, w której poczesne miejsce zajmował kult miejsc świętych. Związane z nim takie zjawiska, jak druidzi czy święte gaje, przeniknęły przecież chyba do każdego języka europejskiego. Owszem, są one dziedzictwem całej kultury celtyckiej, jednak gdyby nie ich irlandzki rozkwit, nie osiągnęłyby tak rozległego zasięgu.

MITOLOGIA IRLANDZKA A RPG

Mitologia irlandzka, oprócz tego, że jest fascynująca sama w sobie, może być również kopalnią pomysłów na przygody. Przedstawię poniżej kilka z nich, opartych na znajdującym się obok tekście. Jeśli ta tematyka Was zainteresuje i postanowicie ją zgłębić, pod artykułem znajduje się lista źródeł, z których korzystałem.

ZASADA PRAWIEJ I LEWEJ STRONY

Dość często zdarzają się sytuacje, kiedy drużyna musi odprawić jakiś rytuał. Ważnym elementem takich ceremonii bywa taniec lub obchodzenie jakiegoś obiektu wkoło. Możliwe jednak, że posiadany przez bohaterów opis rytuału jest niekompletny – jest w nim mowa tylko o tym, że należy coś okrążyć, jednak zaginał bądź został zniszczony fragment precyzujący, w którą stronę musi się to odbyć. Jeśli bohaterowie postąpią źle, skutki rytuału będą całkowicie odwrotne do zamierzonych...

Można również założyć sytuację, w której drużyna – po mozolnej przeprawie przez niekończący się labirynt, zabiciu setek potworów i ominięciu (lub też nie) licznych pułapek – staje w końcu przed upragnionym wejściem do skarbcza. Tu jednak trafia na niespodziankę, bowiem wejścia są dwa. Po prawej jest to, czego szukają (wspaniały magiczny miecz czy coś w tym rodzaju), po lewej zaś natkną się na coś, co mogło się zalegnąć tylko w chorej wyobraźni Mistrza Gry...

PŁASZCZ ŚWIĘTEJ BRYGIDY

Tkanina, która potrafi rozciągać się na duże obszary, może być potężnym magicznym przedmiotem, dla którego da się znaleźć zastosowanie w rozmaitych sytuacjach. Przedsiębiorczy bohaterowie mogą za jego pomocą powiększyć swój areal, w sposób przedstawiony w legendzie. Kiedy jednak materiał jest solidny, może pojawić się więcej zastosowań. Gdy na morzu zerwie się żagiel statku, będzie czym go zastąpić, na lądzie zaś, w przypadku wielkiego gorąca lub ogromnej ulewy, zawsze można rozbić namiot.

WYSPA ŚWIĘTEGO BRENDANA

Co może oczekiwać na podróżników, którzy przybywają na osławiony w mitach raj ziemski? Czy naprawdę okaże się on dla nich krainą szczęścia, czy też może czymś całkowicie przeciwnym – miejscem cierpienia? Owszem, wyspa wydaje się rajską, jednak życie wieczne może okazać się naprawdę długie, jeżeli spędza się je na małym spłachetku ziemi. Dla znudzonych tą sytuacją bohaterów istnieje wszak jeszcze jedna droga – schody w górę. Dokąd one prowadzą, zależy tylko od Was.

ŚWIĘTE GAJE

Występują w bardzo wielu systemach, a w niektórych mają szczególnie ważne znaczenie – np. czarny garou lub niektóre węzły magów. Wydobytą w takich miejscach energia może zakłócać lub wzmacniać działanie magii. Poza tym, jeśli ktoś nie zachowuje się tak, jak przystało na dobrze wychowanego gościa (a który bohater się tak zachowuje?), zawsze mogą się znaleźć obrońcy gaju.

DRUIDZI

Oprócz tego, że to właśnie oni mogą być strażnikami świętych gajów, pełnią ważne funkcje w swoich społecznościach. Można wykorzystać ich jako nauczycieli (choć trzeba podać rozsądny powód, dla którego chce się pobierać u nich nauki), którzy są w stanie przekazać tajniki medycyny, sztuki bardów, a także postawić wróżbę. W niektórych systemach druidzi dysponują również charakterystyczną dla siebie gałęzią magii.

ŻYCIE PO ŚMIERCI

Temat eksploatowany często i szeroko, więc tylko przypomnę o jednej kwestii. Bohaterowie mają naprawdę głupie miny, kiedy spotykają kogoś, kogo z trudem pokonali na początku swojej kariery...

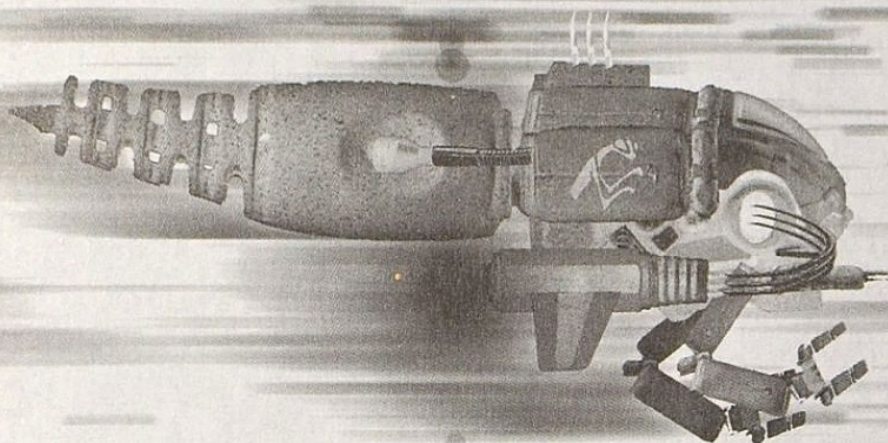
ZIOŁA

Nikogo nie trzeba przekonywać o korzyściach, jakie niesie z sobą wiedza na temat ziół. Można z ich pomocą wyleczyć ranę, pokonać paskudną chorobę, zatruć strzały, a także zrobić sobie herbatę. Co by się jednak stało, gdyby komuś udało się z powrotem poukładać wszystkie zioła, a w związku z tym poznać wszystkie ich właściwości?

Przedstawione w tekście cytaty pochodzą z następujących źródeł:

1. M. Heaney, *Za dziewiątą falą. Księga legend irlandzkich*, Kraków 1996
2. W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 1987
- Oprócz tego korzystałem też z innych opracowań:
3. B. Gierek, *Celtowie*, Kraków 1998
4. J. Gąssowski, *Mitologia Celtów*, Warszawa 1987
5. *Historia Irlandii*, pod red. T. W. Moody'ego i F. X. Martina, Poznań 1998
6. W. Lipoński, *Narodziny cywilizacji Wysp Brytyjskich*, Poznań 1995

LUDZKOŚĆ ZNÓW PATRZY



W GWIAZDY Z NADZIEJĄ



Dziś, u progu szóstego tysiąclecia, ludzie rzadko wspominają mroczną przeszłość. Wołają patrzeć w gwiazdy z nadzieją, a nie cofać się do dni, w których panował chaos. Zdają sobie również sprawę, że nie są jedyni we wszechświecie. Kosmos zamieszkuje wiele inteligentnych ras – wrogich i przyjacielskich. A przed wiekami istnieli budowniczości gwiazdnych wrót, którzy dali ludzkości i wielu innym rasom wszechświat. Dzisiejsza wiedza człowieka pochodzi od historyków innych ras – ur-obunów, ur-ukarów i oro'ymów; uzupełniają ją teorie archeologów Drugiej Republiki i wypowiedzi enigmatycznych vau. Wszystko wskazuje zaś na to, iż przed wiekami istniała przynajmniej jedna, a być może nawet dwie niezwykle rozwinięte rasy. Jedna z nich pozostawiła w spadku gwiazdne wrota, ale dziś niewiele wiadomo o jej przedstawicielach. Przed mileniami rasy te, zwane anunnaki, preadamici lub ur (proto-rasa), najprawdopodobniej stoczyły wyniszczającą wojnę, po której wymarły i gdzieś około 100 roku n.e. opuścili scenę historii. Ich jedynym dziedzictwem jest technologia. Gwiazdne wrota otworzyły przestrzeń dla ludzi, Dzieci Ur i vau. A przedstawiciele wszystkich ras wciąż patrzą w zadumie na zagadkowe gargulce, sterczące pośród antycznych ruin lub wyłaniające się z krawędzi gwiazdnych wrót.

Marzenie ludzkości o zjednoczeniu i ogólnoswiatowym rządzie ziściły się na początku dwudziestego drugiego stulecia. Powstała Pierwsza

Republika; nastaly czasy zwane przez historyków Wiekem Zjednoczenia Ludzkości. Republiką władał konglomerat przywódców handlowych – zai-batsu – który stworzył państwo policyjne i znacznie ograniczył prawa obywateli. Ale także wysłał ludzkość poza granice Ziemi. Pierwszy projekt dotyczył Księżyca. Później przyszła kolej na Marsa. Po wstępnym niepowodzeniach ludzkość wylądowała na Czerwonej Planecie. Kolonizacja rozwijała się w znacznym tempie, a wraz z nią przede wszystkim przemysł wydobywczy. W przeciągu stu lat podbito Układ Słoneczny. A potem powstały dwa rodzaje podświetlnych okrętów – statki pokoleniowe (których załoga żyła przez całą podróż) i statki głębokiego snu (w których zamrożeni pasażerowie czekali na przybycie do celu). Krewni żegnali się z rodzinami, świadomi, iż najpewniej nigdy się więcej nie zobaczą.

W pierwszych latach dwudziestego czwartego stulecia odkryto gwiazdne wrota. Zdziwiający artefakt obcej, dawno nieistniejącej rasy znajdował się na granicy Układu Słonecznego, za Plutonem. „Wyłączone” przed laty wrota nie objawiały śladu aktywności. O ich naturze toczyły się gorączkowe debaty. W końcu grupa naukowców zdołała je uaktywnić. Przestrzeń w obręczy wrót uległa wypaczeniu, a światło zakrzywiło się w skracającą spiralę; oczom patrzących ukazał się widok odległego układu gwiazdowego. Z na nowo uruchomionych wrót szybko zebrano dane. Wkrótce zdobyto wystarczającą teoretyczną wiedzę i skonstruowano prototyp silnika. Bezałogowa sonda

pokonała wrota i wróciła po trzech miesiącach. Na ludzkość czekał system gwiazdny z nadającymi się do zamieszkania planetami podobnymi do Ziemi. Niedługo potem pierwsi osadnicy opuścili Układ Słoneczny. Nowy świat nie był zamieszany przez świadome istoty i jakby oczekiwał na kolonizację. Nazwano go Dobrodziejstwem Sathry – od słowa, które podczas skoku wypowiedziały usta każdego astronauty: Sathra.

Sathryzmem nazwano również nową religię, która narodziła się wraz z podróżami przez gwiazdne wrota. Otóż podczas skoku każdy z podróżników doświadczył wysublimowanego, krótkiego uczucia ekstazy. Z tego powodu astronauty starali się częściej niż było to konieczne przeskakiwać przez wrota, ryzykując przy tym zdrowie (i statki). Sathryzm został zakazany; opracowano specjalne pole siłowe, blokujące powstawanie tzw. „doświadczenia sathra”. Statki wyposażano w bufor i nikt już nie przeżywał mistycznych wizji.

Postęp i ekspansja pędziły naprzód. Dalsze badania nad gwiazdnymi wrotami doprowadziły do odkrycia nowych dróg i jeszcze większej liczby światów. Nic nie mogło już powstrzymać kolonizacji. Ludzkość rozprzestrzeniła się bardzo szybko – taki był początek Diaspory i koniec Wieku Zjednoczenia. Zapanował okres niezależności i podziału na wiele niezależnych terytoriów, zajmowanych przez skupione na konkretnym celu społeczności, które wyruszały w przestrzeń na statkach własnej konstrukcji. Na wielu światach rządy koncentrowały się wokół przywódców o silnej indywidualności, którzy przekazywali władzę potomstwu, dając tym samym początek rodom królewskim. Tak powstały domy szlacheckie, które były główną przyczyną upadku zaibatsu.

W chaosie Diaspory ludzkość napotkała pierwszą inteligentną rasę. Shantorowie z Shaprut byli koniopodobnymi istotami, które zdołały osiągnąć pewien poziom cywilizacyjny. Na nieszczęście dla owej rasy, jej świat był bogaty w minerały. Koloniści, którzy trafili na Shaprut, zdawali sobie sprawę, że jeśli nie oni, to ktoś inny zgarnie nagrodę – bogactwa naturalne planety. Shantorów zniewolono, a po buncie wysłano do wielu rezerwatów rozsianych po ludzkim kosmosie, nie raz na planety o zbyt wrogich warunkach dla tych łagodnych obcych. Przez stulecia ludzkość czuła wstyd związana ze swym pierwszym kontaktem z inną inteligentną rasą. W dniach, gdy kultura shantorów uległa zniszczeniu, Prorok dopiero rozpoczął poszukiwania, ale i tak przeciwstawiał się tej tragedii.

A kim był ów Prorok, stawiający fundamenty nowego monoteizmu? Nazywał się Zebulon i był

katolickim lub ortodoksyjnym chrześcijańskim kapłanem (wciąż toczą się spory, jaką religię początkowo wyznawał). Wyruszył w przestrzeń, by odnaleźć twórcę wszechświata. Znalazł jednak coś znaczniejszego. Wszyscy znają słowa litanii: „W roku 2723 Prorok ujrzał Święty Płomień”. Na jednym z granicznych światów (teraz zaginionym pośród gasnących słońc) bóg zesłał Zebulonowi mistyczną wizję Świętego Płomienia palącego się w empireum. Zebulon głosił kazania o potrzebie ekspansji i eksploracji nowych światów. Radził, by znalezione cuda zbierać w katedrach. Dzielił się swą niechęcią do bezdusznych maszyn i wspominał o nihilistycznym wpływie, jaki mają one na ludzi.

Niedługo później ludzkość czekał kolejny kontakt z obcymi. Nowo odkryte gwiazdne wrota wiodły do miłego świata, nazwanego Nowe Monako. Był to dom g'nesh – spokojnej rasy owadów, zajmujących się hodowaniem pięknych rzeźb z roślin i drzew. Ludzie wyrzucili owe istoty z ogrodów i uznali ich ziemię za swoją. G'nesh powiedzieli tylko: „Nie wolno tego robić. Prosimy, odejdźcie”. Koloniści oczywiście tylko się zaśmiali. A potem z gwiazdnych wrót wyłonił się ogromny statek kosmiczny i wypluł ogromną kulę gotującej się energii, która zniszczyła całą flotę stacjonującą na Nowym Monako. Następnie okręt obcych opuściły mniejsze statki, które zbliżyły się do planety i wyładowały złowrogą ładunek: żołnierzy vau. Ci zaś zajęli się systematycznym zabijaniem wszystkich napotkanych ludzi. Kiedy nie żył już żaden człowiek, g'nesh wznowili prace w ogrodach. Vau pozostawili zaś wiadomość: „Zostawcie tę planetę w spokoju, gdyż jest własnością hegemonii vau. Nie podążajcie żadnymi prowadzącymi stąd gwiazdnymi drogami”.

Oczywiście, ludzkość przekroczyła wrota, przeskakując do krainy vau, by wymierzyć karę. I napotkała tu liczne, bardzo rozwinięte technologicznie światy. Z tej wyprawy powróciło niewielu ludzi – garstka, której na to „pozwolono”. Wreszcie vau przyjęli ludzkiego dyplomata, Benjamina Verdena z domu Justinian, który po powrocie był przytłoczony wyższością obcych. I dziękował za to, iż vau nie byli nastawieni ekspansywnie.

Mniej więcej wtedy też zginął Prorok. Zebulon podróżował apelować o pokój z vau i podczas pokonywania gwiazdnych wrót zdarzył się śmiertelny wypadek. Niemniej Prorok żył bardzo długo. Jedni przypisują ową prawie-nieśmiertelność wierze, inni zaś uważają, że był to efekt środków odmładzających. Tak czy inaczej, lata jego życia określane są przez ludzi żyjących po

Upadku mianem Wieku Cudów. Uważa się, iż właśnie wtedy skodyfikowano pierwsze teurgiczne rytuały, które za czasów Drugiej Republiki uległy zapomnieniu.

Po śmierci Proroka powstał Wszechświatowy Kościół. Założył go Palamedes, syn domu Alecto. W obliczu groźby vaul i ur-ukarów, zebrał wiernych i przemienił rozprzestrzeniającą się religię w polityczną siłę. Ogłosił się patriarchą – duchowym i świeckim przywódcą Kościoła. Ustalił również zasady, podług których mieli być wybierani jego następcy. Ostateczne umocnienie znaczenia i potęgi rozrastającego się Kościoła miało miejsce zanim jeszcze wieść o śmierci Proroka dotarła do wszystkich światów.

Ur-ukarowie przez stulecia toczyli wewnętrzne konflikty, nim wreszcie opuścili swój wrogi świat i sięgnęli do gwiazd. Skolonizowali trzy najbliższe planety i rozpoczęli dalszą ekspansję, kiedy na Criticorum napotkali ludzi. Obie strony od razu poczuły do siebie zacieklą nienawiść. Ukarowie zaatakowali bez ostrzeżenia i zajęli stolicę Criticorum. W odpowiedzi rody szlacheckie z Shaprut i Nowego Istambułu sformowały flotę. Wybuchła długa i krwawa wojna, która otarła się o wszystkie ludzkie planety.

Ukarowie spadali na różne światy, prowadząc walkę partyzancką. Ludzkość na dziesiątkach planet cierpiała z powodu tych ataków. Ur-obunowie, których ludzie napotkali wkrótce po shantorach, szybko rozpoznali w ukarach starożytnych braci i potępili ich, przede wszystkim za partyzancką taktykę. Tymczasem ukarowie wykorzystali na Shaprucie swe moce psychiczne

i zachęcili shantorów do buntu. Rebelię stłumiono i odkryto, że stali za nią ukarowie.

Po pierwszym pobycie w przestrzeni między gwiazdnymi wrotami, wśród ludzi znacznie rozwinęły się moce psychiczne. Przez lata ćwiczone je coraz częściej, odkrywając nowe możliwości. Przez cały czas nie uznawano sił umysłu za szczególnie niebezpieczne. Ludzkość była raczej zafascynowana nowoodkrytym potencjałem. Ukarowie zaś już od urodzenia posiadali znaczne zdolności parapsychiczne. A kiedy wykorzystali moce umysłów, by ogłupić shantorów, ludzkość ogarnęła obawa. Żaden człowiek nie pragnął już pokojowego zakończenia konfliktu na Criticorum.

Palamedes wykorzystał zdobyte z nieznanego źródła informacje i wysłał flotę na Kordeth, rodzimy świat ukarów, o którym nikt wcześniej nie wiedział. Wykorzystując niesnaski wśród ukarów, planetę opanowano. Szlachta i kupcy zrobili wszystko, by wrodzy obcy nigdy nie powstał. Skolonizowane przez ukarów światy odbito i sprzedano rodom szlacheckim. Kordeth zaś zakupiło potężne konsorcjum handlowe.

W tamtych latach nowe technologie rozwijały się niezwykle szybko. Były to czasy inżynierii genetycznej, pozwalającej leczyć wiele chorób i deformacji, często jednak prowadzącej również do powstania dziwacznych, człekopodobnych istot. I lata terraformowania, podczas których niemal każdy świat w poznanym kosmosie przemieniano na podobieństwo Ziemi, by stał się prawdziwym domem człowieka. W tamtych dniach groźba fizycznego zagrożenia była niczym więcej niż mitem, a przypadkowa śmierć – niemal zapomnianym



Old
DISMISS
CIS

pojęciem. Obywatele bardzo szybko zapomnieli o bolesnych przeżyciach, przez które musiała przejść ludzkość. Żyjąc pod niezniszczalnym kloszem ekonomicznej prosperity, zapomnieli, co to znaczy być człowiekiem, co to znaczy dążyć do celów, poświęcać się i kochać. I nienawidzić.

Wkrótce jednak klosz został rozbity od środka. Republika za bardzo się rozrosła. Technologia powoli zastępowała ludzkich robotników i w krótkim czasie okazało się, iż nikt nie musi pracować. Niestety, ekonomia nie nadążała za tymi zmianami; człowiek wciąż, by żyć, potrzebował pieniędzy. System opieki społecznej był w republice dobrze rozwinięty, nie na tyle jednak, aby dać sobie radę z ogromną liczbą obywateli pozbawionych środków do życia. A ludzie domagali się pieniędzy – wiele światów opanował chaos. A potem wybuchły bunty. Władza republiki słabła i do głosu dochodziła szlachta. Nastąpiła secesja wielu planet. Zbuntowane światy znajdowały się we władzy szlacheckich rodów i były zbyt potężne, by republika odzyskała je siłą.

A potem gwiazdy zaczęły gasnąć. Ludzie szybko znaleźli przyczyny tego fenomenu: „Winna jest republika – jakiś eksperyment się nie powiódł!”, „Naukowcy za to odpowiadają – to przez ich technologię!”, „To przez obcych – mszczą się na nas okrutnie”. Wszechświatowy Kościół głosił kazania: „Ludzkość zgrzeszyła – dumna, przeceniła swe możliwości, roszcząc sobie prawo do mocy Wszechstworcy. On zaś postanowił odebrać człowiekowi owe moce, gasząc wszelkie światła wszechświata”. Próbując odzyskać znaczenie, prezydent republiki zawarł umowę z ortodoksyjnym odłamem Kościoła. W zamian za pełną akceptację świeckiej władzy republiki, Ortodoksja miała stać się oficjalną i jedyną religią.

Szczyt konfliktu nastąpił, gdy siły Zbuntowanych Światów, wspierane przez obcych, przeskoczyły przez wrota Byzantium Secundus, by przejąć władzę. Zaskoczona planeta wpadła w ręce rebeliantów. W odpowiedzi dziesięć domów szlacheckich połączyło siły i wysłało flotę. Kiedy opadły dymy, nad prezydenckim pałacem powiewał sztandar Dziesiątki. Nastąpił ostateczny upadek Drugiej Republiki, a wraz z nim umarł postęp. Rozpoczęły się Nowe Mroczne Wiek.

Dziesięć zwycięskich domów uznało status Ortodoksji. Kościół szybko rozpowszechniał doktrynę, iż technologia jest zła – że to ona przyczyniła się do upadku ludzkości, więc nie należy jej ani szanować, ani z niej korzystać. Szlacheckie rody zgodziły się z tą zasadą, uznając ją za dobrą metodę trzymania poddanych w ryzach. Ponieważ jednak z techniki korzystano, Kościół stwierdził,

iż szlachta podda się „największej pokucie” i „liściowicie przyjmie na siebie grzeszne zadania, chroniąc zwykły lud przed owym groźnym niebezpieczeństwem”. I tak oto korzystanie z techniki uznano za konieczne zło, a szlachetnie urodzonych za męczenników. Kościół również przyjął na siebie świętą rolę, zobowiązując się strzec zwykłych ludzi przed technologią.

Ale władza nie była podzielona tylko między Kościół i szlachtę. Członkowie gildii również posiadali technologię. Utworzyli Kupiecką Ligę, bez której statki kosmiczne, bojowe panczerze i broń przestałyby działać, Kościół zaś zostałby pozbawiony komunikacji. Domy próbowały terrorem zniszczyć Ligę, jednak groźba utraty gwiazdnych map i technologicznej wiedzy zmusiły je do wycofania się.

Powstała trójca rządząca w Mrocznych Wiekach. Łączyło je niepewne i chwiejne przymierze, które nieraz było łamane. Dziesięć domów wyłaniało spośród siebie przywódcę rady, który rządził kiedy rządził dłuższy czas. Na dodatek władająca Dziesiątka była bardzo zmienna. Patriarcha Kościoła cały czas próbował umocnić polityczną władzę, musiał jednak przede wszystkim zająć się herezjami i sektami. W tym samym czasie gildie Ligi próbowały przejąć niespokojne planety lub odzyskać Zbuntowane Światy, zbyt często jednak wyprzedzała je szlachta.

Po Upadku granice Znanych Światów znacznie zmalały. Niekiedy ludzie świadomie rezygnowali z gwiazdnych podróży, blokując wrota i atakując każdego, kto śmiał wkroczyć do ich systemu. Mieszkańcy innych utracili zdolność do kosmicznych wędrówek, gdyż podczas wojen domowych zniszczeniu uległy wszystkie statki. Niektóre światy „zapięczętowały” gwiazdne wrota, odłączając się na czas nieokreślony od szalejącego chaosu. Nieopisana liczba planet została odcięta od centrum ludzkiej cywilizacji; część odkryto na nowo po wielu latach, inne zaś zaginęły na zawsze. W tym rozczłonkowanym kosmosie nie wszystkie światy znalazły się pod kontrolą domów, Kościoła czy Ligi. Wiele zapomnianych miejsc posiadało własne, niezależne rządy. Kilku przywódców takich opuszczonych planet zdołało stworzyć koalicję i postanowiło najechać Znane Światy. Za cel wybierali przede wszystkim te układy, które łatwo było złupić i z których można było uciec przed nadejściem odsieczy. Barbarzyńcy nie czekali już za wrotami – przekroczyli je i plądrowali, co tylko się dało.

Oparł się im Władimir Alecto – nowo wybrany przywódca Dziesiątki. Zdobywał sprzymierzeńców, przysięgając, że poprowadzi Znane

Światy do zwycięstwa i odzyska podbite przez barbarzyńców planety. Po latach krwawych bitew zdołał przełamać napór najeźdźców i zmusić ich do wycofania się. A potem doprowadził do wojny domowej, z której również wyszedł zwycięsko. Wreszcie na Byzantium Secundus miała miejsce wspaniała ceremonia – koronacja. Kiedy jednak Władimir włożył na skronie koronę, z jego oczu wystrzeliły płomienie; cesarz padł martwy. Nigdy nie odkryto jego zabójców. Pojawiła się jednak niejedna pogłoska, mówiąca o tym, iż morderstwa dokonały demony.

Władimir nie pozostawił następcy, rozpoczął się więc wyścig o tron. W jego trakcie ród Alecto wygasł. Elektorzy, mający decydować o wyborze nowego władcy, nie mogli jednak dojść do porozumienia, więc zamiast cesarza, wybrali czasowego regenta, który miał rządzić 10 lat. Lecz stanowisko regenta utrzymało się dłużej niż ktokolwiek przypuszczał. Kiedy bowiem minęło 10 lat, wybrano następnego. A po kolejnych 10 latach jeszcze jednego...

Za czasów Drugiej Republiki prowadzono masowe teraformowania, nie wszyscy jednak im sprzyjali. Podczas przemieniania Czernobogu eko-terrorysty przeprowadzili sabotaż, a później skryli się w dżunglach planety. I tu natknęli się na obcą formę życia. Obudzeni z hibernacji xolotlowie zaatakowali ludzi i w pasożytniczy sposób zaczęli się rozmnażać. Powstała nowa rasa: symbionci. Obcy posiadli niezwykle moce i z furią zaatakowali stolicę kolonistów. Mieszkający na Czernobogu obywatele Drugiej Republiki nie byli w stanie oprzeć się broni napastników – ba, nawet nie potrafili jej zrozumieć. Opuścili planetę, zamykając za sobą gwiazdne wrota. Przywódcy republiki uczynili wszystko, by ukryć wiadomości o symbiontach przed obywatelami. I udało im się. Dopiero w niemalże tysiąc lat od Upadku symbionci powrócili. W tym czasie opanowali sztukę skakania przez gwiazdne wrota w swych organicznych statkach. Pojazdy symbiontów pojawiły się w ludzkiej przestrzeni.

Organiczna technologia obcych zdumiewała – żyjące statki i bojowe pancerze, a nawet broń... Sama myśl o tych przedmiotach napawała odrazą.

Symbionci nie zajmowali światów. Pierwsze ataki był ostrzeżeniem. Już wkrótce miały nadejść następne. I tak się stało. Obcy stosowali jednak niesamowitą strategię – flora i fauna planet obracała się przeciw ludzkim. Symbionci przez lata planowali atak i w sekrecie odmienili ekosystemy tuż pod nosem ignoranckich kolonistów. Ludziom niełatwo było walczyć z całymi lasami lub stadami drapieżnych zwierząt. Odpowiedzieli więc masowymi bombardowaniami i niszczeniem całych ekosystemów. Jednak nie była to dobra droga – symbionci kryli się głęboko w organicznej strukturze planet. Na spalonej ziemi wyrastały nowe, dziwaczne, rozwijające się bardzo szybko lasy, odporne na broń człowieka.

Regent szybko przegrupował siły, by bronić Stygmatu – systemu, który symbionci „musieli opanować, by dotrzeć do reszty Znanych Światów. Cesarskie siły była bardziej zaawansowane technologicznie, ale pasożyty okazały się nieustraszone. Jeśli już udało im się

posunąć do przodu, żadna siła nie mogła zmusić ich do odwrotu. Aż nagle fala symbiontów cofnęła się. Okazało się, że za sukcesem stały dwie osoby: brat Berthold z wówczas jeszcze heretyckiego Zakonu Eskatonicznego i Damian, kupiec z Gildii Przewoźników. Obaj byli niezwykli pod tym względem, iż praktykowali okultyzm – Berthold teurgię, a Damian – zdolności parapsychiczne.

W ten oto sposób znaleziono klucz – jeśli nie do zwycięstwa nad symbiontami, to przynajmniej do wyrównania sił. Zawarto więc sekretne umowy i zaakceptowano okultystyczne moce. Na Stygmat wysłano kapłanów Zakonu Eskatonicznego i wyjętych spod prawa parapsychologów (obiecano im absolicję za ową „usługę”). Otrzymali status inkwizytorów, a dano im prawo do oczyszczenia z plugastwa w sposób, który wydawał im się najodpowiedniejszy. Plan się powiódł.

Od wybuchu wojny z symbiontami minęły stulecia. Nastąpił okres chwiejnej równowagi. Symbionci wciąż władali znacznym obszarem, nie



zdobywali jednak nowych terenów. Długotrwałe, zdające się nie mieć końca walki partyzantkie na granicy dobiegły końca. Na froncie nastal niepewny pokój.

Urząd regenta nie mógł istnieć w nieskończoność. W pięćdziesiąt lat po tym, jak na froncie wojny z symbiontami zapanował spokój, napięcie opadło. Wtedy też dom Hawkwood rozpoczął walkę o władzę. Darius Erik Hawkwood otwarcie zaoferował elektorom Kościoła i Ligi przywileje w zamian za głosy. To wywołało istną burzę propozycji i kontrpropozycji różnych domów. Do wyścigu włączył się pragnący teokracji patriarchy oraz przywódca Kupieckiej Ligi, dążący do założenia Trzeciej Republiki.

