

NOWA CENA 7,90 ZŁ • NOWA CENA 7,90 ZŁ

MiM

Magia i Miecz 09

INDEKS: 322954

cena 7,90 zł (w tym 7% VAT)

nr 93 wrzesień 2001

L5K:
Niesamowity
Ogród Cykad

WYGRAJ
WIEDZIŃSKI
MIECZ!!!

Otwieramy Klub MiMa!

W środku także:
WFRP, DL, GS i W:GW



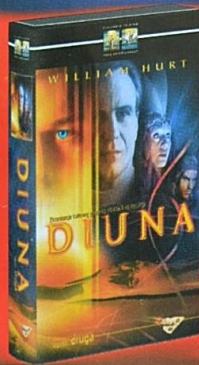
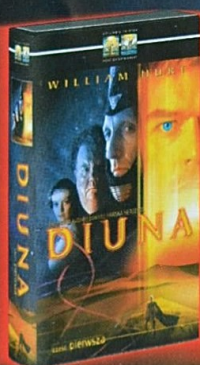
© Matthew Wilson's © Alderac Entertainment Group: Way of the Dragon — Legend of the Five Rings

WILLIAM HURT

DIUNA

Pierwsza pełna ekranizacja kultowej powieści

FRANKA HERBERTA



270 minut - na 2 kasetach video i na 2- płytowym wydaniu 
Szukaj w sklepach już od 24 sierpnia!

Witajcie,

Wakacje i po wakacjach. Mam nadzieję, że dobrze się bawiliście. Od września w Magii i Mieczu kilka istotnych zmian. Po pierwsze zmieniamy objętość zmniejszając ją do 80 stron. Także cena i zawartość ulegnie pewnej modyfikacji. Cena za numer, jak sami zauważyście, będzie niższa i wyniesie 7,90zł w tym 7% VAT. Ministerstwo Finansów nie uznało naszego pisma za specjalistyczne i obciążyło od początku tego roku 7% procentową stawką VAT. To oczywiście paranoja, ale nie jedna paranoja funkcjonuje w naszym państwie i ma się dobrze. Zmieni się także papier i zawartość merytoryczna.

Zmiany te są konieczne dla dalszego funkcjonowania pisma i mam nadzieję że przyjmiecie je ze zrozumieniem. MiM ukazuje się już 8 lat i w swojej krótkiej historii ewoluował od objętości 16 stron do 128. Pomijam przy-padek szczególnie lipcowego sierpniowego numeru z tego roku. W tym okresie zmieniliśmy format z zeszytowego do książkowego, zmieniali się naczelni redaktorzy i współpracownicy. Pismo miało swoje lepsze i gorsze okresy, ale zawsze starało się trzymać pewien poziom merytoryczny i spełniać wasze oczekiwania. W ciągu tych lat przybyło wielu nowych czytelników, ale odeszło też wielu starszych. To oczywiście normalne zjawisko dla pisma o takim specjalistycznym charakterze. Kiedy zaczęliśmy, tylko garstka osób słyszała o RPG i czym są gry fabularne. Dziś jest trochę inaczej ale to wcale nie znaczy że gry fabularne są znane powszechnie. W wielu rejonach Polski w dalszym ciągu mało kto słyszał o tym zjawisku a nawet jeśli coś wie, to niewiele. Gry fabularne są właściwie zadomowione jedynie w kilku dużych miastach, gdzie są sklepy, w których można je nabyć. Reszta kraju to *tabula rasa*. Magia i Miecz w naszych założeniach powinna spełniać rolę wspomagającą i promującą gry fabularne i myślę że przez te lata z tej roli się wywiązała.

Jeśli uznacie że wyczerpała swoją formułę i przestaniecie ją kupować to podzieli los innych pism i zniknie z rynku – mam oczywiście nadzieję, że tak się nie stanie.

W przyszłym roku wydamy setny numer Magii i Miecza i chcielibyśmy z tej okazji zorganizować dwudniowy konwent sympatyków pisma i miłośników gier fabularnych. O organizacji i terminie tego konwentu będziemy was informować na łamach Magii i Miecza i stronie internetowej.

Pozdrawiam Was serdecznie,
I pozostajcie z nami.

Jacek Rodek
Wydawca

MIMI

9 (93) / 2001

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac. LSK)
grabarzb@rpg.pl
Artur Szejtler (sekretarz redakcji, opowiadania)
eplams@egmont.pl
Jerzy Cichocki (ZC, DL)
cierzy@mag.com.pl
Piotr Gnypl (ED, ŚM, WFRP)
toread@rpg.pl
Michał Marszałik (Almanach, FS, Mięcho)
puszkin@rpg.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Poison Ivy (Listy)
poisonivy@mag.com.pl
Jerzy Rzymowski (DP, Humor, Panorama)
jerzy@mag.com.pl
Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl

PRENUMERATA:

Anna Szymańska-Ronga

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Chołuj (reklama@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

...na wakacjach.


STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz,
Łukasz M. Pogoda, Michał Stachyra, Andrzej
Śwędryziński, Maciej i Joanna Szaletnicowie, Toread,
Piotr Wyskok

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 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

WYDAWCA:

 Wydawnictwo MAG
Jacek Rodek (prezes)
jrodek@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:

© Matthew Wilson

© Alderac Entertainment Group:

Way of the Dragon – Legend of the Five Rings

Sprzedż magazynu
po cenie innej niż podana na okładce
bez zgody wydawcy zabroniona.

Panorama:

Weterani całego kraju łączcie się! _____ 6
Michał „Puzon” Stachyra
 Ultimate Dragon Ball _____ 6
 Deadlands: Dzień Niepodległości _____ 7
Michał „Puzon” Stachyra
 Earthdawn: Przebudzenie Ziemi _____ 7
 – Stwory Barsawii _____ 7
 Earthdawn: Przebudzenie Ziemi _____ 8
 – Splugawieni _____ 8
 Wieści _____ 9

Stale działają:

MiM(ochodem) – Dziś pytanie:
 Najśmieszniejsza sytuacja na sesji? _____ 3
 Listy _____ 4
 Klub MiMowiczów _____ 47

Fandom:

Konfederacja Fantastyki „RASSUN” _____ 13
 Klub Fantastyki „MITHOST” _____ 14

Felietony:

Miasto, magia, maszyna:
 Obcy, czyli sami swoi _____ 74
Jacek Drewnowski
 I pół litra nie pomoże _____ 75
Post Scriptum
 Kącik złamanych piór:
 Każdemu trochę zależy _____ 76
Feliks W. Kres

Almanach:

Nec MG contra plures? _____ 15
Krzysztof Piśkorski
 Do sztuki alchemicznej przyczynek _____ 18
Alexandra „Ina, Błękitna Czarodziejka” Janusz

Deadlands

Errata do suplementu „Stróż Prawa” _____ 23

Gasnące Słońca:

Homo sapiens superior _____ 26
Marcin „Seji” Segit

Legenda Pięciu Kręgów:

Ogród Cykad _____ 48
Magda Madej i Michał Madej

Warhammer:

Moja mała córeczka _____ 30
Eukasz „Klacz” Sikorski
 Z cyklu „10 w skałi Beuforta” – Część 1:
 Cesarska flota wojenna _____ 34
Sławomir Eukasz

Wiedźmin:

Trubadura portret własny _____ 43
Maciej Nowak-Kreyer

Hasło miesiąca:

„Zasady Decydującego starcia przyznają graczowi 65 Punktów Postaci, możliwych do rozdzielenia pomiędzy dziewięć Atrybutów. Daje to średnią powyżej siedmiu oczek na Cechę, co w połączeniu ze znaczną ilością Punktów Umiejętności pozwoli stworzyć dość potężną i wszechstronną postać”. – Z Sieci wzięte.

Dziś pytanie: NAJŚMIESZNIEJSZA SYTUACJA NA SESJI?

Gdybym podał najśmieszniejszą akcję w mojej sesji – skrzywdziłbym moich graczy. Ryjemy się bez przerwy do tego stopnia, że nie można usiedzieć na krzesłach (więc od razu siadamy na podłodze). Generalnie – ostentacyjnie odmawiam.

Miłosz Brzeziński

czasem, aby rozwiłkować jakieś zadanie, wykorzystuje zamiast mechaniki zdolności aktorskie swoich graczy. Często niesie to ze sobą kupę śmiechu. Ostatnio Badacze musieli zdobyć informacje od egzotycznego obcokrajowca. Znając intencje kolegów, postanowiłem nie być stronnikiem i poprosiłem postronną osobę, aby postacie graczy jej wytłumaczyły sprawę. Podstawiony bohater niezależny zaprowadził zbaraniąta drugie do domu publicznego, choć ta starała się tylko poznać adres miejscowego uzdrowiciela.

Jerzy Cichocki

Graliśmy w WAMPIRA. Mieliśmy prawie wszyscy świeżo stworzone postacie, podczas gdy jeden z graczy miał już całkiem „wypasionego” bohatera. Eksplorowaliśmy jakąś opuszczoną fabrykę, pod którą Tzimisce zrobili swoją „żyjącą posiadłość”. Nasze postacie się bały. Nic dziwnego, w życiu (lub raczej niezyciu) się z czymś takim nie spotkaliśmy. Tylko nasz znajomy cały czas udawał twardziela i mówił, że on już wszystko wie. Jego ostatnie słowa brzmiały: „Uratuję was chłopaki”, po czym istota mieszkająca tam wessała go.

Piotr Gnyp

Zabawnych sytuacji było od groma i ciu-ciut. Do głowy przychodzą mi „osiągnięcia” różnych graczy, które wspominamy niemal nieustająco. Jedno z nich wiąże się z ED i detektywistycznymi zapędami naszego trolla Powietrznego Łupieżcę. Młodzieniec ów wrócił wraz z nami do swej wioski, gdzie się okazało, iż jego ojciec został porwany, a władzę chce przejąć jakiś therapiński szpieg. Planując go zdemaskować, troll wezwał go na „audyencję” i zadał mu pytanie, które miało rozwiązać problemy. Brzmiało ono mniej więcej tak: „Czy to prawda, iż widziano cię w dzień X w towarzystwie Y?”. Podejrzany odpowiedział: „Tak”. Nie mając więcej argumentów, nasz troll rzucił się na niego.

Tomek Kreczmar

Grałem wtedy moją ulubioną postacią do WFRP – magiem Azatorem. Zaczyna się przygoda. Do karczmy, w której siedziała nasza banda, wpada kilkunastoletni chłopiec i woła: „Panowie pomóżcie. Mojego ojca napadli bandyci. Leży biedaczek ranny niedaleko stąd. Mnie udało się zbiec. Proszę, pomóżcie”. Mistrz Gry uważał to za dobry pomysł na wciągnięcie nas do przygody. „Mały, gdzie to się dokładnie stało? Wskaż w którą stronę” – Zerwał się z okrzykiem Azator. – „Acha. Tam, powiadasz chłopczyku” – Cichszym głosem do kamratów. – „Chłopaki, wiejemy w drugą stronę, tylnim wyjściem. Przecież tam są zbroje. Mogą nam zrobić krzywdę!”. Drużyna spakowała się prędko, ruszając w stronę tylnego wyjścia. Załamany MG spojrzął na nas oczami zbitego spaniela. „No dobrze chłopczyku. Czy twój ojciec miał przy sobie jakieś pieniądze?”. Spytał zatrzymując się w miejscu Azator. „Miał, panie, i to dużo” – skwapliwie przytaknął małeć. „No to trzeba mu pomóc. Parszywe dranie z tych zbrojczyków. Nakopiemy im. Prowadź mały”. MG wybrnąwszy z sytuacji, wrzucił nas w kolejną odmetę przygody.

Michał Marszałik

Grałem wtedy halflingiem. Jeden z członków drużyny został zamieniony w papugę. Nie potrafił jeszcze latać, a bardzo mu na tym zależało. Po dwóch próbach, które skończyły się zaryciem dziobem w piach, zyczliwie pomogłem mu wyrzucając go z procy. Nauczył się momentalnie. Później, gdy miał możliwość opanowania dziesięciu ludzkich słów, pierwsze dwa poświęcił na tekst pod moim adresem: „Morda, nizio!”.

Jerzy Rzymowski

Wszyscy gracze pochodzili z jednego klanu, choć z różnych stron świata. Mimo iż wszyscy byli Tzimisce, trudno im było znaleźć wspólny język. Dlatego w pewnym momencie – cokolwiek by się nie działo – spotykało się z salwami śmiechu. Najśmieszniejsze było chyba łączenie ludzi w „corrupted construction” o kształcie katamarana. Nie mam pojęcia co dokładnie było zabawnego w tej sytuacji. Sesja W:MW wydawała się bardzo mroczna i złowroźna, jednak wszyscy gracze i prowadzący zwiłali się ze śmiechu przez większość czasu. Pewnie dlatego, iż pewien prastary wampir miał na swoich usługach parę łasici, a wszyscy inni myśleli że to ja-dowite grzyby...

Poison Ivy

Witam wszystkich bardzo serdecznie. Kontynuujemy temat kobiet w RPG, podziałów w środowisku oraz rozwiązujemy kwestię elfów w CP 2020.

Przypominam o wprowadzonym od wakacyjnego numeru MIM'a systemie kropkowym. Za każdy opublikowany list przysznają kropkę. Za trzy kropki zaproponuję Wam nagrodę.

Czekam na listy również pod adresem e-mailowym!
Przypominam: poisonivy@mag.com.pl.

P.I.

STARE WSPOMNIENIA

Witajcie.

Zacząłem czytać **MIMa** w roku 1995. Pierwszy numer kupiłem przez przypadek, bo tak chciałem zobaczyć co to jest. I połąkłem bakcyła. Gry fabularne tak mnie wciągnęły że świata poza nimi nie widziałem. Jednak jakieś dwa lata temu cały ten zapal ustał wraz z zamknięciem „Progresora” – jedyne radomskiego miejsca, gdzie można było kupić artykuły związane z RPG oraz spotkać ludzi i trochę pograć. I co za tym idzie przestałem grać i czytać

MIMa. Jednak miesiąc temu nie mogłem się oprzeć pokusie i kupiłem jeden numer tak, żeby zobaczyć co się zmieniło, co nowego wyszło itp. I co? **MIM** zmienił się i to na lepsze (tylko ta cena). Rozbudziliście we mnie stare wspomnienia i ponownie zacząłem grać w gry fabularne (i moje ukochane **Zew Cthulhu**).

Dzięki, dzięki, dzięki...

Kether, Radom

Za każdym razem, gdy czytam, że w kolejnej miejscowości zamknięto „jedyne miejsce związane z RPG” robi mi się tak jakoś dziwnie... Wciąż mam nadzieję, że nadejdą czasy rozkwitu naszej wspólnej pasji i powstaną nowe kluby, sklepiki itp. Ale zanim nastanie Arkadia, cieszy mnie bardzo, że dzięki naszej Redakcji ludzie wracają do RPG.

Przysznają honorową kropkę! •

RPG – KWESTIE OGÓLNE BEZ CENZURY

Witajcie (długo myślałem nad wstępem, ten wydał mi się najlepszy...)!

Pisząc ten list ośmielałem się poruszyć kilka raptem kwestii stających się ostatnio tematem dyskusji na łamach **MIMa**. Zatem przedstawienie czas zacząć.

Po pierwsze, nawiązując do listu TOR-a (**MIM** 06/2001). Owszem, RPG może być czynnikiem wpływającym (ew. ułatwiającym) na utratę kontaktu z rzeczywistością. Jednak same gry, jako zjawisko, nie są tego bezpośrednią przyczyną. Wszystko zależy od ludzi weń grających. Czy jeśli ktoś użyje broni do wyrządzenia innemu krzywdy, to czy znaczy to, że broń jest zła? Nie, gdyż żaden przedmiot stworzony przez człowieka nie jest ani dobry, ani zły. Wszystko zależy od sposobu użytkowania danej rzeczy.

Tak samo jest z grami: używane z umiarem mogą być wspaniałą rozrywką intelektualną, dającą wiele satysfakcji. Jednak jeśli ktoś nie umie wyznaczyć sobie granicy między grą a codziennością, to prędzej czy później okaże się to dlań zgubne.

A tak na marginesie: czytając gazety i oglądając telewizję „widzimy” rzeczywistość. Czy od czasu do czasu nie możemy się od niej „oderwać”???

Secundo. Słów kilka do pani Anayami (tej to się dostaje :-)). Twoje argumenty są jakoś mało przekonujące. Piszszesz, jak osoba znająca tylko **Wampira**. A czy grałaś kiedyś, albo choćby czytałaś **Dzikie Pola**? Ja osobiście uważam, że nie ustępują one w niczym **Krwiopijcy** (w którego gram i bardzo lubię). Nie twierdzą, że **DP** są lepsze. Nie. Jednak JA uważam je za **LEPSZE!** To moje zdanie, ktoś może się z nim zgadzać lub nie. Jednak narzucanie swojego zdania innym i mieszanie z błotem pozostałych systemów jest przejawem nietolerancji (a może się mylę...), z którą spotykamy się na codzień w odniesieniu do naszego hobby. Zauważ też, droga (to określenie nie jest w żadnym wypadku ironiczne, to przejaw szacunku!!!) Anayami, jak wiele listów zostało napisanych przez ludzi, którzy nie do końca się z Tobą zgadzają. A znaczy to, że nie masz całkowitej racji...

I na koniec słówko do **Del Dala**: dorożnij...

I to by było na tyle, pozdrawiam szanowną redakcję i wszystkich czytelników (tfu, najpierw czytelniczki, je przede wszystkim:-) **MIM-a**.

Bartek L.

P.S. Przestańmy marnotrawić miejsce na spory dot. wższością elfów nad innymi rasami itp., skupmy się na pokazaniu naszemu otoczeniu prawdziwego (czyt. pozytywnego) oblicza RPG.

P.P.S. Jeśli ktoś chciałby się ze mną skontaktować w sprawie tego listu (albo z ciekawości), to mój adres internetowy jest taki: tezalla@wp.pl.

P.P.P.S. I jeszcze zbiór lektur dla dzikopolowców:

1) p. Bohdan Królikowski – wszystko, ale szczególnie polecam „Rotmistrz z kradzionym herbem” i „Szable nie rdzewiały”

2) Pamiątniki Jana Chryzostoma Paska.

Autorowi przysznają kropkę za samą zawartość PS'ów. •

Z pytaniem, które zadał TOR [Listy MiM 06/2001 przyp. red.], zetknąłem się parę lat temu. Zgadzam się z Tobą, że traci się kontakt z rzeczywistością, ale po cóż innego wymyślono rozrywki? Idziesz do pubu, siadasz przed TV lub komputerem, sięgasz po książkę czy grasz w RPG właśnie po to, żeby na chwilę oderwać się od szarej rzeczywistości i polepszyć sobie humor.

Moim zdaniem RPG przewyższa inne rodzaje rozrywki jed- na kwestia – nie jest się biernym odbiorcą treści, tak jak przy oglądaniu TV czy czytaniu książki. Gracz musi się wysilić, stworzyć swój wizerunek, wczuć się w świat gry – musi zostać aktorem, czynnie tworzy zabawę. Taka jest moja od- powiedz na pytanie „tracisz kontakt z rzeczywistością” – owszem, na chwilę o niej zapominam, ale w końcu po to gram! I w dodatku muszę włożyć sporo wysiłku, żeby by- ło fajnie.

Co do drugiego Twojego pytania: który ze sposobów jest lepszy: najgorszym z możliwych jest TV – człowiek w ogóle nie musi włożyć żadnego wysiłku w jej oglądanie – dostaje gotową papkę. Jedyną zaletą TV jest możliwość stworzenia przysto- do RPG po obejrzeniu kilku minut filmu. :) Dla mnie najlepszym sposobem jest RPG – inaczej po co bym grał?

Do listu „Kwestia systemów” MiM 6/2001

Chciałem zauważyć, że w CP2020 mogą występować el- fy – ale są to tylko egzotyki. Pomysł z wprowadzaniem eg- zotyków do gry jest super, bo można wprowadzić do gry każ- dą rasę, co prawda pod względem fizjologii nadal będą to ludzie, jednak odegranie np. t'skranga w świecie CP może być ciekawym wyzwaniem dla graczy.

Demenis, myślę, pomylił CP z SHADOWRUNem.

Pozdrawiam!

Partyz(A.N.T.)

Zgadzam się, że odegranie elfa w CP2020 to wyzwanie. Osobiście wolę elfy w systemach *fantasy*, ale jak ktoś chce, to przecież może... jeśli tylko namówi swojego MG.

Czekam na więcej listów z Waszymi opiniami na porusz- ony przez TOR'a temat. Partyz(A.N.T.) dostaje kropkę. •

ACH CI MISTRZOWIE...

Każdy mistrz prędzej czy później zechce sobie zagrać, a pro- wadzenie zostawić komuś innemu... Jego święte prawo. Ale wiecie jak ciężko z nim taką postać zrobić? Zanim zdążyysz się zorientować on już wyrwie Ci podręcznik i zacznie robić wszy- stko po swojemu. Przekonałem się o tym na własnej skórze – zanim się połapałem już miał gotową postać, a mój wkład był praktycznie zerowy... Nie ma to jak mistrz gry.

Soho

Śmiem nadmienić, że nie ma nic dziwnego w fakcie, że gracz robi sobie postać „po swojemu”... jak widać podzie- lone są zdania na ten temat.

Kropka dla Soho • – mam nadzieję że Ty i Twój gracz (MG) doszłście jednak do porozumienia.

PRECZ Z SEKSIZMEM W RPG!

Szanowna Redakcjo!

Grywam w gry fabularne od 5 lat, mam za sobą niejedną sesję, więc chciałbym wypowiedzieć się na temat kobiet w RPG. Moim zdaniem „babskie sesje” to mit. Wielokrotnie grałem z drużyną, w skład której wchodziła dziewczyna – spo- tkania stawały się Sesjami przez wielkie „S”, a nie bezmyślną wyrzynką czy monotonnym, liniowym prowadzeniem scena- riusza. No a o dziewczynach-MG nie trzeba chyba wspominać: ich sesje są zawsze dopracowane, fabuła ciekawa, pro- blemy i zagadki wymagające i skomplikowane (ukłony, Aniu!), co jest już regułą. Precz z seksizmem w RPG!!!

Drugą sprawą, którą chciałbym poruszyć, jest sprawa pod- działów w środowisku graczy (list Oskara, MiM 05). IMO dla prawdziwego gracza nie ma gier lepszych i gorszych, są tylko lubiane i mniej lubiane, a to różnica. Na konwentach często można spotkać „mrocznych i tajemniczych”, twierdzących że „WoD rulez, a *fantasy* jest do d****. czy to jest prawdziwe podejście do RPG??? Czy prawdziwy gracz będzie bluźgał na nie lubiane systemy??? Nie. Tylko pozer, leszcz i mancıkin.

Ostatnia sprawa – ekranizacja „Wiedźmina”. Wspomina- nie w chwili obecnej komitetu „jedynie słusznych” oraz pro- blemu z obsadą, mija się z celem. To nie obsada, a scena- riusz spowoduje, że film będzie nieudany. Już teraz wiadomo, że nie jest on „na podstawie”, tylko „wariacja na temat”. Jed- nakże nie ma sensu krytykować tego filmu – i tak każdy czy- telnik ASa pójdzie do kina aby obejrzeć Żebrowskiego z mie- czem samurajskim.

Z poważaniem

Mateusz „Inkwizytor” Budziakowski

Równie często, o ile nie częściej, można spotkać miłośni- ków systemów *fantasy* rzucających nie ciekawe uwagi o sy- stemach WoD. Zgadzam się, że nie ma to żadnego sensu, tworzy nikomu niepotrzebne podziały i psuje atmosferę. Co do ekranizacji „Wiedźmina”: zobaczymy – ocenimy.

Autorowi listu przynajmniej kropkę „ponad podziałami” •

Do przeczytania w kolejnym MiM'ie.

Za Redakcją –

Poison Ivy

Sprostowanie

Rysunek na str. 120 w numerze 91-92 został błędnie pod- pisany. Jego autorką jest Oliwia Santarius. Przepraszamy.

ELIZJUM 01 (Bystrzyca Kłodzka 6-8 kwietnia 2001)

WETERANI CAŁEGO KRAJU ŁĄCZCIE SIĘ!

Michał „Puszon” Stachyra

Idea tego konwentu była prosta, a odkrywcza. Było nią zgrupowanie elity polskiego RPG, najlepszych MG oraz spotkanie bywalców dawnych konwentów. W programie przewidziano kilka zaledwie prelekcji, ale rekompensować to miały: impreza integracyjna, wycieczka po Kotlinie Kłodzkiej i liczne sesje RPG.

Do Bystrzycy Kłodzkiej, niedużej miejscowości położonej w Kotlinie Kłodzkiej blisko granicy z Czechami przyjechało w sumie około 100 osób, choć organizatorzy spodziewali się nieco większej liczby uczestników. Wiele zaproszonych osób z różnych przyczyn nie dotarło, za to przyjechało sporo od dawna nie widzianych na konwentach RPGowców z Białegostoku i Trójmiasta.

Jak było na Elizjum? Jeżeli by traktować tę imprezę jako normalny konwent, to nie najlepiej. Z prelekcji i spotkań tak naprawdę odbyły się dwa (prelekcja Kiro, oraz spotkanie założycielskie nieformalnej grupy organizatorów LARP-ów – Teatr Gier), sesji RPG było dość mało, a Mistrzowie Gry prowadzili głównie osobom zaprzyjaźnionym mimo, iż organizatorzy zapewniali, że sesji będzie dużo i dla każdego. Traktując Elizjum bardziej jako imprezę towarzyską, można oenić je znacznie lepiej.

Konwent rozpoczął się od imprezy integracyjnej, która odbywała się w dość specyficznym knajpo-barze z tanim piwem oraz tanim i smacznym żarciem (m.in. naleśniki czy zapiekany ser). Impreza była bardzo fajna, aczkolwiek uczestnicy bratali się raczej we własnych, małych grupkach niż z pozostałymi. Było miło. Drugi dzień to przede wszystkim udana (choć nie dla wszystkich – pozdrowienia dla PWC, Remova i Telefaxa) wycieczka po Kotlinie Kłodzkiej. Można było

zobaczyć gospodarstwo agroturystyczne połączone ze skansenem i muzeum tych ziem, robiącą niesamowite wrażenie Kaplicę Czaszek w Kudowie, ruiny zamku czy wreszcie przekroczyć granice polsko-czeską celem tańszego nabycia napojów (bezałkoholowych oczywiście). Pomysł wycieczki naprawdę przedni i wart kontynuacji. Po powrocie odbył się koncert zespołów Kunsband i Jura. A później? Cóż, przede wszystkim dalszy ciąg integracji w barze Kaktus oraz długie, nocne Polaków rozmowy. W sobotni wieczór miała też miejsce znakomita (według uczestników) drama przeprowadzona przez kłodzki klub Chaos.

Niedziela była dniem dalszej (dogorywającej nieco) integracji oraz czasem długich powrotów do rodzinnego miasta.

Koszt akredytacji wyniósł 20 zł, w czym zawierała się wycieczka autobusowa, a każdy uczestnik dostawał informator (32 strony A5) zawierający głównie opowiadania i publicystykę oraz numer 1 „Gazety Fantastycznej” wrocławskiego klubu Pax Dei.

Podsumowując było to miłe spotkanie towarzyskie, jednak jeżeli organizatorzy chcą, aby Elizjum stało się prawdziwym konwentem muszą bardziej popracować nad stroną merytoryczną konwentu oraz poprawić kilka niedociągnięć organizacyjnych. No i zastanowić się czy na pewno powinien być to konwent tylko na zaproszenia.

ULTIMATE DRAGON BALL

UDB to PBEM oparty, jak się nie trudno domyślić, na anime „Dragon Ball”. Świat ten to zbitka wielu różnych motywów. Wysoko rozwinięta technologia przeplata się tu z magią i śmiertelną walką na gołe pięści. Każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Choć UDB PBEM narodziło stosunkowo niedawno, bo w grudniu zeszłego roku, składa się już z 22 krain w których gra przeszło 80 osób. A nowe krainy są w drodze! Te liczby mówią chyba same za siebie.

Gra jest bezpłatna. Aby zagrać wystarczy wysłać zgłoszenie do „Pomocy UDB” – pomoc@udb.prv.pl. Tam kompetentna osoba zajmie się formularzem i jeżeli będą wolne miejsca, wyśle zgłoszenie do konkretnego Guru. Szczegółowe informacje dotyczące gry

dostępne są na stronie www.udb.prv.pl. Jeżeli ktoś po przeczytaniu opisów na stronie nadal czegoś nie rozumie może zawsze odwiedzić irc-owy kanał #udb.

Wrażenia z gry są naprawdę nie do opisania. Już na samym początku gra wciąga nas tak bardzo, że z niecierpliwością oczekujemy kolejnego ruchu.

Jak gwarantuje twórca tego PBEM-a, Goldo-han (sim15@go2.pl) nikt nie ma prawa się tu nudzić.

tytuł: **DEADLANDS: DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI.**
DRUGA GROSZOWA POWIEŚĆ
DO MARTWYCH ZIEM

autorzy: Shane Lacy Hensley i Hal Mangold
wydawca: Pinnacle Entertainment Group
wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
tłumaczenie: Tomasz F. Misiorek

Dzień Niepodległości to druga wydana w Polsce groszowa powieść do systemu Deadlands – Martwe Ziemi. Gdyby ktoś nie wiedział – groszowe powieści (dime novels) to niewielkie, kilkudziesięciostronicowe książeczki formatu A5, zawierające klimatyczne opowiadanie z Dziwnego Zachodu i przygodę w realiach tego systemu pozwalającą graczom wziąć udział w wydarzeniach opisanych w opowiadaniu.

W „Dniu Niepodległości” spotykają się trzy żywe legendy Dziwnego Zachodu – szeryf Dodge City Wyatt Earp, Texas Ranger „Jednooki” Hank Ketchum oraz znany z poprzedniej powieści gróźnej Ronan Lynch (choć w tym przypadku określenie **żywa** legenda jest nieco niefortunne). I tylko postać Lyncha łączy *Dzień Niepodległości* z *Córą zatracenia* tak więc zawiedzie się ten, kto spodziewa się ponownego spotkania z Velevetem Van Helterem i pociągnięcia wątków z tamtej historii. Za to możemy dowiedzieć się skąd Hank „One Eye” Ketchum dorobił się swojej ksywy, jak należy postępować z Jankesami i do jakiego saloonu należy udać się po przybyciu do Dodge City. Słowem spory kawałek (30 stron) fajnego czytała za sporą ilością deadlands’owych buzerów.

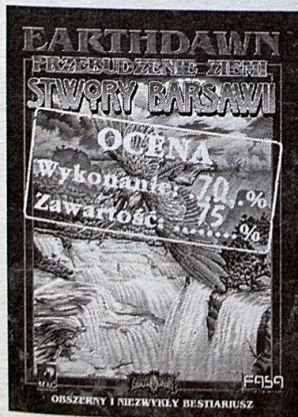
Co do przygody, to odnosi się do niej te same uwagi co do tej zamieszczonej w *Córce zatracenia* [patrz recenzja: MIM 6/2001]. Denerwujące zwłaszcza jest podawanie po każdym rozdziałku ile Punktów Nagrody jest za co – ma to chyba tylko na celu zwiększenie objętości tekstu. Przydatny jest dokładniejszy niż to ma miejsce w Przewodniku Szeryfa opis kilku lokacji Dodge City. Zdecydowanie jest to przygoda dla Szeryfów zaczynających swą przygodę z Martwymi Ziemi.

Tłumaczenie jest poprawne, choć tłumacz – jak mi się wydaje – nie zawsze trzyma się nomenklatury przyjętej przez tłumaczy podstawowych podręczników (chodzi mi tu zwłaszcza o pojawiającego się wielokrotnie w tekście ‘truposza’, a coś mi się zdaje, że w oryginale jest ‘harrowed’ czyli ‘wygrzebaniec’. Choć oczywiście mogę się mylić). Znacznie lepiej niż poprzednio spisała się korekta.

Całość to 64 strony w miarę dobrego papieru (16 stron mniej niż w *Córce*) do tego kartonowa, lakierowana okładka z dość nieciekawym i słabym jak na podręczniki Deadlands rysunkiem. Ilustracje w środku trzymają równy (średni) poziom i ponownie fajnie by było gdyby było ich więcej.

A tak denerwująca mnie maniera złożenia tekstu w chorągiewkę dotyczy tym razem zarówno przygody jak i opowiadania. I tego nie mogę już zrozumieć. Choć być może to tylko moje czepialstwo i innym to nie przeszkadza...

Michał „Puszon” Stachyra



tytuł: **EARTHDAWN: PRZEBUDZENIE ZIEMI**
- STWORY BARSAWII

autor: Fraser Cain
wydawca: FASA Corp.
wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
tłumaczenie: Piotr Idzik

Stwory Barsawii to, jak sama nazwa wskazuje, „obszerny i niezwykle bestiarusz”. Na 116 stronach prezentowanych nam jest 50 istot, które mogą pojawić się na drodze drużyny. Na samym końcu książki znajdują się Objasnienia, jednakowoż nie wnoszą one wiele.

Całość jest pisana jako opowieść Smoka Vasdenjasa przyetykana komentarzami Tiabdjina Światłego – skryby Wielkiej Biblioteki Throalu, zaś po każdym opisie mamy przedstawione dokładne zasady i statystyki. Pomysł na przygodę pominię milczeniem, gdyż są dość mierne.



Całość jest nawet dość ciekawie zilustrowana, pomijając kolorowe strony, które są żenujące. Porażka. Inną sprawą jest to, że w zasadzie nie ma tam przedstawionych „normalnych” zwierzątek. Wszystkie są w jakiś sposób wykręcone. Prawdopodobnie autorzy w ten sposób chcieli oddać specyfikę świata naładowanego magią. Czy im się udało – musicie sprawdzić sami.

Podsumowując – jest to po prostu bestiariusz... nie ma co po nim spodziewać fajerwerków, ani rozwozić za długo. Przydatny (jak każdy bestiariusz) z powodu dużej ilości potworów, ich całkiem dokładnych opisów (prawie przy każdym smok dodaje zwyczaj parzenia się;-). Mistrzowie Gry powinni być zadowoleni.

tytuł: **EARTHDAWN: PRZEBUDZENIE ZIEMI**
- SPLUGAWIENI

autor: Robin D. Laws

wydawca: FASA Corp.

wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG

tłumaczenie: Maciek Drewnowski



Splugawieni to trzecia wydana przygoda do Przebudzenia Ziemi (zraz po **Mgłach Zdrady** i **Koszmarze z Przesztorzy**), ale jako pierwszy dodatek (do PRZEBUDZENIE ZIEMI rzecz jasna) pokazuje, że do tego systemu również da się napisać przygodę nieliniową. Trzeba uczciwie przyznać, że napis „fenomenalna przygoda Robina D. Lawsa” na okładce pochodzi raczej z okresu, gdy przygoda ta była pisana (rok 1994); teraz powinien on raczej brzmieć: „dobra przygoda Robina D. Lawsa”.

O czym jest ten scenariusz? W zasadzie możemy go podzielić na dwie części. Pierwsza jest w miarę standardowa – gracze dostają zlecenie od krasnoludzkiego kupca Charbooyi polegające na przewiezieniu listów do jego rodzinnej wioski Hanto, po czym następuje typowa przygoda drogi, podczas której gracze jadą i spotykają ich różne przygody (w które autor mógł włożyć więcej pracy i uczynić je ciekawszymi). W części drugiej gracze dojeżdżają do Hanto i natrafiają na mały problem, sprawy zaczynają się komplikować. Na tym wypadaloby zakończyć streszczanie fabuły, by nie zepsuć przyjemności z grania.

To, co jak zwykle zachwyca w przygodach do EARTHDAWNA, to niesamowicie dokładne potraktowanie bohaterów niezależnych, przedmiotów magicznych itp. Dodatek ten ma też bardzo ciekawe wskazówki co do prowadzenia przygody dla mniej doświadczonych mistrzów gry. Fabuła jest w miarę ciekawa, choć czuć w niej „stare, dobre czasy”. Na uwagę również zasługują ciekawe handouty i ilustracje.

Splugawieni zaczynają EarthDawnowego „storyline`a”, w związku z tym warto się z nimi zapoznać, gdyż do niektórych wydarzeń i postaci znajdziemy odwołania w innych produktach do tego systemu. Poza tym, w czasie wakacji, warto mieć w odwodzie parę gotowych przygód dla swoich adeptów. Scenariusz szczególnie może polecić młodym mistrzom gry, którzy znajdują w niej sporo wskazówek i prawie gotowe wzorce opisów. Bardziej doświadczonych może zainteresować opis jednej z większych organizacji w Barsawii zajmujących się walką z Horrorami, wspomniany już wcześniej początek storyline`a, jak i całkiem ciekawa galeria npców. Ogólnie – polecam. Nie jest to arcydzieło, ale rzecz godna uwagi.

KAPITULARZ 3

Dnia 9 – 11 listopada 2001 odbędzie się kolejna edycja łódzkiego zlotu miłośników fantastyki „Kapitularz”. Wszyscy zwolennicy fantastyki, a w szczególności konwencji fantasy, będą mogli wziąć udział w ciekawych prelekcjach i dyskusjach, sprawdzić się w licznych konkursach wiedzy oraz turniejach gier strategicznych, karcianych. Planowane są także projekcje filmów, spotkania z osobistościami fandomu polskiego, no i oczywiście sesje RPG 24 godziny na dobę.

Adres: Impreza odbędzie się w Szkole Podstawowej nr.65, w Łodzi na ul. Pojezierskiej 10.

Cena akredytacji: 30 zł, przewidujemy zniżkę 5 zł dla MG i kobiet.

Szczegółowe informacje: www.kapitularz.prv.pl

Kontakt: Anna Kowalska (042)2132401 lub Dobromir Stawicki 0608450236

Zapraszamy wszystkich zainteresowanych.

* Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... *

Kenzer & Company, firma znana z *Rycerzy kuchennego stołu*, wydała *Kingdoms of Kalamar* – pierwszy z serii licencjonowanych produktów do D&D. Podręcznik w twardej oprawie opisuje Tellene, krainę fantasy. Już wcześniej *K&C* wyprodukowało podobny, nielicencjonowany jednak dodatek do AD&D2nd. Tym jednak razem *KoK* wybija się spośród dzieł dodatków do D20, gdyż są oficjalne!

Podręcznik kosztuje 35.95 USD i liczy sobie 272 strony. Okładka przypomina trzecioedycyjne dodatki – zarówno barwą, jak i poprzez fakt posiadania logo D&D. Srodek jednak jest czarno-biały. Tylko niektóre partie są kolorowe. Mimo to graficznie tomszysze prezentuje się naprawdę ładnie.

Tellene zamieszkuje sześć różnych ludzkich grup etnicznych o niezwykłych nazwach: Brandobian, Kalamaran, Fhokki, Dejj, Reanaarian i Svi-mohz. Wygląd, język, kultura, religia itp. każdej zostały dość szczegółowo opisane. Brak z kolei informacji o innych rasach, których w świecie Tellene jest kilka. Wspomniane ludy zamieszkują różne obszary regionu. Te zaś zostały dość szczegółowo opisane – wraz z historią regionu, największymi miastami (populacja, rzut oka na wygląd, władza, ekonomia, wojsko, świątynie, magowie i mędrzy, interesujące miejsca) i topografią. Co ciekawe, informacje te są niemal pozbawione mechaniki.

W *KoK* pojawia się również opis niezależnych organizacji, niezwiązanych tak z narodami, jak i religiami. Są to więc gildie kupieckie, organizacje mago-fobów, antymonarchiści, ruchy anty-niewolnicze itp. Niestety, część z nich nikomu się nie przyda – ani graczom, ani MG. Autorzy opisują również języki, podają przykładowe imiona i alfabety zarówno wspomnianych ludzkich narodów, jak i elfów, krasnoludów, gnomów, nieziołków i hobgoblinów.

Żaden system fantasy nie obejdzie się bez religii. Również w *KoK* poświęcono jej rozdział, w którym pojawia się między innymi mit o stworzeniu Tellene oraz bogowie tego świata. Autorzy podeszli tu ciekawie do bóstw – posiadają one „ogólne” nazwy (Mówca Świata, Rycerz Bogów, Święta Matka), pod którymi znane są wszystkim kulturom, oraz imiona obecne tylko w obrębie jednej grupy etnicznej. Dzięki temu religia Tellene ma niezwykle autentyczny wyraz. Każda kultura zdaje się mieć własny pogląd na bóstwa, które „pojawiły” się wcześniej.

Niestety, w rozdziale tym pojawiły się istotne błędy. Przede wszystkim brak informacji o domenach związanych z danymi bóstwami (*K&C* udostępniła na swoim www darmowego pdf-a ze wspomnianymi informacjami). Nie pojawiły się też żadne konkretne wiadomości o bóstwach nie-ludzi, choć porozrzucając tu i tam wzmianki pozwalają uważać, że przydałoby się znacznie więcej.

Podręcznik uzupełniono aż osmioma (sic!) dodatkami, opisującymi konstelacje gwiazdne oraz kalendarz Tellene; zawierającymi skrót informacji o miastach; kodeks praw; informację różnicze oraz tabelki! Co ciekawe, te ostatnie są nawet przydatne – znalazł się tu alfabetyczny spis większości BNów z podręcznika (z kilkoma informacjami mechanicznymi) czy spis krajów Tellene (stolica, populacja, władca itp.).

Podsumowując, w *KoK* zachwyca ilość szczegółów, których zwykle brak jest w innych opisach światów. Każdy naród, każde miasto Tellene są podane w taki sposób, że MG bez problemu przeniesie do nich swoich graczy. Niestety, zaleta stała się również wadą podręcznika. *KoK* przypomina bowiem raczej zbiór luźnych notatek MG – więcej tu ogólników niż konkretnych. Kolejna wada to fakt, iż autorzy za bardzo skupili się na ludziach, za mało pisząc o innych rasach. Szkoda, bo przez to *KoK* wiele traci...

RIP:

Anthony Quinn (21.04.1915 – 3.06.2001) – wybitny aktor, słynny odtwórca Greka Zorby, dwukrotnie laureat Oscara; miłośnikom fanastyki znany również z roli Zeusa w filmach o Herkulesie.



Jack Lemmon (08.02.1925 – 28.06.2001), aktor, dwukrotnie laureat Oscara (znany m.in. z roli w komedii „Pół żartem, pół serio”).

* Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... *

Warner Bros chciałyby nakręcić trzecią część przygód Conana. Nie wiadomo czy wystąpi w nim Arnold Schwarzeneger. Póki co John Milius, reżyser części pierwszej, pisze scenariusz „King Conan: Crown of Iron”. Zainteresowane projektem wyrazili bracia Wachowscy. A co do braci W. – sequel *Matrixa* ma być zatytułowany „The Matrix Reloaded”.

* Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... *

Gillian Anderson pragnie, wzorem Davida Duchovny'ego, opuścić serial „Z Archiwum X” i skoncentrować się na karierze scenicznnej i filmowej. Może to oznaczać koniec tego niezwykle popularnego serialu.

* Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... *



Fani „Gwiezdzdnych Wojen” nie mogą się już doczekać 16 października kiedy to nastąpi światowa premiera DVD

z „Mrocznym widmem”. Dwie płytki kosztujące 30\$ zawierają będą film oraz ponad 6 godzin różnych dodatków, trailerów itd. A już sierpniu przyszłego roku – premiera II Epizodu.

* Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... *

Studio Founding Imaging (laureat nagród Emmy za efekty wizualne w „StarTrek: Voyager” i „Babilon5”

rozpoczęło prace nad serialem na podstawie gier „MechWarrior”. Powstać ma kilkanaście 60-minutowych odcinków. Fabuła opowiadać będzie o międzygalaktycznych walkach pomiędzy książętami (sic!).

*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

Zlikwidowany został serwis internetowy www.gildia.pl. W związku z tym nie odbył się szumnie reklamowany konwent Gildia w Bytowie.

*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

Na Festiwalu Fantastyki w Niedzicy przyznano Nagrody SFINKS. Otrzymali je:

Kategoria: opowiadanie polskie: Andrzej Ziemiański za „Bombę Heisenberga” (NF 9/2000).

Kategoria: opowiadanie zagraniczne: Mike Resnick za „Łowy na Snarka” (NF 10/2000)

Kategoria: powieść polska: Feliks W. Kres za „Grombelardzką legendę” (wyd. MAG).

Kategoria: powieść zagraniczna: George R. R. Martin za „Starcie królów” (wyd. Zysk i S-ka)

Książka roku – okazał się nią zbiór opowiadań Jacka Dukaja „W kraju niewiernych” (wyd. SuperNOWA)

*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

Nagrodę Elektryka za najlepsze opowiadanie opublikowane w sieci w roku 2000 otrzymał Zdzisław Domolewski za „Garnitury trumienne” (www.sciencefiction.pl). Laureatami Nagrody w kategorii publicystyka zostali ex-quo Janusz A. Urbanowicz za tekst „Pokolenie GNU: Idź i ocal świat” (Framzeta) i Piotr W. Cholewa za tekst „Smoki politycznie niepoprawne” (Magazyn „Fantastycznie!”)

*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

Już od jesieni w sklepach w całej Japonii pojawi się mięso z Godzilli. Oczywiście naprawdę będzie to mięso wołowe sprzedawane w puszkach, a kupujących przyciągać będą kolorowe opakowania,

przedstawiające Godzillę. Kolejne plany pomysłowych producentów to jajka Godzilli oraz mięso Ghidora – innego japońskiego potwora.

*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

Sporo się mówi o powstaniu filmu na podstawie kultowej już gry Duke Nukem. Wciąż jednak nie ma żadnych konkretów. Wiadomo jednak, że pod koniec roku ma się w końcu pojawić druga część Duke’a – Duke Nukem Forever. Jeszcze bardziej realistyczna i brutalna...