Dzieło Dariusza zakończył Alexius Hawkwood. Udało mu się opanować wiele światów i zdobyć poparcie patriarchy oraz szefa Ligi. W odpowiedzi na jego żądania wybuchła krótka walka w cesarskim pałacu na Byzantium Secundus. Ukryte siły Hawkwoodów i flota najemników zdusiła opór przeciwników. Domy znajdujące się w opozycji musiały się wycofać. Jeszcze tego samego dnia Alexius koronował się na cesarza Znanych Światów i żadna sztuczka zabójców nie zdołała go powstrzymać. Dwa domy nie uznały zwierzchnictwa Alexiusa, co doprowadziło do wybuchu jeszcze

krwawszej wojny, trwającej następne lata. Wreszcie i one musiały skapitulować. W sześć lat po koronacji Alexius stał się niekwestionowanym cesarzem Znanych Światów. To wcale jednak nie oznaczało pokoju.

Ostatnio barbarzyński gwiazdny naród Vuldroków nasilił najazdy na światy domu Hawkwood. Tymczasem symbionci wycofali się z frontu na Stygmacie. Powrócili na swe terytorium i nikt nie wie, co ich do tego skłoniło. Od wieków trzymający się na uboczu wau coraz głośniejszymi domagają się dyplomatycznych wizyt.

Oczywiście, graniczne konflikty i intrzygi na wysokich szczeblach mają niewielkie znaczenia dla zwykłych ludzi. A większość owych zwykłych ludzi znów jest dumna. Gwiazdne drogi ponownie otwarto i ruch na nich osiągnął niesamowity poziom. Nastąpiło zjednoczenie światów, które dawno temu się rozdzieliły – w wyniku wojen lub secesji. Międzyplanetarny handel znów ma się dobrze. Nigdy od czasu Upadku zwykły człowiek nie miał tak wielu możliwości na społeczny awans i zdobycie bogactwa. Rzadko kiedy przeznaczenie ludzi znajdowało się w takiej równowadze – tak samo łatwo jest dziś upaść na dno, co wspiąć się na szczyt.

*Na podstawie historycznych danych opracował:
Tomek Kreczmar*

OTWÓRZ GO I RUSZAJ Z NAMI W NIEZWYKŁĄ PODRÓŻ

Dwumiesięcznik **RPG** jakiego jeszcze nie było!
160 stron formatu A4

W numerze piątym

Dlaczego Parowski nie lubi RPG

oraz M. Mochocki, A. Wieczorek, H. Czajkowski,
P. Wyskok, I. Trzewiczek, J. Komuda

WFRP, CP 2020, ZC, DP
i Świat Mroku!

W lutym, jako pierwsi w Polsce wydaliśmy
płytę z muzyką do gier RPG.

W kwietniu, jako pierwsi w Polsce wydaliśmy
polską grę karcianą.

W czerwcu, jako pierwsi... zobaczysz.

Szukajcie nas w salonach Empik, sklepach RPG.

Sprzedaż wysyłkowa: Należy wpłacić 13 złotych na konto: BPH o/Gliwice
10601187-320000538782. Zaznacz, który numer chcesz otrzymać. Ew. pytania:
Portal, ul. Ks. M. Strzody 2, 44-100 Gliwice, tel. (032) 3316721; www.rpg-portal.pl

PORTAL



Wistrzu Gry! Akcja poniższej przygody rozgrywa się w Szmaragdowym Cesarstwie, świecie gry fabularnej LSK. Jeśli nigdy jeszcze nie zetknąłeś się z tym systemem, nie wpadaj w panikę – poniższy tekst zawiera nie tylko fabułę opowieści, ale również wskazówki, które przybliżą Ci świat Rokuganu i uproszczone zasady gry. Przed rozpoczęciem lektury powinieneś się z nimi dobrze zapoznać. Z konieczności są one nieco splecione – pełną wersję oczywiście znajdziesz w podręczniku podstawowym. W przygodzie zamieściliśmy też cztery gotowe do użytku postaci dla Twoich graczy.

Scenariusz podzielono na dwie części – w pierwszej znajdziesz skrót zasad, opis bohaterów graczy oraz informacje wstępne i pierwszy epizod właściwego scenariusza; w drugiej zawrże się właściwa przygoda oraz opis bohaterów niezależnych. Oczywiście najlepiej, byś przystępował do prowadzenia wyposażony w obydwie części, jeśli jedna pragniesz od razu rozpocząć rozgrywkę, możesz rozegrać preludium.

Jeśli prowadzisz już **Legendy** i chciałbyś wykorzystać niniejszą przygodę, powinieneś uzupełnić ją o pewne elementy, które z braku miejsca pominęliśmy (uzupełnienia i zasady konwersji tej przygody do normalnych reguł można znaleźć na witrynie **Legend**: [http:// www.l5k.pl](http://www.l5k.pl)).

W obu przypadkach mamy nadzieję, że rozgrywanie „Nocy świetlików” dostarczy Tobie i Twoim graczom dobrej zabawy.

NOC ŚWIE TLIKÓW

CZĘŚĆ I

Przygoda
wprowadzająca
w świat **LEGENDY**
PIĘCIU KRĘGÓW

Tomasz Z. Majkowski i Krystyna Nahlik oraz Łukasz M. Pogoda (redakcja)

ZASADY GRY

Każdą z postaci określa pięć cech (zobacz postaci graczy), znanych jako Kręgi:

- * **Ogień** odpowiada za zręczność i inteligencję bohatera;
 - * **Powietrze** reprezentuje jego refleks i intuicję;
 - * **Woda** wyznacza siłę i spostrzegawczość;
 - * **Ziemia** zaś jest miarą jego wytrzymałości i siły woli.
 - * Ostatni Krąg, **Pustka**, określa zdolność widzenia jedności pozostałych żywiołów.
- Za każdym razem, gdy wynik działania postaci jest niepewny, będziesz musiał przeprowadzić test któregoś z czterech Kręgów (z wyjątkiem Pustki). Zarządzając test określasz jego Poziom Trudności (przeciętny PT to 15), który podajesz do wiadomości graczy, oraz określasz Krąg i umiejętność, jakie będą podlegać testowaniu.

Tymczasem gracz bierze tyle kostek dziesięciościennych, ile wynosi suma jego Kręgu i umiejętności, po czym wykonuje rzut (na przykład podczas testu wspinaczki liczba kostek równa jest sumie

wartości Ognia + Wysportowanie postaci). Następnie rzucający zatrzymuje tyle kostek, ile wynosi wartość testowanego Kręgu, po czym dodaje je do siebie, wynik zaś porównuje z Poziomem Trudności. Pozostałe kostki należy odrzucić – dzięki umiejętnościom rzucający większą liczbą kostek i odrzuca te, na których wypadły niskie wartości.

Jeśli wynik jest równy lub wyższy od trudności, test zakończył się sukcesem. Jeżeli na którejś z kostek wypadnie 0 (czyli 10), gracz ma prawo rzucić nią jeszcze raz i dodać do niej nowy wynik (np. 0 + 3 = 13). Gracz może przerzucać kostkę i dodawać nowe wyniki dopóty, dopóki wypadnie na niej zero.

Każdy bohater dysponuje zestawem umiejętności, które może dodawać do Kręgów podczas wykonywania testu (ich opis znajdziesz w sekcji „Postaci graczy”), zwróć jednak uwagę, że żadna z umiejętności nie jest związana z określonym Kręgiem i ty sam decydujesz o ich kombinacjach, zależnie od sytuacji – jeśli na przykład chcesz sprawdzić, jak szybko postać jest w stanie jechać na koniu, zarządzasz test Ognia (odpowiadającego za zręczność) i Jazdy Konnej; jeżeli zaś postać próbuje ocenić wartość wierzchowca, rzucić należy na Wodę (spozstrzegawczość) i Jazdę Konną.

Jeśli śmiałek uważa, że bez trudu pobije PT lub chce wykonać jakąś akcję w wyjątkowo malowniczy sposób, może zadeklarować Podbicie, czyli podniesienie PT o 5. Gracz może w czasie jednego testu zadeklarować kilka Podbić, nie wolno mu jednak podczas jednego rzutu uczynić tego więcej razy niż wynosi jego Pustka. Ważne też jest, by deklaratorem je przed rzutem. Jeśli gracz uzyska lepszy wynik, niż wynosi nowa trudność, akcja kończy się wielkim sukcesem. Jeżeli jednak ta sztuka mu się nie udała, akcja zakończyła się niepowodzeniem – nawet gdy wynik rzutu był wyższy niż początkowy Poziom Trudności. Podbicia wykorzystuje się, by „polepszyć” efekty działania, np. aby podczas walki trafić wroga w określoną część ciała, skrócić czas rzucania czarnej itp.

Przed wykonaniem rzutu gracz może wydać punkt Pustki, dzięki czemu w czasie testu rzuca i zatrzymuje dodatkową kostkę. Aktualny poziom punktów Pustki nie wpływa na maksymalną liczbę Podbić, które gracz może zadeklarować – może ich być tyle, ile wynosi cały Krąg. Bohater początkowo ma tyle punktów Pustki, ile wynosi jej Krąg, a wydane punkty wracają po przespanej nocy, godzinnej medytacji lub ceremonii parzenia herbaty.

Dalszy ciąg tekstu przeznaczony jest oczywiście tylko dla Mistrza Gry.

Uwaga! Wszyscy gracze, którzy czytają te słowa mają natychmiast przestać to robić, albo będą musieli popełnić seppuku!



MIEJSCE I CZAS AKCJI

Przygoda „Noc świetlików” rozgrywa się w Mura no Hotaru (co znaczy Wioska Świetlików), niewielkiej wiosce położonej w pobliżu Zamku Czat na ziemiach Klanu Lwa. Co roku w połowie miesiąca Konia (czerwiec) odbywa się tu festiwal poświęcony jednemu z bogów Rokuganu, Fortunie Bogactwa imieniem Daikoku, na który zjeżdżają shugenja (kapłani-czarownicy, będący szlachtą na równi z samurajami) ze wszystkich Siedmiu Klanów. W czasie święta spokojna i cicha przez resztę roku wioska wypełnia się samurajami z całego Cesarstwa, przybywającymi, by prosić Daikoku o pomyślność w nadchodzącym roku, więc Klan, który organizuje ceremonię, ma szansę okazać swe bogactwo i potęgę.

Poziomy trudności:

- 5 = akcja rutynowa
- 10 = łatwa
- 15 = przeciętna
- 20 = trudna
- 25 = bardzo trudna
- 30 = heroiczna
- 35 = jeszcze tego nie robiłeś
- 40 = już nigdy tego nie zrobisz

Żuraw i Lew

Od tysiąca lat klany Lwa i Żurawia, zwane Prawą i Lewą Ręką Cesarza, walczą o wpływy, ziemię i znaczenie na Dworze Cesarskim. Choć Klan Żurawia wyraźnie bierze górę, w czasie niedawnej wojny należąca do niego rodzina Kakita postradała na rzecz wywodzącej się z Klanu Lwa rodziny Matsu fortecę zwaną Zamkiem Czat (Shiro no Yojin) oraz otaczające ją ziemie, na których leży między innymi Mura no Hotaru. Więcej informacji o Siedmiu Klanach znajdziesz w opowieści Mistrza Honakury z numeru 76 MiM.

RZECZY, KTÓRE STAŁY SIĘ ZA WZCZASU

Na kilka tygodni przed planowanym festiwalem, namiestnik rodziny Matsu w Mura no Hotaru, pan Matsu Yamaguchi, rozesłał do przedstawicieli wszystkich Siedmiu Klanów zaproszenia na ceremonię. Z nieznanymi jednak przyczynami goniąc, mający doręczyć list shugenja z Klanu Skorpiona, nigdy nie dotarł na miejsce, zamordowany przez nieznanymi sprawców. Pan Yamaguchi, nie otrzymawszy odpowiedzi od Skorpionów, uniósł się dumą sądząc, że członkowie tego Klanu odrzucają jego zaproszenie i nie dociekał dalszych losów posłańca.

Gdy daimyo Skorpiona zorientował się, że dumne Lwy nie zaprosiły na doroczny festiwal przedstawicieli jego Klanu, wpadł w gniew i postanowił, zwyczajem swego klanu, wziąć odwet w taki sposób, by nikt nie mógł go o nic posądzać. Dlatego właśnie do Mura no Hotaru wyruszył ninja – szpieg i zabójca, którego zadaniem jest nie dopuścić do festiwalu, jak najbardziej wystawiając przy tym na szwank honor Klanu Lwa.

Jednocześnie dworska plotka nieść zaczęła, że Klan Lwa obraził Klan Skorpiona nie zapraszając go na Noc Świątlików. Wieść ta dotarła do uszu czcigodnego Kakita Yoshi, daimyo rodziny Kakita, który uznał to za wspaniałą pretekst do osłabienia pozycji rodziny Matsu na zagarniętych ziemiach, i wysłał do Wioski Świątlików swego namiestnika, pana Kakita Ashihagę, z listem do Matsu Yamaguchi. W liście pan Yoshi w uprzejmych słowach przekonywał namiestnika Klanu Lwa, że skoro jego rodzina nie radzi sobie ze zorganizowaniem festiwalu, Klan Żurawia chętnie dopomoże w przygotowaniach lub nawet przejmie ich ciężar na swoje barki.

Ninja przybył do Mura no Hotaru na dzień przed Żurawiem i od razu przystąpił do działania. Przebrany za gejszę znalazł pracę w gospodzie, w której mieszkał namiestnik Matsu, wieczorem zaś odwiedził go, uśpił dodanym do sake naparem i uprowadził. Tymczasem do wsi zajeżdżał Kakita Ashihaga, który – nie zastawszy pana Yamaguchi – uznał, że Lew opuścił posterunek, ujął więc w swoje ręce ster przygotowań, na razie nie informując o niczym rodziny Matsu.

Tymczasem do Zamku Matsu przybył list informujący daimyo rodziny, że Klan Feniksa, znany ze swych shugenja, dopomoże Lwom w przygotowaniach do festiwalu i że do Wioski Świątlików wysłano młodego, dobrze zapowiadającego się czarownika (jednego z bohaterów graczy). Rodzina Matsu wysłał mu naprzeciw dwójkę samurajów (również postaci graczy), którzy mają bezpiecznie

Spółeczeństwo Rokuganu

Spółeczeństwo Szmaragdowego Cesarstwa dzieli się na ostro rozgraniczone stany. Na czele państwa stoi cesarz, Syn Słońca, który posiada władzę absolutną. Po nim następuje stan samurajski (do którego zaliczamy shugenja), następnie półludzie (heimini), czyli rolnicy, rzemieślnicy i kupcy, w końcu zaś Nieludzie (hinini), czyli artyści, gejsze i „eta” – nieczyszczeni, ludzie, którzy dotykają martwych ciał i parają się nieczystymi zajęciami.

Stan samurajski jest również mocno podzielony. Na czele Wielkich Klanów, do których należy większość samurajów, stoją daimyo, czyli panowie feudalni. Poniżej daimyo Klanów znajdują się daimyo poszczególnych rodzin, składających się na Klan, potem zaś zwykli samuraje, którzy im służą. Każdy samuraj jest zobowiązany do bezwzględnego posłuszeństwa swemu panu oraz panom swego pana.

doprowadzić shugenja do wioski i tam oddać się pod rozkaz pana Yamaguchi. W chwili, gdy zaczyna się nasza przygoda, shugenja dociera właśnie do gospody „Pod Ostrzem i Gwiazdą”, gdzie ma się spotkać ze swoją eskortą. Jest ciepły, letni wieczór.

DZIEŃ PIERWSZY WIECZÓR

Gdy shugenja przybywa do gospody „Pod Ostrzem i Gwiazdą”, jest już dobrze po zmroku i przez papierowe ściany budynku przesącza się ciepłe światło świec. Wieczór jest przyjemny i chłodny, powietrze pachnie kwiatami śliwy, lekki wietrzyk zaś niesie dźwięk rozbrzmiewającego w zajeździe samisenu (instrumentu muzycznego przypominającego gitarę), który miesza się z graniem cykad. Shugenja wchodzi na ganek, gdzie zzuwa sandały (Mistrz Gry, podkreśl ten element rokugańskiej etykiety, może się bowiem potem przydać) i przez rozsuwane, papierowe drzwi wchodzi do środka. Gospoda jest prawie pusta – poza gospodarzem, który na widok gościa gnie się w ukłonach, w sali jadalnej znajduje się tylko samuraj z Klanu Kraba (kolejny bohater gracza, łatwo rozpoznawalny po monach, czyli wyszytych na kimonie godłach rodziny), któremu czas umiela grająca na samisenie gejsza.

Niezależnie do tego, czy Krab i Feniks porozumieją się i czy wspólnie zjedzą kolację (ryż z gotowanymi warzywami), w chwili, gdy shugenja ze chce udać się na spoczynek, do gospody wejdzie dwóch ubranych w bure kimona ludzi w szerokich, słomkowych kapeluszach i zapyta go uprzejmie, czy przebywa tu [wstaw imię shugenja]. Gdy tylko niezajomi zorientują się, że poszukiwany przez nich człowiek stoi przed nimi, dobędą mieczy i skoczą ku niemu z bojowym okrzykiem. Przerażony gospodarz padnie na ziemię, a gejsza ucieknie z piskiem. Jedynie syn karczmarza zachowa na tyle zdrowego rozsądku, by pobiec po miecz Kraba.

WALKA

Pora Mistrzowi Gry, by Twoi gracze zakosztowali walki. Nim jednak poznasz jej przebieg wypadu, byśmy zaznajomili cię ze sposobem prowadzenia starć w **LSK** – pamiętaj przy tym, że masz do czynienia z uproszczonymi zasadami i w rzeczywistości walka wygląda nieco inaczej.

Rozgrywanie walki rozpocząć musisz od testu Inicjatywy, określającego, w którym momencie tury dana postać wykonywać będzie swoją akcję (każdy bohater może w ciągu tury wykonać tylko jedną czynność). Inicjatywę określa się dodając Krąg Powietrza postaci do wyniku rzutu k10. Kiedy już ustalisz kolejność działań, przystąpić można do właściwej walki – bohaterowie działają kolejno według malejącej Inicjatywy. Jeśli kilka postaci ma wykonać akcję w tym samym momencie, o kolejności decyduje wysokość Kręgu Powietrza.

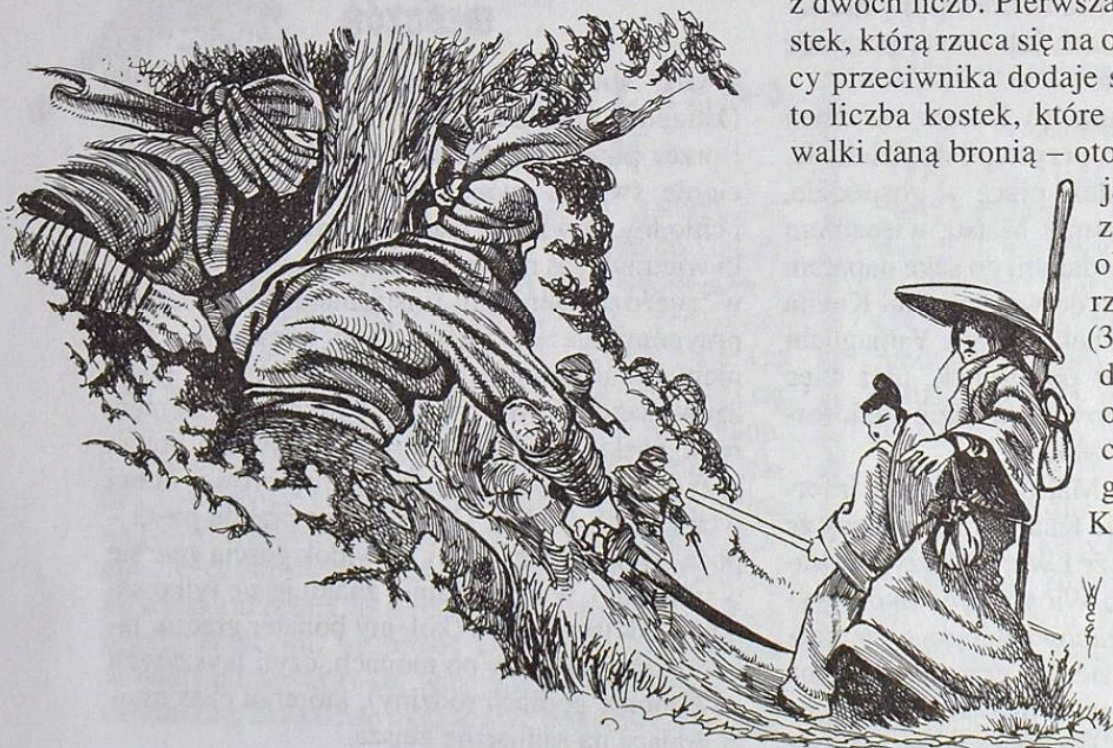
Kilka słów o etykiecie

Rokugańczycy przywiązują wielką wagę do etykiety, czas więc, byś i ty poznał kilka podstawowych zwyczajów. Mieszkańcy Cesarstwa unikają dotykania się, pozdrawiając się ukłonami i zawsze starają się być uprzejmi. Stojący niżej w hierarchii społecznej powinni klękać przed stojącymi wyżej, a pozdrawiając ich, dotykać czołem podłogi. Zwracając się do kogoś równego stanem, należy dodać do jego imienia przyrostek „-san”, czyli pan/pani, jeśli zaś chcemy okazać komuś szacunek, do jego imienia dodać trzeba słówko „-sama”. Przed wejściem do domu należy zdjąć sandały, a przed wejściem do gospody, herbaciarni czy domu gejsz – oddać całą broń.

Jeśli bohater chce trafić przeciwnika, wykonuje rzut na Krąg Ognia + stosowną umiejętność bugei (walka bronią) na Poziomie Trudności równym Powietrzu oponenta x 5. Jeśli przeciwnik nosi lekką zbroję, PT trafienia go zwiększa się o 5, jeżeli zaś ciężką – o 10, lecz w drugim przypadku poziom wszystkich testów fizycznych, które wykonuje (w tym rzutu na trafienie), wzrasta o 5.

Gdy któryś z walczących zostanie trafiony, otrzymuje rzecz jasna obrażenia. Każda broń posiada współczynnik obrażeń, składający się z dwóch liczb. Pierwsza z nich określa ilość kostek, którą rzuca się na obrażenia – do niej raniący przeciwnika dodaje swój Krąg Wody. Druga to liczba kostek, które zatrzymuje się podczas walki daną bronią – oto przykład: Samuraj mający Krąg Wody na poziomie 3, który zadaje obrażenia kataną (3z2), rzuca sześcioma kostkami (3 + 3) i zatrzymuje z nich dwie. Otrzymany wynik odejmuje się od współczynnika „Rany”, równego Ziemi postaci razy 15. Kiedy Rany bohatera zostaną zmniejszone do zera, ten ginie.

Teraz, gdy wiesz już, w jaki sposób rozegrać walkę, możemy wrócić do sceny w gospodzie.



W GOSPODZIE

Kiedy zostawiliśmy naszych bohaterów, jeden z nich był obiektem ataku dwóch tajemniczych napastników. Krab, który usłyszał wreszcie imię shugenja, powinien się zorientować, że to właśnie jest człowiek, na którego czeka, naturalną więc kolejną rzeczą winien mu pomóc.

Niestety rokugańskie zwyczaje sprawiły, że wojownik Kraba pozostawił broń przy wejściu, dlatego przez całą pierwszą turę nasi bohaterowie mogą co najwyżej unikać ciosów (zwiększając swój PT dwukrotnie), podczas gdy syn gospodarza biegnie ku naszemu samurajowi, niosąc jego miecze. Od drugiej rundy walka przebiegać będzie normalnie – pamiętaj, Mistrzu Gry, by zachować atmosferę miejsca, w którym się toczy – ściany wykonane są z papieru (można je bez problemu przebić), a wewnątrz oświetlają lampiony.

Jeśli Krab i shugenja mają problemy z pokonaniem napastników, w sukurs mogą im przyjść pozostali bohaterowie graczy – pochodzący z klanu Lwa; w przeciwnym wypadku dwójka ta zjawi się w gospodzie już po zakończeniu walki, gdy ciała napastników będą stygnąć na podłodze.

Niemal równo z samurajami z Klanu Lwa pojawi się gospodarz, który – gnąc się w pokłonach – najuniżejnie przeprosi dostojnych gości, błagając, by shugenja oczyścił zbrukaną gospodę.

Rokugańczycy i ciała zmarłych

Mieszkańcy Cesarstwa wierzą, że dotykając nieboszczyków kalają swoje dusze, dlatego wszystkim, co ma związek z martwymi ciałami, zajmują się „nieczyści” zwani eta. Jeśli których z graczy chciałby dotknąć trupa, uświadom mu, że jego bohater odczuwa ku temu skrajne wręcz obrzydzenie i na pewno tego nie zrobi.

Ziemia, na której przelano krew również zostaje zbrukana i należy ją oczyścić. Rytuał oczyszczenia to prosta ceremonia, w czasie której shugenja pali kadzidło i w krótkiej modlitwie prosi o przebaczenie duchy miejsca, którego krew dotknęła. Oczyszczenie człowieka jest znacznie bardziej skomplikowane i nasz shugenja nie potrafi go dokonać.



Oczywiście posłał już po eta, więc nim samuraje zdążą ochłonać, pojawią się dwaj skromnie ubrani ludzie, mający wynieść ciała. Rokugańczycy nigdy nie dotykają zwłok, więc kto chce przeszukać zabitych, musi zlecić to zadanie „nieczystym”. Ci znajdą przy napastnikach kilka monet (Test Ognia + Handlu na PT 30 pozwoli ustalić, że wybił je Klan Skorpiona) i fragment oddarty z bogatego, złotego kimona z połową monu rodziny Matsu.

Oczywiście gracze nie mogą wiedzieć, że martwych już napastników nastął ninja, by podrzucił na miejscu zbrodni fragment kimona pana Yamaguchi. Jeśli nikt z graczy nie wpadnie na pomysł, by przeszukać zwłoki, możesz podsunąć go Akodo, który wszakże reprezentuje tu prawo.

Po zakończeniu ceremonii oczyszczenia, powinieneś dać drużynie nieco czasu, by poznała się lepiej. Poinformuj też Lwy, że powinny przeprosić napadniętych, bowiem to pożalowania godne zajście miało miejsce na ich ziemiach. Jeśli ktoś spróbuje przeprowadzić krótkie śledztwo, nie stwierdzi nic ponad to, co zostało już ustalone – napastnicy przyszli gościńcem, nie zostawili więc śladów.

CO STANIE SIĘ POTEM

Już wkrótce bohaterowie graczy przybędą do Mura no Hotaru, gdzie znajdą się w samym centrum dramatycznych wydarzeń. Namiestnik Klanu Lwa, pan Matsu Yamaguchi, zniknął, a kontrolę nad wioską przejął buńczuczny Żuraw, który postara się dobrze zaleźć za skórę drużynie.

Nocą nasi samuraje zostaną podtruci, rankiem spotkają wielkiego mędrca, wieczorem padną ofiarą oszustwa, o świcie zaś zetrą się ze śmiertelnie niebezpiecznym przeciwnikiem. O tym, czy zdołają uratować Festiwal, dowiesz się za miesiąc, z następnej części przygody.

POSTACI GRACZY

Wszystkie postaci graczy zostały przedstawione wedle jednego szablonu, który wymaga kilku słów objaśnienia. W rubryce „imię” znajduje się nazwisko rodziny samuraja, po którym powinno nastąpić imię – gracz może wymyślić je sam, jeśli jednak ma z tym kłopoty, w nawiasach obok nazwisk znajdzie nasze propozycje. Ranga to stopień zaawansowania, jaki samuraj osiągnął w technikach nauczanych w jego szkole. Technika to umiejętności walki nabyte podczas nauki – samuraj, zdobywając kolejne Rangi, opanowuje nowe techniki. Pozostałe zdolności szkół znajdziesz w podręczniku.

W dwóch przypadkach istotna jest płeć bohaterów – Akodo powinien być mężczyzną, a Matsu kobietą; w pozostałych zależy wyłącznie od graczy.

Imię: **Matsu (Tobuko)**

Profesja: **Bushi** (wojownik)

Ranga: 1

Technika: **Ryk Lwa**. Szkoła Matsu uczy jak przestraszać wroga. Przeciwnicy jej ucznia nie mogą wydawać punktów Pustki, wykonując rzut za trafienie.

Ogień 3

Powietrze 2

Woda 4

Ziemia 2

Pustka 2

Rany 30

Umiejętności: Jazda konna 2, Ju-jutsu (sztuka walka wręcz) 2, Kenjutsu (walka mieczem) 3, Wysportowanie 1, Yarijutsu (walka bronią drzewcową) 2.

Ekwipunek: Ciężka zbroja, katana (obrażenia 3z2), wakizashi (obrażenia 2z2), naginata (rodzaj halabardy na długim stylisku, jej ostrze przypomina kosę postawioną na sztorc, obrażenia 3z3), koń, odświętne kimono.

Motywacja: W twoich żyłach wrze krew setek pokoleń wojowniczek. Jesteś porywczą, skora do walki i nieustraszoną. Teraz, kiedy zostałaś yoriki (pomocnikiem namiestnika), masz zamiar wykorzystać swą władzę, by wreszcie wymierzyć sprawiedliwość wrogom rodziny. Drażni cię, że twoim zwierzchnikiem uczyniono (przynajmniej chwilowo) Akodo i chętnie zastąpiłabyś go na stanowisku, nie uczynisz jednak niczego niehonorowego. W sprawach konfliktowych zawsze szukasz sprawiedliwego rozwiązania, które pozwoli ustalić, że winne są Żurawie.

Imię: **Akodo (Ishima)**

Profesja: **Bushi** (wojownik)

Ranga: 1

Technika: **Droga Lwa**. Szkoła Akodo uczy precyzji i dokładności w czasie walki – jej absolwenci mogą zignorować wynikające ze zbroi modyfikatory PT trafienia przeciwnika.

Ogień 4

Powietrze 3

Woda 2

Ziemia 2

Pustka 2

Rany 30

Umiejętności: Heraldyka (umiejętność rozpoznawania monów klanów i rodzin) 3, Jazda konna 2, Kenjutsu (walka mieczem) 2, Śledztwo 1, Wysportowanie 1.

Ekwipunek: Ciężka zbroja, katana (obrażenia 3z2), wakizashi (obrażenia 2z2), koń, odświętne kimono.

Motywacja: W szkole nauczono cię poszanowania dla honoru i tradycji, z domu zaś wyniosłeś prawość i poczucie sprawiedliwości. Teraz mianowano cię yoriki (pomocnikiem namiestnika), którą to funkcję zamierzasz pełnić z godnością i dumą. Zrobisz absolutnie wszystko, by wypełnić powierzoną ci misję i z radością przyjąłbyś śmierć w obronie swego pana. Jesteś spokojny, rozważny i opanowany, choć nie można bezkarnie obrażać twojego honoru. W sprawach konfliktowych zawsze szukasz sprawiedliwego rozwiązania, które pozwoli ustalić, kto jest winny.

Nazwisko: **Isawa (Kobayashi)**

Profesja: **shugenja** (kapłan/czarownik)

Ranga: 1

Czary:

Błogosławieństwo czystości

Poziom Trudności: 15

Krąg: **Woda**

Czas rzucania: **20 minut** (-3 minuty za Podbicie)

Efekt: Skutecznie rzucony czar leczy natychmiast wszelkie choroby i usuwa z organizmu człowieka wszelkie trucizny. Zaklęciem można również wypędzać z ciała złe duchy, jest jednak niezwykle wyczerpujący dla rzucającego.

Ścieżka ku wewnętrznej harmonii

Poziom Trudności: 5

Krąg: **Woda**

Czas rzucania: **2 tury**

Efekt: Shugenja wysyła własną energię chi, by wyleczyć rany kogoś innego. Jeśli czar zostanie rzucony skutecznie, leczy ilość ran równą Ziemi x 2 celu (każde Podbicie zwiększa ilość uleczonych ran o tę wartość).

Magia w Rokuganie

Rzucanie czarów przypomina modlitwę – shugenja łączy się z otaczającymi go żywiołami i, za pomocą stosownej inkantacji, prosi ich duchy o pomoc. Litanie do duchów są tak skomplikowane, że czarownicy nie starają się nawet ich zapamiętywać, tylko każdy z nich nosi z sobą torbę ze zwojami, na których zapisane są zaklęcia. Rzucanie czaru bez zwoju jest niemożliwe.

Aby rzucić czar, shugenja wykonuje rzut na Krąg, z którym związane jest zaklęcie, i swoją Rangę, zatrzymując tyle kostek, ile wynosi Krąg. Podbicia pozwalają skrócić czas rzucania lub wzmocnić efekt.

Shugenja może rzucić dziennie tylko tyle czarów danego żywiołu, ile wynosi jego stosowny Krąg.

Bo wody

Poziom Trudności: 10

Krąg: Woda

Czas rzucania: 3 tury

Efekt: W dłoniach shugenja pojawia się utworzony z wody kij bo, który zadaje obrażenia 3z3. Za każde podbicie zwiększyć można ilość nie zatrzymywanych kostek obrażeń. Kij znika po 10 rundach lub gdy shugenja straci przytomność.

Ogień 3

Powietrze 3

Woda 3

Ziemia 2

Pustka 3

Rany 30

Umiejętności: Bojutsu (walka bo – dwumetrowym kijem) 2, Jazda konna 1, Kaligrafia (pisane w tajemnym języku shugenja) 1, Śledztwo 2, Zielarstwo (umiejętność sporządzania i rozpoznawania leków i trucizn) 3.

Ekwipunek: Wakizashi (obrażenia 2z2), bo (obrażenia 2z2), odświętne kimono, torba ze zwojami, koń.

Motywacja: W Szkole Isawa nauczono cię, że życie ludzkie jest największą wartością, więc zrobisz wszystko, by je chronić. Nieco inaczej pojmujesz bushido i nie szafujesz bez przerwy niczym życiem, przez co czasem uchodzisz za tchórza. Potrafisz jednak rozmawiać z duchami żywiołów i to sprawia, że różnisz się od byle wojownika. W sprawach spornych dążysz do rozwiązania, które uczyni wszystkim jak najmniej krzywdę i zadowoli Fortuny.

Imię: Hida (Saburo)

Profesja: Bushi (wojownik)

Ranga: 1

Technika: Droga Kraba. Uczniowie szkoły Hida ćwiczą zawsze w pełnej zbroi, mogą więc ignorować wynikający z jej noszenia ujemny modyfikator. Dodatkowo dodają swoją Ziemię do wyniku rzutów za trafienie lub obrażenia.

Ogień 2

Powietrze 2

Woda 3

Ziemia 4

Pustka 2

Rany 60

Umiejętności: Handel 1, Jazda konna 1, Kenjutsu (walka mieczem) 2, Tetsubo (walka nabijaną ćwiekami pałką) 3, Wysportowanie 2.

Ekwipunek: Ciężka zbroja, katana (obrażenia 3z2), wakizashi (obrażenia 2z2) tetsubo (nabijana ćwiekami pałka, obrażenia 2z2), koń.

Motywacja: Klan Kraba od wieków uchodzi za nieokrzesany, ty jednak masz przekonać cesarstwo, że jest inaczej. Wysłano cię, byś pomagał shugenja i uczynisz to z ochotą wiedząc, że poprawi to wizerunek twego Klanu. Jesteś spokojny i opanowany, jednak gdy ktoś zarzuca ci tchórzostwo lub kłamie w żywe oczy, potrafisz wpaść w straszliwy i niepowstrzymany gniew. Cieszy się walka, więc w sprawach spornych zazwyczaj korzystasz z okazji do bitki, rozstrzyganie konfliktów pozostawiając innym.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Imię: nieistotne

Profesja: bandyta

Ogień 2

Powietrze 2

Woda 2

Ziemia 2

Pustka 2

Rany 30

PT trafienia: 10

Umiejętności: kenjutsu 2

Broń: Kiepskiej jakości katany (obrażenia 2z2)

Wygląd: Dwóch obszarpanych łotrzyków w słomianych kapeluszach i przy mieczach, którzy napadają shugenja w gospodzie „Pod Ostrzem i Gwiazdą”.

Jak odgrywać bandytów: Atakuj. Zabijaj. Giń z ręki bohaterów graczy.



seria **Odmienne Stany Fantastyki** przedstawia



Howard Phillips Lovecraft

Nadnaturalny horror w literaturze

Naprawdę niesamowite opowieści to coś więcej niż historie o tajemniczych mordercach, skrwawionych kościach, czy postaciach w prześcieradłach podzwaniających łańcuchami

Słynny esej Samotnika z Providence to niezbędny przewodnik każdego fana literackiej grozy.

Autor analizuje twórczość najlepszych twórców tego gatunku z Niemiec, Francji, Anglii, Irlandii i Stanów Zjednoczonych: m. in. Hodgsona, Blackwooda, Walpole'a, Bierce'a, M. R. Jamesa, Hawthorne'a, Machena, Stokera, Mary Shelley i oczywiście E. A. Poe. Zaczyna w czasach antycznych, wspomina o magach i alchemikach średniowiecza, opisuje bohatera powieści gotyckiej, poetów awangardy, kończąc na latach trzydziestych naszego wieku.

Książka zawiera biografię i bibliografię Lovecrafta oraz notki o pisarzach grozy.

Ponadto:

Przypadek Charlesa Dextera Warda, a wkrótce Historia Necronomiconu i inne opowieści grozy

Czytelnicy Magii i Miecza poznali już jedno z opowiadań Konrada T. Lewandowskiego pt. *Żywe pieniądze*. Kolejne przygody najbardziej przenikliwego dziennikarza RP znajdą w książce: „Noteka” i inne alternatywy

Tym razem na drodze redaktora Tomaszewskiego staje nowy Naczelnny i... stwory z mitologii Lovecrafta. Nie wiadomo co gorsze...

Jak zwykle u Lewandowskiego wyobraźnia i nauka tworzą niesamowity, prawie epicki konglomerat, pozwalając czytelnikowi zagłębić się w paradoksy współczesnej cywilizacji. Znajdziemy w tych opowiadaniach – pełnych polityki, metafizyki i historii – i fantastykę socjologiczną, i klasyczną sf; absurd, humor i tragedię.

Szukaj w dobrych księgarniach i EMPiK-ach.

Więcej informacji: www.premiere.com.pl/scutum

Mikołusz

HORROR GODNY POTWORA

Nikt ani nic nie jest w RPG tak obrzydliwie niedoceniane, jak potwory. Rehabilitacja to dla nich za mało: powinno się im stawiać pomniki. Bo przecież, gdyby nie potwory, nie byłoby RPG. Przeciwnik musi być zawsze – i najlepiej, żeby można było pogrzebać mu we wnętrznościach bez zbytnich wyrzutów sumienia.

Sęk zaś w tym, że choć potwory mnożą się na prawo i lewo, robi się z nich debili o inteligencji spadających kombinerek. Na przykład:

MG: *Wchodźcie do opuszczonego kaeru. Ciemno – i nagle w ciemnościach zamajaczyły czerwone ślepie. Potwór szarżuje jak wściekły. Wali was za... 6.*

Pewnie – czasem taki opis zdarzyć się powinien. Ale nie za często. Dlaczego? Ano dlatego, że pewnych praw przyrody nie ominie nawet *fantasy*. A prawo, o którym myślę, mówi, że w przypadku stada:

- głupki bez instynktu przetrwania umierają w pierwszej kolejności, chyba że (patrz punkt b);
- głupki bez instynktu przeżyją tylko wtedy, kiedy mnożą się jak norki.

A na dokładkę przytoczę jeszcze jeden głodny kawałek z podstawki do EARTHDAWN (str. 28):

Stada bezrozumnych, niszczycielskich istot włączają się po świecie, niszcząc wszelkie przejawy życia. Inne, bardziej inteligentne Horrory testują zabezpieczenia kaerów i wykorzystują ich słabe punkty, żeby wdrzeć się do środka. Jeszcze inne zakradają się w szeregi mieszkańców miast i osad i razem z nimi dają się zamknąć w kaerach, by ujawnić się po odcięciu od świata.

Zasada jest prosta: czasy wczesnego AD&D się

skończyły. Nie miejmy autorów RPG-ów za osłów. Głupie, samotne potwory dawno już nie żyją. Zostały tylko te, które potrafią sobie radzić i te, które mnożą się ponad ludzkie zrozumienie (choć po części je rozumiemy, nie? – he, he).

STADA BEZRÓZUMNYCH, NISZCZYCIELSKICH ISTOT

Hi, hi, hu, hu... Jeszcze nie skończyłem się śmiać po poprzednim akapicie, a tu następny niezły kawałek. Wyobraźcie sobie owe „stada bezrozumnych, niszczycielskich istot”. Pewnie przypominają szarańczę, brną przez odzyskane ziemie i dewastują, co się da. Z jednej strony to tragiczne i straszne, a z drugiej – śmieszne i dające do myślenia. Śmieszne, bo opis ten sugeruje, że istoty owe nie mają żadnych głębszych celów poza niszczeniem, a zastanawiające, gdyż kilka elementów prezentowania takich „stad” nasuwa się od razu każdemu, kto miał cokolwiek wspólnego z biologią.

Bezrozumne istoty nie będą trzymać się w stadzie. Stado (nie jest to tylko kwestia tłumaczenia,



Kent Burles

ale i oryginału) sugeruje pewne społeczne układy. Zapomnijcie więc o grupach debili ciągnących się od horyzontu po horyzont. Proponuję zaś stanowczo, by o potworach stadnych zacząć mówić z odpowiednim respektem.

Co to da? Przede wszystkim potwory w stadzie przestaną być zwartą, równouprawnioną masą gotowych na wszystko, rozpedzonych kowadeł. Bo co takie stado ma?

Raz. Ma przywódcę: rozwalasz przywódcę – tymczasowo pokonujesz stado, które w większości przypadków traci morale. Potem następuje wybór nowego przywódcy, ale atak jest odparty.

Dwa. Ma strukturę i prawa. Zaczepianie młodych samców jest bezpieczniejsze niż zaczepianie matek z dziećmi.

Trzy. Ma zwyczaj. Lepiej zaatakować stado w miejscu dla niego nowym niż w jego kryjówece. Nie ma co liczyć, że jeśli członek stada zauważy coś podejrzanego, będzie się na to gapił – po prostu wrzaśnie i wszyscy dadzą nogę. Po co więc ryzykować?

Cztery. Ma swój „rozum”. Dla przykładu: przeżywa, bo jest ostrożne. Czy widzieliście kiedyś, jak stado potworów z daleka omija drużynę, bo nie chce zaczepki? Jeśli tak, to na kolana przed swoim MG! Albo: czy próbowaliście kiedyś iść za takim stadem przez niebezpieczne tereny, bo ono zna drogę między siedzibami potężniejszych Horrorów? Bo – powiedzcie sami – czy taki potwór naprawdę nie ma na świecie wrogów, poza rasami „niehorrorowatymi”?

Pięć. Wystarczy, że jeden osobnik czegoś się nauczy – zaraz „naumie” się tego całe stado. W naturze znaleźć można na to całą kupę przykładów.

I tu znowu: nie popadajmy w przesadę – nie musi tak być zawsze, ale w 70% przypadków – spokojnie. Zresztą, składna walka z potworami, to chyba ciekawsza sprawa, niż wpadanie „na kombajna” w tłum potworów i sieczenie bez ładu i składu. Kurde... Nawet Conan stosował różne fortele!

BARDZIEJ INTELIGENTNE HORRORY

Plagą i koszmarem londyńskich mleczarzy swego czasu były sikorki. Te piskliwe ptaszki nauczyły się otwierać dziobkami butelki z mlekiem, a nawet zdejmować wierzchnią warstwę lodu zimą, by dostać się do mleka. Co ciekawsze – mamy uczyły młode, jak tego dokonywać.

Niedźwiedzie w naszych Tatrach otwierają stalowe kontenery ze śmieciami bez problemu. To samo robią z samochodami: wystarczy podwadzić

„pazurkiem” klapę bagażnika i podnieść samochód – zamek bagażnika puszcza (heh – też bym puścił).

Zmierzam do tego, że samotne potwory mają jeszcze więcej rozumu niż stadko. Są po dwakroć czujniejsze oraz ostrożniejsze.

I znowu:

Po pierwsze. Będą miały swoje siedziby, w których nie chcą gości, więc będą ich bronić znacznie zacieklej niż zagonu ziemniaków.

Po drugie. Cenią swoje życie ponad zapasy czy skarby. Zabicie takiego potwora staje się trudne zazwyczaj nie dlatego, że jest jakimś sterydyzmem (choć czasem może tak być), ale dlatego, że nawieje, jak tylko go mocniej zabolli.

Po trzecie. Samotne potwory nie rzucą się na silniejszego przeciwnika ani tym bardziej na ich grupę. Zapomnijcie. Będą się czaić, wciągać w pułapkę, kombinować. Jeśli już chce taki monsterek pobawić się z drużyną w obiad, to będzie mu zależało na tym, by najeść się jak najmniejszym kosztem, prawda? Czy byłoby dziwne, gdyby udawał odgłosy sarny (sarna, wbrew pozorom, szczeka) i wciągał myśliwych w pułapkę? Czy byłoby dziwne, gdyby najpierw obserwował całą drużynę z ukrycia, wybierając najslabszą ofiarę?

Zapomnijcie o tym, że Horrorzy to jakieś nie wiadomo skąd wysłane oddziały kamikaze. Gdyby tak było, zeskakiwałyby z drzewa wprost w środek obozowiska, z krzywym uśmiechem odpały lont bomby od tłącego się ogniska i ginęłyby razem z drużyną.

Tak, niestety, nie jest. Pierwsza zasada potwora (każdego rodzaju) brzmi: przeżyć. I o tym trzeba pamiętać.

JESZCZE INNE HORRORY

A to ci heca! Dawca Imion nigdzie nie czuje się tak bezpiecznie, jak w mieście albo kaerze. No bo Horrorzy, to wiadomo – za bramą miasta. Mur jest granicą złego. A tu figa z makiem! Bo niby dlaczego Horrorzy mają nie polować tam, gdzie najmniej się ich spodziewają, gdzie najłatwiej się ukryć, gdzie ofiar zawsze dostatek, gdzie najbardziej można zaszkodzić? Dziwne? A ile jest Horrorów? Tysiące? Miliony? A jeden taki się wśród nich nie znajdzie? Znajdzie się. I ten jeden wystarczy – bo tyle akurat potrzeba, żeby dać drużynie zajęcie na całą przygodę.

Jaki to będzie musiał być Horror? Bez wątpienia taki, który...

...świetnie wtapia się w tłum i trudno go wytropić. Może będzie uchodził za jakiegoś zamorskiego kupca albo chorego żebraka. Niestety –

musi za kogoś uchodzić, bo ma sąsiadów, a jak ciekawscy bywają sąsiedzi, każdy wie. ... ma dobrą kryjówkę, bądź łatwo mu nawiać (jest niewidzialny, świetnie lata). Taki potwór musi mieszkać gdzieś koło miasta – i już mamy pomysł na scenariusz.

Tworząc scenariusze z podobnymi Horrorami, należy pamiętać, że drużyna zazwyczaj w ogóle nie spodziewa się obecności Horroru w mieście.

FINITO?

Przedstawiona w tym tekście moja wizja potworów znacznie odbiega od pomysłów autorów EARTHDAWNa. Kilka rzeczy zostało trochę naciągniętych. Zrobiłem to jednak celowo: podręcznik każdy ma, gracze też go znają. Żeby ich zaskoczyć, trzeba szukać pomysłów poza nim tam, gdzie Twoi gracze nie mają dostępu: w swojej prywatnej głowie.



STADA BEZRÓZUMNYCH ISTOT

Niech...

* ...drużyna ma się gdzieś przedostać, w głąb niebezpiecznych terenów. W tym celu musi jednak cichuśko tropić stado jakichś chucherków, bo tylko one znają bezpieczną drogę. Po drodze chucherka zaprzyjaźnią się z drużyną i... na przykład zaczną jej wyjadać zapasy. Co teraz?

* ...w okolicy pojawi się straszliwy demon, zabierający dobytek ludzi, którzy na czas jego wizyty umykają do ziemianek. Drużyna ma go pokonać. Pierwsze spotkanie rozwiewa ich wątpliwości – demon jest przepotężny. Okazuje się zaś, że stado jakichś chucherek – przypadkiem – nauczyło się go wzywać. Gdy nadchodzi i przepłasza Dawców Imion, ci cwaniaczkowie zakradają się do spizarni po żarłeko. Trzeba się spieszyć, zanim nauczą tego inne stada.

BARDZIEJ INTELIGENTNE HORRORY

Niech...

* ...drużyna ma zabić jakiegoś potwora, bo potrzebny jest jeden z jego organów (np. do wyleczenia kogoś). Zasięgnawszy języka, śmiałkowie dowiadują się, że potwór jest słabym chucherkiem i do tego bardzo rzadkim. Magiczna lokalizacja tej istoty kosztuje spora sumkę. Niestety, samotny dziadek-potwór nie daje się łatwo ucaścić i do tego zastawia na drużynę pułapki. W końcu lądują u niego pod kluczem.

* ...okaze się, że od pewnego czasu statki nie docierają do jakiegoś portu. Sprawa powierzona zostaje drużynie. Do czego prowadzą ślady? Do potwora, który w jakiś sposób zdobył kryształ i kantuje, że jest latarnią nawigacyjną. Statki kończą na skałach, zaś załoga w brzuchu potwora. A co, jeśli okaże się, że potwór ten – dla rozrywki – przerabia statki na przepiękne, dziwne pojazdy powietrzne? Można zrobić kasę na takim rzemieślniku, tylko trzeba mu dostarczać jedzenia. Kto się podejmie? Zleceniodawca drużyny?

JESZCZE INNE HORRORY

Niech...

* ...drużyna ma wytropić kogoś, kto zabił kupca, z którym miała robić interesy. Trafiają na ślad jeszcze kilku podobnych zbrodni. W końcu okazuje się, że to potwór, ale nie ma szans złapać go w mieście – jest zbyt szybki. Trzeba wytropić jego kryjówkę i zdjąć go, kiedy śpi. Tylko jak to zrobić?

* ...podczas swych przygód drużyna wpada na trop jakiejś tajemniczej organizacji. W końcu okazuje się, że handluje ona także żywym towarem. Na jej czele stoi ponoć straszliwy, jednooki człowiek. Ale nikt go nigdy nie widział... Zaczyna się śledztwo. Okazuje się, iż ów jednooki to Horror, który robi interesy z Horrorami i ludźmi (Horrorom dostarcza żarcia, a ludziom skarbów bądź informacji). Trzeba by ukrócić ten niecny proceder...

Pokwitowanie dla wpłacającego

Pokwitowanie dla banku

Pokwitowanie dla poczty

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

Andrzej Swędryński

JAK TRUDNO? JEST ZOSTAĆ UCZNIEM...

– Witaj, trollu! Chcę się nauczyć od ciebie talentu, który pozwala leczyć się mocą ognia. Zapłacę ci za to trzysta sztuk srebra. No i jak, kiedy możemy zacząć?

– A dlaczegoż to chcesz się ode mnie uczyć, he?

– Chcę po prostu lepiej walczyć i łatwiej pokonywać wrogów.

– Dobrze, już cię uczę. Spójrz...

* * *

Czy ktokolwiek może sobie wyobrazić taką sytuację? No cóż, wyobrazić – owszem, ale uwierzyć w nią? Adept, który niemal zawsze zajęty jest niezwykle ważnymi sprawami, nagle wszystko rzuca, bo jakiś nieznajomy człowiek prosi go o naukę talentu, w dodatku jeszcze zachowując się dosyć arogancko? Prawdą jest, że adepci współpracują ze sobą – chociaż oczywiście też rywalizują – i nawzajem uczą od siebie. Na dopuszczenie do sekretów wiedzy trzeba jednak zasłużyć. Bycie adeptem lub głosicielem to nie zawód – to coś więcej. Tylko jeden na dwudziestu mieszkańców Barsawii jest w ogóle w stanie posługiwać się zaawansowaną magią, a tylko połowa tej i tak nielicznej grupy umie to robić dobrze. Nie jest to przypadek – doświadczeni adepci biorą na uczniów starannie wyselekcjonowane osoby.

Wiedza, a szczególnie moc adepta, to ogromna potęga i zdają sobie z tego sprawę ci, którzy tę wiedzę posiadają. Czy oddaliby ją w ręce osoby nieodpowiedzialnej, nieprzewidywalnej, szalonej? Czy przekazaliby sekrety komuś nieznajomemu, zachowującemu się arogancko, nie szanującemu Pa-sji? Wreszcie – czy ktoś, kto nie pojmuje chociażby w niewielkim stopniu filozofii danej dyscypliny, będzie w stanie przyswoić sobie jej talenty,

skorzystać z jej magii? Najważniejszą nauką, jaka czeka przyszłego adepta, jest nauka pokory i patrzenia na świat z perspektywy własnej dyscypliny.

Licznym Dawcom Imion, a szczególnie ludziom, wydaje się, że są w stanie opanować niemalże każdy talent i umiejętność, a następnie doskonale się nim posługiwać. I choć w wielu przypadkach jest to prawda, powinni pamiętać, że zanim jakiś mistrz przyjmie ich do terminu, z pewnością będzie chciał sprawdzić wytrwałość przyszłego ucznia, jego skłonność do poświęceń i zrozumienie dla zasad, którymi kieruje się nauczyciel. Być może po-

prosi o wykonanie jakiegoś niebezpiecznego zadania lub nawet sam uda się z uczniem w drogę, chcąc przekonać się, kim naprawdę jest terminator. Możliwości jest mnóstwo, jednak cel zawsze taki sam – uczeń musi swym postępowaniem udowodnić, że jest godzien terminować u mistrza.

Jednak, by w ogóle mieć szansę udowodnienia czegokolwiek, trzeba od początku z szacunkiem zwracać się do nauczyciela...

* * *

– Teraz dam ci pierwszą lekcję – powiedział troll, po czym mocno zdeptał zaskoczonego człowieka tarczą, powalając go na ziemię. Następnie jedną ręką chwycił oszłomionego mężczyznę, drugą otworzył drzwi i mocnym kopniakiem w tylną część ciała wyrzucił go na zewnątrz.

– Daleko leciał, może jednak nadaje się na Powietrznego Łupieżcę? – zadumał się troll, zamykając drzwi i uśmiechając do chichoczących przyjaciół.



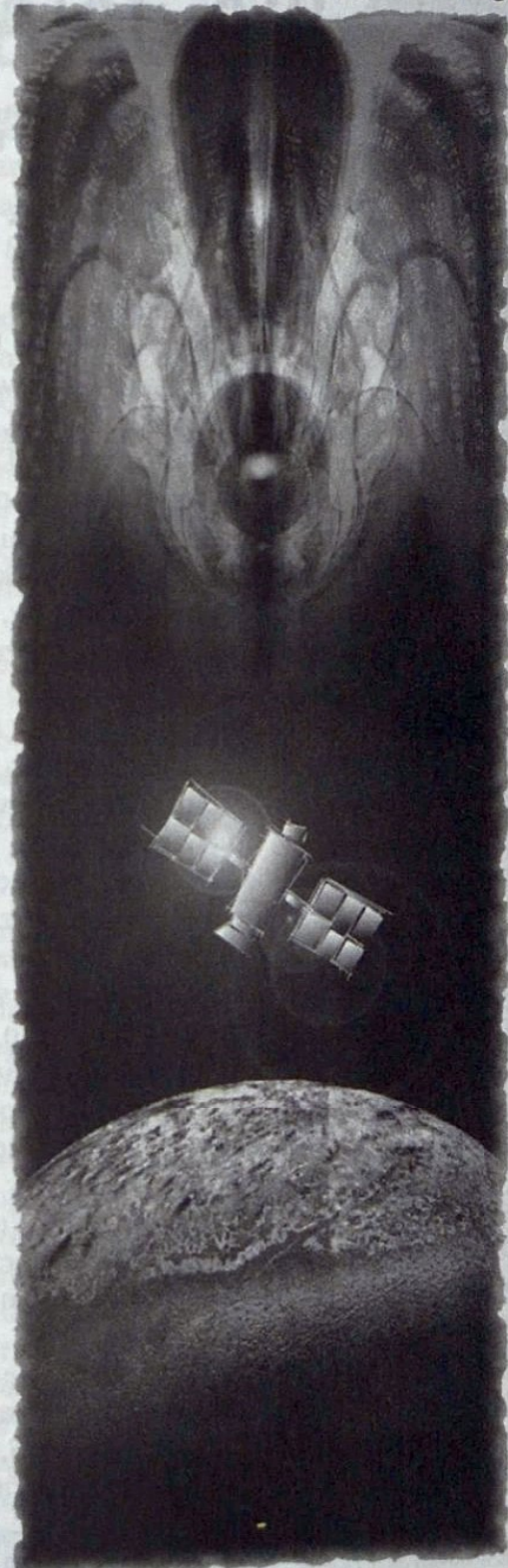
Maciej Kołakowski

WYJĄTKI Z KWARTALNEGO RAPORTU DZIAŁU ANALIZ FUNDACJI WILMARTHA

...Pragnę również zwrócić uwagę panów na dwa tematy, powtarzające się ostatnio w prasie popularnonaukowej. Chodzi mi mianowicie o dane nadesłane przez orbitującą wokół Jowisza sondę Galileo oraz badania antarktycznego Jeziora Wostok. Obie te jakże odległe, zdawałoby się, sprawy mogą okazać się ze sobą ściśle powiązane i już wkrótce ujawnić swe niebagatelne znaczenie dla Fundacji (nikt chyba nie zapomniął fatalnej wyprawy antarktycznej Pabodi'ego z 1930 roku).

Streszczając zaś pokrótce: Europa, jeden z czterech dużych księżyców Jowisza, nazwanych na cześć ich odkrywcy księżycami galileuszowymi (reszta to: Io, Ganimedes i Kallisto), jest obecnie uznawany za jedno z najbardziej obiecujących miejsc w Układzie Słonecznym, jeśli chodzi o poszukiwanie aktywnego życia poza Ziemią. Na podstawie dotychczasowych obliczeń podejrzewa się, iż powierzchnię tego satelity pokrywa warstwa lodu o grubości około 100 kilometrów. Jeśli znaczna część tej skorupy znajdowałaby się w stanie płynnym w wyniku aktywności wulkanicznej skalistego jądra, wówczas ten podziemny ocean miałby objętość przewyższającą wszystkie ziemskie morza razem wzięte! Wówczas również Europa posiadałaby trzy elementy niezbędne do istnienia życia podobnego do ziemskiego: energię (geotermalną), węgiel oraz wodę.

Nie muszę chyba dodawać, iż środowisko takie może równie dobrze udzielić gościny organizmom mniej nieszkodliwym i trudniejszym do wyobrażenia niż prymitywne bakterie siarkowe! O istnieniu zaś takich gości dobrze byłoby wiedzieć zawczasu. Niniejszym doradzam wnikliwszą



Piotr Cieśliński

analizę tematu, jak i oddelegowanie kompetentnych obserwatorów celem dyskretnej obserwacji przygotowanego przez NASA projektu *Europa Orbiter*, którego start zaplanowano na 2003 rok.

Co zaś się tyczy Jeziora Wostok, jest to odkryty w latach siedemdziesiątych zbiornik najprawdopodobniej słodkiej wody, o powierzchni ponad 19 tys. km kwadratowych, znajdujący się opodal rosyjskiej stacji badawczej o tej samej nazwie. O jego niezwykłości stanowi fakt, iż przez ostatnie kilka milionów lat pozostawał odcięty od świata zewnętrznego przez niemal czterokilometrową warstwę lodu.

Powodem, dla którego mimo szczególnie niegościnnego klimatu, z jakiego słynie ten obszar (światowy biegun zimna), część wody nie zamarza, jest najpewniej silna aktywność termiczna podłoża. Jest to miejsce, w którym mogli się schronić uchodźcy

Dawnych Istot po buncie shoggothów, jak również leże samych shoggothów! Interesujące jest również, iż ze względu na swój charakter,

Wostok jest miejscem na Ziemi najbardziej przypominającym warunki panujące na Europie (?!). Wnioski nasuwają się same.

Pokwitowanie dla wpłacającego

Pokwitowanie dla banku

Pokwitowanie dla poczty

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku



W połowie roku 1934 dynamicznie rozwijająca się Rzesza Niemiecka przystąpiła do realizacji jednego z największych projektów w historii fortyfikacji – budowy podziemnej linii umocnień, która zamknąć miała najwygodniejszą drogę ataku na Berlin od strony wschodniej. Plany systemu bunkrów były daleko lepiej przemyślane niż założenia Linii Maginota, zaś niemieckie zdyscyplinowanie i zaawansowana technologia sprawiły, że roboty posuwały się w imponującym tempie.