*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

Nicholas Cage wcieli się zapewne w postać Johnny’ego Blaze’a – znanego bardziej jako Ghost Rider. Film reżyserować ma Steve Norrington. Będzie to kolejna ekranizacja komiksów z uniwersum Marvela. Inne filmy z świata marvelowskiego, który ujrzały już światło dzienne bądź są produkowane to min. Punisher, Fantastyczna czwórka, X-men, Spiderman i Hulk.

*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

W drugiej części „Straszego filmu” (polska premiera 9 listopada) pojawi się James Woods w epizodzie będącym parodią „Egzorcysty”. „Straszny film” to parodia wszelkiego typu horrorów, thrillerów i filmów grozy od „Krzyku,” przez „Koszmar minionego lata” aż po „Egzorcystę” właśnie.



*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

14 września odbędzie się premiera jednego z największych przedsięwzięć polskiej kinematografii – premiera filmu będącego ekranizacją najbardziej znanej



polskiej książki – „Quo Vadis”. Reżyserem i autorem scenariusza na podstawie powieści Henryka Sienkiewicza jest Jerzy Kawalerowicz. W filmie zobaczymy min. Pawła Delągę, Bogusława Lindę, Franciszka Pieczękę i Jerzego Tręłę. Obowiązkowo marsz do kina.



*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

Również 14 września po raz pierwszy na ekranach kin zobaczymy „Tryumf Pana Kleksa” z Piotrem Fronczewskim w roli tytułowej. Dystrybutor póki co skąpi informacji na temat filmu – wiadomo tylko, że będzie to film fabularno-animowany. Reżyserem jest Krzysztof Gradowski, a oprócz Fronczewskiego w filmie wystąpią znani z poprzednich części Zbigniew Buczkowski i Jarek Jakimowicz

*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

Od 28 września oglądać będziemy mogli „Final Fantasy: The Spirits Within” – film stworzony (na podstawie serii gier) wyłącznie przy użyciu komputerów jednak w taki sposób, że postacie w nim występujące wyglądają zupełnie jak prawdziwi ludzie, a nie jak dzieła animacji komputerowej.

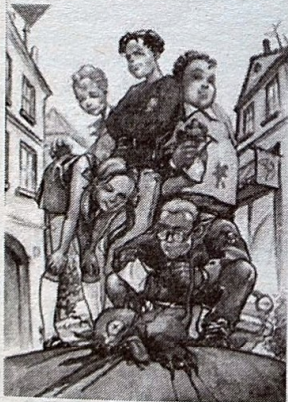
A jeszcze w tym roku na ekranach kin pojawią się min. „Wiedzmin”, „A.I. (Sztuczna inteligencja)”, „Planeta małp”, „Straszny film 2”. Pierwsza część „Władcy Pierścieni” będzie miała swoją premierę 02.02.2002.

* Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... *

Powstaje nowa polska gra fabularna „Necropunk”. Jej autorzy to ekipa Portalu oraz twórcy Dzikich Poł skupieni w Studio Sarmatia. Grać będzie się w postapokaliptycznym świecie. Gra ma nawiązywać klimat do Fallouta i filmów z serii o MadMaxie.

* Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... *

Wydawnictwo Portal planuje wydanie w czasie wakacji kolejnej pozycji z serii Nowa Fala. Będą to „Urwisy”. Podręcznik zawierać ma 3 krótkie gry autorstwa Michała Sołtysiaka, Ignacego Trzewiczka oraz Tomka Majkowskiego i Mateusza Tomczyka. Tak wyglądać ma okładka. A póki co nie ukazał się Portal 10, cokolwiek miałyby to znaczyć.



* Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... *

Wydanie **San Francisco Guidebook** (Cthulhu) zostanie opóźnione z powodu padu komputera i utraty większości plików, podała **Chaosium**. Jak widać zdarza się też najlepszym. Firma obiecuje jak najszybsze wydanie dodatku, jednak nie wspomina nic o terminie. Z tego

Kolejne rozdanie nagród Origins za nami. 6 lipca w mieście Columbus ogłoszono tegorocznych zwycięzców. Zaczniemy od karcianek.

Za najlepszą karciankę uznano **Sailor Moon** firmy **Dart Flipcards** (autorzy: Mark C. MacKinnon, Jeff Mackintosh, Karen McLarney, John R. Phythyon, Jr), natomiast najlepszym dodatkiem do gry karcianej, jak również najładniej wydanym został **BRAWL: Club Foglio** ze stajni **Cheaps Games** (autor: James Ernest). Nagroda w dwóch kategoriach – to o czymś świadczy. Trzeba będzie chyba się bliżej tą grą zainteresować.

Przejdźmy teraz do mięska, czyli RPG. Nie było dużego zaskoczenia. W zasadzie cała tegoroczna ceremonia to pieśń pochwalna dla **D&D**, które zdobyło nagrody w prawie wszystkich możliwych kategoriach. Zobaczcie sami:

Najlepsza powieść oparta na grze: **Dragons of a Fallen Sun** (Margaret Weis, Tracy Hickman), stajnia **Wizards of the Coast**

Najlepsza figurka science-fiction i fantasy: **Beholder** dla **Dungeons & Dragons** (Kim Graham, Will Hannah), oczywiście z **WotC**

Najlepsza przygoda: **Death in Freeport** dla systemu k20 (Chris Pramas), tym razem ze stajni **Green Ronin Publishing**.

Najlepsza Gra Fabularna: tadam – nie spodziewaliście się pewnie, ale **Dungeons & Dragons** (Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams), oczywiście **WotC**

Najlepsze graficznie opracowanie gry fabularnej, przygody, dodatku: **Monster Manual dla Dungeons & Dragons** (ilustratorzy: Sean Glenn, Sherry Floyd), **WotC**.

Po zgarnięciu nagród w 5 kategoriach D&D powinno być raczej usatysfakcjonowane. Drugim co do ilości nagród okazał się **Steve Jackson Games**, a mianowicie:

Najlepszy dodatek: **GURPS Steampunk** (William H. Stoddard), dla odmiany **Steve Jackson Games**.

Najlepsza pomoc do gry: **The Munchkin's Guide To Powergaming** (James 'Grim' Desborough, Steve 'Big Steve' Mortimer, Phil 'Editor' Masters), jak wyżej – **Steve Jackson Games**.

Za najlepsze zasady do gry bitewnej nagroda poszła do **WizKids** za grę **Mage Knights: Rebellion** (Jordan Weisman, Kevin Barrett).

To chyba tyle z interesujących nas wiadomości z Origins. Dużych zaskoczeń nie było, w zasadzie sprawdziły się przewidywania. Pozostaje pogratulować zwycięzcom i czekać na przyszłoroczną ceremonię.

samego powodu opóźni się również wydanie **Straits of Chaos** i **Slaves of Fate** – przygód do nowej wersji Elric! a na k20, czyli **Dragon Lords of Melniboné**. Skoro już jesteśmy przy Elric! u to wypadła nadmienić, iż wychodzi również normalna 5 edycja **Stormbringera**, która ma zastąpić nieco już przestarzałego Elric! a.

Na osłode możemy dodać, iż na dwudziestolecie **Call of Cthulhu Chaosium** przygotowało nie lada gratkę – specjalne limitowane wydanie tej gry. Całość ma być szyta, oprawiona w skórę, mieć niezmierną oprawę

graficzną i świetny papier. Jeżeli macie na zbyciu 80\$ to polecamy.

* Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... *

11 lipca **Lord Games** ogłosiło podpisanie umowy z Garym Gygaxem (współtwórcy stareńkich **Lochów** i **Potworów** jakby ktoś nie wiedział) na opublikowanie serii gier i dodatków pod k20. Wszystko ma być wydane w hardcoverze, mieć więcej niż 175 stron itd. Już 1 listopada mamy ujrzeć pierwszą z nich.

„Nowa Trzecia Edycja nie potrzebuje żadnego wkładu ode mnie. Tak naprawdę to ona i wiele innych

systemów pokrywa zapotrzebowanie na mechanikę... w związku z czym wolę się zająć dostarczaniem informacji graczom, która pozwoli im tworzyć i budować własne światy do grania, które pozwolą im rozwijać postacie i dawać więcej przyjemności podczas grania w kampanie” – powiedział Gary. Szefowie *Troll Lord Games* nie kryją się ze swoim zadowoleniem.

Pierwszą z książek ma być: **The Canting Crew**, która opisywać ma świat podziemia w typowym mieście fantasy. Ma zawierać zasady i pomysły, które gracje będą mogli zastosować do swoich postaci, jak również ma to pomóc MG w prowadzeniu przygód „po drugiej stronie

prawa”. Jesteśmy bardzo ciekawi jak to im wyjdzie.

*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

Mark Rein Hagen – twórca settingu *World of Darkness* ostatnio zajął się czymś zupełnie innym. Otóż jego nowy pomysł to połączenie karcianki, gry bitewnej i zabawek – jeszcze niewiele więcej wiadomo o samym projekcie, ale z tego co widzieliśmy, to niewiele ma to wspólnego z personal horror. Zainteresowanych odsyłamy na stronę firmy: <http://www.atomoton.com/>.

*** Idzie jesień, szkoła wzywa, a u nas... ***

Ogłoszono nominacja do nagrody im. Janusza A. Zajdla, której roz-

strzygnięcie będzie miało miejsce Polkoni. W kategorii „Powieść”: Anna Brzezińska *Żmijowa harfa* (superNOWA), Feliks W. Kres *Egaheer* (Fenix 5, 6, 7/8), Konrad T. Lewandowski *Królowa Joanna d'Arc* (AlfaWERO), Marcin Wolski *Pies w studni* (superNOWA), Maciej Żerdziński „Opucić Los Raques” (Prószyński i S-ka). W kategorii „Opowiadanie”: Jacek Dukaj *Katedra* („W kraju niewiernych”; superNOWA), Jacek Dukaj *Ruch Generała* („W kraju niewiernych”; superNOWA), Maja Lidia Kossakowska *Beznogi tancerz* (Fenix 10), Andrzej Ziemiański *Bomba Heisenberga* (Nowa Fantastyka 9), Rafał A. Ziemkiewicz *Koszt uzyskania* (Magia i Miecz 2-3).

FALKON 2001

Lubelski Klub Fantastyki *Syriusz*, Lubelska Sekcja Gier *Cytadela*, Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki *Cytadela Syriusza* oraz IV Liceum Ogólnokształcące im. Stefanii Sempolowskiej w Lublinie zapraszają na:

Fantastyczny Atak Lublina – FALKON pod hasłem „Nowe Nadzieje”

Data: 23-25 listopada 2001 roku.

Miejsce imprezy: IV Liceum Ogólnokształcące przy ulicy Szkolnej 4 w Lublinie.

Koszt: 25 zł (z noclegiem w sali zbiorowej-zaopatrzenie się w karimate i piwóro! lub 25/noc w hotelu). Na miejscu zapewniamy bufetowe żarło i napitek, w pobliżu jest również kilka kafejek i restauracji.

Program: liczne prelekcje i prezentacje, spotkania z pisarzami i tłumaczami, spotkania z redakcjami pism fantastycznych, dyskusje, LARPy, gry fabularne, bitewne, karciane i komputerowe, turnieje: WFB, M:tG, L5k, pokazy iluzjonistyczne, pokazy filmowe, koncerty muzyki folkowej, rockowej i metalowej, pokazy walk rycerskich, mnóstwo konkursów i wiele cennych nagród.

Kontakt:

Krzysztof Ksieski – Koordynator, ksieski@poczta.wprost.pl, 502 998 973

Piotr Gnyp – RPG, toread@rpg.pl, 502 549 177

Piotr Banach – Konkursy, pbanach@safo.com.pl, 601 681 221

Lukasz Fedorowicz – Marketing, fedorus@poczta.wprost.pl, 608 332 049

Strona WWW: <<http://www.falkon.hg.pl>>

IMLADRIS V

Galicyska Gildia Fanów Fantastyki serdecznie zaprasza na jubileuszowy V Krakowski Weekend z Fantastyką **IMLADRIS**, który odbędzie się w Krakowie w dniach 26 – 28 października 2001 roku. Program, jak co roku obfitować będzie w spotkania z plejadą najlepszych polskich autorów i z redakcjami czasopism branżowych, prelekcje, dyskusje i prezentacje. Zgodnie z Imladrisową tradycją nie zabraknie dużej liczby konkursów z mnóstwem nagród. Sesje RPG odbywać się będą w systemie 'karteczkowym', a MG będą mogli wziąć udział w zmaganiach o Puchar Mistrza Mistrzów (dla najlepszego MG w Polsce). Ponadto odbędą się LARPy, turnieje gier bitewnych i karcianych, pokazy walk i wiele innych atrakcji

W tym roku Imladris odbywa się w nowym miejscu (większa niż uprzednio szkoła) zaledwie 250 metrów od Dworca Głównego w Krakowie. Zapraszamy serdecznie w piątek od 17.00 do Zespół Szkół nr 10 im. Św. Mikołaja przy ul. Lubomirskiego 21

Cena akredytacji wyniesie **tylko 30 zł**, przewidujemy zniżki dla MG. W ramach akredytacji – możliwość noclegu w zbiorowej sali – pamiętajcie o śpiworze i karimacie!). Osoby zainteresowane noclegami w hotelu lub schronisku znajdują stosowne informacje na naszej stronie internetowej..

Imladris to impreza towarzysząca V Targom Książki w Krakowie. Patronem medialnym konwentu jest serwis www.valkiria.pl

Informacje: <http://imladris.vrpg.net> i <http://imladris.prv.pl> e-mail: gildia@ggff.rpg.pl, telefon: Michał Stachyra tel. (604) 559 272

Konfederacja Fantastyki „RASSUN” – Warszawa

To był maj. Rok 1994. Zebrali się kilku zaprzyjętych fanów fantastyki, którzy postanowili działać razem. Jeśli kogoś fascynuje fantastyka, wliczając w to prozę, poezję, RPG i konwenty, to zawsze potrzebuje partnerów do dyskusji i gry. Naszym marzeniem było również wciągnięcie innych ludzi w świat fantastyki. Tak zrodziła się idea klubu.

Pod burzliwych dyskusjach z dyrektorką II LO im. S. Batorego w Warszawie i pomiędzy sobą powstał Klub Fantastyki „Rassun” – we wrześniu 1994. Klub rósł w siłę, tak samo jak jego założyciele i po prima aprilisowej imprezie w 1995 roku RASSUN przeniósł się do studenckiej „Stodoły”. W międzyczasie Klub „Rassun” przystąpił do Gdańskiego Klubu Fantastyki jako pierwszy Klub Sprzymierzony, żeby zaistnieć legalnie i oficjalnie. W lecie odbyła się impreza pt. Lato z RPG, zorganizowana wspólnie z Warszawskim Klubem Fantastyki „Pegaz”. Wszystko zaczęło się układać pomyślnie jak w bajce, niestety zaczęły się problemy i baśń zamieniła się w horror... przeprowadzek.

Z klubu „Stodoła” musieliśmy się przenieść do Domu Kultury „Świt”. Było to w lutym 1996 roku. Strasznie daleki dojazd i matura szefostwa klubu utrudniały działalność, a jednak udało nam się zorganizować Zimę z RPG – ponownie razem z WKF „Pegaz”. W 1996 roku klub razem z prezesem wylądował na Wydziale Psychologii Uniwersytetu Warszawskiego. Trzymaliśmy się tam dzielnie kilka lat. Spotykając się w gronie fanów i organizując spotkania autorskie (jesteśmy w o tyle dobrej sytuacji, że duża część luminarzy polskiej fantastyki mieszka w Warszawie). Gościliśmy już Rafała Ziemkiewicza, Jacka Komudę, Andrzeja Zimniaka, Tomasza Kołodziejczaka

oraz G. G. Kay’a, Jonathana Carrolla i Grzegorza Rościńskiego.

W 1999 roku organizowaliśmy Polcon w Warszawie i, pomimo wewnętrznych oporów, musieliśmy zalegalizować działalność. Na wzór GKF’u postanowiliśmy utworzyć stowarzyszenie – federację zrzeszającą różne kluby. 29 listopada 1997 roku odbyło się zebranie założycielskie, na którym Klub Fantastyki „Rassun” i Klub Fantastyki „Nexus” ustaliły, że stowarzyszenie będzie się nazywało Konfederacja Fantastyki „RASSUN”. W wyniku tej wolty Klub Fantastyki „Rassun” zmienił nazwę na Klub Fantastyki „Nimeria”. 12 lutego 1998 roku Sąd Wojewódzki w Warszawie zalegalizował działalność stowarzyszenia. 17 października 1998 roku odbyło się zebranie Zarządu KFR, na którym przyjęto do Konfederacji kolejny klub: Stowarzyszenie Fantastyki – „Framling” oraz uchwalono rozpoczęcie prac nad stworzeniem klubu Korespondentów Rassuna (KRa).

Później do stowarzyszenia włączyły się: Mrozowski Klub Fantastyki „Artefakt”, Klub Miłośników Średniowiecza i Fantastyki „Kem” i Warszawska Akademia RPG (W.A.R.). Niestety kilka miesięcy temu Klub Fantastyki „Nexus” zdecydował się opuścić Konfederację.

Konfederacja wchodzi również w skład Związku Stowarzyszeń „Fandom Polski”.

Sz.

Konfederacja Fantastyki „RASSUN”
Skr. Poczтовая 67; 02-100 Warszawa 119
www.rassun.art.pl
klub@rassun.art.pl

Klub Fantastyki „Mithost” – Toruń

Geneza klubu lokuje się około 1997r. Wówczas w miniaturowym sklepiku, o wiele mówiącej nazwie „Smok”, bywało często grono zapaleńców nie mających gdzie siedzieć, grać, dyskutować – ogólnie rzecz ujmując tracić czas w ulubiony przez graczy sposób.

„Smok”, jak to smok prowadził rozliczne interesy, w wielu tego słowa znaczeniach. Należało więc uczynić też konwent. I stał się „Smokon”. Organizowali go ludzie – dziś w większości zapomniani – z pewnej drużyny pewnego MG, który dziwnym zbiegiem okoliczności do życia fandomowego powrócił.

Konwent miał powodzenie – i to tak wielkie, że zaskoczyło ono samych organizatorów. Nic co dobre nie trwa jednak wiecznie i „Smok” dyskretnie (wraz ze Smokonem II) zszedł ze sceny dziejów.

Pustkę, jaka po nim nastąpiła wypełniło niezależne lokalne pospolite ruszenie, które zawiązało się w Wojewódzkim Ośrodku Animacji Kultury. Po czasie jakimś poświęconym na „kulturalną wymianę poglądów” ukonstytuowała się nazwa, która pozostała do dziś – „Mithost” (Szara Twierdza). Od tego czasu, a był to marzec roku 1998 rozpoczęła się beztroška działalność – spotkania, turnieje gier

strategicznych i bitewnych, częste sesje i turnieje karciane.

Pierwszym konwentem zorganizowanym *stricte* przez „Mithost” był mający lokalny zasięg „Copernicon” 1998. Wraz ze zmianą siedziby klubu (który spłynął paręset metrów z biegiem Wisły do Ogniska Pracy Pozaszkolnej „Dom Harcerza”) otworzyły się przed nami nowe możliwości oraz... bramy Fortu IV, niesamowitego miejsca późniejszych konwentów.

Rok 1999 zaowocował pierwszym konwentem z prawdziwego zdarzenia – a przynajmniej tak nam się wydawało. „Copernicon” – czysto eRPeGowy stał się pierwszą od wielu lat imprezą fantastyczną w Toruniu, która przyciągnęła ludzi z całej Polski. Po „Coperniconie” klub przeżył rozkwit – gracze powrócili do starych, dobrych gier planszowych, rozwinęła się sekcja gier bitewnych, oddzieliła się sekcja Magic: The Gathering. Rozpoczęto się prace nad seria LARP-ów Świata Mroku – Thoronium Nocte.

Pomimo różnych kolei losu, jak i liczebności członków, klub pozostał stosunkowo niewielką, acz prężną grupą miłośników fantastyki i RPG, z perspektywami na przyszłość. Wraz z rozwojem życia konwentowego w Toruniu „Mithost” rozwinął skrzydła – wcielono w czyn Thoronium Nocte, latem odbyły

się spotkania miłośników gier strategicznych. W planach jest też wydawanie fanzinu.

Rok wcześniej jednak zrodził się On. EKSPERYMENT KONWNETOWY na skalę Polski, czyli wspólna inicjatywa toruńskiego KF „Mithost” oraz warszawskiej KF „Rassun” stworzenia wspólnego konwentu w Toruniu. Pomysł, mimo dziwnych kolei losu, a dzięki wielkiemu poświęceniu klubowiczów (graniczącemu niejednokrotnie z obłędem), stał się faktem. A imię jego – ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki „Zahcon” Obecnie inicjatywa okrzepła i rozwija się – co nie było takie oczywiste u jej początków.

Tak oto dojrzałyśmy do Zahconu 2001, na który niniejszym serdecznie zapraszamy...

MITHOST

KONWENT MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI ZAHCON 2001,

czyli gdzie jest Wielki Mistrz?

5-7.X.2001 Toruń

„...Słuchajcie, słuchajcie! Miłośnicie nam panujący Wielki Mistrz ZAHCONU Krzyżackiego wzywa wszelkich rycerzy (a także i damy ich serc) na wielkie igrze i harce z przednią zabawą połączone, które to na błoniach sławetnego, a z miodu i pierników miasta Torunia słynącego odprawować się będą die 5,6,7 Octobri Anno Domini MMI. Także rycerstwo polskie jak i wszelkich gości ze stron dalekich w szranki stanąć gotowych czy w zbrojnej wycieczce na Prusów brać udział, mile pierwszej ugościm. Wszelkie zaś wieści ważne i najnowsze herold wedle ulicy <http://zahcon.fantastyka.net> stojący Wam rozgłosi...”

Już po raz drugi KF „Mithost” i KF „Rassun”, pragną zaprosić miłośników fantastyki, RPG, gier bitewnych i karcianych na spotkanie w konwencji średniowiecznej do Torunia. Niesamowitą atmosferę lochów zapewniamy dzięki fortom pruskim, gdzie tradycyjnie odbywają się konwenty w tym znanym mieście.

Nie zapomnijcie dwóch nagich mieczy...

Fort IV ul. Chrobrego 86, róg Mlecznej

AKREDYTACJE – 35 PLN

W cenę wliczono nocleg w sali zbiorowej z własną karimatą i śpiworem. Lojalnie uprzedzamy, że noce w forcie są zimne a i ciepły ubiór na konwent będzie BARDZO wskazany. Śpytajcie znajomych, którzy już tu byli. Rezerwacja łóżka w schronisku na terenie fortu, w sali wieloosobowej:

* 24 PLN za CAŁY konwent,

* 12 PLN za NOC

Wymagającym gościom oferujemy położony w centrum Starego Miasta hotel Gromada „Zajazd Staropolski”.

AKREDYTACJE prosimy wpłacać na konto:

Konfederacja Fantastyki „Rassun”

Pekao S.A. III O/W-wa

12401040-27042740-2700-401112-001

Pytania prosimy kierować na adres: zahcon@fantastyka.net

Telefon kontaktowy: +48 (501) 976 468 Alex

Adres Kontaktowy: KF „Mithost” OPP Dom Harcerza

Rynek Staromiejski 7

87-100 Toruń

z dopiskiem „Zahcon”

Ile osób na sesje? Może warto by kogoś wyprosić? Przed wami jeden z najlepszych artykułów o prowadzeniu, jakie udało mi się kiedykolwiek przeczytać. Zwycięzca tegorocznego Quentina Krzysztof zdradzi wam parę swych tajemnic.