Prace nad Rejonem Umocnionym Łuku Odra – Warta (Das befestigte Gebeit Oder – Warthe – Bogen, O.W.B.) rozpoczęły serię fortyfikacji, mających chronić granice Rzeszy podczas planowanej wojny. Choć podobne obiekty powstawały na Linii Zygfryda przy granicy szwajcarskiej, to jednak stopień zaawansowania prac nad O.W.B. właśnie okazał się na tyle satysfakcjonujący, że w 1943 Führer zdecydował się połączyć go ze swoją nową kwaterą. Ruszyły prace adaptacyjne zamku Książ w górach Sowich, połączone z szeroko zakrojonymi robotami ziemnymi w samych górach. Hitlerowi nie dane było wprowadzić się do nowej rezydencji – z końcem stycznia słabo broniona grupa fortyfikacji O.W.B. została przełamana i dostała się w ręce Armii Czerwonej. Już trzy dni później rosyjscy żołnierze zaczęli rozkradać wszystkie jej elementy, które nie zostały na stałe zatopione w betonie.

Tomasz Z. Majkowski

Z ARCHIWÓW WYDZIAŁU X: NAPRAWDĘ TAJNA WOJNA HITLERA

Wtedy właśnie nastąpił pierwszy z wypadków, których efektem było powołanie do życia Wydziału X. Gdy w podziemiach O.W.B. zaginął oddział żołdatów, dowództwo kompletnie zignorowało sprawę. Drugie zaginięcie zmusiło pułkownika Zorina, dowodzącego penetracją umocnień, do wysłania grupy poszukiwawczej. Po dwóch dniach w korytarzach odnaleziono jednego z jej członków, mamroczącego pod nosem słowa, których znaczenia nikt nie potrafił dojść. Stan żołnierza uznano za rezultat upojenia alkoholowego, lecz kiedy po trzech dniach nie przyszedł do siebie, sprawą zainteresował się lekarz kompanii, który z łatwością stwierdził u niego beznadziejny obłęd.

Nieszczęsny żołnierz zmarł następnego dnia o świcie, lekarz zaś przepadł bez śladu natychmiast po zdaniu raportu. Odnaleziono go po prawie tygodniu z wyraźnymi objawami obłędu. Pułkownik Zorin postanowił działać zdecydowanie. W czasie próbnych strzelań zbadał wytrzymałość kompleksu, zdawał więc sobie sprawę z faktu, że nie dysponuje środkami wystarczającymi, by go zniszczyć. Dlatego właśnie wysłał do środka dobrze uzbrojoną grupę żołnierzy dowodzoną przez jego sztabowego współpracownika, weterana spod Kurska, kapitana Leonida Sawczuka.

Trzy dni później grupa uderzeniowa wróciła na powierzchnię w mocno uszczuplonym składzie. Poważnie ranny Sawczuk odbył prywatną rozmowę z dowódcą, który natychmiast powiadomił o jej wyniku Moskwę. Następnego dnia Sawczuk był już pułkownikiem.

Konferencja jałtańska przyznała teren O.W.B. (zwany teraz Międzyrzeckim Rejonem Umocnionym) Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Armia Czerwona wycofała się z prac badawczych w fortyfikacjach, przekazując je odnośnym organom polskim, prezydent Bierut wykazał jednak dobrą wolę i poprosił Kraj Rad o radę i pomoc. Sztab Armii Radzieckiej zdecydował się oddelegować do bratniego kraju swojego największego specjalistę od niemieckich umocnień – pułkownik Sawczuk został wyposażony w szczegółowe instrukcje i raz jeszcze przejął dowodzenie nad akcją oczyszczania MRU. Pod jego komendą znaleźli się ludzie, którzy stać się mieli pierwszymi agentami Wydziału X.

Uwaga! Poniższy tekst przeznaczony jest wyłącznie dla Sekretarza Tajemnic – jeśli jesteś graczem, dalsza lektura grozi zesłaniem do gułagu.

Podjęte na nowo badania kompleksu fortecznego MRU miały tym razem pozory naukowości, przeprowadzono je więc metodycznie i spokojnie. Analiza znalezionych materiałów i obiektów doprowadziła Wydział X w Góry Sowie, zaś odkrycia poczynione na zamku Książ pozwoliły postawić kilka hipotez dotyczących jednej z największych i nigdy nie ujawnionych tajemnic III Rzeszy – najtajniejszej wojny Hitlera.

Materiały pozostałe po badaniach znajdują się poza archiwum Wydziału – wszystkie przesyłano bezpośrednio do Moskwy, kopie zaś spoczywają w sejfie pułkownika Sawczuka. Większość informacji jest fragmentaryczna i pozwala jedynie na spekulacje co do natury dziwnych planów Führera – Wydział po dziś nie odkrył wszystkich tajemnic Gór Sowich i systemu O.W.B.

Aby zrozumieć naturę tajemnic pogrzebanych w tajnym mieście Hitlera, cofnąć się trzeba do roku 1923, gdy po nieudanej próbie puczu Adolf trafił do więzienia. To tam prawdopodobnie zetknął się z osadzonym za morderstwo obłąkanym starcem, który podawał się za Cagliostro. Szalenciec z upodobaniem opowiadał późniejszemu Führerowi o istotach, z którymi rzekomo zetknął się w młodości, sekretach, które dzięki nim poznał, i władzy, którą miały mu zapewnić. Skazany na towarzystwo mniemanego czarownika, Hitler zmuszony był wysłuchiwać jego niekończących się tyrad o naturze wszechświata, poważnie w nie powątpiewając. W końcu zdesperowany starzec postanowił udowodnić niedowiarkowi prawdziwość swych sądów.

Agentom Wydziału nigdy nie udało się dociec, co naprawdę stało się owej czerwcowej nocy w monachijskim więzieniu – wiadomo jednak z całą pewnością, że starzec zniknął, a młody Hitler nawiązał kontakty z istotami zdecydowanie nie pochodzącymi z naszej planety. Wkrótce kontakty przerodziły się w rodzaj paktu, w którym obydwie strony zobligowane były do określonych świadczeń. Niedługi czas potem zaczęła się wielka kariera niedawnego krzykacza z Monachium.

O naturze współpracujących z Führerem istot bardzo niewiele nam wiadomo. Z całą pewnością dysponowały możliwościami lub technologią pozwalającą na ingerencję w ludzką psychologię – pomogły wszakże Hitlerowi w dojściu do władzy, wypaczyły umysły tysięcy młodych Niemców, zmieniając ich w posłusznych żołnierzy, zmusiły wreszcie Lloyda Geroge'a do podpisania zgody na aneksję Czechosłowacji.

Jesienią 1939 roku przyszedł czas, by Führer wywiązał się ze swoich zobowiązań i ułatwił tajemniczemu sojusznikom prowadzenie badań na ludziach – wiadomo bowiem, że z jakichś powodów ludzki organizm stanowił dla nich niezgłębioną tajemnicę i źródło fascynacji. Hitler posłusznie rozpoczął działania wojenne, które dać mu miały władzę nad światem, jego sprzymierzeńcom zaś – stały dopływ materiału ludzkiego do bestialskich badań prowadzonych w obozach zagłady.

Początkowo siły Rzeszy, wspierane przez technologię obcych istot, odnosiły same sukcesy, miażdżąc kolejnych przeciwników. Taki stan rzeczy trwał do momentu, gdy Wehrmacht zajął Królewiec, Herman Goering zaś nakazał zdemonstrowanie i przewiezienie do prywatnej kolekcji Hitlera legendarnej Bursztynowej Komnaty. Wódz nie przywiązywał początkowo wagi do tego kosztownego prezentu, wkrótce jednak lektura dzieł okultystycznych przyprowadziła go do przekonania, że bursztyn wpływa bardzo negatywnie na samopoczucie człowieka, jeszcze gorzej zaś na umiejętności manipulacji psychicznej, które posiadały obce istoty. Gdy przekonanie zmieniło się w pewność, Hitler uznał, że pora renegocjować warunki układu.

Do rozmów Führer przystąpił z pozycji siły, w jakiś sposób zmuszając do posłuszeństwa część obcych istot, reszcie zaś przypominając, że jest od niego zależna. Wtedy też podjął decyzję o przeniesieniu kwatery głównej do Wilczego Szańca, systemu bunkrów na Mazurach, i rozpoczął przygotowania do ataku na Rosję. Reakcja istot była natychmiastowa – Hitler wiedział zbyt dużo, był

nielojalny i potężny, zabezpieczył się też dobrze przed próbą penetracji umysłu, obcy zdecydowali się więc do użycia ludzi. Pierwszą ofiarą stał się admirał Wilhelm Cannaris, dowódca Abwehry i najinteligentniejszy ze współpracowników Wódza. Sprytnie manipulowany szpieg stanął na czele spisku mającego na celu wyeliminowanie Führera. Wkrótce podjęto pierwszą próbę zamachu – w Wilczym Szańcu eksplodowała bomba, raniąc Hitlera i kilku generałów. Nieudany atak podziałał na niedoszlą ofiarę jak katalizator – Wódz zdecydował się na kolejny ruch przeciwko niedawnym sojusznikom.

Trudno powiedzieć, dlaczego szaleńczy zamysł Hitlera powiódł się – być może lektura gromadzonych z bibliotek całej Europy dzieł okultystycznych dała mu wystarczającą moc magiczną, być może wykorzystał nieznaną nam zdolność Bursztynowej Komnaty. Kontratak Führera był zaskakująco potężny – większość spiskowców powieszona została na strunach od fortepianu, część obcych istot zginęła, pozostałe zaś zostały w jakiś sposób schwymane i zmuszone do pracy na rzecz Rzeszy.

Choć utrata sojusznika kosztowała Hitlera przegraną na Froncie Wschodnim, upajał się zwycięstwem nad obcymi, szykując się do realizacji zamysłu, który dowodzi, że w tym czasie był już zupełnie obłąkany. Na razie jednak potrzebował miejsca, w którym jego nowi niewolnicy mogliby pracować w spokoju – wybór padł na podziemne fortyfikacje O.W.B. Poniżej głównego poziomu korytarzy powstało kilka komnat, w których umieszczono jeńców, mających wykorzystać nabytą w pierwszych latach wojny wiedzę o budowie ludzkiego ciała do skonstruowania nadczołowieka, żołnierza niewrażliwego na mróz i kule wroga.

Obcy usiłowali wydostać się z więzienia, ale Hitler pozbawił ich w jakiś sposób części władzy nad ludzką psychiką – wszystko więc, co mogli uczynić, to zsyłać na ludność i żołnierzy sny, które miały przemienić ich w wyznawców uwięzionych istot. Choć zamysł wydawał się dobry, nie został zrealizowany, Führer zdecydował bowiem o zmianie miejsca pobytu więźniów, przenosząc ich do kompleksu podziemnych laboratoriów w Górach Sowich, gdzie trwały również prace nad konstrukcją nowej broni balistycznej. Hitler, przygotowujący nową kwaterę na zamku Książ, zdecydował, że wysiłki obcych i ludzkich inżynierów powinny zostać połączone, projekt nadczołowieka został więc zarzucony na rzecz konstrukcji pocisku A-10, mającego pokonać Atlantyk i spaść na Nowy Jork.

Jednocześnie Führer rozglądał się gorączkowo za nową, jeszcze potężniejszą bronią – jego okultystyczne fascynacje doprowadziły do poszukiwań Arki Przymierza, Graala i innych legendarnych obiektów, uchodzących za magiczne. Większość z prób zakończyła się fiaskiem, Hitler miał jednak w zanadrzu broń ostateczną. Obłąd pozwolił mu sądzić, że skoro zmusił do uległości obce istoty, może rzucić na kolana samego Sułtana Demonów. Desperacki plan był bardzo prosty – Wódz postanowił zgromadzić możliwie największe siły przeciwnika w jednym miejscu, po czym na ich tyłach przywołać Azathotha, by ich zniszczył. Ruszyła ofensywa w Ardenach, w której główne siły niemieckie miały zaangażować wroga, zaś mały oddział komandosów pod dowództwem Ottona Skorzenego – sprowadzić Boga Zewnętrznego.

Europę ocalił przypadek – podający się za amerykańskiego oficera Skorzeny posługiwał się nienagannym, oksfordzkim angielskim i został zatrzymany. Ofensywa w Ardenach zakończyła się fiaskiem. Broń A-10 nigdy nie powstała. Oblężony w Berlinie przez Armię Czerwoną Führer postanowił odnowić pakt z uwięzionymi obcymi i przywołał ich do siebie. W kilka godzin później Berlin wpadł w ręce Rosjan. Gdy czerwonoarmijcy wdarli się do bunkra pod gmachem Kancelarii Rzeszy, Hitler nie żył. Do wiadomości publicznej podano, że popełnił samobójstwo, ciało zaś jak najszybciej spalono. Nikt nie chciał przyznać, że mózg wodza został wypreparowany z chirurgiczną precyzją i zniknął.

Większość pozostałości po najtajniejszych planach Hitlera znajduje się obecnie na terenie Polski. W obozie koncentracyjnym Auschwitz-Birkenau odnaleziono pozostałości aparatury, służącej obcym do badań na ludziach. Podziemia Międzyrzeckiego Rejonu Umocnionego (Ziemia Odzyskane, rejon Zielonej Góry) kryją laboratoria, w których pracowano nad superżołnierzem – to właśnie efekty tych eksperymentów odpowiedzialne były (i prawdopodobnie wciąż są) za zniknięcia na terenie fortyfikacji – choć Wydział X poświęcił wiele czasu na odnalezienie superżołnierzy, poszukiwania wciąż trwają. Dodatkowo okolica pełna jest emiterów snów, a część miejscowej ludności od dłuższego już czasu oddaje cześć obcym istotom w myśl podsuwanych im we śnie rytuałów.

Zamek Książ skrywa największą w Europie kolekcję dzieł okultystycznych i ksiąg Mitów – prywatne zbiory Adolfa Hitlera – oraz Bursztynową Komnatę, która została zabezpieczona przez Agentów Wydziału, choć nie są jeszcze

znane wszystkie jej moce. Spenetrowano tylko dwa górne poziomy kompleksu laboratoriów w Górach Sowich – dalsze dwa wypełnia woda, wiadomo jednak, że niżej ciągną się wciąż niedostępne, nie zalane piętra – na nich właśnie uwięziono obcych. Czy wciąż znajdują się w zamknięciu i czy coś po sobie zostawili? Być może w przyszłości droga w głąb gór stanie otworem i poznamy przerażającą prawdę o ostatnich wysiłkach Führera.

Międzyrzecki Rejon Umocniony to linia bunkrów połączonych systemem podziemnych korytarzy. Mimo upływu lat, wciąż jest w dobrym stanie, znaczna część panzerwerków zachowała opancerzenie. Choć w latach osiemdziesiątych istniał projekt składowania w nich odpadów radioaktywnych, masowe protesty zmusiły władze do wycofania się z tej decyzji. Dziś MRU udostępnione jest dla zwiedzających (wyłącznie z przewodnikiem), stanowi też największe w Europie gniazdowisko nietoperzy. Najdogodniejsze do zwiedzania i najciekawsze obiekty mieszczą się w pobliżu Kaławy (dojazd z Międzyrzecza i Świebodzina) oraz na tzw. „pętli boryszyńskiej” w pobliżu Boryszyna (dojazd z Międzyrzecza i Łagowa). W podziemiach panuje stała temperatura +11 stopni Celsjusza, warto więc wyposażyć się w latarki i ciepłe kurtki.

Kompleksowe informacje o MRU znaleźć można w książce „Międzyrzecki Rejon Umocniony”, która ukazała się nakładem warszawskiego wydawnictwa Me-Gi (nie mylić z mi-go) w 1993 roku. Podziemi w Górach Sowich zwiedzać nie można.

Jeśli Sekretarz Tajemnic chce dodatkowo przygotować się do sesji bez wyruszania do Kaławy, więcej informacji na temat MRU i Bursztynowej Komnaty znajdzie na stronach:

<http://www.gamma.com.pl/mru/>

Nieoficjalna strona miłośników Międzyrzeckiego Rejonu Umocnionego. Punkt wyjścia do poszukiwania informacji na temat MRU w sieci. Naprawdę imponująca galeria zdjęć, niestety, nie okraszona żadnymi dodatkowymi informacjami.

<http://www.armand.hsn.pl/eksped.htm>

Dosyć zabawna strona. Historia prawdziwej ekspedycji poszukiwawczej Bursztynowej Komnaty przeprowadzonej w 1996 roku, zakończonej, rzecz jasna, fiaskiem.

<http://www.agh.edu.pl/pub/e-press/prasowka/html/pras117.html#11>

Ostatni artykuł na liście (z „Wprost”) dość obszernie opisuje dzieje Bursztynowej Komnaty, historię jej poszukiwań i hipotezy dotyczące jej losów.



Piotr Wyskok

Maciej Szaleniec

BISSINGEN: MIASTO WSZELKICH UCIECH

Tekst nie jest oficjalnym rozszerzeniem gry WFRP

Poniższa przygoda opiera się w głównej mierze na wątku kryminalnym. Może być przeznaczona dla graczy na dowolnym poziomie, gdyż siła mięśni (i współczynników) powinna odgrywać w niej znaczenie marginalne.

MIEJSCE AKCJI

Przygoda rozgrywa się w środkowym Stirlandzie, w mieście Bissingen, własności rodu von Bissingen. Miasto znajduje się przy trakcie wiodącym do Krainy Zgromadzenia przy rzece Muntke (dopływie Aver). Liczy około 4500 mieszkańców, ale przez większą część roku wydaje się, jakby ludzi było tam dwa razy więcej. W rzeczy samej Bissingen jest znane w okolicy jako największy ośrodek uciech na wschód od Nuln. Miasto zawdzięcza swoje prosperity doskonałemu położeniu – przy

trakcie łączącym Krainę Zgromadzeń z Nuln – oraz zmyślności rodu von Bissingen, który nadając mu liczne przywileje, ściągnął do niego ludzi zajmujących się „rozrywką”. Miasto otoczone jest murami z dwoma dużymi bramami, wschodnią i zachodnią, zaopatrzonymi w warowne barbakany. Na pobliskim wzgórzu mieści się stary zamek rodu von Bissingen. W zamku stacjonuje garnizon hrabięgo. Sam możnowładca, wraz z rodziną, zamieszkuje rezydencję w obrębie miejskich murów.

Siedziba ta to otoczony sporym ogrodem (utrzymanym na modłę bretońską) pałac w stylu miragliańskim, z wystawną, szeroką fasadą i wewnętrznym, przyozdobionym krużgankami dziedzińcem. Hrabia Helmut von Bissingen uchodzi w okolicy za mecenasa sztuki i człowieka bardzo postępowego. Może sobie na to pozwolić, mimo że nie posiada zbyt rozległych włości. Czerpie bowiem niebotyczne zyski z najbardziej kontrowersyjnej inwestycji rodu: Czerwonej Dzielnicy.



Piotr Wyskok

CZERWONA DZIELNICA

Bissingen jest podzielone na dwie części. W pierwszej mieszczą się ratusz, świątynie, urzędy, banki, pałac oraz domy „prawych mieszczan”, druga to otoczona niewysokim murem dzielnica uciech.

Czerwona Dzielnica jest właściwie miastem w mieście. Ma własną Radę, w której zasiadają *padrones* najbardziej wpływowych Rodzin, swoją nieformalną Straż i specyficzne prawo. Na mocy nadanych przez siebie przywilejów, hrabia nie wtrąca się do spraw dzielnicy, dopóki płaci mu ona podatek. Oczywiście, nikt nie jest w stanie kontrolować rzeczywistych obrotów tej części miasta, wobec czego hrabia nigdy nie otrzymuje całego podatku. Żadna ze stron jednak się tym nie przejmuje, ponieważ wszystkim zależy na zachowaniu *status quo*.

W Czerwonej Dzielnicy znajduje się więcej tawern, domów uciech, szulerni i siedzib hazardu niż w niejednym wielkim mieście. Kwitnie tam również handel skradzionymi towarami, niewolnikami, zakazanymi przez inkwizycję alchemicznymi miksturami i księgami oraz narkotykami. Mimo że jest to środowisko niezwykle kryminogenne, dzielnica nie jest postrzegana przez gości jako przesadnie niebezpieczna. To dlatego, że właściciele lokali, które działają głównie przecież nocą, odpłacają się mafijnym rodzinom, które w zamian je chronią (zwyczaj ten przybył z Gór Czarnych, z Tillei). Wszak im więcej klientów, tym więcej wszyscy zyskują.

MOTYWACJE BOHATERÓW

Najważniejszą częścią każdej przygody jest początek, który odpowiednio umotywuje graczy. Cóż poszukiwacze przygód mogliby robić w Bissingen? Proponuję, aby jeden z graczy (elf lub człowiek) posiadał dalekiego krewnego, np. wujka, który przed laty wstąpił na służbę hrabiego Helmuta von Bissingen. Przez lata ciężkiej pracy wujaszek dochrapał się niezgorszego stanowiska na hrabiowskim dworze, a rodzina dojrzała w tym świetną okazję do wepchnięcia w wyższe sfery objającego się po świecie wałkonia (czyli naszego bohatera). Po długich namowach, wujaszek ściągnął do Bissingen siostrzeńca (ewentualnie siostrzenicę) wraz z pocieszną gromadką przyjaciół. Umożliwił im wstąpienie na służbę hrabiego, który ostatnio potrzebuje ludzi dyskretnych i sprytnych, obznajomionych z półświatkiem. Wujaszek obiecuje nagrodę pieniężną (argument

o działaniu bezpośrednim) oraz opiekę i łaskę hrabiego (argument bardziej pośredni, ale dla inteligentnych graczy, jak sądzę, wart dużo więcej).

MOTYWACJE HRABIEGO VON BISSINGEN

Cóż skłoniło hrabiego Helmuta do poszukiwania usług rzezimieszków, za jakich uważać musi wędrownych poszukiwaczy przygód? Sprawa dotyczy jego osiemnastoletniego siostrzeńca, Zigmurda von Harldhofen. Pięć lat temu Zigmurd został wysłany przez rodzinę na dwór hrabiego. Młodzieniec wnet zachłysnął się tamtejszym przepychem (a trzeba wiedzieć, że pochodził z niezbyt zamożnej gałęzi rodu) i niesamowitą atmosferą miasta. Można powiedzieć, że dzięki Bissingen szybko dorósł...

W tym czasie hrabia Helmut ożenił się z młodszą (aż o 25 lat) Henriettą von Tamerland. Henrietta pochodzi z ubogiego rodu, mającego siedzibę niedaleko Nuln, i jest uważana za najpiękniejszą kobietę prowincji. Jej rodzice uznali hrabiego von Bissingen za dokonała partię dla ich córki. Przez pierwsze trzy lata Helmut „zajmował się” młodą żoną, przez co nie poświęcał siostrzeńcowi zbyt dużej uwagi. Tymczasem Zigmurd, czerpiąc prawie bez ograniczeń z kasy wuja, stał się bywalcem Czerwonej Dzielnicy. Gdy skończył siedemnaście lat, uwiódł o niecałe 3 lata starszą Henriettę. Henrietta zaś zakochała się w Zigmurdzie bez pamięci. Nie wie jednak, że była dlań tylko kolejnym podbojem. Jej uczucie stało się tak silne, że zgodziła się dołączyć wraz z nim do tajnego stowarzyszenia Czarnej Perły, czczącego ponoć starożytny bóstwo miłości. Pewnego dnia Zigmurd zniknął. Mineły trzy dni, a on wciąż się nie pojawiał. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyż już wielokrotnie mu się to zdarzało, jednak w trakcie owej nieobecności wizytę na dworze zapowiedziała matka Zigmurda, która postanowiła wyswatać go z jakąś zasobną panną. Hrabia Helmut musi w ciągu kilku dni odszukać siostrzeńca, w dodatku uczynić to dyskretnie, by matka Zigmurda, która mimo niewielkiego majątku jest osobą niezwykle szanowaną i posiadającą wpływowych przyjaciół, o niczym się nie dowiedziała. Helmut boi się, że gdy wyjdzie na jaw hulaszcze życie jej syna, czcigodna matrona może zburzyć „święty spokój” Bissingen, sprowadzając krewniakowi na głowę urzędników cesarskich.

Drugą osobą, która martwi się o Zigmurda, jest Henrietta. Ona także chętnie skorzysta z pomocy bohaterów i nie zapomni o nagrodzie.

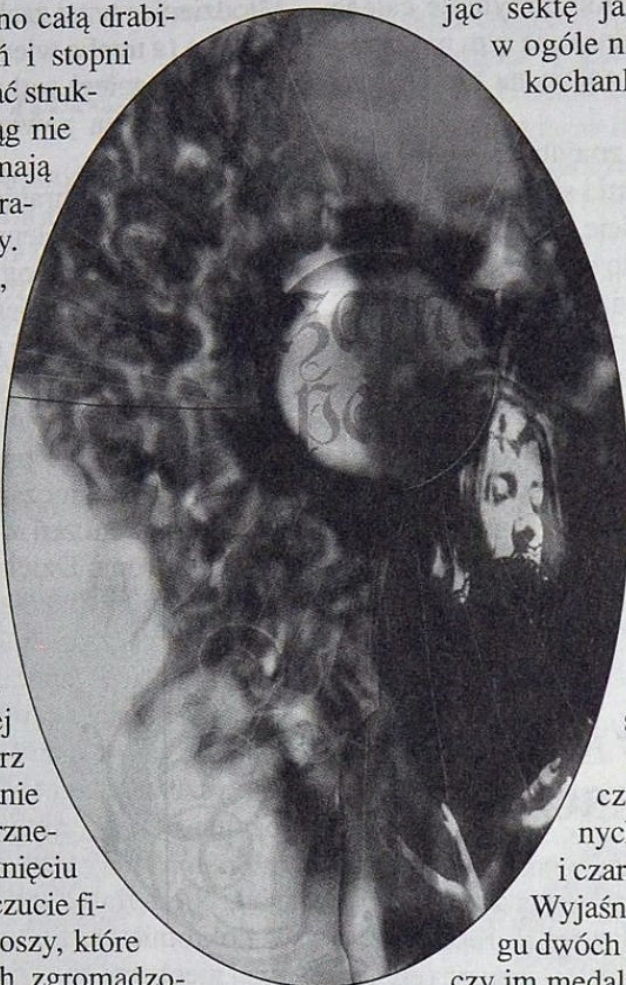
CZARNA PERŁA I ZIGMURD

Czarna Perła jest w rzeczywistości tajnym kultem Slaanesh. Nawet w takim miejscu jak Czerwona Dzielnica, sekta musi się dobrze maskować. Nazwa kultu pochodzi od głównego artefaktu, będącego w posiadaniu organizacji – Czarnej Perły. Jej magiczne oddziaływanie jest głównym powodem spotkań sekty.

Sekta dzieli się na dwie warstwy: wtajemniczonych i krąg wewnętrzny. Wtajemniczeni oczywiście nie wiedzą, że krąg wewnętrzny w ogóle istnieje. Na ich użytek wymyślono całą drabinę drobnych wtajemniczeń i stopni inicjacji, które mają imitować strukturę kultu. Wewnętrzny krąg nie ma podziałów. Wszyscy mają wytatuowany na prawym ramieniu znak czarnej perły. Sekta spotyka się co tydzień, odprawiając nic nie znaczące obrzędy ku czci dawnych bożków płodności. Spotkania odbywają się w kaplicy urządzonej pod jedną z kamienic w opuszczonej części Czerwonej Dzielnicy. W tym czasie, piętro wyżej odbywają się rytuały kręgu wewnętrznego ku czci Slaanesh. W centralnej części górnej kaplicy znajduje się ołtarz z czarną perłą. Co spotkanie któryś z członków wewnętrznego kręgu dotyka Perły. Dotknięciu towarzyszy zniewalające uczucie fizycznej i psychicznej rozkoszy, które promieniuje na wszystkich zgromadzonych. Część z tej emanacji odczuwają również zgromadzeni piętro niżej. Każdy człowiek, który został przyjęty do wewnętrznego kręgu, może dwa razy dotknąć perły bez obawy o zdrowie psychiczne. Za każdym razem odczucie staje się coraz silniejsze. Osobę mogącą dotknąć perły losuje kapłan rzutem specjalnymi kośćmi, którymi kieruje ponoć sam Slaanesh. Każdy, kto dotknie perły trzeci raz, zostaje albo kapłanem, albo z powodu prawie bezpośredniego kontaktu z umysłem Slaanesh traci zdrowie. Wtedy kult składa go w krwawej (choć bezbolesnej – ofiara odurzona narkotykami) ofierze (skoro Slaanesh nie chce go na ziemi, to pewnie chce go u siebie). W ten sposób dość często giną

członkowie wewnętrznego kręgu. Nowych rekrutuje się spośród najbardziej zaufanych i uzależnionych od rozkoszy wtajemniczonych.

A co z Zigmurdem? Jest członkiem wewnętrznego kręgu oraz głównym sponsorem sekty, dzięki pieniądзом otrzymanym od wuja i Henrietty. Dotykał perły dwa razy, a teraz przygotowuje się do zostania kapłanem. Musi dokonać specjalnego rytuału oczyszczenia, który trwa **pięć** dni – to prawdziwa przyczyna jego zaginięcia. Henrietta od niedawna należy do wtajemniczonych, nie ma więc pojęcia o roli Zigmurda w kulcie (wie tylko, że jest kimś ważnym). O tym, co czeka Zigmurda, wie tylko krąg wewnętrzny. Postrzegając sektę jako niewinne zrzeczenie, w ogóle nie łączy jej ze zniknięciem kochanka.



JAK TO SIĘ WSZYSTKO ZACZYNA

Bohaterowie po przybyciu do domu wuja zostaną umyjni i przebrani w dworskie szaty. Potem udadzą się na spotkanie z hrabią, który przyjmie ich w ogrodowej altanie. Wchodząc, będą mogli przelotnie spojrzeć na właśnie wychodzącą Henriettę.

Hrabia ma 45 lat, jest mężczyzną barczystym, o ciemnych, lekko siwiejących włosach i czarnych, przenikliwych oczach. Wyjaśni bohaterom, że musi w ciągu dwóch dni znaleźć siostrzeńca. Wręczy im medalion z podobizną młodzieńca i rozkaże wujowi, aby dopilnował wypłacenia zaliczki. Da również do zrozumienia, że zależy mu na pośpiechu, a w razie niepowodzenia będzie „bardzo niezadowolony”. W tej części przygody niezwykle ważną rolę odgrywa wuj. Jako stary dworak, wprowadzi graczy w akcję przygody. Opowie, jakim młodzieńcem jest Zigmurd i jak porywczy w gniewie bywa hrabia. Oczywiście, wyjaśni też, kim była ta przepiękna, jasnowłosa kobieta ubrana w białą suknię. Jeśli chodzi o zaliczkę, to nie ma żadnych ograniczeń. Daj graczom tyle, aby stanowiło to dla nich stosowną zachętę, ale nie tyle, by zapragnęli czmychnąć z gotówką (co zresztą skończyłoby się dla wujaszka tragicznie).

Piotr Wyskok

Bohaterowie przybywają do Bissingen **trzecie-**go dnia przygotowań Zigmurda do dotknięcia perły i na trzy dni przed przybyciem jego matki (patrz **Świątobliwa mamusia**). W swym mniemaniu mają trzy dni na wypełnienie zadania, naprawdę zaś (o czym wie tylko MG) – dwa. Zigmurd nie przejdzie pomyślnie próby i zwariuje, po czym, odurzony, zostanie złożony w ofierze – chyba że bohaterowie wcześniej go znajdą i „uratują”. A oto, jakie ślady mogą ich naprowadzić na trop Czarnej Perły:

1.

Zaraz po rozmowie z hrabią Helmutem, **Henrietta** wezwie do siebie jednego z bohaterów, najlepiej człowieka o miłej aparycji. Rozmawiać będzie w ustronnej części ogrodu, za labiryntem z żywopłotu. Będzie błagała, by śmiałkowie jak najszybciej znaleźli Zigmurda i powiadami ją o przebiegu poszukiwań. Henrietta nie ma dostępu do pieniędzy męża, ale jako zaliczkę daje bohaterom kilka klejnotów (tyle, ilu jest członków drużyny -2, wartość pojedynczego kamienia wedle uznania MG) i obiecuje więcej, jeżeli misja zakończy się sukcesem.

2.

Jeżeli gracze zechcą spieniężyć klejnoty, najprawdopodobniej udadzą się (być może za radą wuja) do **miejscowego jubilera**. Ten jednak natychmiast rozpozna swoją robotę. Kilka tygodni temu wykonał szmaragdowy naszyjnik na zlecenie panicza Zigmurda. Teraz kilku nieznanym chce mu sprzedać parę kamieni wydłubanych z owego naszyjnika...

Jeżeli bohaterowie nie wyglądają na oprychów i grzecznie wypytują o Zigmurda i Henriettę, jubiler chętnie powtórzy zasłyszane plotki.

Jeśli jednak będą chcieli tylko sprzedać szmaragdy lub, co gorsza, zaczną prosić o zachowanie dyskrecji, jubiler prędko zawiadomi strażę i była właścicielkę (jako człowiek doskonale obeznany z miastem, doskonale wie, kto nosi jego dzieła). Henrietta na pewno wybawi drużynę z kłopotów, jednak zanim tak się stanie, bohaterowie przeżyją kilka „miłych” chwil.

Jubiler pamięta, że Zigmurd często kupował u niego „różne drobnostki, najczęściej z brylantami” i ofiarowywał je swoim faworytom. Nie podobają mu się, że jego arcydzieła noszą kurtyzany.

W każdym domu publicznym bohaterowie dowiedzą się, iż Zigmurd był tu stałym bywalcem (oczywiście, wpięć muszą nakłonić rozmówców, by zdradzili te poufne informacje – pieniądź czyni cuda). Uwaga! Niektóre „szefowe” burdeli nie znają Zigmurda z nazwiska!

W odwiedzanych lupanarach śmiałkowie dowiedzą się, że poszukiwana przez nich osoba nie pokazywała się co najmniej od trzech dni – co jest wydarzeniem dość niezwykłym...

4.

Na jednej z ulic (Erwärmensich Strasse), gdzie mieści się kilkanaście ekskluzywnych burdeli, bohaterowie dowiedzą się (oczywiście, za odpowiednią zapłatą), że trzy dni temu Zigmurd nieźle się bawił, jednej nocy w każdym zamtuzie zaliczając po kilka dziewczek.

Mawiano o Zigmurdzie, iż ma „końskie zdrowie”, jednak przed owym wyczynem nikt nie uwierzyłby, że normalny mężczyzna może w ciągu jednej nocy swawolić z tyloma kobietami. Niemniej wszystko wskazuje na to, że Zigmurdo wi się to udało – i to nie po raz pierwszy. To pierwsza wyraźna wskazówka, że jest z nim coś nie tak...

5.

W którymś z domów publicznych można znaleźć **aktualne ulubienice** Zigmurda, wielce zawiedzione, że nie odwiedza ich od tak dawna. Są to dwie bardzo atrakcyjne bliźniaczki (Inga i Kinga) o platynowych włosach. Dziewczynek nie da się przekupić. Jedyne informacje można wydobyc od nich podstępem (np. mówiąc, że Zigmurd znalazł sobie nowe faworyty, albo przesypiając się z obiema). Ladacznice wiedzą sporo o swym stałym kliencie, jednak nie wszystko będą skłonne wyjawiać. Zresztą, dość trudno się z nimi rozmawia, bowiem wręcz ucieleśniają stereotyp głupiej blondynki. Przez większą część rozmowy głupiotko chichoczą. Czego jednak można dowiedzieć się od Ingi i Kingi? Wiedzą, że Zigmurd wpadał często do szulerni i burdelu pod Beinchenfrivol. Wiedzą również, że był arystokratą (wszak dostały od niego brylantowe bransolety) i że miał wytatuowaną na ramieniu czarną perłę. Wiedzą także, kto w mieście robi tatuaże. Zajmuje się tym Kitajczyk Tse-Wu (jedna z dziewcząt nawet go odwiedzała i zrobiła sobie

gdzieniegdzie rozmaite obrazki: „Tu mam, i tu, i jeszcze tu, podobają ci się?”).

jednak wówczas Fredi będzie walczył jak lew (a jest nieźle uzbrojony).

6.

W wielu tawernach barmani znają Zigmurda z widzenia. Nieraz tego u nich popijał, czasem się pojedykował. Pamiętają także, że nigdy nie zalał się w trupa i nie przegrał żadnego pojedynku. Gdy w jednej z tawern bohaterowie będą wypytywali o Zigmurda, przypląta się do nich niejaki Imrold Klauen. Jest rajfurem, który zajmuje się oprowadzaniem po Czerwonej Dzielnicy. Ostatnio mu się nie wiedzie i szuka naiwniaków. Będzie chciał sprzedać informację o Zigmurdzie. Wie, że zadawał się z Ryżym Fredim, handlarzem narkotyków. Imrold każe sobie słono zapłacić za tę informację. Będzie też wypytywał śmiałków, dlaczego szukają Zigmurda. Jeśli się dowie, zostawi ich pod jakimś pretekstem i pobiegnie sprzedać owe wiadomości właścicielowi burdelu pod Beinchenfrivol, Jakobowi Verfaulenowi. Ostrzeże go, że ktoś pytał o Zigmurda. Imrold zaś jest wtajemniczonym kultu Czarnej Perły.

7.

Ryży Fredi handluje korzeniem omamów, żywicą ungolską i jeszcze kilkoma innymi środkami odurzającymi. Z kultem Czarnej Perły nie ma nic wspólnego, jest jednak zaangażowany w większość nielegalnych transakcji narkotykowych w dzielnicy. Dlaczego sprzedaje sam, bez pośredników? Cóż, po prostu lubi „te robote”. Frediego można znaleźć w kilku określonych miejscach w bardziej ustronnych częściach dzielnicy. Zazwyczaj stoi spokojnie na jakimś rogu, czasem udaje mima lub śpiewaka z gitarą. Sprzedaje narkotyki tylko wcześniej umówionym osobom. Ma zawsze dwóch ochroniarzy, którzy z okna pobliskiej kamienicy mierzą z kusz do przechodniów.

Co wie Fredi? Wie, że Zigmurd był jego stałym klientem i kupował zarówno zwykłe narkotyki, jak i czarny lotos, który Fredi sprowadzał specjalnie dla niego. Słyszał, że Zigmurd należy do jakiejś tajnej organizacji, lecz podejrzewa, że to jakiś związek przestępczy. Oczywiście wie, że Zigmurd ma tatuaż przedstawiający czarną perłę, bo to on sam polecił mu zakład Tse-Wu.

Jak można zmusić Frediego do mówienia? Sposobów jest wiele – zastraszenie, fortel, przekupstwo. Można też wymusić wiadomości siłą,

8.

Salon Tse-Wu mieści się w centrum dzielnicy, w piwnicach jednej z kamienic. Trafić tam trudno, ale pomoc może Fredi lub któryś z żebraków. W dzień salon tatuazu (do którego prowadzą wąskie schodki), jest zamknięty. W nocy zaś... też wygląda, jakby był nieczynny. Jednak wystarczy odpowiednio zapukać (jak – wiedzą okoliczni żebracy, którzy dzielą się ową wiedzą za stosowną opłatą), by wrota stanęły otworem.

Tse-Wu jest niskim, sześćdziesięcioletnim Kitajczykiem, który przed laty musiał opuścić ojczyznę. W pracy pomaga mu bardzo piękna dwudziestoletnia córka, Tao. W salonie tatuazu można zamówić wiele wzorów rysunków, nie tylko orientalnych.

Pod przykrywką salonu, w piwnicach kamienicy należącej do Tse-Wu, mieści się też palarnia opium. W narkotyki zaopatruje Kitajczyka organizacja Frediego, który poprzez Tse-Wu nawiązał kontakty handlowe z wysłannikami Triad. Tse-Wu osobiście wykonywał wszystkie rysunki Czarnej Perły. Zna więc wszystkich członków wewnętrznego kręgu. Zna także głównego kapłana kultu, Jakoba Verfaulen. Nie orientuje się co prawda w charakterze sekty i sądzi, że zajmuje się ona wyciąganiem pieniędzy od naiwnych arystokratów, którzy nabierają się na pseudoreligijny bełkot. Wie, że szef Czarnej Perły, Jakob, ma szulernię i dom publiczny pod Beinchenfrivol. Wie również, że mają jeszcze inną siedzibę, ale nie zna lokalizacji.

Kitajca można zastraszyć. Tse-Wu boi się, że władze mogłyby zamknąć jego palarnię (wraz z nim). Prócz tego lęka się o ukochaną córkę.

9.

Dom pod Beinchenfrivol. Jego właścicielem jest główny kapłan kultu. W domu publicznym pracują cztery służebnice sekty. Są niezwykle urodziwe i jeśli chodzi o frywolne igraszki, praktycznie niezmordowane. To ten sam rodzaj daru Slaanesh, jaki otrzymał Zigmurd. Prócz tego, w domu mieści się jeszcze szulernia, która jest jednym z najuczciwszych miejsc w tej dzielnicy. W ogóle w tym domu nie ma żadnych kompromitujących dowodów, wskazujących na powiązania Jakoba z Czarną Perłą. Jedyną rzeczą, która mogłaby naprowadzić graczy na drugą siedzibę kultu, jest akt własności magazynów na Stammeler Strasse. Dokument ten

znajduje się w biurku w gabinecie Jakoba, na drugim piętrze trzypiętrowej kamienicy (główna izba jest na parterze, a pokoje dla dam – na piętrze). Oczywiście, Jakob jako główny kapłan ma na prawym ramieniu wytatuowaną czarną perłę, która jednak ginie w gąszczu innych tatuaży, pokrywających jego ciało. **Dom pod Beinchenfrivol jest jedynym miejscem w mieście, skąd gracze zostaną wyproszeni po pokazaniu medalionu z podobizną Zigmurda.** Dalsze działania Jakoba zależą od czasu, w którym przybędą do niego gracze. Jeżeli Zigmurd jeszcze żyje, wieczorem Jakob naśle na śmiałków kilku zmutowanych osiłków. Jeśli jest właśnie dzień rytuału, każe śledzić bohaterów. Jeżeli Zigmurd został już złożony w ofierze, Jakob pójdzie „posprzątać”. Spakuje zwłoki do worka i wraz z jednym strażnikiem świątyni utopi je w rzece. Będzie się bardzo spieszył i będzie łatwym celem do śledzenia

10.

Magazyn i kamienica na Stammeler Strasse. Ta ulica znajduje się w najbardziej zapadłej części Czerwonej Dzielnicy. Tutaj mieszkają żebracy oraz ci, którzy nie mają nic do zaoferowania klienteli dzielnicy. W tym dystrykcie również upatrzyli sobie siedzibę członkowie kultu. Pod kamienicą i magazynem mieści się dwukondygnacyjna świątynia. Do przybytku Slaaneshy prowadzą dwa wejścia. Jedno, dla wtajemniczonych, znajduje się w magazynie i prowadzi bezpośrednio do świątyni dolnej, gdzie odbywają się obrzędy ku czci niegroźnych bożków Afrodytes i Erosa. Wejście jest zamaskowane deskami i skrzyniami. Kłapa w podłodze, pod którą znajdują się wąskie schodki, prowadzi do małego przedsionka, gdzie zawsze przebywa jeden ze strażników (drugi znajduje się w kamienicy, trzeci w świątyni górnej, a czwarty zwykle w domu pod Beinchenfrivol). W kamienicy jest kilkanaście mieszkań, w których czasem nocują goście z innych kultów. Dokładne przeszukanie tych pomieszczeń może dostarczyć drobnych dowodów świadczących o powiązaniach z kultem Slaaneshy (jakiś drobny fragment biżuterii ze znakiem boga Chaosu; może krótką, nie do końca zmasowaną ze ściany inskrypcja nadgorliwego wyznawcy). Na podwórku kamienicy są drzwi do komórki zamknięte na potężną kłódkę (JZ 25). W komórce są schodki prowadzące do górnej świątyni, w której odbywają się właściwe obrzędy. W tym przybytku zawsze przebywa jeden z ochroniarzy, który z powodu mutacji (szcypce takie, jak u demonic) nie może pokazywać się w mieście. Zigmurd będzie nocami przebywał w świątyni, a w dzień spać w kamienicy.

DZIEŃ OBRZĘDU

W dzień obrzędu, a raczej w noc obrzędu, na Stammeler Strasse zacznie robić się tłoczno. Najpierw przybędą tam wszyscy ochroniarze i główny kapłan. Później zaczną schodzić się członkowie wewnętrznego kręgu. Obecnie jest ich dwunastu. Na koniec przybędą wtajemniczeni. Zjawi się również Henrietta, która ma nadzieję spotkać w świątyni swojego kochanka. Być może obserwującym świątynię uda się dojrzeć przez chwilę Zigmurda, jak będzie przechodził z kamienicy do świątyni. Nalot na świątynię w czasie obrzędu jest z pewnością dość ryzykownym pomysłem, ale to ostatnia szansa (o czym gracze nie wiedzą), by uratować Zigmurda, jak również przyłapać cały kult na gorącym uczynku. Ponieważ jednak świątynia znajduje się w Czerwonej Dzielnicy, bohaterowie nie mają co liczyć na pomoc sił hrabiego (przynajmniej nie oficjalną).

W momencie wejścia BG na teren **dolnej świątyni** natychmiast zaatakują ich dwóch strażników. Jeżeli śmiałkowie uporają się z nimi, będą mogli zobaczyć kilkanaście ciał skłębionych na rozścielonych na podłodze matach. Uczestnicy orgii podrygiwać będą w konwulsjach, wydając okrzyki zachwyty i rozkoszy. Na środku świątyni stoi antyczny elladzki posąg Afrodytes i Erosa. Dziwne zachowania wtajemniczonych spowodowane są oparami narkotyków, które wypełniają pomieszczenie, transem, w który wprowadził ich Jakob, oraz oddziaływaniem Czarnej Perły. Po kilku minutach również bohaterom zacznie się udzielać niesamowita atmosfera świątyni. Każdy, komu nie uda się test **SW** i **Wyt** (lub którego MG uzna za nieodpornego na pokusy cielesne), powoli zacznie wpadać w trans. Jego **SW** zacznie spadać o pięć punktów na minutę. Gdy osiągnie poziom 10, bohater dołącza do gromadki.

Przejsie do górnej świątyni jest zmyślnie ukryte. Trzeba dokładnie obszukać ściany świątyni, by znaleźć obrys sekretnej drzwi. Oględziny utrudniają pokrywające ściany mozaiki w stylu pseudoantycznym. Odnalezione drzwi wystarczy tylko pchnąć, by ukazał się korytarz wiodący w górę.

Górna świątynia jest urządzona w zupełnie innym stylu. Wszystkie ściany i podłogi wyścielone są miękkimi dywanami sprowadzonymi z Arabii. Centralną część pomieszczenia zajmuje kamienny ołtarz nakryty owczym runem, na którym w czasie mszy spoczywa jedna ze służebnic. Jako kapłanka, może bez obaw dotykać Czarnej Perły. Podczas obrzędu trzyma ją zwykle w dłoniach, przeżywając niewysłowione rozkosze, a zgromadzeni wokół kultysty wewnętrznego

kręgu śpiewają inkantacje ku czci Slaanesh. Emanacja perły wszystkim się udziela, tak że zebrani są w stanie głębokiej ekstazy. Nad bezpieczeństwem obrzędu czuwa dwóch ochroniarzy. Są zupełnie odporni na działanie Czarnej Perły. Gdy intruzi wtargną do świątyni, poczekają chwilę, aż emanacja artefaktu wywrze na przybyłych efekt, po czym bezlitośnie zaatakują. Jeżeli będą mieli problemy, do walki włączy się Jakob (który mimo zaangażowania w obrzęd pozostaje cały czas w pełni świadomy).

ŚWIĄTOBLIWA MAMUSIA

Ważnym elementem przygody jest matka Zigmurda. Pojawia się dzień przed zapowiedzianą wizytą, ale nie na dworze hrabiego, a w karczmie. Jest z nią nieodstępujący jej od lat estalijski inkwizytor Juan Hernandez. To on namówił matkę Zigmurda, Olgę von Harldhofen, aby przybyła wcześniej, żeby rozpatrzyć się w sytuacji. Hernandez doskonale wie, jakim miastem jest Bissingen. Pewien jest również, że syn baronowej uległ jego urokom. Ma nadzieję wykorzystać jej gniew dla swoich celów.

Jeżeli bohaterom uda się na czas odnaleźć Zigmurda, cała sprawa skończy się po cichu.

Jeśli wtargną do świątyni w czasie obrzędu, to Zigmurd zdąży dotknąć perły i zwariuje (z rozkoszą). Wtedy głównym zadaniem bohaterów będzie ocalić żonę hrabiego przed skandalem i splotem na stosie inkwizycji. Olga śmiertelnie obrazi się na hrabiego i zabierze swego syna obłąkańca. Niestety, nie będzie mogła wyrzucić na nim bezpośredniej zemsty w obawie przed rozgłoszeniem wieści o niepoczytalności syna.

Jeżeli BG nie uda się ocalić życia Zigmurda, a uratują Henriette, hrabia daruje im życie (co nie znaczy, że ich polubi), ale będą mieli na pieńku z mamusią i jej inkwizytorem (który będzie podejrzewał, że coś przed nim ukryli). Oczywiście, dla Olgi von Harldhofen nie ma żadnej różnicy pomiędzy pospolitymi złodziejami, prostytutkami i poszukiwaczami przygód (no, chyba że któryś z bohaterów jest szlachetnie urodzony). Dlatego będzie łączyła ich z ludźmi z Czerwonej Dzielnicy, którzy zgubili jej syna.

Jeżeli śmiałkom nie uda się uratować Zigmurda i Henrietta wpadnie w ręce inkwizycji, no to cóż, będą mieli poważne problemy. Najprawdopodobniej, ratując własną skórę, wyprze się ich nawet wujaszek. Będą więc na głowie mieli kartel narkotykowy, rozeźlonego hrabiego i inkwizycję. Czy ujdą cało? To już zależy od Ciebie...

WYSTĘPUJĄ W ROLACH GŁÓWNYCH:

Zigmurd – wybraniec Slaanesh

Sz WW US S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
3 67 34 3 4 12 52 3 45 34 51 56 32 63

Wiek: 18.

Wygląd: smukły młodzieniec, bardzo przystojny, o długich ciemnych włosach i czarnych oczach. Twarz ma pociągłą o łagodnych kościach policzkowych.

Umiejętności: jak szlachcic i zwadźca.

Mutacje: jurność Slaanesh (może naraz z wieloma i długo...), uwodzenie +30.

Jakob Verfaulen – kapłan Slaanesh 3 poziomu

Sz WW US S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
3 50 33 3 3 9 60 1 45 74 61 76 62 43

Charakter: chaotyczny.

Umiejętności: aktorstwo, arytmetyka, bijatyka, czytanie i pisanie, doktryny religijne kultu Czarnej Perły i Slaanesh, gadanina, oszustwo, prawo, rozpoznawanie runów, sekretny język magiczny, umiejętność rzucania czarów magii prostej i magii Slaanesh trzeciego poziomu, znajomość pergaminów, zwinne ręce.

PM: 34.

Czary: Magiczny alarm, Przekleństwo, Strefa ciepła, Światło, Uśpienie oraz Podporządkowanie i Promień Slaanesh (patrz MiM 6/95 „Magia Chaosu”).

Ryży Fredi – handlarz narkotyków

Sz WW US S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
3 55 60 4 4 14 45 2 45 50 55 43 41 24

Charakter: zły.

Wygląd: Fredi jest rzeczywiście ryży (ma rude włosy), ma fryzurę „na jeża” oraz ruchliwe kaprawe oczka i piegowaną twarz. Ma 30 lat; wzrostu jest przeciętnego i niezbyt imponującej postury.

Umiejętności: arytmetyka, bijatyka, błyskotliwość, celny cios, gadanina, języki: arabski, albioński, bretoński, khazalid, reikspiel i sekretny język złodziei, rozbrojenie, silny cios, specjalizacja – pistolet dubeltowy, szczęście, szósty zmysł, targowanie się, unik.

Ekwipunek: koszulka kolcza, krótki miecz, pięć „działek” korzeni omamów i pięć „działek” dowolnych innych „ziół”, pistolet dubeltowy nalożony, sztylet.

Juan Hernandez – inkwizytor

Sz WW US S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
3 50 44 3 4 11 33 1 33 82 45 52 68 33

Charakter: praworządny.

Wygląd: wiadomo, inkwizytor...

Umiejętności: bijatyka, biurokracja, charakteryzacja, czytanie i pisanie, doktryna kultu Vereny, języki: arabski, estalijski, reikspiel, prawo, przesłuchiwanie, sekretny język klasyczny, torturowanie, wiedza o demonach, znajomość runów.

Ekwipunek: księga praw, miecz poświęcony (+1 do obrażeń przeciwko istotom zaprzędanym Chaosowi), woda święcona.

POSTACIE DRUGOPLANOWE

Tse-Wu – mistrz tatuażu

Sz WW US S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
2 70 23 3 3 10 59 5 53 33 43 33 43 33

Charakter: neutralny.

Umiejętności: chijska medycyna, przyrządzanie trucizn, chijska sztuka walki wręcz (stąd pięć ataków), języki: chijski i reikspiel, czytanie i pisanie w obu językach, sztuka tatuażu.

Gdy Tse-Wu walczy, nie uwzględnia się modyfikatora stosowanego podczas starć osób uzbrojonych z nieuzbrojonymi.

Ochroniarze kultu:

Sz WW US S Wt Żw I A Zr Cp Int Op Sw Ogł
4 66 44 4 4 14 44 2 33 33 23 50 33 23

Umiejętności: takie jak ochroniarz z podręcznika WFRP

Do tego proponuję dodać kilka mutacji przydatnych w walce. Należy pamiętać, że jeden z mutantów ma szczypce zamiast rąk, pozostali zaś mogą bez problemu ukryć zmiany na swoim ciele.

UWAGI KOŃCOWE

Punkty doświadczenia rozdziel według uznania, w zależności od wkładu poszczególnych bohaterów w śledztwo. Polecam też odpowiednie dobranie muzyki „ilustracyjnej”. Nastrojowe melodie świetnie wydobędą urok Czerwonej Dzielnicy nocą. Należy także zwrócić uwagę, że kult Chaosu nie podaruje śmiałkom wyrządzonych krzywd. W akcji przeciwko świątyni na pewno nie uda się zlikwidować wszystkich członków sekty. Gdy tylko czciciele Slaanesh przeczekają zamieszanie, wyślą za bohaterami swego sługę. Być może będzie to zawodowy zabójca? A może fanatyczny wyznawca boga Chaosu, owdzięki pragnieniem zemsty? Pozostawiam to Tobie, Mistrzu...



Piotr Wyskok



Diariusz do gry
Dzikie Pola
 autorstwa
TOMASZA
WOLSKIEGO

Dariusz ten przeznaczony jest dla **Panów Graczy** mających za sobą kilka przygód i zgraną kompanię stanowiących, która to solidną będąc, otwarta jest dla nowego towarzysza. Tekst ten przeznaczono wyłącznie dla **Starosty Gry**.

Rzecz cała dzieje się na Żmudzi we dworze rodu Rabsztyńskich i wsi Klamiry, gdzie lud ciemnym jest i posługuje się mieszaniną języka polskiego z ruskim, szlachta zaś płynnie posługuje się oboma. W jaki sposób znajdą się tam **Panowie Gracze**, zależy tylko od **Starosty**. W scenariuszu nie podaję konkretnych dat, aby **Starosta** dowolnie umiejscowił go w czasie. Od niego zależy to, w czyje usta włoży odpowiednie informacje. Może też poprowadzić go na dwa różne sposoby – wszystko zależy od temperamentu **Panów Graczy**. Trzeba pamiętać, iż cała intryga winna odbywać się w okresie pełni księżyca.

LEGENDA
„WILKÓW”,
 czyli domu
RABSZTYŃSKICH
 herbu **KŁAMRY**
 (w polu czerwonym
 dwie klamry srebrne
 ukośnie skrzyżowane
 barkami ku górze,
 w klejnocie trzy
 pióra strusie)

Dawnymi czasy ród Rabsztyńskich majątym był, a włości ich sięgały aż pod Niemen. Teraz ostały im tylko małe lasy i wsie w onych lasach. Upadek rodu zaczął się wraz z powrotem syna Damazego Rabsztyńskiego, Mateusza, który to dom po powrocie pustym zastał. A było to osiemnaście lat temu.

„Powiadają, że zima wtenczas sroga bardzo była. Wilcy, grasując po lasach, wielkie spustoszenie we wsiach czynili. Wiele ludzkich żywotów zakończyli, tedy pan Damazy wraz z czeladzią w las ruszył, aby tę zarazę wytłuc. Dnie całe polowali na wilcze stada, biorąc za trofeum zwierzęce ogony, dnia pierwszego doliczyli się ich trzech setek, przez pięć następnych zebrano jeszcze sześć

tuzinów. Tedy to wilki znikły, jakoby węsząc zatracenie. Lecz pan Damazy postanowił jeszcze dzień jeden na polowanie przeznaczyć, ostawił tedy córkę swą Izabelę samą w domu wraz z chorą małżonką Magdą i zebrawszy całą służbę, ze dworu swego wyruszył. Przez dzień cały, aż do zmierzchu, gnał jednego olbrzymiego wilka, wydawałoby się, że wielokrotnie trafił go z muszkietu. Lecz wilk za każdym razem podnosił się po trafieniu i uciekał – tak aż do wieczora, kiedy to Damazy, zmęczony i zrezygnowany bezsensowną pogonią, ku domowi ruszył. Jakież było jego zdziwienie, gdy dotarłszy do dworu, ujrzał na śniegu tropy wielkiego wilka, na odrzwiach wejściowych zaś widać było ślady kłów i pazurów, w pobliżu nie było jednak zwierza. Gdy Izabela niespiesznie otworzyła drzwi, Rabsztyński usłyszał brzęk tłuczonego szkła wewnątrz izby córki. Wtedy spostrzegł, iż Izabela jest prawie w neglizju, ruszył tedy do pokoju, pewien, że złapie kochankę. Pokój jednak był pusty, o gościu zaś świadczyło tylko rozbite okno, pod którym leżał śnieg zdeptany tropami wilka; pomiędzy nimi nie sposób było odróżnić śladów człowieka. Nie wiadomo, jaką karę wyznaczono Izabeli – nikogo to po prawdzie nie interesowało, gdyż ludzie szczęśliwi byli z wytopienia hord wilków. Rabsztyński zawiesił trofea w swym gabinecie. Nastął czas spokoju i oczekiwania na powrót syna Mateusza z podróży po Rzeczypospolitej. Tylko czasami w pobliżu dworu słychać było wycie pojedynczego wilka; nic nie zapowiadało nieszczęścia. Rabsztyńscy w wielkiej tajemnicy trzymali, że Izabela w stanie błogosławionym była – aż do dnia jesiennego w czas rozwiązania, kiedy to ze wsi wezwano dwie akuszerki. Powiadają, że tedy to prawda ukazała swe oblicze, a była ona straszliwa – panna powiła wilcze szczenięta i wiadomym się stało, iż duszę swą wraz z cnotą niewieścią diabłu pod postacią wilka oddała. Jedna z akuszerek postradała wówczas zmysły i zmarła w dwie niedziele później, druga zaś, opętana mocą narodzonych szczeniąt, czarta przeczuwając zagrożenie, zabrała jedno z nich i uszła w las, a słuch o niej zaginął. Kiedy pan domu ujrzał prawdę, w wielką złość wpadł i w szale zabił córkę, wraz ze szczeniętami, oraz żonę, a na końcu sobie w łeb z króciicy wypalił. Syn jego, Mateusz, w cztery niedziele po tragedii owej do dom powrócił, tedy dla ludzi okolicznych

nastaly złe czasy. Młody Rabsztyński począł najeżdżać okolicznych sąsiadów, rabować ich i mordować chłopów, aż sąsiedzi, zjednoczywszy się, zajęchali dwór Mateusza, zmuszając go do poddania się. Osądzili go i darowali życie w zamian za większą część majątku, pozostawiwszy mu lasy wraz z przyległymi wsiami Klamirami, Dołowiami, Nastokami, Budzierami, Zaplonami. Wtenczas, powiadają ludzie, przysła do niego stara kobieta, za resztki ze stołu podarowała mu wilcze szczenię, a on je wychował niczym psa...

Z opowieści ślepego pustelnika

SZLACHCIC W POTRZEBIE, czyli jak Panowie Gracze wchodzą do gry

Po przekroczeniu Niemna i kilku dniach drogi, Panowie Gracze docierają w okolice wsi Klamiry. Jadąc wąską drogą przez las, trafiają na małą polanę, na której spotykają pacholków otaczających zakrwawionego szlachcica. Napastnicy po zauważeniu Panów Graczy uciekają w las, pozostawiając osuwającą się na ziemię ofiarę.

Szlachcic jest śmiertelnie ranny i nie przeżyje jazdy. Zanim jednak umrze, przekáže Panom Graczom pergamin i poprosi o dokonanie zemsty.