PuszkIn

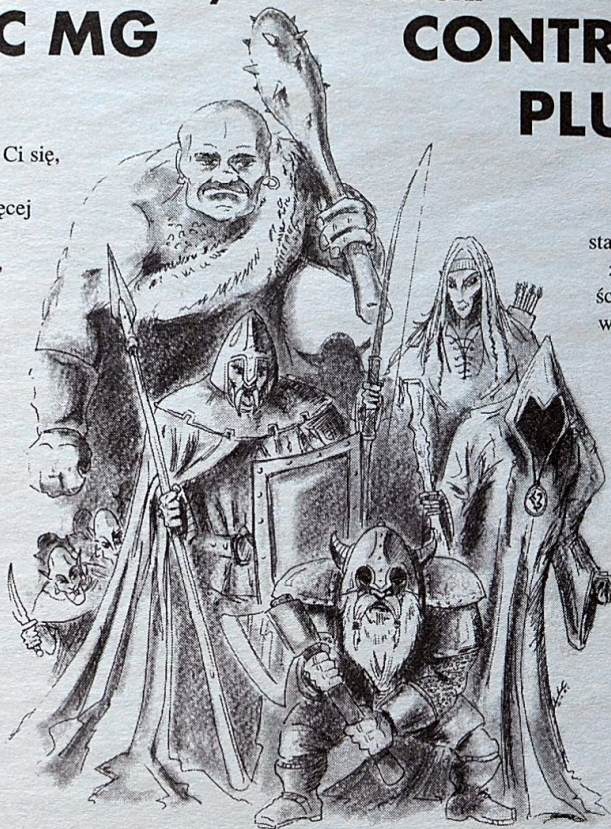
Krzysztof Piskorski NEC MG CONTRA PLURES?

Czy zdarzyło Ci się, że na sesję przyszło więcej

ludzi, niż się spodziewałeś? Ot, jeden kumpel przyprowadził dziewczynę, żeby pokazać jej co to jest RPG, a drugi zabrał ze sobą znajomego, który akurat nie miał drużyny. Z planowanych czterech osób zrobiło się nagle sześć – siedem, a może nawet osiem. W takich wypadkach ciężko jest pokazać nadprogramowym graczom

drzwi. Musisz jednak pamiętać, że prowadzenie dla licznego audytorium jest o wiele trudniejsze. Nawet jeśli jesteś doskonałym narratorem istnieje groźba, że drużyna będzie niezadowolona. Takie sesje wymagają po prostu trochę innego podejścia i stylu prowadzenia. Zastanówmy się razem, jakie pułapki będą na Ciebie czekać i jak im zaradzić.

Pierwszym (i najgorszym) z wrogów, których spotkać można na wieloosobowych sesjach, jest nuda. To chyba oczywiste – każdemu z graczy musisz wtedy poświęcać odpowiednio mniej uwagi i czasu. Tymczasem mało kto zadowolona się samym słuchaniem opowieści narratora. W RPG najbardziej porównująca jest przecież możliwość wpłynięcia na akcję. To dlatego przychodzimy na sesję, zamiast np. wybrać się z kumplami do kina. Gracz, który nie może przebić się przez gadającego jak katarynka mistrza gry i tłum przekrzykujących się współgraczy zaczyna



stawać się bierny. Rezygnuje z prób dociągnięcia do głosu i nastawia się wyłącznie na odbiór, co dystansuje go jeszcze bardziej do toczącej się przygody. W końcu przychodzi znużenie. Szczególnie zagrożeni są gracze, którzy przywykli nie odzywać się bez pytania prowadzącego. Czekają na sakramentalne, skierowane do siebie „co robisz?“, a MG jest

zbyt zajęty prowadzeniem

wielkiej liczby postaci, żeby dopytywać się wszystkich. Cześć więc mogą sobie w nieskończoność – tzn. do końca sesji, lub do zaśnięcia.

DRASTYCZNE ZMIANY STYLU NARRACJI

Podczas gry z wieloma osobami musisz poświęcić graczom o wiele więcej uwagi niż zwykle. Może to wymagać drastycznych zmian w Twoim stylu narracji. Jeśli nie chcesz, aby drużyna się nudziła – opanuj słowotok. Jeśli jesteś wielbicielem homerycznych porównań i długich opisów – zrezygnuj z nich. Wiem, że to zubaża poważnie narrację, ale musisz nadać swojej opowieści dynamikę. Nie powtarzaj myśli, naucz się wyrażać jak najwięcej treści w jak najmniejszej objętości. Rezygnuj z natłoku przymiotników. Wiem, że „stary, brudny żebrak, w podartych

łachmanach, o skoŕnionych, zawsonych włosach, roztaaczający wokół siebie straszliwy odór” działa na wyobraźnię. Pamiętaj jednak, że kiedy mówisz samo słowo „zebrak”, większości graczy stanie przed oczyma ktoś właśnie taki. Zaufaj ich skojarzeniom. Przerzuć na nich część obowiązków w kreowaniu świata. Poza tym często korzystaj z personalizacji opisu. O co chodzi? Otóż nawet przysypiający gracz rozbudza się, gdy prowadzący wymienia jego imię. Jeśli coś w grze dotyczy bezpośrednio jego bohatera, to zainteresowanie sesją gwałtownie wzrasta. Praktycznym zastosowaniem tego faktu jest właśnie wspomniana personalizacja. Zamiast „Na horyzoncie widzicie już góry. Szczyty ogromnych, szarych masywów nikią wysoko w ołowianych chmurach. Stoicie chwilę pod wrażeniem majestatu tego potężnego dzieła natury.” mów „Garkin. Góry, które ukazały się właśnie na horyzoncie, przypominają ci te, w których spędziłeś młodość. Taki sam ponury majestat. Taki sam ogrom. Stoisz przez chwilę podziwiając niesamowity widok.” Przekażesz graczom dokładnie to samo, używając takiej samej ilości słów, ale przy okazji obudzisz kontrolującego postać Garkina gracza. Teraz czas na obszerniejszy przykład. Oto dwa opisy – jeden zwykły, a drugi mocno skompresowany.

Przykład 1

„Strażnik przed bramą patrzy na was bardzo podejrzliwie. Radzi się stojącego obok sierzanta, o nieprzyjemnej, surowej twarzy. Chyba podejrzewa ją was o coś złego. Przechodźcie jednak obok, niczym nie niepokojeni. Jest w końcu Dzień Plonów. W czas tego radosnego święta każdy może wkroczyć do miasta. Kamienice są pięknie udekorowane.

Z okien zwisają kolorowe girlandy, przekupnie na każdym kroku starają się wam sprzedać pachnące, odświętne pierniki. Ulice zostały wyczyszczone, kupi śmieci – usunięte. Idźcie zdziwieni, rozglądając się wokół z niedowierzaniem. W ciągu ostatnich dni miasto zmieniło się nie do poznania. Im bliżej rynku, tym większy tłum. Przepychacie się między dostatnio odzianymi,

rozgwarzonymi mieszczanami. Warto chyba uważać na sakiwki. Dzisiejszego dnia złodzieje obławiają się jak nigdy. Lepiej byłoby, żeby nie zrobili tego waszym kosztem.”

Przykład 2

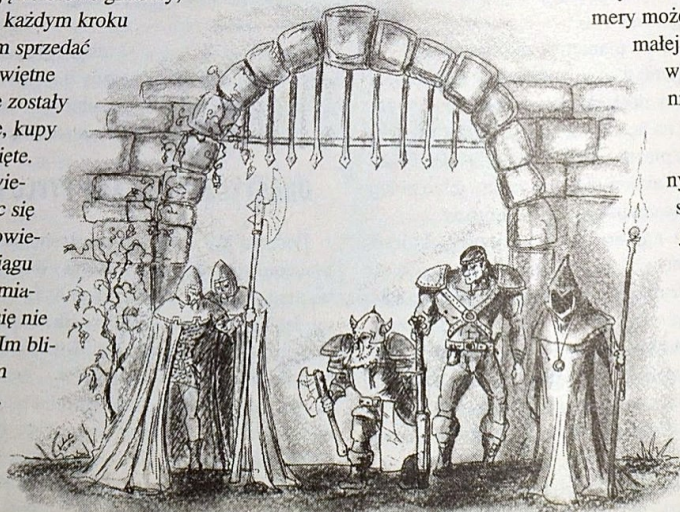
„Przez chwilę sierzant patrzy podejrzliwie na twój wielki topór, Brodhar, ale przechodźcie spokojnie obok. Miasto zmieniło się bardzo od waszej ostatniej wizyty – ulice są czyste i odświętne wystrojone. Mieszczanie tłumnie wylegli z domów. Maarte pierniki, które sprzedają przekupnie, przypominają ci wypieki matki. Mniam. Robi się coraz tłoczniej. Terius – pomyślałeś właśnie, że lepiej pilnować sakiwki. Z doświadczenia wiesz, że w takie dni złodzieje zarabiają najwięcej.

Tak właśnie działa kompresja narracji. Drugi opis jest co prawda mniej subtelny, ale przedstawia niemal dokładnie to samo, angażując przy okazji bardziej uwagę graczy. Zwięzłość pozwoli ci więcej czasu poświęcić drużynie. Opis naprawdę nic nie straci na tym, że nie powiesz o surowym wyglądzie twarzy sierzanta. Tak jak w przykładzie z zebrakiem zadziała wyobraźnia graczy, którzy po dwóch słowach: „podejrzliwie” i „sierżant” zobaczą dokładnie całą osobę naszego archetypicznego trepa.

EEEE... YYYYY... NOOO...

Niemal równie ważne jak to, co mówisz jest sposób, w jaki to robisz. Jeśli zazwyczaj mamroczesz coś cicho zza firmowego ekranu, robisz długie przestoje, wtrącając liczne „Eeee”, „Yyyyy” i „Nooo”, to musisz z tym skończyć. Takie numery może i przejdą przy

małej ilości osób, ale w większym gronie już nie. Mów dynamicznie i szybko, mocnym głosem. Nie strzelaj słowami jak karabin maszynowy, ale też nie rozwlekaj każdego zdania w nieskończoność. Walcz ze złyymi nawykami w mowie, jak wspomniane już



„eeee”, czy notoryczne zaczynanie zdań od „a więc...”. Obserwuj graczy uważnie. Powinieneś wyczuć, kiedy któryś z nich będzie znudzony. Jeśli tak się stanie, natychmiast wprowadź jakiś dodatkowy, związany z nim element. Nie musi to mieć żadnego związku z fabułą. Bohater może np. zobaczyć w błocie gościńca błysk cennego kruszcu. Logiczne chyba, że ludzie czasem gubią pieniądze. Tutaj ktoś właśnie stracił Złotą Koronę (lub inny bilon, w zależności od systemu). Zastanów się i sam wymyśl kilka podobnych, drobnych zdarzeń, które będą Ci służyć do przykuwania uwagi graczy.

CIEMNO WSZĘDZIE... GŁUCHO WSZĘDZIE...

Oczywiście powyższe rady da się sensownie zastosować tylko wtedy, gdy widzisz, który z uczestników sesji zaczyna się nudzić. Dochodzimy więc do kolejnej, ważnej sprawy. Granie po ciemku jest zdecydowanie nie wskazane. Kiedy zbierzecie się w cztery osoby przy jednym stoliku, wokół świecy – owszem, czemu nie. Ale w osiem osób? Z graczami poupychanymi w różnych, często bardzo odległych od Ciebie, kątach pokoju? Gwarantuję, że w pewnym momencie usłyszysz skądś rozkoszne chrapanie! Chyba nie muszę mówić, jakim wstydem jest dla MG, gdy ktoś zaśnie na jego sesji? Jeśli chcesz tego uniknąć, zrezygnuj z ciemności. Możesz lekko przygasić światła, ale pamiętaj, żeby dokładnie widzieć twarze wszystkich członków drużyny. Powinni oni również siedzieć jak najbliżej Ciebie. Pamiętaj, żeby usunąć zawczasu z okolicy graczy wszelkie książki, pisma, komiksy i inne rzeczy, mogące rozpraszać ich uwagę. Mimo wszelkich starań z pewnością nie raz dojdzie do sytuacji, gdy jeden z graczy dość długo nie będzie mógł wpłynąć na akcję. Lepiej, aby w tym czasie nie porzucił sesji na rzecz ostatniego numeru MiM-a. (*no co ty? To niezła alternatywa! Szczególnie kiedy MG nie potrafi cię zaciekawić* – przyp. Puszkין)

Sposób prowadzenia i narracji, wygląd pomieszczenia – to jeszcze nie wszystko. Aby gra dla wielu uczestników była udana, potrzeba odpowiedniej przygody. Niestety wszelkie gotyckie i mroczne opowieści są w tym przypadku raczej nie wskazane. Dlaczego? Dwa razy więcej ludzi, to dwa razy więcej żartów. Dwa razy więcej wypadków do toalety. Dwa razy więcej wiercenia się i skrzypiących krzesel. Jak wyobrażasz sobie osiągnięcie odpowiedniego klimatu w takich warunkach? Poza tym klimat buduje się głównie rozbudowaną, subtelną narracją, a ta zabiera czas, którego i tak nie masz wiele, prowadząc dużą ilość postaci. Może dojść do tego, że niektórzy gracze w ciągu całej sesji zdążą zrobić tylko dwie-trzy rzeczy. Na pewno nie będą potem mówili, że bawili się świetnie. Scenariusz powinien „zasysać”. Musi być ciekawy,

szybki i dynamiczny, żeby nikt się nie nudził. Idealnym byłoby, gdyby zawierał jeszcze elementy humorystyczne. Ciężko zasnąć, gdy co chwila reszta uczestników sesji wybucha gromkim śmiechem („*To później ja opowiem kawał... zaraz po Marku...*” – przyp. Puszkין). Rodzajów przygód, które nadaje się dla wielu osób, jest bardzo wiele. Fascynujące śledztwo, w trakcie którego bohaterów starają się uśmiercić liczni wrogowie. Wielka, wojenna historia, pełna krwi, pościgów i ucieczek. Przygodowa wyprawa po zaginiony skarb. Nie ważne co wybierzesz – ważne, aby twoja drużyna ani na chwilę nie poczuła nudy.

NIE KAŻDY SCENARIUSZ SIĘ NADAJE

Zwróć uwagę na to, że jeśli korzystasz z gotowego scenariusza, to może on wymagać sporej ilości poprawek. Nie chodzi nawet o to, że liczna drużyna ma większą siłę i może przejść po trupach tam, gdzie normalna grupa musiałaby zdrowo się nagłowić. Czasem sama istota fabuły nie nadaje się dla większej ilości osób. Weźmy na przykład przygodę, w której X chce wynająć małą, ale kompetentną grupę do potajemnego odzyskania przedmiotu Y. Czy wynająłby w tym przypadku naszą drużynę, która stanem liczebnym przypomina najemną kompanię? Albo inaczej: gracze udają się incognito do królestwa Z, aby szpiegować tam w pewnej sprawie. Chyba oczywiste, że grupa niemalże dziesięciu szpiegów ma małe szanse, aby przejść gdziekolwiek nie zwracając na siebie uwagi? Generalnie więc połowę fabuł związanych ze szpiegowaniem, kradzieżami itd. można z góry wykreślić. Trudno mi wskazać, jakie problemy mogą wyrosnąć niespodziewanie w przygodach innego rodzaju. Dlatego radzę, abyś przed sesją dokładnie przeanalizował scenariusz. Możesz w ten sposób uniknąć tragicznej wpadki. (*Dużo prościej jest po prostu twardo powiedzieć „nie!” kolejnemu graczowi. Trza być twardy Słowian, a nie mientka ninja.* – przyp. Puszkין)

DYSCYPLINA

Na koniec zostawiłem problem, z którym wielu MG nie może sobie poradzić nawet na normalnych sesjach, czyli dyscyplinę. Napisałem przed chwilą, że więcej graczy, to więcej problemów. Jeżeli twoja drużyna lubi sobie podowcipkować i obżerać się w trakcie gry chipсами i innymi chrupiąco-szeleszczącymi specjalami, to kiedy dodasz do niej jeszcze kilku nowych członków, sesje zaczną się zupełnie rozlatywać. Gracze będą gadać o sprawach zupełnie nie związanych z zabawą. Dwójka ludzi siedzących najdalej od Ciebie wyciągnie z szafy jakieś pisma i zacznie sobie czytać. Po pewnym czasie wszyscy przestaną nawet zwracać uwagę na Twoje wysiłki i gra zmieni się w luźne spotkanie

towarzyskie. Pamiętaj, że głupawka jest bardzo zaraźliwa. Wystarczy, że jeden gracz znacznie przeszkadza, a już za chwilę będziesz męczył się z całą resztą. Gdy jeden będzie znużony scenariuszem, to inni również szybko się znudzą. Właśnie dlatego dbaj o dyscyplinę i przede wszystkim o wysoki poziom własnej narracji. Prowadź ciekawie, wtedy szansa, że gracze zajmą się czymś innym, będzie o wiele mniejsza. W ostateczności nie wahaj się zaproponować najbardziej przeszkadzającej osobie opuszczenia sesji. Dlaczego niby ma ona psuć zabawę reszcie?

NA KONIEC

To już wszystko, co mogę Ci powiedzieć. Zmieszaj oszczędną narrację z odpowiednim użyciem głosu, fascynującym scenariuszem i ciężkimi podręcznikami,

którymi będziesz bił po głowie krnąbrnych graczy, a może się okazać, że wieloosobowa sesja wyjdzie całkiem dobrze. Wysiłek, który będziesz musiał w nią włożyć, jest za to o wiele większy niż normalnie. Pamiętaj też, że w licznym gronie nigdy nie osiągniesz tak dobrych rezultatów, jak w trakcie gry ze zwykłą drużyną. Dlatego moja ostatnia rada brzmi: nie prowadź licznych drużyn, jeśli to możliwe. RPG jest rozrywką dla małych grup ludzi. Na bardzo liczne drużyny decydują się tylko w sporadycznych przypadkach. Prowadzenie na co dzień, więcej niż siedmiu ludzi, nie pozwoli czerpać pełnej satysfakcji z gry, zarówno Tobie, jak i graczom. A jeśli, mimo wszystkich rad i własnego przygotowania wieloosobowa sesja całkiem się rozpadnie – nie przejmuj się. Rozważ poważnie, czy nie warto wybrać się z całym towarzystwem do kina.

Chcesz znać parę prostych sposobów na to, jak wyprodukować mały wybuszek na drodze nadciągającego oddziału orków? A może nie wiesz, skąd wziąć mydło w typowym świecie fantasy? W tym artykule znajdziesz odpowiedzi na te i wiele innych pytań.

Puszkין

Alexandra „Ina, Błękitna Czarodziejka“ Janusz DO SZTUKI ALCHEMICZNEJ PRZYCZYNEK

Alchemik to wbrew pozorom wcale nie „słabszy czarodziej”, chociaż być może w ten sposób przedstawiono go w podręczniku głównym WFRP. Oprócz szacownej sztuki piwowarstwa oraz bimbrownictwa, alchemicy dysponują niezłą znajomością ówczesnej chemii. Mają więc pojęcie o ekstrakcji, krystalizacji, sączeniu itp. różnych substancji; o wyrobie perfum, atramentu, soli, papieru, szkła i porcelany; o substancjach wybuchowych, truciznach oraz sztucznych nie gorszych od tych czarodziejskich. Przeciętny alchemik wie, jak wyprodukować i zastosować: kwas siarkowy, zasadę sodową (wodorotlenek sodu), amoniak, węglan wapnia, sodę. Do swych doświadczeń potrzebuje też wapna palonego (niezbędny przy otrzymaniu zasady sodowej) rtęci, ołowiu, saletry i innych miłych środków.

Oprócz standardowych wyrobów alchemików, takich, jak greckie ognie, atrament sympatyczny czy też zapalki (MiM 3/97, Grimuar) możecie wyprodukować też wiele innych ciekawych drobiazgów. I tutaj uwaga: te przepisy działają. Dlatego też odradzam

wypróbowywanie wszelkich wybuchowych reakcji, nie mówiąc już o zabawie kwasami czy też stężonym amoniakiem.

WODA KRÓLEWSKA I INNE KOMPONENTY

Istnieją substancje, bez których nie mogło się obyć żadne laboratorium alchemiczne. Ja podam tylko te najbardziej podstawowe, łącznie z metodami otrzymania.

Aqua Fortis Substancja otrzymywana poprzez ogrzewanie zielonego witiolu (siarczan żelaza) razem z ałunem i saletrą, w naszych czasach znana jako kwas azotowy. W czystej postaci jest bezbarwny, zwykle jednak zawarte w nim tlenki azotu nadają mu brązowe zabarwienie i specyficzny zapach. Rozpuszcza większość metali (oprócz złota).

Aqua Regia Mieszanina otrzymywana przez zmieszanie jednej części kwasu azotowego z trzema częściami kwasu siarkowego. Zwana „wodą królewską” ze względu na swoją zdolność do rozpuszczania króla metali, czyli złota.

Kamień winny Powstawał jako osad na dnie kadzi z winem. Obecnie znany jako kwaśny winian potasu.

Ocet Kwas octowy, otrzymywany poprzez destylację skwaśniałego wina. Kwas średniej mocy, reagujący z większością substancji organicznych.

Saletra Azotan potasu. Otrzymywany następującą metodą: usypywano górkę gleby bogatej w zwierzęcy nawóz i osłaniano ją przed deszczem. Na zewnętrznej stronie kupki (sic!) formowała się pewna ilość saletry. Oczyszczona przez krystalizację i sączenie dawała biały, krystaliczny proszek. Saletra potasowa ogrzewana z kwasem siarkowym daje kwas azotowy. Zmieszana ze sproszkowanym węglem drzewnym i zmieloną siarką daje proch.

Wapno niegaszone Otrzymywane poprzez spalanie kredy lub wapienia. Gwałtownie reaguje z wodą, dając wapno gaszone. Ma postać białego proszku i generalnie jest bardzo reaktywne. Znane nam jako tlenek wapnia.

Witriol Otrzymywany przez destylację zielonego witioliu. Obecnie znany nam pod nazwą kwasu siarkowego.

Kwas soli morskiej Otrzymywany w reakcji zwykłej soli i zielonego witioliu. Jest to po prostu roztwór chlorowodoru, czyli kwas solny.

Metale i przypisywane im planety

Złoto – Słońce

Srebro – Księżyc (dajmy na to Mannslieb)

Miedź – Wenus

Żelazo – Mars

Cyna – Jowisz

Ołów – Saturn

Rtęć – Merkury

Odkrycie nowego metalu – antymonu wywołało wielką konfuzję, ponieważ nie znano planety, do której można by go przypisać.

Moja propozycja: **Spaczeń** – Morrslieb

ALCHEMIA PRAKTYCZNA

UWAGA! Przepisy oznaczone literą „N” absolutnie nie nadają się do wypróbowywania w warunkach domowych (nie znaczy to, że nie działają – wręcz przeciwnie...!!!)