Ranny urywanym głosem powiedział:

– Chylę czoła waszmościom... za przyjsście z... pomocą... Jam Adam Żurowski... herbu Nagody (Jelita) – oczy rannego zaszły mgłą. – Czuje, że to me ostatnie chwile... na tym świecie... upraszam was zatem na honor... szlachecki... pomścijcie mą śmierć... – wyjął z sakwy wymięty pergamin i podał. – Oto jedyne testamentum ojca mego. Wszystko, co mi zostawił, jako jedynemu synowi... zapisano tu, gdzie ukrył... łup wojenny wraz z towarzyszem swym... Michałem Sułowskim herbu Strzemię... on to ma drugą połowę mapy... dzięki której odszukać łup można... z nim to lub z kimś z jego rodu miałem się dziś spotkać... we wsi Klamiry – oddech rannego począł się jeszcze bardziej urywać. – Dla... czego mnie napa...dli? Booóże! – zamknął oczy i skonał.

Jeżeli Panowie Gracze zechcą sprawdzić okolice polanki, odnajdą na podmokłym poszyciu

tropy sporych rozmiarów wilka. Na polance stoi koń skubiący trawę i leżą trupy czterech napastników powalonych w walce przez Żurowskiego. Nie mają lepszej broni niż tasaki i widły. Panowie Gracze winni pochować zabitego. Mogą zrobić to tutaj, lecz wypada go pochować na najbliższym katolickim cmentarzu. Znajduje się on nieopodal wsi, do której zmierzał Żurowski – do niej prowadzi droga. Tam winni udać się Panowie Gracze.

WIEŚ, JAKA JEST, KAŻDY WIDZI, a zowią ją KŁAMIRY

Panowie Gracze, wędrując dalej przez las, po niedługim czasie wyjadą na teren pól uprawnych. Widać, iż pola te powstały dzięki ciężkiej pracy człowieka, który wyrwał je kniejom. Tworzą sporą połąć terenu i ciągną się aż do widocznego w dali lasu i wsi pod nim. Wieś jest zaniedbana – trzydzieści zapuszczonych chałup chłopskich. W jej centrum znaleźć można studnię z żurawiem i karczmę. Strach pomyśleć, że coś takiego określa się mianem karczmy. Zwie się ona „U Ielienia”. Jest obskurna, jednak gości ci tu nie braknie, mimo podłych napitków i ohydnych żarcia. Jest to bowiem miejsce spotkań całej wsi. Jeżeli Panowie Gracze zdecydują się wejść do niej, postaraj się, drogi Starosto, obrzydzić im pobyt maksymalnie. Ludzie we wsi są ciemni i nie lubią obcych, więc dla Panów Graczy będą gburowaci i niechętni do jakichkolwiek rozmów.

- Ej ty tam, jak się zwie ta wieś?
- ...
- Gadaj, chamie, jak cię szlachta pyta!
- Nu, tutaj Kłomiry.
- A karczma gdzie?
- Tamuj – wskazał brudnym paluchem na środek wioski, patrząc na przybyłych spode łba.
- A cmentarz jest?
- Szto miał by nie być, w lesie kak pustajelnik...

Jedyną rozmowną osobą w całej wsi jest karczmarz Iwan, sługus Rabsztyńskiego, który trzęsie całą wsią. Od niego to Rabsztyński dowiedział się o skarbie, gdy ten podsłuchał rozmowę w karczmie. Będzie dla Panów Graczy unizony i służalczy, ale jakże fałszywy.

- Kłanjam się czcigodnym waszmoścjom, zapraszam do stołu... Pprecz, chamy, wynocha!

Mnjejsce dla panów szlachciców, won! – chłopci spiesznie opuścili obskurną karczmę, zostawiając niedopite kufle.

– *Daj nam czym gardło przepłukać i brzuchy napętnić.*

– *Spieszem, spieszem* – odparł, znikając za drzwiami kuchni.

– ...

– *A powiedz nam o panu tej okolicy* – oczy karczmarza dziwnie zabłyśły.

– *O, zacny to pan, Mateusz Rabsztyński...*

Przychylnym Panom Graczom jest kowal Bartosz, były żołnierz, który niejedno w życiu przeszedł. Jedyna osoba we wsi mogąca postawić się karczmarzowi, i z dobroci serca zbić kilka desek na trumnę.

– *Hej! Kowalu!*

Odgłosy z kuźni ucichły, i przed wejście wyszło rosłe chłopisko z niedźwiedzimi barami.

– *Kłaniam się waszmościom. Czemu mogę służyć?*

– *Sprawdź podkowy naszych koni.*

– *Wartko się z tem uwinę, panie.*

– *Jak was zwa, kowalu?*

– *Bartosz, panie. Kościej, bo nie jednemu kości żem rachował* – mówiąc to, uśmiechnął się szeroko.

– *Widzę, żeś nieułomek, a powiedzże nam o tej wsi i jej panu.*

– *Ludzie ciemni tu, a pan zły człowiek i wszyscy się go boją...*

CMENTARZ: za dnia czy nocą?

Cmentarz położony jest niedaleko wioski, w lesie, na niewielkiej polance zwanej cmentarną. Tam to winni udać się Panowie Gracze wraz z ciałem imć Żurowskiego. Mogą pochować go sami lub opłacić kogoś ze wsi (to akurat będzie bardzo trudne). Na cmentarzu jest mała kapliczka z bardzo starą figurką anioła wznoszącego palec ku niebu. Groby są zaniedbane, a krzyże na nich zarówno rzymskokatolickie, jak i prawosławne. Przy ścieżce, którą dotrą tam Panowie Gracze, leży graniczny kamień z nieczytelnymi napisami w starocerkiewnym (to właśnie o ten kamień chodzi w pergaminie Żurowskiego). Na wprost niego leży cmentarz. Na zachodnim krańcu polany widać usypany kopiec – tam pochowana jest rodzina Rabsztyńskich. Jako że w okolicy nie ma żadnej osoby duchownej, o modlitwę



W rzeczywistości jest to szlachcic, który wiele lat temu postanowił odpokutować za swe zbrodnie. Teraz czas spędza na modlitwie i kontemplacjach. Czasami udziela rad okolicznym wieśniakom, którzy w zamian przynoszą mu pożywienie. Czas jakiś temu został oślepiiony rozpalonym żelazem przez młodego Rabsztyńskiego, gdy ten próbował uzyskać wskazówki co do miejsca ukrycia „pewnego skarbu”.

Nim doszli do skały, usłyszeli śmiech i słowa...

– *Waszmościowie skradają się niczym ranny niedźwiedź uciekający przed nagonką. Słyszałem was już w połowie drogi do mego domu...*

Zza krzaków wyszedł staruszek w podniszczonym worze, z siwą brodą do pasa i lnianą opaską na oczach, podpierający się wysłużonym kosturem.

– *Skąd wiesz, że jesteśmy szlachciami?*

– *Wieśniacy nigdy nie będą mieli pewności szlacheckiego rodu. I nigdy nie narobią tyle hałasu w okolicy przez nich znanej...*

Od ciebie, Starosto, zależy, czy pustelnik pomoże Panom Graczom odnaleźć miejsce ukrycia wojennego łupu. Pamiętaj, aby w jego usta włożyć początkową „Legendę wilków” oraz z dramatyczną historią oślepienia. Jeżeli uda się wraz z nimi, by odszukać łup lub wziąć udział w pochówku młodego Żurowskiego, pamiętaj, że jest niewidomy i niezbyt dobrze orientuje się w terenie poza swoim domem.

SKARB: mieliśmy go jeno chwilkę

Po szybkim, acz godnym pochówku pana Adama Żurowskiego, pustelnik, poznając dobre serca Panów Graczy, zdecyduje się wskazać miejsce ukrycia skarbu, pod warunkiem, iż po jego wydobyciu odnajdą spadkobiercę drugiej połowy owego łupu. Panowie Gracze, ciężko pracując, w zapadających ciemnościach odkopią ukryty skarb. Jakież ból zagości na ich twarzach, gdy stojąc nad odkopaną skrzynią, usłyszą...

– *Nie ruszajcie się, waszmościowie, jeśli życie wam miłe. Ja wam krzywdy nie uczynię, jeżeli po broń nie sięgniecie, a i żaden z moich Kozaków z garłacza w wasze plecy nie wypali.*

Rabsztyński wyszedł z ciemności, blask pochodni oświetlił jego twarz, nadając mu upiorne rysy, z kręgu nieprzenikalnego mroku do uszu

za zmarłego Panowie Gracze mogą poprosić miejscowego pustelnika. Winni go odszukać. To ten pustelnik opisany jest w pergaminie mianem „Świętego Człowieka”.

– *Gdzie mieszka ten pustelnik, o którym gadałeś?*

– *Nu tamuj, za góroj, niedaliek ad cmętnej paliany* – mówiąc to, wieśniak wskazał na grupę koron wyższych drzew. – *Tamój droga do jowo.*

W rzeczywistości droga, o której mówił wieśniak, to ledwo widoczna ścieżka prowadząca pod niewielkie wzniesienie i dalej, aż do wykopanej pod wielkim narzutowym głazem jamy pustelnika. Panowie Gracze udadzą się tam pieszo i na własnych nogach winni odczuć, jak blisko mieszka pustelnik.

ŚLEPIEC, czyli pustelnik

Pustelnik jest kluczową postacią. To właśnie jemu zaufali pewnego dnia dwaj towarzysze broni, panowie Żurowski i Sułowski, i to on ukrył łup wojenny obu szlachciców. On też sporządził wskazówki do odnalezienia miejsca ukrycia łupu. Nie używa żadnego imienia i jego życiorys jest niejasny. Ludzie ze wsi nazywają go „Błogostawionym”.

otoczonych dochodziły odgłosy kilkunastu ciężkich oddechów.

– *Panowie, chylę przed wami czoła za trudy odnalezienia mej własności. Możecie się już oddalić do wsi, a jutrzejszy ranek winien zastać was w drodze poza moje włości, aby nam zanadto nowych mogił nie przybyło.*

Mówiąc to, płynnym ruchem przesunął kindzalem po gardle pustelnika.

– *On nikomu już nie jest potrzebny. Odprowadzić ich do wioski.*

Ciało pustelnika wpadło do dołu, gdzie wcześniej ukryty był skarb. Kilku Kozaków otoczyło niefortunnych poszukiwaczy, którzy nie śmieli odezwać się słowem ni poruszyć. Z wycelowanymi w ich plecy garłaczami, zwartym szykiem skierowali się do wioski. Oczy Rabsztyńskiego zabłyśły złowrogo, gdy patrzył za oddalającą się grupą, a o jego nogę ocierał się przymilnie wilk.

– *Nadszedł czas zemsty, moja mała* – powiedział do wilczycy, gładząc ją po łbie, ale oni już tego nie słyszeli.

Drogi Starosto, ważnym jest, aby Panowie Gracze odczuli w momencie otoczenia przez ludzi Rabsztyńskiego ich przewagę i nie ryzykowali żadnych posunięć mogących spowodować atak. Nie mieliby żadnych szans na przeżycie. Mogą próbować rozmowy, lecz na nic się im to nie zda – Rabsztyński pozostanie niewzruszony i nie odpowie na pytania. Zostaną odeskortowani aż do karczmy, gdzie mogą przenocować. Rankiem jeden z Kozaków przypomni im delikatnie, iż nie są tu mile widziani. Cóż im pozostanie, spytasz – jedno zajazd i odzyskanie zrabowanego skarbu, a i pomsta za niewinnego pustelnika.

STAWAJ WAŚĆ: toć tylko pomyłka

Po pochówku Żurowskiego i odprowadzeniu pustelnika do jego jamy, Panowie Gracze, nie mając innego wyboru, przebywają w obskurnej karczmie we wsi, czekając w spokoju na przybycie pana Michała Sułowskiego i pojawienie się na scenie Rabsztyńskiego (**oczywiście, jeżeli wydarzenia na cmentarzu nie zakończyły się tragiczną śmiercią pustelnika, Panowie Gracze nie zostali odprowadzeni do wioski pod lufami nabitych siekańcami garłaczy, a w ich sercach nie gości chęć dokonania zemsty**). W obu tych przypadkach chwilowy spokój Panów Graczy przerwie młody szlachcic, Gedeon Zajączkowski herbu Pomłóć (Nałęcz). On to wpadnie do karczemnej izby. Karczmarza nie ma

wtedy na miejscu, a Panów Graczy obsługuje dziewczka, szpetna jak sroka. Może to być moment wprowadzenia nowego Pana Gracza.

Drzwi (jeśli można je takimi nazwać), pchnięte z całej siły uderzyły o ścianę, prawie się rozsypując. Płomień łuczyna oświetlił niewysoką postać stojącą w wejściu. Przybysz szybkim ruchem wyciągnął szablę, kierując się do naszego stołu. Światło ukazało nam twarz wkraczającego dopiero w dorosłość młodzieńca.

– *Stawaj, panie Rabsztyński, psi synu, morderco mego rodzica!* – Młodzieniec wykrzyczał te słowa jednym tchem, mocno czerwieńjąc na twarzy. Żaden z nas nie wstał od stołu, na ustach mych towarzyszy zagościły dyskretne uśmiechy. Wzrok młodzieńca spoczywał na mnie.

– *Co, waćpan, wolisz za plecy swych psów się chować i nie dasz mi pola dotrzymać, tchórz...*

Miał właśnie zacząć następne zdanie, lecz przewałem mu podniesieniem ręki, widząc reakcję mych towarzyszy, gdy sięgnęli do szabel słysząc, że za psy ich uważa.

– *Wstrzymaj się, waszmość, i ostrze schowaj, bo komuś krzywdę zrobić możesz, a i sam na tym niechybnie uszczerbek poniesiesz...*

– *Nie lękam się was, a i z szablą obchodzić się umiem. A tobie, Rabsztyński, zaraz...*

– *Stój, waść, i na chwilę zamilknij* – słysząc te słowa, młodzieniec jeszcze bardziej poczerwieniał na twarzy i zacisnął dłoń na rękojeści szabli tak mocno, iż zdawałoby się, że ją zaraz zmiażdży.

– *Pomyliłeś się pan. Zaden z nas w tej izbie nie jest Rabsztyńskim ani przyjacielem jego, a co dopiero psem, który mu służy. Winienesz nam tedy przeprosiny za swe słowa, które dotknęły mnie i mych towarzyszy. Proś więc o przebaczenie, a moja szabla pozostanie na swym miejscu...*

– ...

Czas jakiś potem wrócił do karczmy właściciel. Przepraszając uniżenie za swą długą nieobecność, przepędził z za szynkwasu dziewczkę i sam zaczął zajmować się nami, wyraźnie zaciekawiony nowym gościem.

Gedeon okazał się dobrym towarzyszem rozmowy, acz zasmucił nas swoją opowieścią:

– *...Pan ojciec, kiedy na świat przyszedłem, wystął mnie wraz z bliźniaczą siostrą moją, Małgorzatą, do naszego stryja, do Krakowa. Przez długi czas nie widziałem ojca swego, tylko matucha odwiedzała nas w Krakowie, przywożąc jego listy. Mówiła nam, że tatko boi się o nas, aby Rabsztyński zemsty nie dokonał za to, że ojciec zabrał mu połacie ziemi. Przez czas ten uczyłem się pilnie, aż pewnej nocy przyjechał postaniec*



od ojca z nakazem mego przyjazdu. Uradowałem się wielce, że wreszcie pana ojca zobaczę. Tak, jako mi w liście nakazał, nic nie mówiąc siostrze, wyruszyłem do dom. Przeklęty koń na dzień przed końcem drogi się ochwacił, nie zdążyłem tedy ojca żywym ujrzyć. Jeno płakać mogłem nad ciała resztkami, które rozszarpane zostało wilczy mi kłami. Sługa... – gdy to mówił, łzy popłynęły po jego policzkach – rzekł, że do komnaty myśliwskiej przez okno wpadł wielki wilk i rzucił się do gardła memu ojcu. Nikt nie zdołał biedakowi pomóc, a i kilkoro sług ranionych zostało. Stajenny zaś powiedział, że w czas ataku wilka na polu kole dworu widział jeźdźca, a gdy wielka czarna bestia skończyła swe krwawe dzieło, właśnie w jego stronę umknęła. Mniemając po opisie, wiem, że to musiał być Rabsztyński ze swoim wilkiem. Postanowiłem go więc wyzwać na ubitą ziemię. Lecz znając tylko z niepełnego opisu wygląd jego, pomyliłem się, rzucając wacpanu wyzwanie, za co jeszcze raz przepraszam...

Pan Zajązkowski opowie też Panom Graczom o koniu, którego znalazł jadąc tutaj. Wierzchowiec jest dobrze utrzymany, z bogatym siodłem, na którym widnieje herb Strzemię. Jak się domyślasz, drogi Starosto, jest to koń Michała Sułowskiego. Z tym to szlachcicem miał się spotkać zabity Adam Żurowski. Bliższe oględziny konia wykazały ślady krwi na siodle. Zwierzę jest w dobrym stanie, mimo zadrapań na pysku i zdenerwowania. Gdzie zatem jest jego właściciel?

KOZACY: po co oni tutaj?

Jest ich na służbie u Rabsztyńskiego dwudziestu trzech. To zabójcy i przestępcy wszelkiego autoramentu, wyjęci spod prawa. Są trzymeni silną ręką przez swego dowódcę, Łamatiewa, dość dobrze uzbrojeni i gotowi na wszystko. Cenią tylko złoto. Cała horda liczy ponad setkę kozackich głów, lecz Rabsztyński nie może na nich wszystkich liczyć aż do czasu zebrania odpowiednich funduszy. Odnalezienie skarbu mu to umożliwi. Do czasu otrzymania pełnej zapłaty, Łamatiew nie ma zaufania do swego chlebobawcy. Zostali wynajęci, aby krwawo odplacić się za rzekome krzywdy, jakich doznał Rabsztyński od okolicznych sąsiadów. Często nocą odwiedzają wieś i karcznię, aby uzupełnić zapasy gorzałki i jakowe dziewczki ku zabawie znaleźć. Dwóch z nich odwiedzi karcznię w celu zakupienia gorzałki, gdy Panowie Gracze będą rozmawiać z panem Zajązkowskim.

Do izby weszło dwóch podpitych Kozaków. Mętym wzrokiem przyjrzeni się nam i jeden z nich ryknął na karczmarza.

– Ej, swinskaja morda, dawaj garzalki, bo pad baty pajdziesz.

– Arajan i mnje swjeżbi ruka, muże by go połechtaci po karku.

– Nie, jeszo nam do gorzalki naszczj psa ogon...

Zanim wyszli, postanowili część trunku wypić na miejscu. Rozsiedli się w ciemnym kącie, gdzie dalej głośno prowadzili rozmowę.

– *Gdzie się takij uchował twardyj kak skala. Ni solowa nie gadal kak Rabsztyński zuby mu wybil, ogień toże dla njewo kak wada.*

– *Gadasz i gadasz, a sam njewo na pal haciales wbić, aj Paszan.*

Obaj szybko przechylili kubki z trunkiem, parskając przy tym z rozkoszą.

– *Dawno ty Arajan z Łamatiewem jeździsz, a nie panimajesz jesio kak na pal starczy nanizć, i wsio, co chaciesz, w tri miga wartko z jucho jeniec adda.*

– *Niet! Jewo i palik nie zalamie takij to lacki syn, Rabsztyński go ubijet i nieciewo nie najdzie.*

– ...

– *Łamatiew dał Rabsztyńskiemu dwie niedziele hyp...*

– *Nie zaplaci hup.. ubijem hup... i wsio ze dworu hyp... budzje naszie...*

– *Tolko ten wołk hyp... ja jewo boju sie hyp...*

– *Toć tolko zwierz hyp... zapolujem i ubijem hyp...*

Z ich pijackiego bełkotu Panowie Gracze wyłowić mogą pewne informacje: że prawdopodobnie to Sułowski jest więźniem Rabsztyńskiego, a we dworze w obecnej chwili jest tylko dwudziestu trzech Kozaków wraz z dowódcą, Łamatiewem. Kozacy opuszczą karczmę porządnie pijani, po dłuższym posiedzeniu. Nie jest wskazanym, aby między nimi a Panami Graczami doszło do zwady. Gdy opuszczą karczmę, Panowie Gracze mogą w spokoju udać się na spoczynek w karczemnej izbie, na brudnych ławach. Rankiem czeka ich odprowadzenie przez Kozaków poza teren włości Rabsztyńskiego (**oczywiście, jeżeli na cmentarzu rozegrała się tragedia, a Panowie Gracze nie zdecydowali się na wyrwanie się z karczmy i nocny zajazd dworu**). Ranek zawsze będzie dla nich niespodzianką.

RABSZTYŃSKI: Twarda ręka strachu uczy

(Jeżeli wydarzenia na cmentarzu nie przybrały tragicznego obrotu i Panowie Gracze nie spotkali wtedy Rabsztyńskiego, a straż nie czeka na ich odprowadzenie poza włości swego chlebowodawcy).

Po kiepsko przespanej nocy, wczesnym rankiem do uszu Panów Graczy z zewnątrz karczmy

dobiegają przerażające wrzaski. Obok studni na wielkim kamieniu rozpięto jakiegoś nieszczęśnika, którego właśnie chłoszczą postawny szlachcic. Oto właśnie Rabsztyński. Dziwną rzeczą jest to, że w tym samym czasie chłopci stoją jak owce na rzeź, w całkowitej ciszy. Jediną osobą, która stoi poza gromadą chłopów, jest kowal Bartosz. Z jego to szeptu Panowie Gracze wyłowić mogą:

– *...nie wystarczą mu już rozszarpane zwłoki ludzi w lesie... jeszcze sam do śmierci ręce przykład, piekielnik...*

Po zakatowaniu nieszczęśnika, Rabsztyński ze stoickim spokojem podejździe do Panów Graczy, przedstawi się i zaprosi do swego dworu, zaznaczając nędzną jakość karczmy we wsi (Panowie Gracze winni przyjąć jego zaproszenie). Wilczyca w tym czasie słodko chęptać zacznie kałużę krwi zabatożonego nieszczęśnika. Ukrytym celem Rabsztyńskiego jest odebranie Panom Graczom drugiej połowy opisu odnalezienia skarbu. Jako postawny mężczyzna z ciemnymi włosami i takimiz wąsami, jakże pedantycznie przystrzyżonymi, oraz dzięki swemu przenikliwemu wzrokowi, wyda się bardzo diaboliczny. Kiedy jego wzrok pada na chłopów, ci najchętniej zapadliby się pod ziemię. Używany nader często przezeń batóg jest jakby zrośnięty z jego dłonią, tak jak i turecka szabla z bogato zdobioną pochwą przy boku. Niezwykłą niespodzianką jest także sztylet w rękojeści bata, którym to Rabsztyński posługuje się przy posiłkach. Może stać się on śmiertelną bronią w jego rękach.

DWÓR SZLACHECKI: Witajcie w mych progach!

(Zaproszeni goście winni odczuć ciepło i dobro swego jakże fałszywego gospodarza w imię zasady „czym chata bogata...” i „gość w dom...” oraz że żywi pewnie stąd nie odjadą. Czyniący zajazd zaś mają ciężki orzech do zgryzienia).

Dwór Rabsztyńskich, zbudowany na godzinę 11-stą (tak, aby o tej porze dnia słońce oświetlało przód dworu), otoczony jest okopem i ostrokołem, które wyglądają na całkiem nowe. Okop składa się z fosy i wału; fosa ma 4 łokcie szerokości i 3 łokcie głębokości, wał jest na 6 łokci wysoki. Sam dwór jest drewniany, a jego podwórze obwiedziono ostrogiem, czyli częstokołem z mocnych dębowych pali, które u góry zaostrzono w szpic. U dołu ostrokół wzmocniony jest

podsypanym ziemnym. Za okręgiem warownym znajduje się część gospodarska, otoczona „ty-nem” (bardzo mocnym i wysokim ogrodzeniem ościernionym u góry). Na koniec cały obszar dworu opasuje i zamyka usypany wał ziemny.

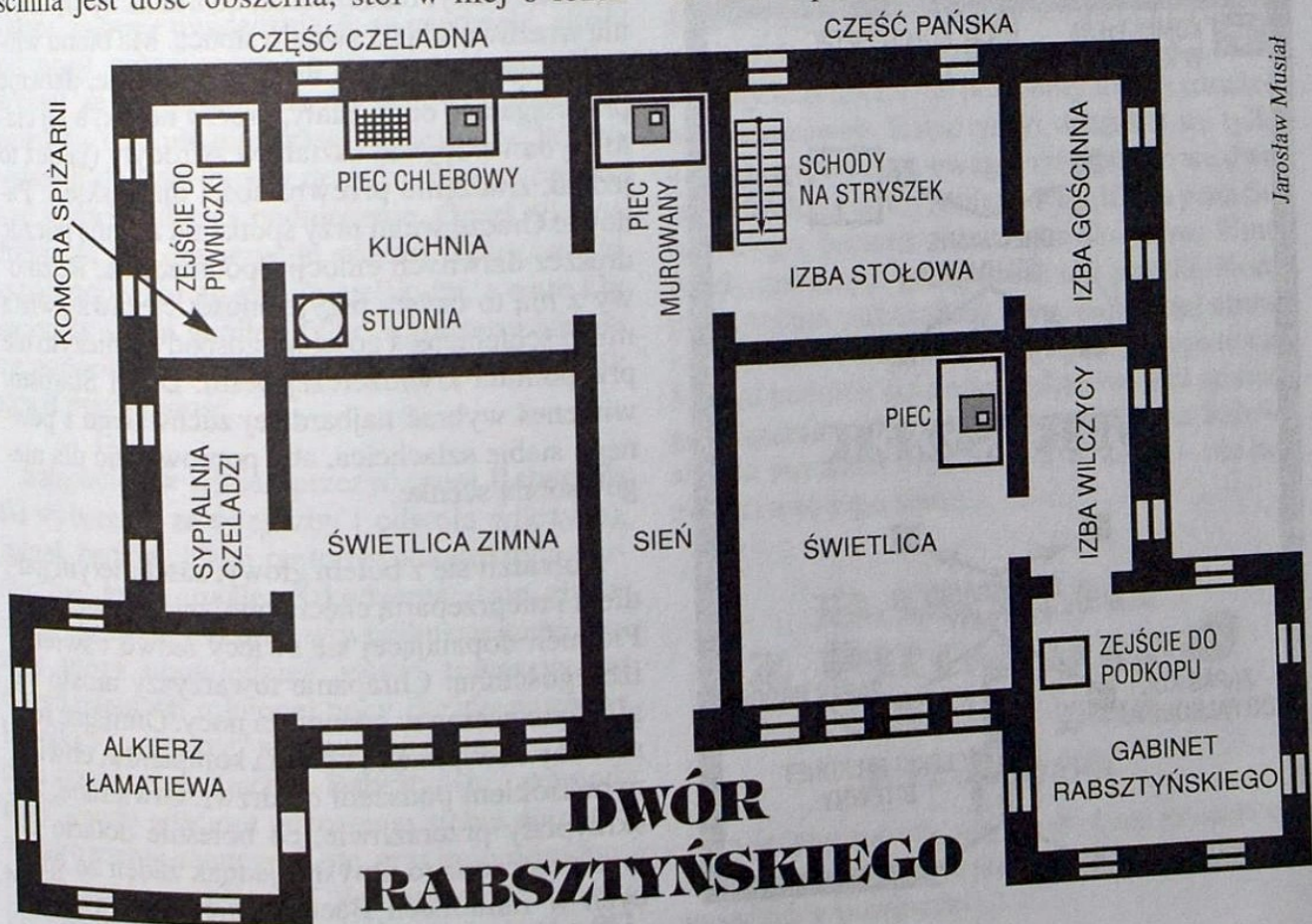
Okna samego domostwa są wąskie i dla obrony przed nieprzyjacielem zabezpieczone dębowymi okiennicami od środka, a drzwi dębowe okute bogato żelaznymi sztabami (od wewnątrz ryglowane grubymi dębowymi balami okutymi żelazem i zapieranymi o ścianę). Sień jest wielka i przestronna, aby obrońcy swobodnie i w trzech bronić się mogli. Dalej w tejże sieni na prawo do części pańskiej drzwi podwójne, dębowe z zewnątrz lipowe, od wewnątrz na wskroś przemitowane. Tak grube, że ich przestrzelić nie zdoła, a i wyrąbać trudno, także same do części czeladnej lewej. Dalej w sieni wielki piec, ściany tu gęsto bronią ozdobione, aby pod ręką była. Po stronie pańskiej pierwszą izbą jest stółowa z dwoma oknami na tył dworu; stoi w niej ława mogąca dwudziestu osobom służyć. Pod sufitem podwieszony jest świecznik z poroża jeleniego. Prócz wyjścia do sieni, są tu drzwi do świetlicy i izby gościnnej oraz schodki na stryszek. Ze świetlicy opatrzonej czterema oknami, a bogato obwieszanej skórami zwierzyny i świecznikami, przy stojącym piecu przechodzi się do izby Wilczycy (pani Rabsztyńskiej), a przez nią do gabinetu Rabsztyńskiego. Izba gościnna jest dość obszerna, stoi w niej 6 łóżek

zaścielonych niedźwiedzimi futrami i 2 pojedyncze świeczniki, na ścianach wiszą liczne poroża dzicyzny. We wszystkich izbach roznosi się zapach futer i wilka.

Jeśli jakimś cudem uda się zajrzeć jednemu z panów graczy do izby pani Rabsztyńskiej w dzień, a nie będzie tam wilka – winien zobaczyć pusty pokój bez okien z nie pierwszej czystości pościaniem. Ściany izby rozorane są pazurami, a w rogu pokoju stoi stary kufer, mieszczący kobiecą garderobę.

Gabinet Rabsztyńskiego, raczej niedostępny dla naszej kompanii, to wysunięty do przodu alkierz, z sześcioma oknami w dogodnych do obronności miejscach. W gabinecie, prócz pościania, stołu ze świecznikiem i kufru na ubrania nie ma nic, powinieneś jednak wokół tego zamkniętego pokoju wprowadzić aurę niesamowitej tajemniczości. Pod łóżkiem Rabsztyńskiego jest zamaskowana skórą kłapa wykopu prowadzącego do stajni (typowa droga ucieczki).