Piorunujące złoto (N!)

Na początek to, czym żyją gracze – hmm...bez skojarzeń – mam na myśli eksplozję. Oto silny środek wybuchowy, którego nie trzeba podpalać, aby wysadził rzeczy w powietrze. Sami zdecydujcie, czy to wada, czy zaleta...

Dodaj amoniak do wodorotlenku złota, otrzymanego poprzez wytrącanie w reakcji potażu (węgieln potasu otrzymywany z popiołu lub kamienia winnego) i złota rozpuszczonego w aqua regia. Pozostaw do wyschnięcia. Bądź bardzo ostrożny.

Mały wybuszek (N)

Nie jeden alchemik – drań chciałby się zabezpieczyć na wypadek, gdyby trzeba było coś wysadzić w powietrze w okolicy skrajnie wilgotnej, np. w kanale. Nie ma problemu! Wystarczy przygotować nieco karbidu (węgielk wapnia). Wrzucony do wody reaguje bardzo gwałtownie, wybuchając z hukiem. Specyfik nie odrywa kończyn, ale może zdezorientować bądź lekko uszkodzić wroga. Uwaga – niebezpieczne! Nie dopuścić do zawilgocenia pakunku!

Gaz z drzewa

Wkładamy do poziomo zamocowanej próbówki nieco suchych kawałków drewna, zamykamy otwór korkiem z rurką odprowadzającą. Teraz podgrzewamy próbówkę z drewnem (ostrożnie!!!). Z górnego otworu rurki zacznie wydobywać się biały dym, który można zapalić. Otrzymywany płomień jest u dołu błękitny, zaś u góry żółty – tak, jak płomień palnika gazowego. Ów dymek jest mieszaniną różnych gazów, przeważnie palnego metanu. Można go także otrzymać bezpośrednio z węgla bądź z papieru, warunek – znaczny niedostatek tlenu podczas spalania. Uwaga – oznacza to też powstawanie tlenku węgla, czyli czadu.

Obrotny alchemik może naprodukować nieco wypełnionych gazem butelek, które wybuchają po rozbiciu w pobliżu otwartego ognia. Celujmy w pochylenie i naróbmy zamieszania...

Alchemik i higiena

Czyli wyrób mydła. W tym celu podgrzewamy w misce odrobinę zasady sodowej i dodajemy do niej nieco oczyszczonego tłuszczu zwierzęcego lub roślinnego. Wkrótce mieszanina zaczyna się pieniać. Zamiast zasady sodowej stosowano niegdyś potaż otrzymywany z popiołu lub spalonego „kamienia winnego”, czyli osadu powstającego na dnie kadzi z winem (co dawało mydło potasowe – nieco bardziej maziste). Wy, alchemicy, potraficie wyodrębnić z tego prawdziwe szare mydło.

Gaśnica

Jeżeli dodamy nieco sody oczyszczonej do octu, zaczną one reagować i wydzieli się dwutlenek węgla.

Przedsiębiorczy alchemik może doprowadzić spore ilości tego gazu do odpowiedniego, szczególnego pojemnika, np. pęcherza baraniego. Taka ilość dwutlenku węgla wypuszczona bezpośrednio na płomień przysiąsi go bądź ugasi zupełnie. Gaśnica nie jest oszałamiająco skuteczna, ale nada się do gaszenia małych źródeł ognia (szczególnie takich, których nie da się ugasić z pomocą wody).

Osobliwy kociołek

Kiedy Frodo i Sam przeprawiali się przez góry w Mordorze, wyrzucili w przełęcz cały swój sprzęt do gotowania. I jak tu zrobić zupkę albo herbatę...?

Bardzo prosto. Alchemik zawsze ma pod ręką trochę pergaminu bądź sztywnego papieru. Aby zgotować wodę, wystarczy zrobić z tego papieru coś w rodzaju pudełka i ewentualnie wzmocnić konstrukcję np. spinkami używanymi przez drużynowe panie oraz przez niektóre elfy. Teraz trzeba potrzymać improwizowany kociołek nad małym płomieniem, uważając, aby nie zetknęły się z nim ani rogi, ani brzegi pudełka. Woda będzie odprowadzać ciepło i papier nie zapali się.

Jeszcze a propos wody – Mistrz Gry już więcej was nie zagnie brakiem wody pitnej na morzu. Przecież zawsze możecie oddestylować ją przez parowanie. W rozsądnej ilości, rzecz jasna. Tylko pamiętajcie, żeby nie pić wody bezpośrednio po oddestylowaniu – szkodliwe dla zdrowia (zaburza gospodarkę elektrolitami i może wykończyć nerki)!!! Dodajcie odrobinę soli albo zróbcie zupę.

Jak kwiaty czerwone zamienić w niebieskie

...I przyprawić wielmożów o apopleksję z zachwytu. Najlemy do niedużego wazonika nieco roztworu amoniaku, a obok postawmy czerwony kwiatek. Nakryjmy to wszystko dużym szklanym słojem i pozostawmy na pewien czas. A potem możemy już imponować szlachetnie urodzonym damom niebieskimi, aczkolwiek trochę gorzej pachnącymi różami.

Co alchemik powinien wiedzieć o amoniaku – ano można się nim zatruć. Opary amoniaku mogą spowodować omdlenie najbardziej odpornych. Poza tym słaby roztwór amoniaku służy do łagodzenia ukąszeń pszczoł i mrówek. Ten wspaniały związek pozyskiwano z końskiego moczu.

Zadziwianie wielmożów po raz wtóry, czyli sztuczny jedwab

Niewielki kawałek drutu miedzianego zwijamy w kłębek i wkładamy na dno lejka w filtrem, wstawionego na dno probówki. Do lejka wlewamy roztwór

amoniaku – przez filtr popłynie do probówki płyn koloru błękitnego. Czynność tę powtarzamy dopóty kolor nie stanie się ciemnoniebieski. Teraz do otrzymanego odczynnika (nazywa się to odczynnikiem Schweitzera) wrzucamy nieco bawełny, papieru, waty lub innej celulozy i mieszamy szklanym pręcikiem. Wata rozpuści się. Teraz do roztworu kapniemy kwasu solnego i na dnie probówki pojawią się białe, bezkształtne włókna. Uwaga! Tę reakcję w rzeczywistości wynaleziono dużo później, tak więc jeżeli MG nie pozwoli wam wyprodukować sztucznego jedwabiu, będzie dysponował przekonującym argumentem.

Jak udowodnić istnienie próżni (N!)

I zdobyć niewątpliwą sławę, całkowicie zaskakując MG. Klasyczne doświadczenie udowadniające istnienie próżni najlepiej sprawdzi się w świetle Warhammera, gdzie nauka jest już traktowana jak nauka, a nie jak zabobony.

Bierzemy duży pojemnik, długą (co najmniej półtora metra!) szklaną rurkę zamkniętą na końcu (coś jakby probówkę) i sporo rtęci. Uwaga: szklana rurka takich rozmiarów będzie bardzo droga. Ale sława ma swoją cenę...a zresztą jeżeli eksperyment się powiedzie, otrzymacie pewnie sporego granta od swojego protektora.

Napełnioną rtęcią rurkę należy wstawić do góry dnem w pojemnik, również napełniony rtęcią, po czym podnieść ją w taki sposób, aby rurka w dalszym ciągu była zanurzona w metalu. Na samej górze, pod denkiem wytworzy się dobrze widoczna przestrzeń, w której siłą rzeczy nie może być przecież powietrza ani jakiegokolwiek innej substancji! Technیکę wykonania pozostawiam wam do opracowania. Najlepiej pokazywać przy królach (i zazdrośnych kolegach). Koniecznie opiszcie odkrycie, zanim ktoś was uprzedzi.

Pachnidła i pachnidelka

Wcale nie jest tak trudno zrobić perfumy. Trzeba tylko tak dopracować przepis, żeby pachniały, a nie śmierdziały bimbrem...

Starożytni Egipcjanie zalewali kwiaty wodą, które uzyskiwali ich zapach. Takie postępowanie ma jednak pewną wadę, tzn. perfumy zrobione wyżej wymienionym sposobem szybko się psują. Średniowieczny alchemik postąpił nieco inaczej.

Bierzemy sporą ilość silnie pachnących kwiatów bądź roślin, dokładnie przepłukujemy i upychamy w butli. Zalewamy je dobrze przedestylowanym alkoholem, zatykamy butlę i zostawiamy na kilka dni. Alkohol nasiąknięty już zapachem kwiatów zlewamy i destylujemy. Olejki eteryczne, jako związki dosyć lotne będą znajdowały się w górnej części frakcji.

Sposób nadaje się do wypróbowania w warunkach domowych. Tym sposobem produkowano też oczywiście niektóre leki ziołowe, z tym, że nie zawsze je destylowano.

Lustreczko, lustreczko...

Azotan srebra, zwany dawniej kamieniem piekielnym (lapis infernalis) prawdopodobnie znacie z domowej apteczki – używa się go do leczenia kurzajek. Można go jednak także stosować do wyrobu luster i generalnie srebrzonego szkła. Do roztworu azotanu srebra wkładamy szkło, które chcemy posrebrzyć. Dodajemy powoli amoniaku, a następnie roztworu cukru zakwaszonego kwasem azotowym. Powierzchnia szkła pokrywa się cieniutką warstwą srebra. Jeśli chcemy uzyskać lustro, wystarczy szkło z jednej strony pokryć woskiem przed włożeniem do roztworu. Srebro, rzecz jasna, nie osadzi się na wosku.

Wieczne światło (N!)

Alchemicy byli wręcz obsesyjnie zafascynowani substancjami, które świeciły same z siebie. W WFRP ze względu na dość powszechną magię ta fascynacja może być nieco mniejsza, ale również istnieje. W końcu magia jest droga i słabo dostępna dla ogółu.

Izolowanie świecącej substancji z odwłoków świetlików to niezły pomysł, ale nadaje się do zastosowania tylko w niektórych rejonach i porach roku. Dużo bardziej ciekawy jest fosfor... otrzymywany poprzez prażenie dużych ilości końskiego moczu z piaskiem. Fosfor to miękka, białozielona substancja, zapalająca się samorzutnie na powietrzu....i nie dająca się ugasić wodą (pomyślcie o zastosowaniach fosforu w RPG...hmm...). Poza tym jest trujący jak wszyscy diabli...

Lampa z rosolu

Czyli tajemnicze światło po raz kolejny. Tym razem absolutny przebój – lampa z rosolu...Uwaga – MG może nie pozwolić, aby twój alchemik wpadł na taki pomysł. Niniejszy przepis opiera się bowiem na hodowaniu bakterii, a tych w Starym Świecie jeszcze nie odkryto.

Do rosolu wygotowanego z chudego mięsa wołowego dodajemy trochę soli kuchennej, zwierzęcej krwi oraz żelatyny. Następnie podgrzewamy nieco naszą zupkę, aby rozpuścić żelatynę i zobojętniamy ją rozcieńczonym ługiem sodowym (wodorotlenek sodu), stosując wskaźnik z soku czerwonej kapusty. Przelewamy to do butelki i zatykamy szczelnie korkiem. Wkładamy butelkę do wrzącej wody na 30 minut. Odstawiamy na 24 godziny, a następnie

ponawiamy czynność (czyli po prostu sterylizujemy pożywkę). Następnie bierzemy kawałek mięsa wołowego, zanurzamy w 3% roztworze soli kuchennej i przechowujemy przez 2-3 dni w niskiej temperaturze (10°C). Obserwujemy, czy mięsko zdrapuje punkty świecące w ciemności. Jeśli tak, zdrapujemy je wygotowaną łyżeczką i przenosimy do butelki z naszą zastygłą już pożywką. Po jednym-dwóch dniach „lampa” zaczyna świecić w ciemnościach. Zjawisko to utrzymuje się przez kilka dni. Kiedy świecenie zaczyna słabnąć, możemy przygotować następną porcję pożywki i powtórzyć całą zabawę, tym razem pobierając bakterie bezpośrednio z naszej lampy. Doświadczenie nadaje się do wypróbowania w domu. Tym bardziej, że my znajdujemy się w tej komfortowej sytuacji, że zamiast krwi zwierzęcej możemy użyć peptonu (produkt rozpadu białek, dostępny w aptekach i sklepach chemicznych), a zamiast soku z czerwonej kapusty – papierka lakmusowego.

Tworzymy złoto... (N)

To znaczy mówimy, że je tworzymy. Nieuczciwy alchemik wkłada złotą monetę do rtęci, która tworzy ze złotem cienką warstwę amalgamatu. W ten sposób otrzymujemy monetę wyglądającą na srebrną. Następnie organizujemy wielki pokaz z cyklu „odkryliśmy metodę transmutacji srebra w złoto” i ogrzewamy monetę w tyglu. Amalgamat topi się i spływa, zostaje złota moneta. Oszustwo jest niewykrywalne magią. Lepiej nie praktykować takich metod, jeśli podejrzewacie, że zirytujecie tym MG.

Koszenila

W średniowieczu Polska była znanym eksporterem poszukiwanego surowca zwierzęcego, z którego produkowano barwnik zwany koszenilą. Stosowano go do barwienia tkanin i skór oraz do wyrobu szminek i różów. W czerwcu dokonywano zbiorów tego surowca, którym były owady z rzędu pluskwiazków, zwane czerwcami polskimi, gnieżdżące się na korzeniach małej rośliny o nazwie „czerwiec”. Na jeden kilogram barwnika przypadało około dwustu tysięcy suszonych larw.

Czerwonego barwnika dostarczają jedynie poczwarki samiczek czerwca. Na jednym korzeniu siedzi kilkanaście takich poczwarek. Aby zabarwić tkaninę, rozcierano je na miazgę i mieszano z kwaśnym wyciągiem z przefermentowanej mąki żytniej. W tak przyrządzonej zaprawie gotowano przędzę, która barwiła się na czerwony kolor, nie blaknąc w promieniach słońca. Oczywiście barwnik był piekielnie drogi.

Koszenilą barwi się obecnie różowe Frugo (możecie sprawdzić na etykiecie), aczkolwiek nie udało mi

się dowiedzieć, czy używa się do tego celu pluskwiaków polskich, czy innych, amerykańskich, żyjących na kaktusach (smaczno!).

Generalnie alchemicy mogą produkować całe serie barwników, na przykład dla malarzy. I tu uwaga – w średniowieczu używano do tego celu całego szeregu trujących związków. Tak zwana królewska żółć albo aurypigment to nic innego, jak sproszkowana ruda arseniku. Czerwony cynober to ruda rtęci, biel ołowiana – węgiel ołowiu.

W starej aptece

Czyli coś dla aptekarzy, których w podręczniku głównym również beztrudno pominięto. Ponieważ nie mam zamiaru rozpisywać się na temat dawnej medycyny, przedstawię tylko niektóre lekarstwa wykorzystywane na przestrzeni wieków.

Najdawniejsze składnice leków powstały w starożytnym Egipcie, a nadzorował je stan kapłański. Znano wówczas wiele środków leczniczych pochodzenia roślinnego, a także stosowano różne „dziwności”, jak włosy, rogi, kopyta czy też kał zwierzęcy, a także całe owady.

Klaudiusz Galen, lekarz żyjący w II wieku n.e. wprowadził do lecznictwa kilkaset środków pochodzenia roślinnego, a także mineralnego. Lekami były wówczas: sól kuchenna i morska, alun, związki miedzi i ołowiu. Najdziwniejszym lekiem średniowiecza była driakiew, rzekomo działająca na wszystkie choroby. Ten uniwersalny specyfik sporządzano publicznie z kilkudziesięciu składników, wśród których znajdowały się jaszczurki, części ciała bobra, terpentyna, kadzidło, lukrecja i wiele innych niezwykłych elementów.

Szwajcarski lekarz Paracelsus, żyjący w XVI wieku, uważał, że jedynie określone składniki roślin mają działanie lecznicze. Uczył, jak je wydobywać z liści, kwiatów, łodyg, korzeni i nasion oraz jak je prawidłowo przechowywać. Paracelsus odrzucił stosowanie driakwi jako leku bezużytecznego. Współczesny Paracelsusowi Kopernik, z zawodu lekarz, przepisywał np. sproszkowane drogie kamienie – szmaragd, szafir, korale oraz złoto i srebro.

W XVI wieku z upodobaniem używano antymonu i jego związków. Wielką popularnością cieszyła się tzw. pigułka wieczysta, mała kuleczka odlana z antymonu. Powodowała ona gwałtowne przeczyszczenie wnętrza, a po spełnieniu swego zadania wędrowała ponownie do apteczki domowej.

Wiek XVII przyniósł nowy relacyjny środek przeczyszczający, czyli „sól Glaubera”, siarczan sodowy – obecnie z wielką ostrożnością stosowany dla bydła.

W wieku XVIII oraz XIX niewiasty nosiły ze sobą flakoniki z tzw. wyskokiem z jeleniego rogu, czy-

li z solami trzeźwiącymi. Nazwa bierze się stąd, że za najlepszy uważano preparat wytwarzany z rogów jelenich. Obecnie środek ten, węgiel amonowy, stosuje się do spulchniania ciasta.

Jeszcze w ubiegłym wieku w aptekach można było kupić nie tylko lekarstwa. Aptekarz sprzedawał cukier, przyprawy – jak cynamon, pieprz, migdały i liście laurowe. Leki wyrabiał sam „pigularz”, ze względu na brak przemysłu farmaceutycznego. Niedysiejsza apteka była też fabryką i kuchnią. W aptece produkowano nie tylko lecznicze pigułki, ale także wina, wódki, perfumy, kadzidła i świece woskowe, a nawet wypiekano pierniki, będące zakąską po „leczniczej” wódecie.

Jak widzicie, było to całkiem przydatne miejsce, bez którego nie mogło się obyć żadne większe miasto... Co do systemów RPG, gracz – alchemik nabyte w aptece najtańsze, podstawowe składniki do swoich doświadczeń.

Nie trzeba chyba dodawać, że próba zakupu trucizny do strzał (popularna praktyka wśród nieznających realiów graczy) może się skończyć jedynie aresztowaniem delikwenta przez miejscową straż.

Przyjemnego warzenia (piwa) i mieszania (w scenariuszach) życzę

Autorka

BIBLIOGRAFIA:

- „The alchemy web site and virtual library” –
<http://www.levity.com/alchemy>
 Jerzy Stobiński „Człowiek i chemia”, „Nasza Księgarnia” 1982
 Jerzy Stobiński „Cukier z gazety – czy chemia wszystko może?”, Wydawnictwa „Alfa” 1987
 A. Hulanicki, S. Sękowski „Chemia wokół nas”, „Wiedza Powszechna 1962
 Herman Raaf „Chemia całkiem prosta”, Wydawnictwa naukowo-techniczne 1986
 Hermann Römpf, Hermann Raaf „Chemia organiczna w probówce”, Wydawnictwa naukowo-techniczne 1990

WASZ EARTHDAWN – WASZ WYBÓR!

Drodzy miłośnicy Barsawii!

Po raz kolejny przed Wydawnictwem MAG stoi konieczność dokonania wyboru podręczników do przetłumaczenia. Tym razem chcielibyśmy poprosić Was, czytelników książek, o pomoc w podjęciu tej decyzji. Wydawnictwo MAG wspólnie z wrotną Polskiej Listy Dyskusyjnej o Systemie Earthdawn przygotowało serwis, na którym można głosować które z podręczników powinny ukazać się w roku 2002. Głosować można do 15 września 2001. Serdecznie zapraszamy! Znajdź na <http://www.earthdawn.pl/glosuj>.

ERRATA DO SUPLEMENTU „STRÓŻE PRAWA”

Szanowanie,

Wielu z was zapoatrzyło się już pewnie w „Stróżów Prawa”. I zapewne zdziwiliście się, że część z zawartych w tym nader pomocnym dodatku informacji odnosi się jeszcze do zasad pierwszej edycji **Martwych Ziemi**. Co więcej, gremliny trochę narozrabiały i do tekstu wkradło się parę błędów.

Bez obaw. Poniżej znajdziecie cały wagon poprawek prosto od amerykańskiego wydawcy **Martwych Ziemi**, a także trochę informacji dodatkowych zebranych tu i ówdzie. Nacieszcie oczy!

Aha, pewnie niektórzy z was zadają teraz pytanie: „A nie można było tego wszystkiego od razu wpaćkować do książki?”. Odpowiedź brzmi: A i owszem, można było. Tylko że kiedy wydawca niemieckiej edycji zdecydował się na taki krok, następnego dnia po ukazaniu się dodatku w księgarniach, znalaziono go martwego. Jego twarz zastężyła w grymasie przerażenia, a czoło ozdabiała malownicza dziura po kulce kaliber .44. Kwiatki na pogrzeb przysłał niejaki Kamyk.

No dobra, do rzeczy. Na początek zajmijmy się różnicami pomiędzy pierwszą a drugą edycją.

Najbardziej rzucają się one w oczy w tabeli nowej broni. Znajduje się tam wartość *szybkości* broni, która właścicielom drugiej edycji podręczników podstawowych niewiele mówi. Nie przejmujcie się nią. Dawniej używano *szybkości*, by zróżnicować gnaty jednotaktowe od dwutaktowych, ale w drugiej edycji rozwiązano to zarzucono, zastępując je SZS i *szybkość* straciła rację bytu. Możecie ją z powodzeniem skreślić.

Przy okazji opisów broni warto jeszcze wspomnieć o paru sprawach.

Dwutaktowy Colt Peacemaker – zauważyliście może, że nie ma przy nim daty wprowadzenia na rynek? Otóż, historycznie, Peacemaker nie był seryjnie produkowany w wersji z samonapinaniem (czyli dwutaktowej). Powstawało wiele przeróbek i podróbek, ale najslawniejsza spluwa na Dzikim Zachodzie do końca pozostała starym, dobrym jednotaktowym rewolwerem. Inaczej było z **rewolwerem Starra**, który oryginalnie był pomyślany jako broń dwutaktowa, a dopiero później zaczęto równolegle produkować wersję jednotaktową. Do statystyk **karabinków Spencera** wkradł się błąd – oba mieszczą w kolbie po siedem naboji (czyli mają po 7 *strzałów*), a różnią się jedynie kalibrem lufy. Nie jest wolna od błędów również statystyka **karabinu Bullard Express**.

Wielu z was zapewne ostrzy sobie zęby na to arcydzieło sztuki rusznikarskiej. W jego opisie podana jest wartość *strzałów* równa 11, gdy tymczasem dla wersji strzelającej nabojami kaliber 0.50-115 powinna wynosić 6 (więcej się nie mieści!). W ogóle, amunicja .50-115 jest niepopularna i jeśli chcecie strzelać z Bullarda, miejcie świadomość, że na Zachodzie diabelnie trudno ją dostać.

Druga sprawa to kanty. W czasach, kiedy nie potrafiłście jeszcze samodzielnie dosiąść konia, kanciarze i kantujący rewolwerowcy musieli wydawać punkty osobno na każdy kant. A dziś? Dziś wystarczy kupić umiejętność specjalną *kantowanie* i problem z głową! Naturalnie, umiejętność ta powinna znaleźć się w arsenale archetypu kantującego rewolwerowca ze strony 52. Dopiszcie mu tam *kantowanie* 4 i kanty: *Za garsć nabojoj, Ładuj do pełna, Przyduszenie i Chodzący arsenał*. Należy mu się. W profilach kantujących rewolwerowców możecie z czystym sumieniem przyjąć, że znają wszystkie wymienione tamże kanty, a ich kantowanie wynosi tyle, ile poziom kantu, który opanowali najlepiej.