W części czeladnej pierwszą izbą jest kuchnia z wyjściem do sieni, spiżarni z piwniczką pełnej prowiantu i zimnej świetlicy dla czeladzi. W samej kuchni wybito niezbyt głęboką studzienkę wypełnioną wodą, stoi tu też piec kuchenny, a po jego obu stronach są 2 okna i kilka stołów zajętych pożywieniem. Spiżarnia jest pełna przeróżnego prowiantu, w większości dzicyzny i zboża, w piwniczce stoi kilkanaście beczek z przednim miodem, kilka ze świeżo



Pokwitowanie dla wpłacającego
 z1
 Pokwitowanie dla banku
 z1
 Pokwitowanie dla poczty
 z1
 Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
 z1

warzonym piwem i zaciętą gorzałką. Stołowa czeladnia to izba bogato opatrzona bronią z czterema oknami na zewnątrz i wielką ławą stojącą pod ścianą. Są tu drzwi do sypialni czeladzi i narożnego alkierza zajmowanego teraz przez Łamatiewa. Ława stojąca tu jest mniejsza od tej w części pańskiej, a w izbie brakuje świecznika zawieszono pod sufitem i pieca. Alkierz zajmowany przez Łamatiewa jest taki sam, jak gabinet Rabsztyńskiego, jednak stoją tu trzy łóżka, podłogę wyłożono krowimi skórami i brakuje jakiegokolwiek kłapy w podłodze. Sypialnia czeladzi jest uboga, z kilkoma siennikami na gołej podłodze, nie ma tu także okien ani świeczników i panuje ogólny bałagan.

Stryszek to miejsce ostrzału z lekkiego falkonetu bojowego, ścianami tu jest opadający dach podpierany drewnianymi balustradami (przestrzeń do swobodnego wyprostowania się tylko na środku pomieszczenia). Kłapa wejściowa znajduje się w części kominowej, falkonet umieszczony jest w części okiennej wychodzącej na przód dworu. Znajduje się tu też zapas 50 kul i 12 beczek z prochem oraz wycior.

Na zewnątrz dworu, po jego pańskiej stronie, wzdłuż ściany wybudowano stajnię, mogącą pomieścić 20 koni. Na półpiętrze składowane jest siano i owies – można się tam dostać po drabinie. W pierwszym pomieszczeniu stajni stoi drabiniasty wóz tak ustawiony, aby zakrywał przysypaną

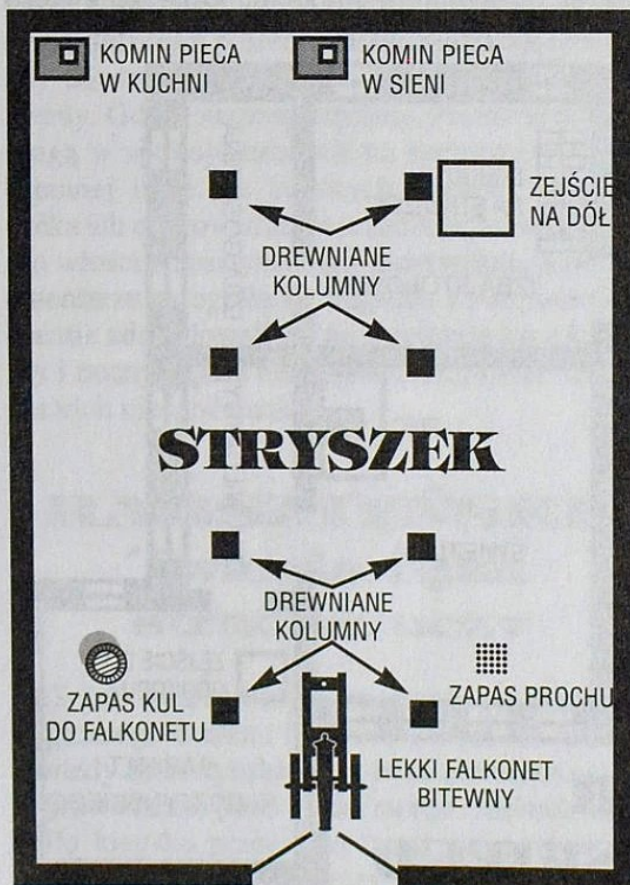
sianem kłapę wyjściową wykopu prowadzącego od dworu (jest to jedyny sposób dostania się Panów Graczy do wnętrza dworu podczas zajazdu). Po stronie czeladnej stoi studnia z żurawiem i szopy gospodarcze z trzodą chlewną oraz drobiem; są to kiepskiej jakości zabudowania postawione w pośpiechu. Część drewna użyta do ich budowy nosi ślady nadpalenia lub osmalenia (są to ślady zajazdów sąsiadów).

WILCZYCA: piękna panna w wilczym futrze

Prawdą jest, że wilczyca to pomiot czarta, ludzką powłokę przyjmujący w czas pełni księżyca. Wtedy staje się „Anną”, siostrzenicą Rabsztyńskiego. Ten żyje z nią w nieczystym związku, jak z małżonką. Właśnie jako swoją małżonkę gospodarz winien przedstawić ją Panom Graczom, jednak dopiero przy kolacji, w nocy, gdy nastanie czas pełni księżyca. Do tej chwili nieobecność swej połowicy tłumaczył będzie niemocą spowodowaną słabością budowy kobiecej. O owej prawdzie wie cała czeladź dworu, jednak wszyscy mają wyrwane języki i żyją w strachu przed gniewem srogiego pana – gniewem w postaci ostrych kłów wilczycy.

Jako człowiek, Anna jest piękną, młodą kobietą, może o zbyt bladej cerze, co tłumaczy się zbyt dużą wrażliwością na światło słońca. Ma blond włosy zaplecione w długi warkocz, stalowe, dziwnie przyciągające oczy, mały, uroczy nosek, a jej ciało wydawałoby się kształtów Afrodyty (jakież to jednak złudzenie przewrotności diabelskiej). Panowie Gracze winni przy spotkaniu z Anną poczuć dreszcz dziwnych emocji i podniecenia. Rozmowy z nią to czysta przyjemność; ciekawa świata miła i schlebająca gościom gospodyni niczym nie przypomina krwiożerczej bestii. Drogi Starosto, winieneś wybrać najbardziej zuchwałego i pewnego siebie szlachcica, aby poprowadzić dla niego osobną scenkę.

...obudził się z bólem głowy, zaschniętym gardłem i nieprzepartą chęcią opróżnienia pęcherza. Płomień dopalającej się świecy ledwo oświetlał izbę gościnną. Chrapanie towarzyszy niosło się głuchym echem w ciemności nocy. Omijając rozrzucony ekwipunek i ubrania kompanów, chwiejnym krokiem podszedł do drzwi. Otwierane, zakrzypiały przeraźliwie, co boleśnie dotarło do jego umęczonego umysłu, jednak żaden ze śpiących w ramionach Bachusa nie zareagował na



Jarosław Musiał

hałas. Przeszedł do izby stołowej, wydającej się częścią aksamitnego mroku. Oczy wolno przyzwyczajają się do ciemności. Zatrzymał spojrzenie na ławie zastawionej resztkami wieczornej biesiady. Podeszedł wolno, ręka sama sięgnęła po dzban z napitkiem. Do połowy wypełnione naczynie opróżnił jednym haustem, z przepłukanego gardła dobyło się westchnienie rozkoszy, otarł usta wierzchem dłoni. Obrócił się i wyszedł przez otwarte drzwi do sieni, bo pęcherz ponownie przypomniał mu o swej obecności. Tu rozglądał się za kubłem na nieczystości, gdy nagle otrzeźwił go podmuch świeżego wiatru. Spojrzał na otwarte wrota dworu. Przez myśl przebiegło: „Zdrada, wróg we dworze”, ręka sama spoczęła na rękojeści nieobecnej szabli, zostawionej u wezłowania łóżka. Szybko zdjął ze ściany naziak, gotowy do wszczęcia alarmu i zagrozenia wrogom drogi, gdy do jego uszu dobiegł zalotny kobiecy śmiech. Powstrzymał się od wszczynania alarmu i zaciekawiony wyjrzał na zewnątrz. Jego oczom ukazał się cudowny widok w blasku pełni księżyca. Stała tam naga, niczym nieokryta, strużki wody wylewanej z czerpaka świeciły srebrzyście na jej perłowym ciele, a z ust dobywał się rozkoszny śmiech, gdy tylko zimna woda dotykała jej ciała...

...bawiła się z nim już jakiś czas, zalotnie przyzwyczajając skiniem ręki. Za każdym razem, gdy ruszał w jej stronę, uciekała... Kiedy wbiegła do dworu, zalotnie uwidaczniając swe wdzięki, aksamit nocy przemieniał się w szarość poranka. Wbiegł za nią przez sień do stołowej, dalej do świetlicy, a tu otwarte drzwi do jej izby. Wolno podeszedł do uchylonych drzwi, próbując opanować szybki oddech i podniecenie. Oparł rękę na drzwiach, aby otworzyć je szerzej. Szary, wielki kształt przywalił go swoim cielskiem, a ostre kły zacisnęły się na gardle i tylko wyuczony odruch nie pozwolił bestii zacisnąć szczęk. Nieszczęśnik stracił przytomność...

Szlachcic ów winien przeżyć (nagi Rabsztyński wybiegnie ze swej izby i odwoła wilczycę), jednak będzie ciężko raniony (pokaleczone gardło, być może trwałe uszkodzenie strun głosowych i połamane żebra), w wyniku czego nie będzie mógł opowiedzieć swym towarzyszom o wydarzeniach minionej nocy (każdy następny kontakt z „wilczycą” skończy się dla niego napadem szaleńczego strachu). Rabsztyński „zapropnuje” swym gościom pozostać u siebie do czasu wyzdrowienia rannego i nie przyjmie odmowy. Nieobecność „małżonki” wytłumaczy niemocą i pobylem u niego w izbie (jeżeli któremuś z PG

puszczą nerwy i zechce pojedynkować się z gospodarzem, ten powinien go poszczerbić dotkliwie i „troskliwie” się nim zaopiekować do czasu wyzdrowienia).

Wilczyca w swej zwykłej postaci to nader okazała wadera (suka) o popielato stalowej sierści, inteligentnym i przenikliwym spojrzeniu. Jeżeli się ją wspomina, natychmiast pojawia się w pobliżu i wpatruje się w mówiącego, jakby rozumiała, że o niej mowa. Raczej nie powinieneś pozwolić jej zabić, drogi Starosto, aby zakończenie miało odpowiedni klimat.

WIĘZIENIE: Nijak szlachcica loszek nie złamie!

Zaraz za stodołą, osłonięty od wścibskich oczu i uszu, wykopany jest loszek w ziemi, w nim to Rabsztyński więzi pana Michała Sułowskiego – szlachcica, z którym miał się spotkać zmarły Żurowski. Szlachcic ten żyje tylko dlatego, iż w akcie desperacji, pokonany przez ludzi Łamatiewa, zjadł pergamin z drugą częścią opisu odnalezienia skarbu. Wściekły Rabsztyński próbował wydobyc z niego te informacje przypiekaniem, łamaniem palców u rąk i wyrywaniem zębów kowalskimi cęgami. Poprzez takową kurację pan Michał przypomina raczej nocnego upiora niż żywego człowieka. Jednak jego silna wola i niezłomny hart ducha nie pozwoliły mu na zdradzenie wskazówek. Rabsztyński doczekał się tylko obelg i szyderczych uwag. Przebywając we dworze, PG mogą odkryć miejsce więzienia pana Sułowskiego, bacznie obserwując Kozaków. Winni wtedy zobaczyć, gdzie noszą oni posiłki. Kompania winna pokazać się z jak najlepszej strony i uratować nieszczęśnika. Wdzięczny im za to pan Michał podzieli się z nimi wskazówkami ze swego pergaminu. W żadnym wypadku pan Sułowski nie powinien brać udziału w walce – nie pozwalała na to jego stan.

BARYŁKI Z PROCHEM: Nie dla psa kielbasa

To jedyny sposób, aby pozbyć się gniazda tyrana oraz diabelskiego pomiotu. Wszystko trzeba wysadzić w powietrze.

zi Pokwitowanie dla wpłacającego

zi Pokwitowanie dla banku

zi Pokwitowanie dla poczty

zi Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

Trzeba dostać się na stryszek, wzniecić pożar i w porę uciec.

Jeżeli PG nie są gośćmi Rabsztyńskiego, a biorą czynny udział w zajeździe, beczki z prochem może im dostarczyć kowal Bartosz (są to jego „pamiętki” z wojny). Pozwól im wtedy dotrzeć do podkopu w stajni i odkryć przed wybuchem więzienie pana Sułowskiego.

W obu przypadkach po wybuchu PG będą musieli stawić czoło cudem ocalałym z płomieni Rabsztyńskiemu i Łamatiewowi oraz trzem Kozakom, niech wtedy zadecydują szable. Wieś po całym zająciu PG winni zastać opustoszałą – ludzie uciekli z przeklętego miejsca, zabierając cały dobytek.

PALEC ANIELSKI: skarby pokaże

W miejscu wskazanym w pergaminach, pod kamieniem, znajduje się skrzyneczka, w niej to są kolejne wskazówki: „**Kiedy za dnia słońce w godzinie dwunastej palec anielski zmarłego pokaże**”. Rzeczywiście, w samo południe palec figurki anioła na cmentarzu wskaże mogiłę z wrytym napisem: Michał Żurowski A.D. ... Jak się domyślasz, nie jest tu nikt pochowany, a imię i nazwisko powstało z połączenia nazwiska jednego z właścicieli skarbu z imieniem drugiego. Po odkopaniu trumny, PG znajdą w niej skarby wszelakie na łączną sumę 10 000 złotych. Mogą to uczciwie podzielić między siebie, nie zapominając o panu Sułowskim (a może palec anioła jest złamany, a sama figurka przesunięta została nieco siłą wiatru i PG szukać będą po omacku?).

„*Odjeżdżamy w ponurych nastrojach, choć z pełnymi sakwami, zostawiając za sobą dogasające zgliszcza dworu i trupy pobitych razem z Rabsztyńskim. Opustoszała wieś żegna nas niczym samotny żałobnik. Zajączkowski pomsty dokonał, acz sam doznał uszczerbku na zdrowiu, pojękuje teraz w kolasce, mając za towarzysza śmierci postać i pana Sułowskiego, którego nigdy już szabli w dłoni nie utrzyma. Jam też ranion od kuli kozackiej, która ramię przeszła i kłóć wilczyca w nodze zatopionych, szczęściem ta bestia widać splonęła. Ruszyć nam tedy w drogę trzeba, aby zostawić to zło za sobą...*”

Strach przeszył ich zacne serca, a zło zmroził dusze. Gdy ruszyli w drogę, żegnało ich wilcze wycie...”

PERGAMINY: potrzebne dodatki

Drogi Starosto, przygotuj te pergaminy następująco: w litrowym garnku zagotuj esencję herbacianą i do jeszcze wrzącej cieczy włóż zgniecione w kulki kartki papieru, pozostaw je tam aż do całkowitego wystygnięcia płynu. Wyjmij je i wysusz suszarką do włosów lub pozostaw, aby papier osuszył się sam. Po wyschnięciu można już pisać na tak spreparowanym papierze, a dla lepszego efektu – zwijając w rulon, opalić brzegi kartki.

Pergamin Żurowskiego:

Od kamienia granicznego przy ścieżce na wprost ku cmentarzowi uczyń 200 kroków i obróć się w stronę, skąd przybyłeś.

...pamiętaj, synu, o świętym człowieku z lasu...

Pergamin Sułowskiego:

Na cmentarnej polanie od dębu z wielką dziuplą na wprost od niej uczyń 150 kroków i odwróć się w stronę, skąd przybyłeś.

popatrz na miejsce przecięcia drogi przyjaciela i tam szukaj.

Pergamin ze skrzyneczki:

(patrz w: „PALEC”, część wytłuszczonym drukiem)

KONOTACJE

Mateusz Rabsztyński h. KLAMRY

rębajło 40 lat

Żyw. 120

Krz. 80% silny

Zw. 72% zwinny

Mąd. 68% mądry

Odw. 70% odważny

Fan. 73% z fantazją

Zmysł. 71% czujny

Łeb. Szl. 66% z żelaza

W. w M. 100%

Biegłości:

Łeb z żelaza 51%

Danie okazji 55%

Walka w tłoku 52%

Jazda konna 40%

Heraldyka 35%

Wytrzymałość 65%

Ogłuszenie 61%

Szabla 19 -1k50+ 55

Rusznica 6 -2 pist. 1k50+35

Bicz 20

Zmiany, zmiany, zmiany... Kurczaki! Gdzie nie spojrzysz, wszędzie ich pełno. Nawet tu, w *Mięchu*. W jaki to więc nowy sposób to nasze mięsko pieczone zaskoczy Cię, Czytelniku? (Mam nadzieję, że nie jesteś wegetarianinem). Przed wszystkim, od tej pory będzie ono stanowiło jedną całość i będzie trochę większe niż do tej pory (czyżby drożdże?).

To jednak nie wszystko. Zauważyliśmy, że to Wy właśnie macie masę nowych i ciekawych pomysłów nadających się do tego działu. Tym bardziej, że stanowić on będzie jedną całość z Puską Pandory. Mięsna Konserwa nadchodzi!

Dlaczego? Gdyż często zdarza się Wam nic nie śłać do Puszek lub też teksty nadesłane są za duże jak na zwykłą Konserwę. Od dziś, niezależnie od tego, ile napiszecie, pod warunkiem nieprzekraczania pewnych maksimów – wchodzi to do Mięsnej Konserwy.

Oto te warunki: 1) 2000 znaków (ze spacjami) – opis enpca, ciekawego miejsca, przedmiotu; 2) 4000 znaków (ze spacjami) – szkic przygody, ciekawy pomysł itp.

Pamiętajcie, że w przypadku pomysłów wielkość może być taka, jak do starej Puski.

Oprócz tych wszystkich nowych mięsnych wkładów jeszcze jedna ciekawostka. Otóż niedługo w tym dziale pojawi się tak zwana Przygoda Na Weekend. Będzie to prosty, krótki scenariusz nie wymagający od Was długiego uczenia się, a na tyle konkretny, by móc go poprowadzić od zaraz. Wicie już, co macie pisać? To do roboty!

Przesyłacie to na adres puszkin@rpg.pl lub na pocztowy adres redakcji (wolę to pierwsze).

Puszkin

Jerzy Cichocki

KAZNODZIEJA

Objazdowy kaznodzieja John Mayson przemierza obszar naszego kraju od pokoleń. Przed nim czynił to jego ojciec, wcześniej dziadek i ich przodkowie. Na pierwszy rzut oka nie różni się od wielu innych działających obok niego głosicieli. O jego przyjeździe do zazwyczaj prowincjonalnych miasteczek wiadomo już na jakiś czas wcześniej. Ogłasza się jako obrońca prawdy o Panu. Jego Panu. Spektakle Johna także niewiele różnią się od typowego seansu. Żywiłowo przedstawia „jedyną” prawdę. Kazania są bardzo spektakularne – silnie gestykułuje, krzyczy, wprowadza się w trans. Podczas tych widowisk zdarzają się liczne „cuda”, które wydają się takie same, jak w wykonaniu innych kaznodziejów. Przyjrzyjmy się więc bliżej działalności tej osoby. Być może bohaterowie będą uczestniczyć w jednym z jego kazań? Może ich okultystyczne doświadczenie pozwoli im dostrzec coś nietypowego w jego działalności? Mayson bowiem jest w posiadaniu kilku prostych czarów, których użycie jest odbierane przez zebranych jako cuda. Dlatego też kaznodzieja jest zmęczony po seansie i nie spotyka się z widzami. A może tuż po widowisku widać się za sceną, w swoim samochodzie campingowym, z kimś innym? Wracając do tych czarów – zostały mu prawdopodobnie zesłane przez jego idola lub nauczył się ich dzięki studiom nad zakazanymi księgami. W czasie jego kazań ktoś z zebranych doznaje np. silnego krwawienia, które on przy pomocy boskiej interwencji leczy, zdarza się też przypadek lewitacji widza itp. Na koniec, jak zwykle, następuje odpędzenie „demonów”, uzdrowienie, błogostawieństwo. Mayson dotyka dłonią czoła delikwenta, poczym energicznie odrzuca go w tył. W czasie tego zdarzenia kaznodzieja „kradnie” punkty mocy. Powodzenie tego zabiegu sprawdza się zwykle za pomocą porównania zestawionych atrybutów lub *Tabeli Porównawczej* (jeśli to system ZC). Podczas wizyt w tych zapomnianych miasteczkach John Mayson zdobywa wyznawców dla swojego idola. Podczas kazań umiejętnie kradnie nieświadomym widzom wolę, zmuszając ich do wielbienia go. Są to jednak zazwyczaj ludzie o słabej woli i psychice. Mayson może okazać się niebezpiecznym wrogiem, jeśli bohaterowie zaczynają go nachodzić. Na pewno zauważy twarze powtarzające się na seansach.



ATTILLA
BARBARIANS vs NIPPON

Zestaw do gry dla dwójga graczy lub drużyn zawiera 52 figurki hordy Barbarzyńców i armii Nipponu, instrukcję z opisem zasad walki, walorów bojowych, uzbrojenia, dzielności i innych cech wojowników oraz opis przykładowej walki, akcesoria do gry: podstawki do figurek i kostka. Figurki o wys. 34 mm wykonane są z tworzywa do malowania farbami modelarskimi lub akrylowymi.

Gry można zamawiać indywidualnie lub hurtowo na adres:

FIRMA "ANGRAPH" ul. MIGOWSKA 54A 80-287 Gdańsk
TEL. 347-61-91

ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM
CENA 53.00 PLN+10.00 PLN Koszty wysyłki
Warunki zamówień hurtowych podawane są telefonicznie.

elendil

PODWÓJNA TOŻSAMOŚĆ

Koncept przygody do systemów grozy (Kult, Zew Cthulhu) dla doświadczonego MG i graczy. Pomysł zaczerpnięty z książki „Przez ciemne zwierciadło” P. H. Dicka.

TŁO

Miastem wstrząsa seria brutalnych morderstw. Policja jest bezradna. Nie ma żadnego związku pomiędzy ofiarami, ślady prowadzą donikąd. Morderstwa zaś popełniane są coraz częściej. Na mieszkańców pada blady strach. Wyznaczona jest wysoka nagroda za informację, która doprowadzi do mordercy, media podsycają panikę...

MORDERCA

Morderca to człowiek, który jest bardzo bliski BG, rzekłbym: jest ich cieniem. Dlaczego? Dlatego, że jest nim jeden z BG, a dokładniej – jego druga osobowość, o której nie ma najmniejszego pojęcia.

Jak to jest możliwe? Jeden z BG musi uzależnić się od silnego narkotyku, który ma też pewien ciekawy efekt uboczny – mianowicie powoduje rozbitcie osobowości. Druga osobowość jest mroczną stroną duszy BG, prawdziwą bestią, takim panem Hydem, jednakże zmiany fizyczne jego organizmu mogą pójść dużo dalej. To już nie człowiek, a bestia z koszmarów sennych. Kiedy BG jest „na haju”, kiedy traci kontakt z rzeczywistością, „odpływa”, wtedy uaktywnia się bestia... i poluje na ludzi. Kiedy odzyskuje świadomość, może znajdować się w innym miejscu, poturbowany, itd... musisz to dobrze Mistrz Gry rozegrać, aby gracz nie domyślił się, że coś jest nie tak. Nie może zbyt szybko dowiedzieć się o swojej drugiej osobowości. Musisz to uczynić sprytnie tak, aby powoli, podczas rozwijania się przygody, gracz zaczął sobie uświadamiać, że dzieje się z nim coś niezwykłego. Kulminacja powinna nastąpić tuż przed tym, jak drużyna odkryje, kim jest morderca. Wtedy niech główny BG upewni się, że to on. Co zrobi? Powie drużynie o tym? A może samemu będzie próbował temu przeciwdziałać, ale tak, by nie zwrócić uwagi reszty graczy. A będzie to trudne – jak wcześniej nadmieniałem, narkotyk jest wysoce uzależniający. A nieprzyjmowanie go powoduje katatonię, śpiączkę, a może i śmierć.

Zatem dla BG będzie to krótka, lecz prawdziwa walka – walka ze sobą, z uzależnieniem, o życie. Bo przecież reszta drużyny właśnie odkryła, a potem także i policja, że to on jest potworem. Media i społeczeństwo domagają się jak najszybszego schwytania i ukarania mordercy. Z każdej strony powinien czuć się osaczony.

PRYZGODA

Fabula przygody kręci się wokół poszukiwania mordercy. Tropienia go, idąc po śladach potwarzających się, bestialskich mordach. Powoli jednak zaczną zbliżać się do rozwiązania sprawy, a BG – główny bohater, dowiadywać się o swoim przekleństwie.

W końcu odkryją, kim jest morderca. Co wtedy uczynią? Czy wydadzą przyjaciela? Może zechcą mu pomóc? Może zaczną walczyć z twórcami narkotyku? Możliwości jest mnóstwo. Musisz być przygotowany na niemal każdą z nich.

Tak więc nie akcja w tej przygodzie jest najważniejsza, a fabuła i nastrój, który, mam nadzieję, uda Ci się stworzyć, Mistrzu Gry.



Kacper Rogoś

Michał „Dagon” Gmurek

REQUIEM

Rozbrzmiały pierwsze takty utworu. Dźwięki z początku nikłe, jakby trochę ospałe, niczym odległy grzmot nadciągającej burzy, raptownie przerodziły się w prawdziwe oberwanie chmury. Muzyka, niemożliwa wręcz do opisanie słowami, jakże lakonicznymi w swym wyrazie, stanowiła nie lada ucztę dla uszu zgromadzonych. Radość, smutek, euforia, łzy. Requiem manipulowało uczuciami słuchaczy, w końcu wywołując rodzaj pewnej ekstazy. Wreszcie ostatnie takty. Przenikliwy jęk smyczka, lekko muskającego struny skrzypiec, coraz szybciej i szybciej. Wtem wszystko ucichło...

Wieczorem tego samego dnia policja wezwana przez niejakiego Henry'ego Jacobsa do jego posiadłości na przedmieściach Bostonu odnalazła ciała kilkudziesięciu ludzi. Część z nich już zidentyfikowano, m. in. 13 muzyków z bostońskiej orkiestry symfonicznej. Wszystkie ofiary wyglądają jak manekiny, zastygłe w najprzeróżniejszych pozach. Nieruchome, nieoddychające, acz ciepłe (choć minęło już parę godzin od śmierci). Zatrzymana akcja serca, brak reakcji na ból, wciąż płynna krew w żyłach, nie wypływająca jednak po nacięciu (można ją wycisnąć). Tak jakby w tej sali ktoś zatrzymał czas. Patrzący oczekuje wręcz, iż zaraz wszystko wróci do normy. Przybyły koroner stwierdził ostatecznie zgony, wyrażając jednak pewne wątpliwości, dzięki którym na miejsce zostali wezwani gracze. Mają 48 godzin na wyjaśnienie sprawy.

Henry Jacobs – 56 lat, muzykolog, profesor Harvardu, kompozytor, autor biografii Paganiego. Po trwających 10 lat poszukiwaniach odnalazł w Wenecji ostatnie, zaginione, nigdy nigdzie niepublikowane dzieło skrzypka, requiem. Paganini w listach do przyjaciela twierdził, iż zabija go praca nad utworem. Rzeczywiście, miesiąc później zmarł na wyjątkowo złośliwy nowotwór krtani.

Jest to kompozycja niezwykła. Paganini opętany przez pewną istotę skomponował bluźnierczy utwór ku jej czci, będący jednocześnie formą inkantacji, umożliwiającą przez moment zaistnieć jej w materialnym świecie. Wykorzystuje to, kradnąc słuchaczom dusze i pozostawiając jedynie pustą skorupę ciała. Dla ofiar przestaje istnieć czas. Lekceważąc przestrogi Paganiego, pozostawioną na jednej z kart

partytury, Jacobs skazuje na zatracenie około 50 istnień ludzkich. Sam przeżył, oddalając się w trakcie odgrywania requiem do gabinetu. Przeżyła też jedna pokojówka i kucharka (obie poza zasięgiem dźwięków). Cała trójka wykazuje objawy szoku. Jacobs popadł dodatkowo w obłęd. Wierzy, iż został wybrany przez Boga, aby zbawić świat, a requiem jest narzędziem do wypełnienia Jego woli. Jacobs ukrył oryginał w gabinecie i będzie próbował się do niego dostać, aby go opublikować.

Oprócz opisanej już wcześniej sceny uważny obserwator dostrzeże znieruchomiałe zwierzęta (np. muchy zawieszane pod żyrandolem, wiszący nad krzakiem nietoperz itp.), wypalone cygara tkwiące w ustach palaczy. W ogrodzie można odnaleźć jeszcze jedno ciało – prawdopodobnie złodzieja, pragnącego dostać się ukradkiem do rezydencji. Późniejsze skonfrontowanie go z Jacobsem wyjaśni, iż jest to sługa Marcellego, przyjaciela Henry'ego, również muzykologa, pomagającego Jacobsonowi w poszukiwaniu dzieła Paganiego. Zdając sobie sprawę z niebezpieczeństwa (jest okultystą-amatorem), pragnął on wykraść partyturę w celu jej zniszczenia. Z tegoż względu będzie niezwykle ostrożny i prawie do samego końca pozostanie nieufny. W nocy graczy będzie dręczył sen, potwierdzający, iż „trupcy” żyją i pragną się wyrwać z rąk demona. Istnieje tylko jeden sposób na ich uwolnienie, w dodatku bardzo ryzykowny. Odegranie utworu w drugą stronę nic nie da, tak samo spalenie partytury. To ostatnie uniemożliwi jednak istocie ponowny atak. Aby dusze mogły wrócić, demon musi je uwolnić. Dokonać tego można jedynie poprzez przywołanie. Należy odegrać utwór, nie słysząc dźwięków, a następnie wypowiedzieć prawdziwe imię demona. Tych wiadomości może dostarczyć po odpowiednich namowach Marcello. Problem tkwi w znalezieniu orkiestry, która da się namówić na odtworzenie requiem, i w odebraniu utworu Jacobsonowi – przekonanie okultysty też powinno przysporzyć trochę kłopotów.

Autora przepraszamy z wcześniejsze pomylenie jego nazwiska

Redakcja

Co napisać? Może po prostu napiszę, co lubię?

Lubię miecz. Do niedawna miałem dwa, jednak ostatnio, jednemu z nich (mojemu ulubionemu) pękł jelec. Te miecze nie są ani na ludzi, ani na potwory. Są metalowymi atrapami, dozwolonymi przez prawo. Mam je, bowiem od lat działam w czymś, co zwykło się nazywać „bractwami rycerskimi” – choć błędna to nazwa. Wraz z przyjaciółmi staram się rekonstruować minione wieki, możliwie jak najwierniej i we wszystkich prawie aspektach ówczesnego życia – także inscenizując walki. Nie nazywamy się „rycerzami”, wolimy odgrywać prostych, najemnych żołnierzy. Wolnych ludzi. Ciężar miecza w ręku, pancerza na grzbiecie, zapach potu i krzyk wrywający się z gardła, gdy zderzają się masy zbrojnych ludzi... Takich rzeczy się nie zapomina. Doświadczałem tego wielokrotnie – naprawdę, nie w urojonym świecie. I nigdy już nie spojrzę na erpegową potyczkę tak, jak przedtem.