Ci z was, którym powiódł się Poważny (7) test *przenikliwości*, zauważyli pewnie, że w tekście jest mowa o przewadze *dobywanie krzyżowe*, jednak nigdzie nie ma opisu tej przewagi. Żal wam? Niepotrzebnie – oto on:

DOBYWANIE KRZYŻOWE 1

Masz kaburę dobrą do konnej jazdy, jednak potrafiśz sięgnąć po gnata równie szybko, jak ci gogusie, którzy noszą spluwę dyndającą na biodrze. Nie cierpisz kary -1 do dobywania, kiedy używasz do bywania krzyżowego.

Ale to nie koniec. W rękopisie „Stróżów Prawa” znajdowało się znacznie więcej kantów, tyle że oryginalny rękopis zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach. Specjalnie dla Was dołożyliśmy starań, by odzyskać utracone stronicę.

CHŁODNA BRZYŻA

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 minuta na poziom kantu

Zasięg: 1 jard na poziom kantu

Chłodna bryza to rzecz pilnie potrzebna każdemu, kto musi ochłonąć. Dzięki temu kantowi, Dech postaci odnawia się szybciej, niż normalnymi metodami — a im lepsza ręka, tym szybciej wychodzisz z zadyszki:

CHŁODNA BRYZA

Ręka	Efekt
As	1 pkt. Tchu na 45 sekund
Para	1 pkt. Tchu na 30 sekund
Dwie Pary	1 pkt. Tchu na 15 sekund
Trójka	1 pkt. Tchu na 10 sekund
Strit	1 pkt. Tchu na 5 sekund

Każda wyższa ręka powoduje, że odzyskujesz NATYCHMIAST cały dech. Dzięki temu kantowi możesz przywrócić przytomność komuś, kto ją stracił z powodu straty całego Tchu. Jednakże, kiedy kant przestaje działać, osoba tak odcucona znowu traci przytomność, chyba że została wyleczona równocześnie jakąś inną metodą.

WZROK MORDERCY

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 minuta na poziom kantu

Zasięg: Osobiście

Czasem lepiej jest wyglądać na twardziela, niż być twardzielem. Przy użyciu tego kantu, Kanciarz wygląda tak groźnie, że przeciwnik raczej podkuli ogon, niż będzie się strzelał. Wzrok mordercy dodaje +2 do każdej umiejętności, której tenże zechce użyć do testu *Woli* (*blef, obśmiewanie, zastraszanie*), ale ten modyfikator przysługuje jednej, wybranej umiejętności, a kanciarz musi ją wybrać, zanim rzuci kant. Każda ręka wyższa od asa dodaje kolejne +1 wybranej umiejętności.

GRAMY NA OSTRO

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: Natychmiast

Zasięg: Osobiście

Ten kant nadaje nowe znaczenie określeniu „ostry pokerek”. Zamienia on bowiem zwykłe karty do gry w ostrą broń, którą kanciarz może rzucać w swoich przeciwników. Kanciarz używa wtedy umiejętności *rzucanie: noże* (albo testu *Zręczności*, jeśli nie ma takiej umiejętności), aby sprawdzić czy trafił. Obrażenia zależą od ręki, jaką wyciągnął kanciarz.

GRAMY NA OSTRO

Ręka	Obrażenia
As	1k4
Para	1k6
Dwie pary	1k8
Trójka	1k10
Strit	1k12

Każda ręka lepsza to obrażenia 1k20.

PIF, PAF

Cecha: Sposrzegawczość

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 minuta na poziom kantu

Zasięg: Dotyk

Ten kant zamienia na jakiś czas spluwę jednotaktową w dwutaktową. Ma on głównie dwa zastosowania. Po pierwsze sprawia, że pistolety kanciarza stają się szybsze i dlatego kanciarze używają go na własnej broni. Po drugie, z dwutaktówki nie można siekać, dlatego czasami używają tego kantu na broni przeciwnika, ponieważ nie pozwolenie przeciwnikowi na zapełnienie ołowiem całej przestrzeni między nim a kanciarzem, zawsze jest dobrym pomysłem.

DWA ZA JEDNEGO

Cecha: Spryt

Ręka: Dwie Pary

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: Osobiście

Ten niesamowicie trudny i niebezpieczny kant podwaja szansę na dobrą zabawę prawie tak, jak whiskey na balandze w sobotę — dubluje bowiem liczbę spluw, jaką Kanciarz może używać. Jeśli się uda, to kanciarz może się cieszyć z bonusu, jakie dają przewagi: oburęczny oraz pan dwie spluwy. No, a wtedy tylko stawaj i strzelaj!

KONIEC, KOLESI!

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Natychmiastowy

Zasięg: 5 jardów na poziom kantu

Tego kantu obawiają się wszyscy, ponieważ przy jego użyciu kanciarz kradnie wokół kule z broni innym koleśiom! Nie ważne, jak wielkie są te kule — znikają z armaty pastucha, na którą go rzucono,

i pojawiają się w ręku kanciarza. Trochę to psuje komuś dzień, szczególnie, kiedy ta osoba akurat uczestniczy w strzelaninie, nie?

Minimalna ręka pozwala na kradzież trzech kul z pistoletu celu; każda ręka wyższa pozwala na kradzież kolejnych trzech kulek. Najpierw kule znikają z pistoletu wycelowanego w kanciarza (oczywiście pochodzą z komór, które są pod kurkiem, albo z tych tuż obok, przez co osoba ta musi poświęcić akcję, aby obrócić cylinder na pozycję strzelecką). Jak w tej broni zabraknie już amunicji, to kule znikają później z broni przy pasie, potem z tej w kaburach, a potem nawet z pasa czy innych miejsc, gdzie ludzie je trzymają.

ZELAZNA KOSZULKA

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 Tchu na rundę

Zasięg: Dotyk

Blaszany gamitur jest o niebo lepszy niż drewniana jesionka. Dzięki temu kantowi, kantujący rewolwerowiec potrafi zamienić swoje odzienie w zbroję, bez konieczności długoletniego unikania kąpeli. Pociągnięcie minimalnej ręki daje 1 poziom osłony. Każda ręka powyżej tego daje dodatkowy poziom.

Na samiutkim końcu mamy dla was coś specjalnego – wprost z ośrodków badawczych Tajnych Służb – statystyki dwóch półautomatycznych gnatów, coraz bardziej powszechnych w rękach agentów rządowych. Strzeżcie się, *desperados!*

Półautomatyczny karabin Maxima: Ten dziwny karabin to przeróbka Winchestera, w której zastosowano unikatowy mechanizm, pozwalający na prowadzenie szybkiego ognia. Magazynek z 16 kulami znajduje się w kolbie. Jest w niej też specjalna dźwignia, dzięki której przeniesiona z ramienia siła odrzutu zostaje wykorzystana do załadowania kolejnego naboju. Po wystrzale „z biodra”, mechanizm przestaje działać i broń ma SZS 1, aż do naprawienia przez kogoś, komu powiedzie się Zwykły (5) test

Broń	Kal.	Strzały	SZS	Zasięg	Obr	DB	Ukr	Rok	Koszt
Półautomatyczny karabin Maxima	.44	16	2	20	4k8	+0	5	1876	80\$
Półautomatyczny pistolet Browninga	.45	7+1	2	10	3k6	-1		1876	100\$



fachu: rusznikarstwa lub Wiedzy/strzelania. Niezawodność Maxima wynosi 19.

Półautomatyczny pistolet Browninga: Wynalazcą tego pierwszego w świecie prawdziwie półautomatycznego pistoletu jest John Browning, słynny naukowiec, majsterkowicz i rusznikarz. W kolbie gnata mieści się magazynek z 7 kulami (plus jedna w komorze zamka), a siła odrzutu po każdym wystrzale wprowadza następny nabój do komory, pozwalając na szybkie oddawanie kolejnych strzałów. Półautomaty to zupełna nowość – są rzadkie i bardzo kosztowne, a ponadto wymagają specjalnej amunicji i równie trudnej do zaopatrzenia (kosztuje też dwa razy więcej niż normalna). Niezawodność Browninga wynosi 18; awaria zwykle oznacza zacięcie się broni, na którego usunięcie trzeba poświęcić całe 3 rundy.

Z angielskiego na normalny przełożyli i podpisali:

Tomasz F. Misiorek (więcej)

i Piotr „Ramel” Koryś (mniej)

Nie znasz **Gasnących Stońców**? Chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o Niewidzialnej Ścieżce? W kolejnym artykule wprowadzającym Seji wprowadzi was do ciemnego lochu Byzantium Secundus.

PuszkIn

Marcin 'Seji' Segit

HOMO SAPIENS SUPERIOR

Lochy Cesarskiego Oka

– Wasza wysokość! – jednooki mężczyzna z drwiącym uśmiechem podniósł się z podłogi celi. – Cóż stało się, że tak szlachetny człek odwiedza szumowinę mego pokroju?

Stojący obok strażnik uderzył więźnia w brzuch pięścią, po czym wyciągnął zza pasa krótką, drewnianą pałkę i zadał kolejny cios w głowę.

– Zważaj na słowa, śmieciu. Nie rozmawiasz ze swoim bratem, lecz z cesarzem! – wrzał.

Człowiek powoli wstał. Spojrzał na strażnika i splunął na ziemię. Cesarz gestem nakazał gwardzście opuścić celę. Gdy ten chciał zaprotestować, spojrzenie władcy nakazało absolutne posłuszeństwo.

– Proszę, proszę – więzień wyszczerzył zęby w uśmiechu. – Cóż za odwaga!

– Odwagą jest walczyć samemu przeciw wielu – odparł Alexius Hawkwood.

– Lub głupotą. Nie boisz się, że rzucę się na ciebie? Albo że wypalę ci mózg?

– Doskonałe wiesz, że twoje moce psychiczne są wytlumione. Poza tym jestem żołnierzem. Nie boję się walki.

Mężczyzna przez chwilę zastanawiał się nad odpowiedzią. Usiadł przy zniszczonym drewnianym stole, podsuwając nogą drugi stołek w kierunku cesarza. Ten skorzystał z zaproszenia.

– W czym więc mogę pomóc, jaśnie panie? – zapytał szlachcica z udawaną uprzejmością.

– Chcę porozmawiać o Niewidzialnej Ścieżce – odparł Alexius. – Chcę wiedzieć, dlaczego jest w was tyle nienawiści, tyle zła. Chcę was...

– Zrozumienie to przywilej dany niewielu – przebrał mu więzień. Cesarz nie zareagował na tę bezczelność. – Ale wydaję mi się, iż nasze cele cesarscy szpiedzy poznali dosyć dobrze.

– Ty mi powiedz.

– Uwierzysz terroryście?

– Uważam cię za bojownika. Niekoniecznie o „służenie ideały”.

– Czuję się zaszczycony, panie.

– Mów więc.

– Jesteśmy podobni, Hawkwoodzie – mówiąc to, więzień na chwilę wyprostował się, przybierając wyminą pozę, jakby naturalną dla niego.

– Nie wydaje mi się. Ty jesteś przestępcą, niezależnie jakie hasła głosisz – cesarz zmarszczył brwi.

– Ty uważasz się za lepszego z racji urodzenia. Ja podobnie.

– Uważam się za równego innym ludziom.

– Równego innym? Wierzysz we własne kłamstwa, *normalu*? Narzucasz swą władzę innym. Gdzie tu równość?

– Jestem człowiekiem. Takim samym jak inni.

– Człowiekiem, powiadasz? I może jeszcze jesteś z tego dumny? – Więzień zaniósł się śmiechem.

Alexius spojrział zimno na psychonika. Ten wzruszył ramionami.

– Jesteś ślepym ogniwem ewolucji, cesarzu – rzekł spokojnie jednooki. – Ty i tobie podobni. Nawet obcy, ta pogardzana przez niemal wszystkich tania siła robocza, są lepsi od ciebie. Weźmy takich ukarów: oni rodzą się ze zdolnościami okultystycznymi. Są wyższą rasą. Ty możesz sobie być cesarzem nawet całego wszechświata, ale i tak pozostaniesz na zawsze osobnikiem niższego gatunku. Pokazałbym ci potęgę telekinezy, gdyby nie to stado psychoników, za ścianą, śledzących każdą moją myśl.

– Nie myśl, że się ciebie boję – wycedził Alexius przez zaciśnięte zęby. – Widywałem już różne okultystyczne sztuczki i nie robią one już na mnie wrażenia.

– Sztuczki?! – jednooki wstał. – To nie jest jarmarczna magia jakiegoś wędrownego kuglarza, *normalu*. Nie doceniasz naszego rodzaju. Jesteś genetycznym śmieciem. Odpadem, który w jakiś sposób na chwilę zdołał zawiadnąć światem. Ale to się zmieni. Nadejdzie nasz czas. Czas *homo sapiens superior*!

– Jesteś szalony. Ty oraz tobie podobni. Kościół ma rację: stanowicie zagrożenie dla nas wszystkich.

– Zagrożenie? Jesteś śmieszny. Jesteśmy waszą zagładą. Niesiemy ogień, w którym spłonie wasz świat. Nie doceniacie nas. Nigdy nie docenialiście. W dawnych czasach naukowcy nazwali osoby obdarzone mocami psychicznymi *homo sapiens superior*. Nowy gatunek. Stojący wyżej niż nędzni potomkowie szympanów. Nawet obcy – tak, ci sami, którym spaliliście domy i odebraliście ziemię – rozwinęli się bardziej niż dumne *homo sapiens*.

– Brednie! – powiedział Alexius, z trudem powstrzymując gniew. – Jesteś takim samym człowiekiem, jak ja.

– Takim samym? Dworujesz sobie ze mnie, jasnie panie. Jaki użytek robicie, panie, ze swego mózgu? Ile jego zasobów uruchamiacie co rano? 10 procent? Wątpię. A nawet jeśli, to jest to nic w porównaniu z tym, czym my dysponujemy. Mógłbym z tego miejsca zadusić cię w kilka sekund jednym eleganckim gestem. Albo nakazać ci przebić głową mur. Gdyby mnie nie blokowano, rzecz jasna. Miłe, prawda?

Alexius wstał i podszedł do drzwi celi.

– Wychodzisz, panie? – usłyszał drwiący głos psychonika. – Przecież chciałeś się czegoś dowiedzieć. Chciałeś zrozumieć...

Hawkwood powoli się odwrócił.

– Uważaj na słowa – powiedział – bo nawet twoja mania wielkości nie uratuje cię przed strykiem. Jednooki uśmiechnął się i założył nogi na stół.

– Wiesz co? Dawno nie miałem tak cierpliwego audytorium. I tak zafascynowanego moimi słowami. – Uśmiechnął się. – Chciałeś usłyszeć o Niewidzialnej Ścieżce. Powiem ci więc, ale tylko to, co chcę, byś usłyszał. Ani słowa więcej. Kto by pomyślał, że będę zabawiał rozmową samego Alexiusa?

– Ostrzegam cię. Bacz, z kim rozmawiasz.

– Drogi cesarzu, a czy ty wiesz, z kim przebywałeś w jednej celi? Może ja też jestem szlachcicem? Pomyślałeś o tym? Po twojej minie widzę, że tak. Chciałbyś wiedzieć, prawda?

– To nie twoja sprawa, co myślę.

– Dawno, dawno temu... – więzień uśmiechnął się ironicznie, ignorując odpowiedź – a może wcale nie tak dawno, powstał sabat psychoników zwany Niewidzialną Ścieżką. Skąd nazwa? Kroczy po drodze, którą jedynie my jesteśmy w stanie zobaczyć. U kresu tej wędrówki czeka nagroda: nowy, wspaniały świat.

– Jak się nazywałeś? – przerwał mu cesarz.

– Nikomu nie udało się poznać twego imienia, a lubię wiedzieć, z kim rozmawiam.

– Jak się nazywam? Powiedzmy, że... Legion. Dobre imię, nie uważasz? Imię nas wszystkich. Albowiem jesteśmy jedną siłą, która wkrótce zniszczy mury getta, w jakim nas zamknęliście, i wskaże wam, gdzie wasze miejsce. My natomiast zajmiemy tron należny koronie stworzenia. Gatunek *homo superior* władać będzie wszechświatem, patrząc, jak niższe byty dokazują w klatkach gwiazdnej menażerii. A moje prawdziwe miano odrzuciłem już dawno, wraz z przywilejami i całym splendorem, bez którego niektórzy nie potrafią żyć.

Psychonik przerwał, chcąc sprawdzić, jakie wrażenie słowa wywarły na Hawkwoodzie. Ten jednak siedział niewzruszony.

– Skąd taka kamienna twarz, wasza wysokość? Czyżbyśmy ukrywali emocje? Czy to fascynacja? Może odraza? A może... strach? Swoją drogą, nie uważasz jednak, że to fascynujące? Nie wiesz nawet, ile rzeczy można uzyskać posługując się siłą woli. Można na przykład czytać w myślach. Ale skąd możesz to wiedzieć? Wszak wasz Kościół nie popiera takich praktyk. A teraz zagadka: czym jest tak zwana „teurgia”? Zastanów się nad tym przed snem. Nie, żadnych podpowiedzi.

– Skończ wreszcie – Alexius złapał psychonika za rękę. – Mów o sabatach, albo dopilnuję, byśgnił tu do końca życia. Długiego życia.

– Dobrze, dobrze. Spokojnie wasza wysokość. Złość źle działa na serce. Szkoła by było tak młodego władcy. Rodzina by się zasmuciła. A rodzina to ważna rzecz: nigdy cię nie opuści, pomoże w potrzebie... Ale o czym to ja...? – Zamilkł na chwilę, widząc rodzące się na twarzy cesarza zdumienie. – A tak, sabaty. Po co się łączymy? Dlaczego tworzymy grupy, którymi matki straszą niegrzeczne dzieci? Aby przeżyć, wasza wysokość. Walczymy o to, co nam się należy. A wy, zamiast uznać nasze, słusze w świetle waszych praw, racje, polujecie na nas i szczujecie jak zwierzęta. Sabat daje ochronę. Ale



nie to jest najważniejsze. Tu chodzi o coś więcej. Moc zwiększa się wraz z wiedzą. Im więcej wiesz o sobie, tym łatwiej ci wykorzystywać zdolności. A nauka nie jest ani łatwa, ani przyjemna. Łatwiej jest nauczyć się jakiejś sztuczki do towarzysza, niż latami próbować opanować ją samemu; a w naszym przypadku większe umiejętności, to większa szansa na przeżycie. Żebyś zrozumiał, wasza wysokość, wyobraź sobie, że psychonik to szermierz, a sabat to szkoła szermiercza.

– Nie jestem głupi, więźniu. Nie musisz mi tego wyjaśniać – wycedził przez zęby Alexius.

– Bardzo przepraszam – jedynoki wykrzywił twarz w grymasie rozbawienia. – Już nigdy nie ośmielę się kwestionować bystrości umysłu mego drogiego władcy, zostawimy cię w spokoju. Nie licz jednak na luksusy: zamknjemy cię w takiej samej klatce, do jakiej ty nas wsadziliś.

– Ale nie wszyscy z twojego rodzaju walczą. Są sabaty, które nie chcą konfliktu.

– Inne sabaty? Kto na przykład... Favyana? Tchórze bujający w obłokach. Mrzonki i urojenia, oto co głoszą. Nigdy *homo sapiens superior* nie będzie koegzystował z wami, śmiecie. Dociera to do ciebie? Zresztą, Favyana wyciąga do was, *normali*, rękę. A wy strzelacie do nich tak samo jak do nas. Biedni głupcy, nigdy się nie nauczyli, że jedynym językiem, jaki wy, dumni ludzie, rozumiecie, to język przemocy. Tylko nim potraficie włączyć; wszak prymitywne organizmy, jakimi niewątpliwie jesteście, życie spędzają na zabijaniu, pożeraniu i wydalaniu. Nie stać was na nic więcej. Oni, ci „pokojowi” psychonicy, mnie nie obchodzą. Dali się zwieść waszej propagandzie. Uwierzyli wam. Pracują dla

– Więc dlaczego się w to bawisz, skoro jest to niebezpieczne?

– Walczę o wolność. Wy nazywacie mnie terrorystą. Jak nazwałbyś kogoś *twojego* gatunku, walczącego o wolność? Hipokryzja, oto wasze bogactwo. Gdybyś mnie zabił, nazwano by cię bohaterem. Jeśli to ty zginięsz z mojej ręki, twój pobratymcy nazwą mnie mordercą. Tyle, że ja walczę o wolność i należne mi miejsce. Ty zaś prowadzisz celowy plan wyniszczenia mej rasy. Widzisz różnicę, wasza wysokość?

– My odpowiadamy tylko na waszą agresję. Świat się zmienił. Nie jesteście już ścigani.

– Nie? Więc co ja tu robię? Wypoczywam?

– Zabijałeś.

– Owszem, zabijam. My zabijamy. Ale tylko tych, którzy wejdą nam w drogę. Stawisz nam czoło, zginięsz. Dopadniemy cię, choćby schował się na dnie morza. Usłyszymy twoje myśli nawet z otchłani kosmicznej pustki. Jednak jeżeli zgodzisz się z nami, poddasz się naszej, zostawimy cię w spokoju. Nie licz jednak na luksusy: zamknjemy cię w takiej samej klatce, do jakiej ty nas wsadziliś.

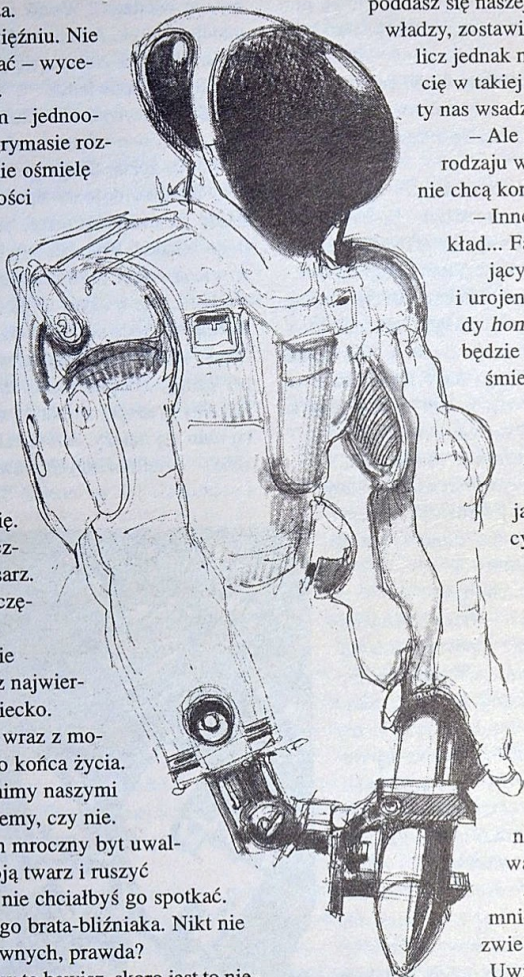
– Ale nie wszyscy z twojego rodzaju walczą. Są sabaty, które nie chcą konfliktu.

– Inne sabaty? Kto na przykład... Favyana? Tchórze bujający w obłokach. Mrzonki i urojenia, oto co głoszą. Nigdy *homo sapiens superior* nie będzie koegzystował z wami, śmiecie. Dociera to do ciebie? Zresztą, Favyana wyciąga do was, *normali*, rękę. A wy strzelacie do nich tak samo jak do nas. Biedni głupcy, nigdy się nie nauczyli, że jedynym językiem, jaki wy, dumni ludzie, rozumiecie, to język przemocy. Tylko nim potraficie włączyć; wszak prymitywne organizmy, jakimi niewątpliwie jesteście, życie spędzają na zabijaniu, pożeraniu i wydalaniu. Nie stać was na nic więcej. Oni, ci „pokojowi” psychonicy, mnie nie obchodzą. Dali się zwieść waszej propagandzie. Uwierzyli wam. Pracują dla

was, płaszczą się, skamlą jak psy o nędzne resztki, które łaskawie zrzucacie im ze stołów.

– Dobrze wiesz, że mają te same przywileje, co inni.

– Twierdzisz, że są wolni i mają równe prawa? A cóż to za wolność, kiedy krok w krok chodzi za tobą inkwizytor? Co to za równość, kiedy niefortunnie umieszczone znamię wysła cię na stos? Co z tego, że



gildie zatrudniają psychoników i wojsko korzysta z ich usług? Ci, którzy wam służą, są słabi i omamieni waszymi pustymi obietnicami.

– Jeżeli służą wiernie, to nie mają się czego obawiać.

– Kłamstwo, wasza wysokość. Jaśnie pan na pewno słyszał o Pokutnikach. Te biedne baranki zdecydowały się liczyć na miłosierdzie Kościoła. Ja byłem jednym z nich. Zamknęli mnie w celi, w której ciężko było stanąć wyprostowanym. Głodzili mnie. Torturowali. Grzebali w głowie, tak teurgią, jak i rozżarzoną igłą. Nazywali to odkupieniem grzechów. Śmieszne.

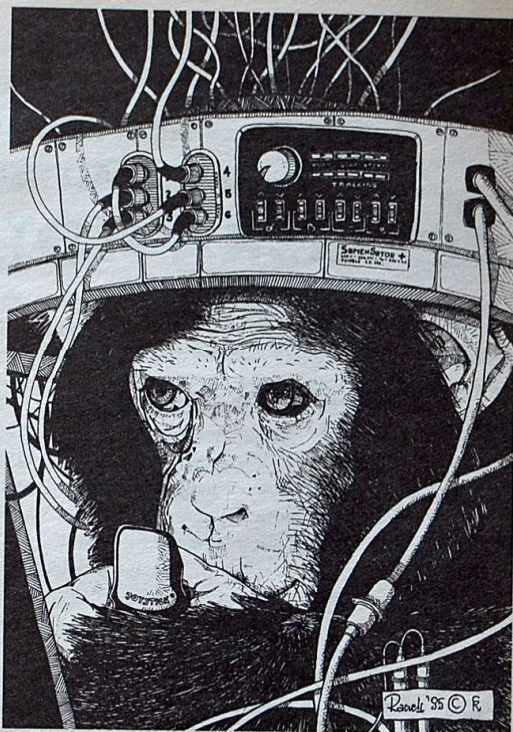
– Więc wyobraź sobie, psychoniku, że jednym z moich doradców jest obun. Również psychonik. Uważam go za przyjaciela. Co ty na to?

– Omamiełeś go pewnie wizjami potęgi i władzy. Na mnie nie robi to wrażenia. Między naszymi gatunkami nigdy nie będzie pokoju. Poza tym nie chcę rozmawiać o zdraycy własnego ludu. Chyba to rozumiesz. Zapamiętaj cesarzu, Niewidzialna Ścieżka nigdy nie zaprzestanie walki. Będziemy zabijać. Wasze miasta będą płonąć. Bomby znajdziecie nawet w kołaskach niemowląt. Wybijemy was wszystkich, jeśli będzie trzeba. Nadejdzie czas, gdy to wy będziecie ściganą zwierzyną, a my będziemy tańczyć na grobach waszych bliskich. Zbudujemy mur, za którym zamkniemy żalosne resztki błędnej odnogi ewolucji. Ten dzień nadejdzie. Możesz przekazać to swoim. Gromadzimy siły. Na razie może i jest nas niewiele i niedoceniacie nas, lecz czas naszego triumfu się zbliża.

– Miałem nadzieję, psychoniku, że z tej rozmowy obie strony wyniosą jakieś korzyści – Alexius wstał i podszedł do drzwi. – Tymczasem widzę, że w twym sercu jest jedynie nienawiść. Szkoda. Muszę jednak przyznać, że teraz patrzę na wasz bój nieco inaczej. Obawiam się jednak, że nie jest to zrozumienie. Bardziej litość. Żal mi was, gdyż dążycie do samozagłady. I nic nie jest w stanie was powstrzymać. Ludzie będą nienawidzić was tym silniej, im goręcej będziecie walczyli o swoją sprawę. Z każdej niewinnej ofiarą nienawiść będzie rosła. Aż w końcu wybuchnie, a jej płomień zniszczy was ostatecznie. To nie groźba. To ostrzeżenie.

– Mądrość cesarza jest zaiste legendarna – zakpił psychonik.

– Powiedz mi jeszcze jedną rzecz – oparł się o drzwi. – Co dla kogoś takiego jak ty jest najważniejsze? Broń, która możesz zabijać normalnych ludzi? Pieniądze na dalszą walkę? Satysfakcja z kolejnej podłożonej bomby? Nowe „moce”?



– Rozczaruję cię, Hawkwoodzie. Żadna z tych rzeczy. Nawet nie nowe zdolności. To wszystko to jedynie środki do walki. Nie jej serce. Liczy się zwykła puszką farb. Nocą piszę moją odezwę do naszego rodzaju. Do tych, którzy wciąż żyją pod uściskiem prymitywnych istot, zamiast panować nad nimi. To strofy wiersza pisanego przez naszą walkę. Wezwanie do bitwy, której nadejście jest nieuniknione.

Alexius odwrócił się i zapukał w drzwi celi. W tym momencie jednooki zerwał się, przeskoczył stół i rzucił na cesarza. Obaj znaleźli się na podłodze. Cesarz jedną ręką starał się uwolnić z uścisku napastnika, drugą zaś sięgnął po przypięty do pasa sztylet. Jednooki kolanami przycisnął Hawkwooda do ziemi i począł go dusić. Szlachcic zdołał wyszarpanąć ostrze z pochwy i wbić je w bok napastnika. Wziętniej jęknął i zwolnił uścisk. Przez chwilę patrzył przeciwnikowi w oczy, po czym zwałił się na ziemię. Drzwi otworzyły się, wbiegły strażę.

Alexius wstał, dysząc ciężko. Gwardzista złapał za ręce trupa, chcąc zabrać ciało z pomieszczenia, lecz cesarz powstrzymał go gestem dłoni. Pochylił się nad psychonikiem i odchylił kołnierz koszuli zmarłego. W słabym blasku lamp załśnił złoty haft, przedstawiający lwa stojącego na tylnych łapach.

– Żegnaj, kuzynie – wyszeptał Alexius Hawkwood.

Nieautoryzowany tekst pomocniczy do systemu **Warhammer** – w oparciu o materiały do gry bitewnej **Manowar** firmy **Games Workshop**, zawarte w podręczniku głównym, rozszerzeniach **Sea of Blood** i **Plague Fleet** oraz informacje zaczerpnięte z książek „Z dziejów żeglugi” Mariana Mickiewicza i „Żaglowce” Stefana Gulasa.

Sławomir Łukasz

Z CYKLU „10 W SKALI BEUFORTA” – CZĘŚĆ 1: CESARSKA FLOTA WOJENNA

GENEZA

Pozornie najpotężniejsze państwo Starego Świata, u schyłku XXV wieku (wg K.I.), stało się w rzeczywistości zmierzającym wolno ku upadkowi „kolosem na glinianych nogach”... Cesarstwo – osłabione wewnętrznymi sporami politycznymi i religijnymi, które przy byle okazji mogły przerodzić się w krwawy konflikt zbrojny – coraz głębiej pograżało się w anarchii. Chaos pochłaniał Imperium niczym robactwo toczące ścierwo zdychającego zwierzęcia. Bandy goblinoidów i zwierzoludzi, po społu z kondotierami, holbeinistami i zbuntowanym chłopstwem, terrorizowały ludność prowincji, sięgając śmierć, pożogę i zniszczenie.

Cesarstwo zmagano się jednak nie tylko z wrogiem wewnętrznym – równie wielkie, realne zagrożenie stanowiły niepokojące wschodnią granicę, gotowe do nowej inwazji armie Chaosu oraz pustoszące wybrzeża Imperium bojowe floty morskich orków i czarnych elfów... Krwawe pirackie rajdy dokonywane przez dzikich orków i okrutnych druchi, stały się prawdziwą plagą nadmorskich prowincji. Wrogie okręty zablokowały również szlaki wodne wiodące do głównych portów cesarstwa, czyniąc wszelkie podróże i handel drogą morską niezwykle ryzykownym przedsięwzięciem.

Siły morskie cesarstwa złożone w owym czasie jedynie z Flotyli Marienburskiej oraz nielicznych jednostek pomocniczych, osłabione wcześniejszymi, wieloletnimi zmaganiem z Bretonią, nie mogły stawić morskim rabusiom skutecznego oporu i zapewnić bezpieczeństwa mieszkańcom wybrzeża. Aby uporać się z zagrożeniem i umocnić swoje panowanie na morzach i oceanach, cesarz Luitpold I, edyktem z dnia 12 Jahr 2470 K.I. powołał do życia Cesarzką Flotę Wojenną. W krótkim czasie w stoczniach w Marienburgu, Altdorfie oraz kilku tileańskich portach zwodowano dziesiątki wykonanych na zamówienie Cesarzkiej Admiralicji okrętów wojennych, które odtąd, ku chwale Sigmara i Najjaśniejszego Pana, miały strzec morskich szlaków i granic Imperium. Rozpoczęła się nowa era w dziejach Cesarstwa i Starego Świata – era morskich podbojów.

NARZĘDZIA WOJNY

Großschiff

Großschiff został stworzony z myślą o zniwelowaniu przewagi, jaką zyskała w 2480 roku K.I. flota bretońska po wprowadzeniu do służby galeonów. Jest on prawdziwą dumą cesarskiej floty – podczas wielkich morskich bitew statki tej klasy spełniają rolę okrętów flagowych imperialnych eskadr. *Großschiff* to prawdziwy pływający arsenał. Obydwa kasztele i burty najeżone są lufami armat, a pokłady i ładownie wypełnia mrowie marynarzy i ciężkozbrojnej piechoty morskiej. Załoga tej ruchomej fortecy liczy sobie przeciętnie ok. 1200 ludzi, chociaż możliwe jest obsadzenie tych okrętów nawet dwutysięczną armią! Brak wiosel i ciężar wzmacnianych stalowymi płytami burt rekompensuje olbrzymia powierzchnia żagli, która zapewnia jednostkom tego typu stosowną szybkość i manewrowość, zaś liczba zaokrętowanych żołnierzy gwarantuje zwycięstwo we wszystkich akcjach abordażowych.

Największy spośród zwodowanych flagowców – stumetrowej długości (!) „Suweren Mórz” jest nie tylko widomym dowodem kunsztu imperialnych szkutnistów, ale zarazem niepowtarzalnym dziełem sztuki! Dziób, rufa i burty tego okrętu pokryte są bowiem malowidłami i bogato zdobione rzeźbami i bas-reliefami. Twórcą tych zdobieci jest sam Hieronim Van Dyck – jeden z najznamienitszych marienburskich artystów na dworze Karla Franza I, a zarazem jeden z najbardziej znanych twórców tego okresu! Na szczególną uwagę zasługuje zwłaszcza rufa statku, na której przedstawiono Miłosierzną Shalylej unoszoną ku słońcu przez srebrne gołębie, Manaana dosiadającego grzbietu delfina oraz szereg innych postaci bogów i bohaterów... Cesarzski okręt „Władca Mórz” jest zresztą jedynym takim statkiem we flocie imperialnej, ponieważ wprowadzone w roku 2517 K.I. przepisy admiralicji zabroniły stosowania ozdób ze względu na ich wyjątkową łatwopalność... Niezwykle cenionym przez cesarskich admirałów walorem okrętów typu *Großschiff*, oprócz siły ognia, wytrzymałości kadłubów i bitości załóg jest również wielkość masztów.

Grotmaszty tych gigantycznych okrętów, podobnie jak na elfickich katamaranach, wykonywane są bowiem z niezwykle rzadkiego w Starym Świecie budulca, jakim są pnie czarnych jodeł (eltarin: *seekwoi*) – olbrzymich drzew rosnących jedynie na Ulthuan, u podnóża Gór Krańca Świata i Górach Grozy w przeklętej krainie Naggaroth. W trakcie bitew, podczas których zamieszanie i trudne warunki utrudniają często admirałom właściwą ocenę sytuacji i wydawanie rozkazów dowódcom innych jednostek, marynarze wachtujący w „bocianich gniazdach” umieszczonych hen-hen wysoko na szczytach tych masztów są w stanie przekazywać sygnały dla całej flotyli w promieniu wielu kilometrów i w ten sposób zsynchronizować jej działania.

Z uwagi na olbrzymi koszt budowy i późniejszego utrzymania „plywającej fortecy”, w okresie panowania Karla Franza I zwodowano i przekazano do czynnej służby zaledwie kilka jednostek tego typu. Wzrastające zagrożenie ze strony czarnych elfów i morskich orków oraz coraz większa aktywność Flot Chaosu w rejonie Morza Szponów z pewnością przyspieszy jednak budowę kolejnych „Wielkich Okrętów”.

Wolfshund

Wilczarz to najpotężniejszy imperialny okręt liniowy. Napędzane siłą wiatru i mięśni setek wiosłarzy eskadry wolfshundów niestrudzenie przemierzają wzburzone wody Wielkiego

Oceanu i Morza Szponów w poszukiwaniu wrogów cesarstwa. Umieszczone w przednim kasztele baterie wielkokalibrowych dział górują ponad tytaniczną ostrogą stalowego taranu i szczyrzą lufy z burtowych ambrazur. Artyleria okrętowa tego typu jednostek liczy od 150 do 200 dział dużego kalibru i dziesiątki mniejszych falkonów i falkonetów. Aby obsłużyć tak wielką liczbę armat, konieczne stało się zaokrętowanie na wilczarzach setek sprawnych artylerzystów nadzorowanych przez wytrawnych ogniomistrzów. Dlatego właśnie na pokładach liniowców znajdują się najlepsi puszkarze w całej Flocie Imperialnej, a być może nawet w całej Cesarskiej Armii! Wykłoszność z nich to absolwenci osławionej Szkoły Artyleerii w Nuln i weterani Kampanii Bretońskiej. Artylerzyści z wolfshundów to prawdziwi „ludzie ognia”, w żyłach których – jak powiadają – przesypuje się strzelecki proch zamiast krwi. Dzięki znakomitemu wyszkoleniu i znajomości swego

wojennego rzemiosła, potrafią zamienić w płonący wrak każdy niemal wrogi okręt, zanim zdoła on zbliżyć się na odległość skutecznego strzału z dział.

Jeśli jednak wraży statek cudem prześlizgnie się poprzez ulewę pocisków i zdoła podjąć abordaż, wówczas na jego załogę oczekują twardzi, uzbrojeni po zęby żołnierze z Imperialnej Piechoty Morskiej, wspierani przez morderczy ogień z kartaczołwie!

Inaczej niż na galerach, służbę przy wiosłach wilczarzy pełnią wolni ludzie, a nie skazańcy czy jeńcy wojenni. Podobnie jednak jak tam, rytm ich ciężkiej pracy wyznacza miarowe dudnienie wielkich bębnow i grzmienie mosiężnych trąb. Dźwięk ten służy również innym celom – dzięki nim kapitanowie imperialnych okrętów potrafią określić pozycję pozostałych jednostek eskadry w gęstej mgłę, chmurze prochu i dymie artyleryjskich salw.

Zgodnie z przyjętym jeszcze za czasów cesarza Luitpolda zwyczajem, pokłady imperialnych okrętów liniowych malowane były na czerwono, aby spływająca po nich krew rannych i zabitych marynarzy stała się mniej widoczna dla ich pozostałych przy życiu, walczących towarzyszy. Potwierdzony specjalnym edyktem przez kolejnego cesarza zwyczaj ten przetrwał do chwili obecnej, pomimo nacisków ze strony wielkiego teogonisty, chcącego „(...) zastąpić ulubioną przez ezcieli Krwawego Khor-na barwę, na miły Naszym oczom błękit...”.



Krieg galeere

Najczęściej spotykany na morzach Starego Świata okrętem wojennym jest galera. Bojowe galery stanowią również trzon Cesarskiej Floty Karla Franza I. Dzięki wyposażeniu zarówno w żagle, jak i wiosła, okręty tego typu osiągają dużą szybkość i są niezwykle zwrotne. Uzbrojone w ostrogi taranów, działa i miotacze „krasnoludzkiego ognia” galery i galeasy sprawdziły się zarówno w walce na dużym dystansie, jak i w bezpośrednich starciach, gdzie o ich przewadze decydowała liczebność i doskonałe wyszkolenie załóg. Stosunkowo duża wyporność, zwrotność oraz szereg innych zalet charakteryzujących jednostki tego typu skłoniły imperialnych inżynierów do opracowania eksperymentalnych okrętów hybrydowych, opartych na planach konstrukcyjnych niezawodnej *krieg galeere*.

P. Świrczak

Höllenhämmer

Jednym z najgroźniejszych eksperymentalnych okrętów we Flocie Cesarskiej, opracowanych we współpracy ze specjalistami z krasnoludzkiej Akademii Inżynieryjnej jest statek wsparcia artyleryjskiego *höllenhämmer*. Stanowi on specyficzną adaptację wypróbowanej galery bojowej – podstawowej jednostki wojennej wszystkich ludzkich flot Starego Świata. Dzięki niezwykle wytrzymałej konstrukcji kadłuba, okręty te zdolne są do utrzymania się na wodzie nawet bardzo uszkodzone, a jednocześnie zastosowanie napędu wiosłowego i ożaglowania pozwala im na osiąganie znacznych prędkości i ułatwia manewrowanie. *Höllenhämmer* łączy wymienione cechy z olbrzymią siłą ognia, jaką nadaje temu okrętowi zamontowane na głównym pokładzie gargantuiczne działo – od którego pochodzi nazwa statku.

Za autora projektu *höllenhämmer* uważa się middenheimskiego naukowca i alchemika, Sigismunda Szalonego. Na rozkaz samego Karla Franza opracował on konstrukcję unikatowej – bo ładowanej od tyłu – „superarmaty”. Plany wielkiego działa powstały w oparciu o szkice techniczne, z którymi znalazca miał okazję zapoznać się podczas wizyty w Zatopionych Komnatach, siedzibie krasnoludzkiej Gildii Inżynierów...

Początkowo Sigismund planował wykorzystanie swojego wynalazku do działań oblężniczych – ostrzału budynków i umocnień z dużej odległości. Przeprowadzone próby rychło jednak dowiodły jego nieprzydatności w warunkach polowych. Transport działa na wyznaczone stanowiska przebiegał niezwykle mozolnie. Laweta, na której je przewożono, co chwilę grzęzła w ziemi, przytłoczona olbrzymim ciężarem. Setki krzepkich żołnierzy i dziesiątki koni nie było w stanie uporać się z gigantyczną machiną... Problemy z zastosowaniem *höllenhämmer* – wywołane olbrzymią masą kolubryny – rozczarowały nieco zarówno samego konstruktora, jak i jego możnego zleceniodawcę. Przeprowadzony pokaz siły ognia wielkiego działa, którego dwa strzały zrównały z ziemią małe miasteczko, skłoniły jednak Karla Franza I do dalszego finansowania projektu. Po wielu miesiącach badań i ryzykownych prób, Sigismund znalazł wreszcie rozwiązanie problemu. Złośliwa plotka głosi, że nasunęło mu się ono podczas zabawy dziecinnymi

modelami statków w trakcie wieczornej kąpeli. Razony prostotą pomysłu niczym gromem szalony konstruktor wyskoczył podobno z balii i, krzycząc „Eureka!” (co w jęz. klasycznym oznacza „odkryłem!”), nago pobiegł do pałacu, aby przedstawić go cesarzowi.

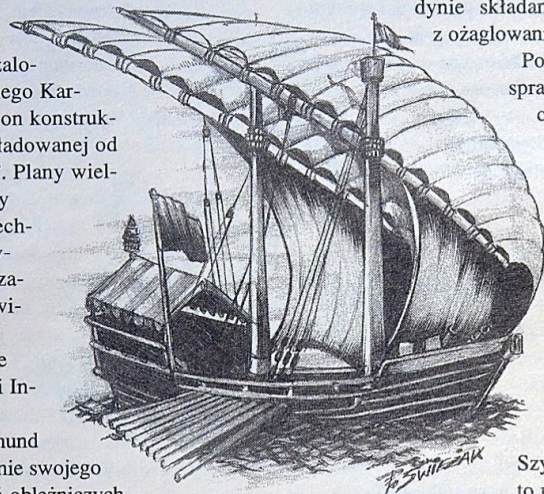
Dziś trudno ocenić, czy to wydarzenie faktycznie miało miejsce – Sigismund nie wspomina o tym w swoich pamiętnikach; niemniej jednak dwa miesiące po tym jak gwardziści zatrzymali na schodach pałacu nagiego starca, imperialna stocznia w Altdorfie zwodowała na rzece Reik pierwszą „galery artyleryjską”...

Naturalna wyporność wody zniwelowała częściowo ogromny ciężar *höllenhämmer*. Kanona została na trwałe osadzona na specjalnym rusztowaniu wzdłuż osi okrętu. Główną siłą napędową statku stali się wiosłarze – z uwagi na brak miejsca zlikwidowano bowiem maszt przedni oraz grotmaszt, pozostawiając jedynie składany maszt tylny wraz z ożaglowaniem pomocniczym.

Początkowo nowe okręty sprawiały dowódcom floty cesarskiej wiele problemów – źle wyważone lub przeciążone jednostki wywraçały się i tonęły przy większej fali. Niektóre, po oddaniu strzału, osiadały na mieliznach lub, ciśnięte siłą odrzutu, taranowały znajdujące się za ich rufą okręty sprzymierzeńców.

Szybko co prawda usunięto podstawowe błędy konstrukcyjne i określono dopuszczalne

obciążenia. Opracowano również nową taktykę walki morskiej, uwzględniającą niebezpieczną zarówno dla wrogów, jak i sprzymierzeńców obecność „łamaczy blokad”, które odtąd miały operować w znacznej odległości przed zgrupowaniami własnych jednostek. Nadal jednak, po każdym wystrzale siła wstrząsu wyrwała z dulek i łamała nie podniesione w porę wiosła, a sam okręt zostawał odrzucony na wiele metrów w tył. Przy wtórze wrzasków i przekleństw marynarzy rufowa część statku zanurzała się wówczas gwałtownie w wodzie, a fale przelewały się przez pokład. Nie dziwił więc fakt, iż służba na tym okręcie została uznana za niezwykle uciążliwą i niewielu marynarzy decydowało się na nią z własnej woli – pomimo, że załoganci otrzymywali dodatkowy żołd za „pracę w trudnych warunkach”.