Walka, nawet na niby, to nie rzucanie kostkami czy szermiercze piruety. Nawet udawany bój to strach, ból i odrobina szału.

Maciek Nowak-Kreyer

Za jedną z największych życiowych przyjemności uważam wędrowanie po górach. Staram się przynajmniej raz w roku wyskoczyć do Zakopanego i przejść się po Tatrach. Kto nigdy nie czuł satysfakcjonującego zmęczenia i przyjemności zdobycia szczytu, ten nie zrozumie fascynacji górami. Lejący się z ciała pot, ciężkie nogi, obolałe stopy... i kupa radochy, kiedy wreszcie stajemy na grani, by spojrzeć za siebie, oceniając, jak wiele przeszliśmy. No i, oczywiście, podziwiać widoki.

W górach miałem kilka niesamowitych przygód. Zdaje się, że pokonałem też rekordy prędkości na kilku trasach (ukłony, Paszek). Zostałem wśród szczytów kupę zdrowia. I mam nadzieję jeszcze zostawić. Bo oprócz błękitnego nieba i góry wysokiej potrzeba mi niewiele więcej...

Tomuś

Mój pokój w mieszkaniu ma wymiary 2x4 metry. Są w nim dwa biurka i tapczan, który pełni funkcję trzeciego biurka – wszystko nieustannie zavalone rosnącą stertą szpargałów. Oprócz tego w pokoju są dwie szafy i kilka półek na książki. Trochę rzeczy leży też na podłodze. Jakimś cudem mieszczę się tam też ja (choć śpię już gdzie indziej).

Kiedy siadam do komputera, nieodmiennie włączam stojący obok magnetofon – muzyka pomaga mi pisać i wiele razy podsuwała pomysły do artykułów i opowiadań. Obok klawiatury stoi półlitrowa szklanka herbaty (dzięki, Mamo!) i czasami sucha karma typu chipsy. Pracuję głównie w godzinach 21.00-1.00 – wtedy najlepiej mi się pisze i wpadam na najwięcej pomysłów.

W takich właśnie warunkach powstają moje teksty, z którymi spotykacie się na łamach MiM-a i innych czasopism.

JeRzy

Nie ma w Polsce warunków do uprawiania hobby. Może poza modelarstwem. Wśród wielu moich hobby, na jednym z czołowych miejsc są sztuki walki. Kupuję sobie czasem anglojęzyczne magazyny i z zazdrością patrzę na to, co można tam zamówić w katalogu: od pytona ochroniaczy, pokrowców na wdżianka i broń, kilka rodzajów każdej broni, worki treningowe, kalendarze, ubranka Bruce Lee z jakiegoś filmu, ponad 300 kaset video w jednym sklepie, breloczki. I ludkowie to kupują. Ja np. z przyjemnością wywaliłbym sobie w pokoju jakiś plakat czy kalendarz. Obejrzałbym jakąś nową kasetę video o sztuce walki, o której wiem niewiele. A u nas? Figa. Dlaczego? Bo się nie opłaca, bo Polacy nie mają „instynktu popierania swojego hobby”. Gdyby wypuścić startrekowcom w Polsce pisemko o *Star Treku* – kupiłoby je ze 40%. W USA 80%. Nie wiem czy to dobrze, czy źle, że kasy na takie rzeczy nie wydajemy. Ale z jednej strony to USA ma nadwyżkę budżetu i nie wie, co robić z kasą, a z drugiej taki worek z amortyzatorem, to mógłbym nawet mieć w pokoju. Ech...

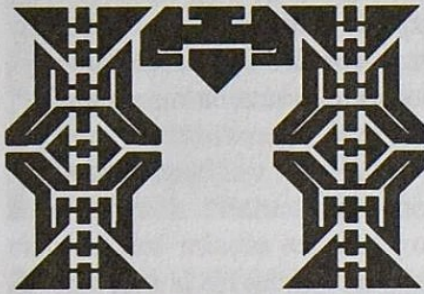
Miłosz



MIASTO



MAGIA



MASZYNA

W zeszłym miesiącu na kasety wideo trafił jeden z największych kinowych hitów ubiegłego roku – niektórzy twierdzą, że największe rozczarowanie – czyli nienagrodzona nawet jednym marnym oscarkiem pierwsza część „Gwiezdných wojen”. Osobiście nie należę do owych niektórych, uważam też, że nagroda Akademii za efekty specjalne należała się „Epizodowi I” jak psu zupa. Tak czy owak, film jest na kasetach i można go sobie przypomnieć w wersji małeekranowej. A chyba warto, chociażby po to, żeby popatrzeć na parę fajnych patentów.

Nie tylko w ogólnych zarysach, ale i wielu szczegółach, uniwersum Lucasa przypomina nasz stary (nie, nie napiszę

Jacek Drewnowski

LATAJĄCE TARYFY, LATAJĄCE ROBOTY

„pocziwy”) świat. Najfajniejsze są jednak nie podobieństwa, a różnice. Czy nie byłoby na przykład miło, gdyby wszystkim pojazdom w naszym świecie zamontowano repulsory? Prędkość maksymalna latającej coruskańskiej taksówki nie jest może dużo wyższa niż nielotnej taksówki warszawskiej, wynosi bowiem 191 km/h. Ale i tak fruującymi śmigaczami, skuterami, a niechby i powietrznymi autobusami docieralibyśmy do roboty, szkoły czy na imprezę o wiele szybciej niż teraz. Po pierwsze, nie byłoby dziur w jezdni, bo ciężarówki unosiłyby się nad gruntem. Po drugie, w ogóle nie byłoby jezdni. A zatem i korków. W filmie pojazdy na Coruscant poruszają się na różnych poziomach (coś podobnego pamiętamy z „Piątego elementu” czy komiksu „Funky Koval”), nie trzeba więc stać na światłach.

Dawnym mieszkańcom „odległej galaktyki” zazdrościć zatem przede wszystkim latających środków transportu. Wizja to niezbyt oryginalna i kto wie, czy nie spełni się jeszcze za naszego życia. Ale ludzie i obcy zamieszujący Tatooine czy Naboo mieli jeszcze coś, czego my mieć raczej nie będziemy, a mianowicie te fajowe roboty. Niestety, popiskujący komputer z własnym napędem w obudowie o kształcie odkurzacza (czyli robot typu R2) przegrywa w naszym świecie z bardziej praktycznym laptopem, a ostatnio palmtopem i nowymi modelami telefonów komórkowych. Trudno się także spodziewać, żeby w knajpach

zaczęli nas obsługiwać kelnerzy przypominający robota-lokaja TC-14 z pierwszej sekwencji filmu. A naprawdę bym chciał...

Rozwój techniki na Ziemi potoczył się jednak zupełnie innym torem. Nikt nie buduje androidów, które narzekają na źle nasmarowane serwomotory w kolanach. To jedna ze sztandarowych wizji science fiction, która raczej się nie spełni. Tym niemniej spodziewam się, że możemy jeszcze ujrzyć na własne oczy patenty podobne do niektórych gwiazdnowojennych robotów. Na poligonie albo na polu walki. Nie mam oczywiście na myśli tych idiotycznych battle-droidów, które mówią „Roger, roger” i używają lornetek, a do walki maszerują niczym armia z epoki wojen napoleońskich. A później wystarczy, żeby mały chłopiec rozwalił centrum sterowania – i po ptakach, pardon, robotach. Nie. Ale bezzałogowe myśliwce Federacji Handlowej (droid starfighters) wyglądają już bardziej sensownie. Armie państw wysoko rozwiniętych dążą do ponoszenia jak najmniejszych strat w ludziach, co było widać podczas ostatnich konfliktów. Walka prowadzona na odległość, „inteligentne” rakiety, satelitarne systemy naprowadzania... Technologia staje się coraz tańsza, a życie coraz cenniejsze. Niewykluczone więc, że za jakiś czas walkę w powietrzu toczyć będą między sobą latające roboty, wolne w dodatku od czynnika „błędu ludzkiego”.

○

Poison Ivy (członek PESM-u)

Śniące kamienie



Jarosław Musiał

Podróżując po Wyspach Brytyjskich, co krok natykamy się na tajemnicze kamienie zwane megalitami¹⁾. Kto nie słyszał o mistycznym miejscu zwanym Stonehenge? Podobne, choć nie tak dobrze zachowane kręgi kamienne i inne megality, znajdują się na terenie całej Europy, również w Polsce. Wszędzie tam kryją się legendy, opowieści i nowe przygody.

Cofnijmy się do czasów, gdy bogowie uosabiali siłę życiową, cykl vegetacyjny i dzikość natury. Jedną z teorii dotyczących gigantycznych kamiennych budowli jest mit o zaślubinach Boga i Bogini. Stonehenge miało być uosobieniem samej Bogini, którą w dniu przesilenia letniego odwiedzał Boski Kochanek. Cień rzucany przez głaz zwany Heel Stone był przejawem pierwiastka męskiego. Co, jeśli zaślubiny się nie odbędą? Może Twoi gracze będą musieli zapobiec podobnej katastrofie. Druidzi z zakonu Ancient Druid Order, odziani na biało, o wschodzie słońca w dniu przesilenia spożywają „sakrament” – napój w kielichu, uprzednio spoczywający na kamiennym ołtarzu wyobrażającym Boginię. Ceremonie religijne w obrębie Stonehenge nie raz zostały już zakłócone przez urzędników Angielskiej Ochrony Zabytków. Zastanawiasz się, dlaczego? Być może wiedzą oni coś więcej o tym Miejscu Magicznym, a może ktoś Przedwieczny nimi steruje? Drużyna odkryje prawdę.

Ciekawe, co się stanie, gdy bohaterowie zasną w pobliżu mniej okazałego kamiennego kręgu? W Trzebrzeczcu (Pomorze Wschodnie) w 1877 r. odkryto jedną z wielu w Polsce kolistych konstrukcji kamiennych. Oczywiście, nie może się ona równać z Stonehenge, ale pewnie właśnie przez to, że członkowie drużyny nie rozpoznają jej jako miejsca niezwykłego, spokojnie ułożą się do snu w pobliżu tajemniczych kamieni? Jakie wizje im ześlesz, zależy tylko od Ciebie. Może mają przed sobą jakieś sekrety... *Jeśli ci będą milczeć, kamienie wołać będą* [Łukasz Ewangelista 19:14]. Kamienie zwane menhirami²⁾ często stawiano na lub w pobliżu kurhanów. Zagłębienia sztucznie w nich drążone symbolizują wejścia do świata duchów. Być może drużyna przedostanie się na „tamtą stronę” lub coś wychodzącego z Zaświatów odwiedzi śpiących. W grobie herosa sprzed wieków bohaterowie mogą odnaleźć niezwykle przedmioty, często magiczne. Czy jednak odważą się zmącić spokój zmarłemu strzeżonemu przez kamiennych strażników? Być może mieszkaniiec kurhanu nie jest tak martwy, jakby się wydawało, a tylko czeka na ożywczy łyk świeżej krwi.

Są też kamienie uważane za żyjące. Mogą wysuwać się z ziemi lub zapadać w grunt. Znany jest mit, iż menhiry

w określonych porach dnia lub roku schodzą do pobliskich strumieni, by kąpać się i pić wodę. Często są uosabiane z czarodziejkami lub rusalkami, które w danym megalicie znajdują swe schronienie. Mogą kusić i zwodzić wędrowców, należy więc zachować największą ostrożność.

Z megalitami Europy wiążą się najrozmaitsze mity, opowieści ludowe i rytuały. W jednej z takich uroczystości mogą wziąć udział bohaterowie. Czy będzie to tylko niewinne polewanie kamieni miodem i obsypywanie kwieciami, czy składanie ofiar z ludzi – gdzie właśnie postaci Twoich graczy będą daniem głównym? Na pomoc mogą wówczas wezwać moc śpiącą w menhirah, być może odpowie... o wszystkim zdecydujesz Ty – Mistrz Gry.

W pobliżu megalitów często znajdowano spopielone kości ludzkie, być może jest to związane z kultem zmarłych. Spotyka się kręgi zbudowane z kilku kół współśrodkowych, zawierających kamienie różnej wielkości. Uważa się, iż były miejscem odprawiania rytuałów magicznych. Możliwe, że jacyś nierozważni magowie sami zostali zakłęci w kamienie, praktykując Niedozwoloną Sztukę. Bohaterowie mogą starać się przebudzić śpiących lub wydobyć z nich jak najwięcej tajemnic magicznych.

Podobno sam Merlin brał udział we wznoszeniu Stonehenge. Na prośbę króla Brytów, Aurelius Ambrosiusa, przeniósł kamienny Krąg Olbrzymów z Irlandii na równinę Salisbury.

Być może prawowici właściciele upomną się o swoją własność, a Druidzi poproszą drużynę o pomoc w obronie Świętego Miejsca?

Jeśli bohaterowie odnajdą jakiś wyjątkowy menhir z wrytymi runami, mogą być pewni, że przygoda ich nie ominie. Tylko czy będą w stanie odczytać inskrypcję?

Mam nadzieję, że Tobie i Twoim graczom uda się odkryć jak najwięcej tajemnic śpiących w prehistorycznych kamieniach.

Bibliografia:

- Cotterell Arthur, *Słownik mitów świata*, Wydawnictwo „Książnica” 1996
- Krzak Zygmunt, *Megality Europy*, PWN, Warszawa 1994
- Pasek Zbigniew (red.), *Miejsca Święte*, Znak, Kraków 1997
- Matela Leszek, *Moc znaków runicznych*, Comes 1994
- Meaden Terence, *Stonehenge – rozwiązanie pradawnej tajemnicy*, Amber 1998

¹⁾ Megality – to dosłownie: wielkie kamienie; z greckiego *me-gas* – wielki, *lithos* – kamień.

²⁾ Menhir – z celtyckiego: *maen, me* – kamień, *hir* – wysoki, długi. Wysoki, kolumnowy blok kamienny, zwykle nieobrobiony, ustawiony niczym słup.

ODGŁOSY Z KUŹNI

Zaczyna się! Drukarnie wypłyły **Schismatrix Bruce'a Sterlinga** oraz **Dziedziczkę Morze i Ognia** Patrici A. McKillip. Jeszcze w maju na lady drukarskie trafią zaś:

- * **Ogrody księżycy** Stevena Ericksona, czyli numer 1 roku 1999 w Wielkiej Brytanii, a jednocześnie początek nowej, epickiej opowieści fantasy, która pobiła osiągnięcia Jordana i Goodkinda.
- * **Korona cieni** C. S. Friedman, czyli ostatnia część fenomenalnej trylogii, która już cieszy się wielką miłością czytelników.
- * **Magia: księga wiedzy tajemnej**, czyli jeden z najważniejszych podręczników do **Przebudzenia Ziemi**, poruszający – jak można się łatwo domyślić – kwestie magiczne.

Niedługo potem czekają nas i inne perełki. **Mroczne sekrety Barsawii** (uzupełnienie podręcznika *Magia*), kolejny tom kosmicznego cyklu Donaldsona, podstawa **Gasnących Słońc**, a także **Potop do Dzikich Pól** i **Król bezmiarów** Feliksa W. Kresa... A także inne niespodzianki, o których już za miesiąc.

Tomu\$

UWAGA!!!
WIELKA PROMOCJA!

„Gasnące Słońca”

Już dziś możesz zamówić nowy system Wydawnictwa MAG i Holistic Design!

Cena promocyjna **59** złotych
aktualna do końca czerwca.

Planowany termin wydania:
lipiec-sierpień 2000.

Cena sprzedaży: 79 złotych.

Kod: FSRPG

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
25.06.2000

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



1. DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł.
2. NIE REALIZUJEMY ZAMÓWIEŃ na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).
3. 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.

UWAGA:

Oznaczenia przed kodem produktu: ☆ – nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu – produkt można zamawiać, ale czas realizacji zamówienia będzie dłuższy. ❖ – przedsprzedaż: produkt jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy; cena jest w większości przypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna. * – nie jest to produkt firmy MAG, która zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

Oznaczenia po nazwie produktu: R – rozszerzenie zasad, O – opis miejsca, P – przygoda.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane pod nazwami produktów, które reprezentują. Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma.

GRY FABULARNE**NUMERY ARCHIWALNE
MAGII I MIECZA**

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-75
MIM25 – MIM75 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44,
55-56 i 67-68 są podwójne.

**PRENUMERATA
MAGII I MIECZA**

Prenumerata półroczna
od numeru 78 do numeru 83
PP78 33,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 78 do numeru 89
PR78 66,00 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

EARTHDAWN**- PRZEBUDZENIE ZIEMI**

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł

Księga wiedzy (R)
EDKWI 45,00 zł

Barsawia (O)
EDBAR 69,00 zł

Ścieżki adeptów (R)
EDSAD 55,00 zł

Mieszkańcy Barsawii (R)
EDMB1 45,00 zł
EDMB2 45,00 zł

Magia: Księga wiedzy tajemnej (R)
EDMAG 49,00 zł

Koszmar z przestworzy (P)
❖EDKZP 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł

Księga Strażnika (R)
ZCKST 16,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
ZCPBT 35,00 zł

Xięga bestyj (R)
ZCXIB 15,00 zł

Cthulhu 1990 (R)
ZCDZI 17,00 zł

Almanach potworów (R)
ZCALP 45,00 zł

Krainy Snów (O, P)
ZCKRS 59,00 zł

Przeróżające podróże (P)
ZCPOP 21,00 zł

Serca grozy (P)
ZCSEG 27,00 zł

Maski Nyarhotepa (P)
ZCMAN 79,00 zł

**WARHAMMERA
NIE SPRZEDAJEMY!**

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu (O)
ŚRPSS 35,00 zł

W poszukiwaniu palantira (P)
STWPP 28,00 zł

Władca Pierścieni (gra fabularna)
PIRPG 47,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora (R, P)
WAEKR 15,00 zł

Podręcznik gracza (R)
WAPGR 50,00 zł

Podręcznik Narratora (R)
WAPNA 32,00 zł

Rytuał przejścia (R, P)
WARPR 20,00 zł

W krwawym blasku Księżycy (P)
WAWKB 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POŁA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł

W stepie szerokim (R, P)
DPWSS 38,00 zł

Ogniem i mieczem (R, P)
DPOIM 38,00 zł

INNE

Oko Yrrhedesa
OYRPG 25,00 zł

Aphalon *APPOD 45,00 zł

GRY KARCJANE**INFERNO – MAGAZYN GIER
KARCJANYCH**

Nr 2
INF02 3,50 zł

Nr 3
INF03 4,80 zł

DOOMTROOPER**- ŻOŁNIERZ ZAGŁADY**

Zestaw dodatkowy
DTDOD 6,50 zł

Warzone
DTWAR 6,00 zł

Paradise lost
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MROCNY RAJ

Talia podstawowa
DESTA 28,00 zł

Zestaw dodatkowy
DEDOD 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa
KTSTA 35,00 zł

Zestaw dodatkowy
KTDDOD 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

podpis przyjmującego

zł

podpis przyjmującego

zł

podpis przyjmującego

zł

podpis przyjmującego

zł

stempel

pobrano opłatę

stempel

pobrano opłatę

stempel

pobrano opłatę

stempel

pobrano opłatę

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG**MAG****MAG****MAG**

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)

Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)

Pokwitowanie dla wpłacającego

Pokwitowanie dla banku

Pokwitowanie dla poczty

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł
słownie
wpłacający

zł
słownie
wpłacający

zł
słownie
wpłacający

zł
słownie
wpłacający

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				5,00 zł
Całkowita suma wpłaty				

LITERATURA		Patricia A. McKillip „Mistrz Zagadek z Hed”	SMPM1	22,00 zł
PRENUMERATA				
MAGAZYNU LITERACKIEGO				
FENIX				
Prenumerata 6 numerów od 95 (6'2000) do 100 FP95	33,00 zł	Feliks W. Kres „Północna granica”	SMPM2	22,00 zł
Prenumerata 12 numerów od 95 (6'2000) do 106 FR95	66,00 zł	Feliks W. Kres „Król Bezmiarów”	SMFK1	19,00 zł
LITERATURA RPG		Feliks W. Kres „Święty płomień”	SMFK2	27,00 zł
Kiedy ogarnie cię szal (WA) WAKOS	16,90 zł	Jeff Noon „Wurt”	SMJN1	19,90 zł
Księga loda (ZC) ZCKSI	12,00 zł	Jeff Noon „Pyłki”	SMJN2	25,00 zł
Pierścień tęsknoty (ED) EDPIT	19,90 zł	Bruce Sterling „Święty płomień”	SMBS2	18,90 zł
BELETRYSTYKA		Bruce Sterling „Schismatrix”	SMBS3	27,00 zł
Clive Barker „Everville” SMCB1	34,00 zł	Sean Stewart „Wskreszyciel”	SMSS1	13,90 zł
John Barnes „Milion otwartych drzwi” SMJB1	25,00 zł	Sean Stewart „Kres Obłoków”	SMSS2	22,00 zł
C. J. Cherryh „Najeźdźca” (2/3) SMCC2	23,00 zł	Michael Swanwick „Stacje Przypływu”	SMMS1	15,90 zł
C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3) SMCC2	29,00 zł	Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka”	SMMS2	23,00 zł
John Crowley „Późne lato” SMJC1	18,50 zł	Walter Jon Williams „Aristoi”	SMWW1	19,90 zł
Stephen R. Donaldson „Skok w konflikt: Prawdziwa historia” (cz. 1) SMSD1	10,00 zł	Walter Jon Williams „Metropolita” (cz. 1)	SMWW2	19,90 zł
Stephen R. Donaldson „Skok w wizję: Zakazana wiedza” (cz. 2) SMSD2	29,00 zł	Walter Jon Williams „Miasto w ogniu” (cz. 2)	SMWW3	35,00 zł
Dave Duncan „Niechętny szermierz” (1/3) SMDD1	23,00 zł	Walter Jon Williams „Stacja aniołów”	SMWW4	29,00 zł
Stephen Erikson „Ogrody księżycy” SMSE1	35,00 zł	Gene Wolfe „Miasteczko Castleview”	SMGW1	15,90 zł
Philip Jose Farmer „Gdzie wasze ciała porzucone” (cz. 1) SMPF1	13,90 zł	Gene Wolfe „Ciemna Strona Długiego Słońca” (cz. 1)	SMGW2	22,00 zł
Philip Jose Farmer „Najwspanialszy parostatek” (cz. 2) SMPF1	15,90 zł	Gene Wolfe „Jezioro Długiego Słońca” (cz. 2)	SMGW3	22,00 zł
C. S. Friedman „Świt Czarnego Słońca” (1/3) SMCF1	29,90 zł	David Zindell „Nigdyła: Śmierć pilota”	SMDZ1	22,00 zł
C. S. Friedman „Nadejście nocy” (2/3) SMCF2	35,00 zł	David Zindell „Nigdyła: Schizma”	SMDZ2	22,00 zł
C. S. Friedman „Korona cieni” (3/3) SMCF3	29,00 zł			
William Gibson, Bruce Sterling „Maszyna różnicowa” SMBS1	19,90 zł			

WYNIKI ANKIETY 2/2000

- Artykuły:**
- Literatura klasyczna a gry fabularne – 4,65
 - Kusze czy bohaterowie, czyli... – 4,48
 - Mroczny i zabójczy... – 4,37
 - (4. Auf wiedersehen, Mein Herr... i Bajki Joe Abrakadabra – 4,30)
 - Ostatnie miejsce: Knajpa – 3,13
- Ilustracje:**
- Koszt uzyskania – 3,87
- Ostatnie miejsce: Dzień z życia miasta nocy – 2,50
- Ocena numeru:** 4,15 (+0,27)
- Nagroda:** Łukasz Borzkowski z Itawy

CHRONOLOGIA ŚWIATA GASNĄCYCH SŁOŃC

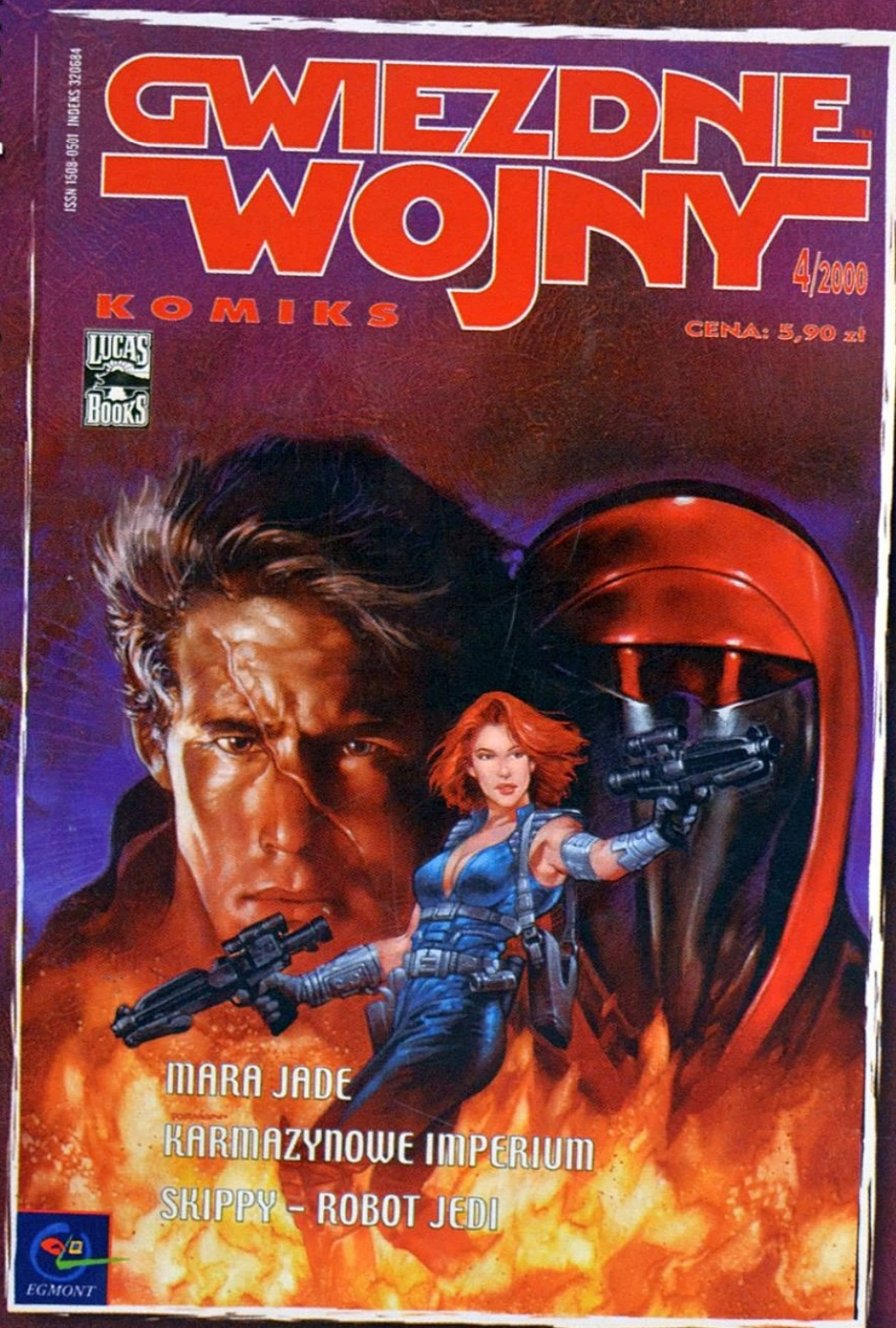
Data	Wydarzenie
40000 p.n.e.	Tak datuje się najstarsze znane ruiny anunnaki.
100 n.e.	Anunnaki znikają z kart historii, pozostawiając ur-obunów i ur-ukarów.
1800	Vau wyruszają w kosmos.
2100	Pierwsza Republika i podbój Układu Słonecznego.
2305	Ludzkość odkrywa gwiazdne wrota.
2500	Upadek Pierwszej Republiki i wzrost znaczenia szlachty.
2500-3500	Diaspora.
2700	Pierwszy kontakt z shantorami.
2723	Prorok dostrzega Święty Płomień; Wiek Cudów.
2730	Bunt shantorów prowadzi do powstania rezerwatów obcych.
2845	Pierwszy kontakt z vau.
2849	Śmierć Proroka; koniec Wieków Cudów.
2855	Wojna z ukarami. W obliczu inwazji ur-ukarów Kościół jednoczy ludzkość.
3500-4000	Wspólne działania kupców prowadzą do powstania Drugiej Republiki ze stolicą w Nowym Istambule (późniejsze Byzantium Secundus). Masowe terraformowanie.
4000	Ogromne bezrobocie, zintensyfikowane przez fenomen gasnących słońc i narastającą religijność milenijną, prowadzi do upadku Drugiej Republiki. Na scenie pojawia się szlachta, która przejmuje Byzantium Secundus i doprowadza do ostatecznej klęski republiki.
4000-4986	Mroczne Wiek.
4525	Inwazja barbarzyńców: ludzkie narody gwiazdne – nie związane ze szlachtą, Kościołem i Ligą – sprzymierzają się, by złupić Znane Światy. Zostają pobite dopiero po wielu walkach i znacznych stratach z obu stron.
4540	Władimir, dzięki kampanii przeciw barbarzyńcom, zaczyna jednoczyć gwiazdy.
4550	Koronacja Władymira I, podczas której niedoszły cesarz zostaje zamordowany. Miejsce cesarza zajmuje regent, wybierany co 10 lat przez elektorów (składają się na nich przedstawiciele największych domów, Kościoła i Ligi).
4900	Początek wojen z symbiontami; obcy atakują oddalone światy. Pasożytnicze siły przekształcają wiele planet, zmuszając mieszkańców do ewakuacji. Zostają zatrzymane dopiero przy Stygmacie.
4956-4995	Wojny o tron.
4992	Rozpoczyna się konflikt Hazatów z kalifatem Kurga.
4993	Koronacja Alexiusa Hawkwooda na cesarza.
4995	Wszystkie pięć królewskich domów przyznaje w końcu zwycięstwo cesarzowi Alexiusowi.
4999	Gra rozpoczyna się w okresie konsolidacji, kiedy to cesarz Alexius cementuje swe zdobycze.



Fading Suns™ (Gasnące Słońca) is a trademark of Holistic Design, Inc.
All rights reserved. Used under licence.

NOWY NUMER

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce...



SZUKAJ W KIOSKACH!

KARMAZYNOWE IMPERIUM – CIĄG DALSZY

MARA JADE, CZYLI „RĘKA IMPERATORA” W AKCJI

SKIPPY – ROBOT JEDI, CZYLI „GWIEZDNE WOJNY” NA WES