P. Swieżak

Z uwagi na rozmiar i ciężar pocisków armatnich oraz wymaganą przy tym kalibrze działa ilość prochu, *höllenshammer* może wystrzelić w trakcie bitwy zaledwie kilka salw. Po ich oddaniu staje się praktycznie bezbronny. Nawet jednak przy tym ograniczeniu niszczycielska moc „pływającej kolubryny” czyni ją jednym z najdoskonalszych narzędzi destrukcji w rękach admirałów Imperialnej Floty Wojennej.

Eisenfaust

Położona na niegościnnym wybrzeżu Morza Szponów osada Tauben na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie brudnej, zatechłej dziury podobnej do innych miasteczek tego regionu. Jak często wszakże bywa w Starym Świecie, pozory mylą. W rzeczywistości jest to bowiem pilnie strzeżona przez doborowe oddziały gwardii tajna baza wojskowa Cesarskiej Marynarki. Położone tuż za miasteczkiem gigantyczne jaskinie wyłobione przez morskie fale w stromych, wapiennych klifach nadbrzeża stanowią schronienie dla eksperymentalnych okrętów podwodnych, okrętów wsparcia artyleryjskiego i najnowszych galer moździerzowych – *eisenfaust*.

Jak na ironię, kilkadziesiąt mil morskich dalej, w podobnych, stworzonych przez niszczycielską siłę natury kawernach niedaleko osady Shreckborg ukrywa swoje okręty słynny pirat – najemnik, dawny kapitan Cesarskiej Floty, Heinrich Shmidt. Renegackie „*Hammerkopf*” i „*Panther*” są jedynymi poza Imperialną Flotą galerami artyleryjskimi, co stanowi prawdziwy ciężar w sercu głównodowodzącego siłami morskimi – admirała Richtchoffena.

Eisenfaust to kolejna adaptacja galery bojowej dokonana przez cesarskich inżynierów ze Szkoły Artylerii w Nuln. Znaczną część kadłuba i pokładu głównego tego okrętu zajmuje olbrzymi moździerz, którego pękata lufa mierzy złowieszczą ku niebu. Żelazne pięści niezwykle rzadko wykorzystuje się do działań ofensywnych na pełnym morzu. Ich podstawowym zadaniem jest wspieranie oddziałów lądowych podczas ataków na nadmorskie miasta i forty. W nielicznych stoczonych z ich udziałem bitwach morskich galery artyleryjskie odegrały jednakże znaczącą rolę.

Niewiarygodna siła ognia gigantycznych moździerzy zaważyła między innymi o losach historycznego starcia pomiędzy bretońską armadą admirała La Fevra a siłami imperialnymi pod wodzą Hansa Van Dorfa. Niewidoczna dla przeciwników, ostrzeliwując zgrupowane w Zatoce Wiatrów jednostki bretońskie spoza linii własnych okrętów, eskadra *eisenfaust* zatopiła wówczas sześć wrogich galeonów, nie ponosząc przy tym żadnych strat. Ulewa pocisków zmiotła z powierzchni wody również „*Cour de Lion*” – okręt flagowy La Fevra. Pozbawieni dowódcy Bretończycy wycofali się z bitwy, pozostawiając uszkodzone okręty i rannych marynarzy na łasce zwycięzców. Z równym powodzeniem eskadra galer moździerzowych wspierała imperialne okręty liniowe podczas blokady Cieśniny Tobaryjskiej w 2514 K.I. Zatopiła wówczas wiele pirackich okrętów z Sartossy i zrównała z ziemią przybrzeżne fortyfikacje morskich rozbójników.

Spektakularne sukcesy imperialnych galer moździerzowych skłoniły Estalię, Bretonię i Tileańskie miasta – państwa do prac nad własnymi wersjami „okrętów wsparcia artyleryjskiego”.

Bez wątpienia jednak jeszcze przez długi czas nie będą one w stanie równać się z potęgą żelaznych pięści!

EPILOG

Z chwilą objęcia cesarskiego tronu przez Heinricha I w 2520 K.I. wydawało się, że nie istnieje już praktycznie żadna siła, która mogłaby zagrozić morskiej

potędze Imperium. Po klęsce na Morzu Smutku niedobitki floty orków schroniły się na wodach okalających Wyspę Wraków. Również Widmowy Władca Naggaroth – uwikłany w śmiertelne zmagania z Królestwem Ulthuanu – odwołał swoich Czarnych Korsarzy i towarzysząc im morskie bestie z łupieżczych wypraw u wybrzeży Cesarstwa.

Niestety, groźne wody Morza Szponów nadal skrywały mroczną moc, która wkrótce miała ponownie zagrozić wykrwawionej w wojnach ludzkości. Armada Chaosu – zjednoczona pod wodzą najślawniejszych Wybrańców Khorna, Tzenetha i Slaaneshy – zmierzała na południe. Wiatr wypełniał czarne żagle olbrzymich okrętów. Na pokładach Galer Śmierci, mrowie krwiożerczych mutantów i zwierzołudzi szykowało się do inwazji na umęczony, Stary Świat. Ale to już zupełnie inna historia...



Łukasz „Klocek” Sikorski

MOJA MAŁA CÓRECZKA

*Moim graczom. Bayerowi, Faramirowi i Madeyowi. Za to, że potrafią grać.**„Nasz świat już zdechł, jesteśmy tylko robakami żerującymi na padlinie” – Max von Cochennard, poeta*

KILKA SŁÓW TYTUŁEM WSTĘPU

„Moja mała córeczka” jest niezbyt długim scenariuszem przeznaczonym do rozegrania w mrocznym świecie **Warhammera**. Można również poprowadzić go w innym systemie, lecz wymagałyby kilku przerobek. Jednakże specyfika tejsze przygody sprawia, iż najlepiej byłoby umieścić ją w Starym Świecie. Zresztą sam przeczytaj.

*Zetrzyj uśmiech z twarzy...**Podдай się uczuciu bezsilności...**Przestań walczyć...**Zrezygnuj...*

ALBERT

Albert Rogsenberg urodził się 31 lat temu w bogatej dzielnicy Altdorfu. Jego ojciec, Matthias Rogsenberg, był znanym na całe Imperium prawnikiem, natomiast matka była po prostu żoną swego męża. Ich pierwszy i zresztą jedyny potomek już od lat dziecięcych wykazywał się ponadprzeciętnymi cechami: wielką inteligencją, świetną pamięcią i niezwykle rzadkim poczuciem sprawiedliwości. Dumni rodzice już w dniu narodzin wiedzieli, że ich syn stanie się znanym i cenionym prawnikiem.

Lata młodości minęły Albertowi dość beztrako. Uczył się pilnie, przygotowując do przyszłego zawodu. Jednak bardziej niż prawo, Alberta pociągała medycyna. Z wiekiem okazało się, że obdarzony jest chęcią niesienia pomocy cierpiącym i nieprzeciętną intuicją lekarską. Młodzieniec nie mógł zrezygnować ze studiów prawniczych, ponieważ jego ojciec nie zamierzał do tego dopuścić. Nic jednak nie stało na przeszkodzie by – równoległe z prawem – młody Albert studiował medycynę. Oba kierunki ukończył z wyróżnieniem, przyjmując uściski dłoni najwybitniejszych sędziów i medyków w mieście. Drzwi do kariery zdawały się stać otworem.

Albert zaczął praktykować – zgodnie z wolą ojca – jako prawnik, szybko wspinając się po szczeblach kariery. Wbrew podejrzaniom zazdrosnych rówieśników, młodzieniec na swej drodze do sławy nigdy nie sięgnął do środków, które uchodziłyby za niemoralne; nigdy też nie wykorzystał pozycji ojca dla osiągnięcia własnych korzyści. Po kilku latach

Albert stał się dość znanym sędzią, jednym z najmłodszych w dziejach sądownictwa Altdorfu. Nie przysparzało mu to bynajmniej sympatii mniej bystrych, ale za to bardziej ambitnych prawników.

Kariera Alberta zdawała się wchodzić w wiek rozkwitu; dopiero miała zacząć przynosić obfite owoce, kiedy zmarł jego ojciec. O ironio, zmarł na ciężką chorobę, której żaden z wielkich medyków nie był w stanie uleczyć. Być może gdyby Matthias zdawał sobie sprawę z losu, jaki go spotka, nie wzbraniałby synowi kariery, jaką ten sobie wymarzył.

Cios, który śmierć zadała rodzinie Rogsenbergów, nie pozostał bez wpływu na los młodego prawnika. Matka nie miała żadnych sprzeciwów, a nawet zdawała się być przychylna, kiedy Albert zdecydował się rozpocząć karierę medyczną. Ta zmiana wpłynęła korzystnie również na jego życie prywatne, spotkał bowiem kobietę swych marzeń, którą wkrótce poślubił.

Albert pracował już od kilku lat jako medyk; nie zerwał też ostatecznie z sądownictwem, kiedy jako spełnienie życia miało się narodzić jego pierwsze dziecko. Postanowił sam przyjąć poród, ponieważ nikomu nie ufał tak jak sobie. Córeczka urodziła się jednak martwa, a żona zmarła kilka dni później.

Ta ciężka strata spowodowała, że Albert zrezygnował całkowicie z dalszej kariery, zarówno lekarskiej, jak i prawniczej. Żeby zapomnieć, postanowił wstąpić do oddziałów gwardii miejskiej. Jego sława i nazwisko nie pozwoliły mu oczywiście być zwykłym, szarym żołnierzem. Niemalże od razu został sierżantem, aby już po kilkunastu miesiącach awansować na kapitana gwardii. Jednak nawet nowa praca nie pozwoliła zapomnieć o bólu, jaki cały czas odczuwał. Ciągłe cierpienie spowodowało, że Rogsenberg po mału tracił zmysły. Odbiło się to oczywiście na jego pracy zawodowej. Wkrótce jego osoba okryła się złą sławą i został zwolniony ze służby.

Albert zapominał o swoim nazwisku i postanowił zostawić całą przeszłość za sobą, ruszając w świat i walcząc z siłą, która była – wedle niego, oczywiście – odpowiedzialna za wszelkie zło, jakie go dotknęło. Albert postanowił poświęcić swe życie, a raczej to, co z niego zostało, walce z Chaosem.

W trzy lata od chwili tajemniczego zniknięcia wybitnego prawnika i lekarza plotki na temat jego osoby

zdążyły w Altdorfie niemalże zupełnie przycichnąć. Jednakże on sam nie zniknął, stał się bardziej aktywny niż kiedykolwiek wcześniej w życiu. Z wielką zawziętością, niemal z dziką furią, ogniem i mieczem tępił wszelkie objawy Chaosu, jakie tylko udało mu się dostrzec. A trzeba przyznać, że wzrok mu się w tej dziedzinie wyostrzył. Choć sam mianował się sędzią i katem, zawsze starał się udowodnić, że ma rację. Nigdy jeszcze się nie zdarzyło by – wedle jego oceny – popełnił pomyłkę.

WSTĘP

Jeśli, drogi Mistrzu Gry, doczytałeś mój tekst do tego momentu, to zapewne się domyślasz, że moim przewrotnym zamiarem jest skonfrontować postacie Twoich graczy z Albertem. Scenariusz, który przygotowałem, nie nadaje się jednak do poprowadzenia w każdej żądanej przygód grupie – zarówno graczy, jak i ich bohaterów. Na początek chciałbym ostrzec, że poniższe akapity nadają się do opowiedzenia tylko graczom, którzy lubią i potrafią odgrywać emocje, żywe postacie, a nie tylko współczynniki.

Co do bohaterów, którzy mają wziąć udział w naszej dzisiejszej tragedii, też mam kilka uwag. Ja sam prowadziłem „Moją małą córeczkę” bohaterom specjalnie do tego przygotowanym. Przedstawiłem moje zalecenia graczom i oczekiwałem, że się do nich dostosują. Nie losowaliśmy żadnych współczynników, umiejętności, czarów ani innych szczegółów. Nie wypełnialiśmy kart postaci, nie wyjmowaliśmy kostek – zarówno przed, jak i w trakcie sesji.

Jeśli masz jakiś „śnieżny” kawałek muzyczny, to ustaw go na odtwarzanie ciągle i zacznij czytać poniższą opowieść. W trakcie sesji również byłoby dobrze, choć mnie jest to aż tak ważne, gdyby w tle leciała jakaś „zimowa” muzyka.

NIEZNAJOMY

Jest zima, bardzo mroźna zima. Bohaterowie podróżują w kierunku Middenheim z im tylko znanych powodów. Pozostało jeszcze około tygodnia podróży w siodle. Nawet na głównym trakcie przy takiej pogodzie panuje bardzo niewielki ruch, a co dopiero na tej niezbyt uczęszczanej drodze.

Jedynymi dźwiękami, jakie dobiegają do zmarzniętych uszu podróżników, jest preraźliwy świst wiatru i skrzypienie śniegu pod kopytami wierzchowców. Nikomu nawet nie chce się rozmawiać, grozi to bowiem kolejnymi pęknięciami ust. Dobrze chociaż, że dzisiaj nie pada śnieg, jak przez ostatnich kilka dni. Wtem tą mroźną monotonią przerywa coraz głośniejszy odgłos kopyt konia dochodzący z tyłu. Postacie dostrzegają doganiającą ich

Postacie biorące udział w przygodzie powinny spełniać kilka warunków. Po pierwsze, powinni to być bohaterowie mający uczucia – i to w pozytywnym tego słowa znaczeniu; powinni być wrażliwi na emocje otaczającego ich świata.

Po drugie, gracze odgrywający postacie intelektualne będą się znacznie lepiej bawili, inni mogą się po prostu momentami nudzić. Nie twierdzę jednak, że w drużynie mają być sami bakałarze czy kapłani; jakaś wojująca postać też by się przydała. W mojej drużynie jeden z graczy stworzył sobie starego pikiniera, weterana wielu bitew, który więcej wie o życiu niż jakikolwiek młody i wykształcony żak. Powinieneś, Mistrzu Gry, dać graczom dostęp do profesji zaawansowanych. Nie mów im jednak tego – niech każdy zrobi sobie taką postać, jaką chce (mieszczącą się jednak w ramach, które przedstawiam). Niestety, nie bardzo nadają się do rozegrania tego scenariusza niektóre profesje: łowca czarownic, medyk czy prawnik. Nie zalecam również grania rolnikami czy robotnikami.

Po trzecie, dobrze by było, gdyby postacie poruszały się konno, choć nikt nie powinien mieć wierzchowca zbyt rączego. Po prostu zwykle zwierzaki. Czwartym koniecznym warunkiem dla każdej z postaci jest jakikolwiek powód (i tak nie jest on ważny), by podróżować zimą przez północne ziemie do Middenheim.

Bynajmniej nie narzucam powyższych ograniczeń z samej próżności. Moi gracze po sesji sami przyznali, że innymi postaciami znacznie gorzej by się bawili. Zresztą po przeczytaniu scenariusza sam zrozumiesz, o co mi chodzi.

pomału samotną sylwetkę jeźdźca na wspaniałym, rączym wierzchowcu.

Po standardowym powitaniu nieznanemu zaproponował nam wspólną podróż, wszak razem raźniej. Zgodziliśmy się, tym bardziej, że zdawał się lepiej znać okolicę. Albert – tak się bowiem przedstawił – jak na medyka, a za takiego się podawał, był wyjątkowo dobrze uzbrojony. Dostrzegłem przy nim pochwę długiego, wąskiego miecza, sztylet oraz uchwyty kuszy sterczący przy boku konia. Również oczy jeźdźca zdawały się nie być oczyma człowieka gotowego nieść pomoc potrzebującemu. Z części twarzy – a niewiele można było dostrzec znad kołnierza

grubej futrzanej kurty – oceniłem wiek naszego nowego towarzysza na około 40 zim, choć mogłem się znacznie w mej ocenie pomylić.

Jeśli bohaterowie przyjmą towarzystwo Alberta (nie wyjawi swego nazwiska), nie będą mieli z niego rozmownego kompana. Dowiedzą się tylko, że do najbliższej wioski, a tam najlepiej przeczekać noc, jest jeszcze kilka godzin jazdy. W każdym razie powinni zdążyć spokojnie przed wieczorem. Zapytany kim jest, odpowie, że jest medykiem, jeśli jednak spotka się z niedowierzaniem, nie będzie się starał tłumaczyć.



Jarosław Musiał

OSADA

Przed wieczorem bohaterowie powinni dotrzeć do otoczonej palisadą wioski. Składa się na nią około dziesięciu chat zamieszkiwanych przez nieco ponad trzy dziesiątki twardych, odpornych na trudy mieszkańców. Wieśniaków, z którymi będą mieli okazję spotkać się bohaterowie, opisuj jako ludzi surowych i zahartowanych ciężkim życiem. Każdy z mężczyzn, a i niejedna kobieta, w razie potrzeby gotowi są chwycić za topór lub widły, by bronić się przed napastnikami. Jeśli jednak nie zalezie się im za skórę, ludzie ci są dość serdeczni, darzą przyjezdnych zaufaniem i starają się sprawić na nich dobre wrażenie. Sami są ze sobą bardzo zżyli, zdają sobie sprawę, że w kupie siła, i dlatego stanowią zgraną społeczność.

Jako że jest już wieczór i mróz panuje siarczasty, bohaterowie raczej nie spotkają nikogo wałęsającego się po wiosce. Powita ich tylko kilka ukradkowsko spojrzę posłanych zza błon w oknach.

Po przejechaniu przez bramę, Albert zaprowadzi towarzyszy do jednej z chat, gdzie – jak mówi – zawsze można spokojnie spędzić noc i zjeść coś gorącego. Jako że w osadzie nie ma zajazdu czy karczmy, postacie raczej nie mają innego wyjścia.

Ach, jak miło było spojrzeć na czerwone światło rzucane przez palący się w piecu ogień i poczuć ciepły zapach ziół, gotowanej stawy oraz usłyszeć słowa grubej, sympatycznej gospodyni zapraszającej do ogrzania się przy piecu i zjedzenia czegoś gorącego.

Kiedy zrzuciliśmy wierzchnie okrycia, mogłem przyjrzeć się szcuplej, dumnie wyprostowanej sylwetce Alberta. Okazało się, że pod futrzaną kurtą miał jeszcze skórzany kubrak, spod którego błyskały oczka kolczego pancerza. Co ciekawe, do wieczery nie zdjął rynsztunku, zarówno broni, czyli miecza i sztyletu, jak i zbroi. Dziwny to człek;

od początku zaczęło mu się przyglądać i nie wyglądał mi coś na cyrulika.

Ewa, sympatyczna gospodyni, przyjmie bohaterów do swego domu, ciesząc się z wizyty. Nie będzie chciała nawet słyszeć o jakichkolwiek pieniądzach w zamian za dach nad głową. Co najwyżej, jeśli ktoś będzie bardzo chciał się odwdzięczyć, poprosi o porąbanie i przyniesienie drewna czy o podobną przysługę. W zasadzie taka pomoc jest nawet mile widziana, jako że kobieta mieszka sama. Jej mąż zmarł cztery lata temu, a dzieci nie mieli. Ewa zdaje się znać Alberta; mówi, że nocował w niej kilkakrotnie i za każdym razem mieszkańcy wioski mogli liczyć na jego umiejętności lekarskie.

Mistrz Gry: Ewę przedstaw jako kobietę naprawdę serdeczną; niech bohaterowie czują się u niej w chacie jak u siebie w domu. Mimo iż jest to kobieta bardzo prosta, zadaje dziesiątki pytań dotyczących śmiałków i świata. Wypytuje się zarówno o ich podróże oraz pracę, jak i o to, co się na świecie dzieje. Czasem Ewa może sprawiać wrażenie wścibskiej, lecz jest to naprawdę dobra kobieta i na pewno nie ma zamiaru nikogo urazić.

Pod koniec posiłku (skromnego, lecz smacznego i gorącego) gospodyni spyta Alberta, czy nie mógłby Eldze, która lada chwila powinna rodzić. Wprawdzie miejscowa akuszerka robi, co może, lecz sytuacja zdaje się być poważna. Medyk obruszy się, dlaczego tak późno mu o tym mówi – przecież posiłek można było zjeść później! Wyjdzie z Ewą do potrzebującej, aby po chwili powrócić

z prośbą do naszych bohaterów o pomoc przy porodzie.

PORÓD

Oczywiście żaden z nas nie odmówił pomocy – chodziło przecież o poród. Albert nie miał najlepszej miny; nie krył, że prawdopodobnie i tak nic nie można już zrobić. Był zdziwiony, że kobieta jeszcze żyje. Jednak jego etyka lekarska nie pozwalała mu odmówić pomocy. Wszak zawsze była szansa na przeżycie – tak matki, jak i dziecka

Elga rzeczywiście wyglądała niezbyt dobrze, lecz nie mi oceniać jej zdrowie. Szkoda, jeśli by jej młode życie miało skończyć się tak szybko. Albert sprawiał wrażenie dobrze zorientowanego w sytuacji – być może źle go oceniliśmy? Lecz z drugiej strony jaki lekarz, na bogów, przygotowując się do odebrania porodu, paradyje ze sztyłem przy boku?! Wprawdzie resztę swego żołnierskiego ekwipunku zostawił u Ewy, lecz po co był mu potrzebny sztylet?

Jeśli postacie zdecydują się udzielić pomocy Albertowi, a raczej Eldze, zobaczą jak medyk bez zbędnych ceregieli wypęda z chaty wszystkie niepotrzebne osoby, pozwalając zostać tylko Robertowi – mężowi dziewczyny. Poprosi swych pomocników o uspokajanie niedosłzłego ojca i przytrzymywanie dziewczyny, która cierpi na bóle podbrzusza. Po pewnym czasie zaczniesz się poród – trwająca kilka godzin męczarnia dla Elgi. Mistrzu Gry, nie wydłużaj niepotrzebnie tej sceny: wystarczy kilka zdań opisujących cierpienie młodej matki. Chyba że doskonale się na tym znasz i chcesz całą scenę przedstawić dokładnie. Twoja wola.

Teraz kilka słów o naszych nowych postaciach.

Elga jest osobą, której nie da się nie lubić. Już sam jej wygląd ujmuje serce. Młoda dziewczyna – bardzo delikatna, wręcz krucha, rzeczywistość jest bardzo słabiej budowy; do tego uroda jej niemal dziecięcej twarzy sprawia wrażenie, jakby była przez cały czas przestraszona. Niejako uzupełnieniem wyglądu jest jej usposobienie. Dziewczyna pozostaje bardzo spokojna. Mówi szczerze i z taką łatwością nawiązuje kontakty, że naprawdę trudno byłoby nie darzyć jej sympatią. Wykorzystaj te atuty do nawiązania przyjaźni pomiędzy nią a bohaterami. Twoim zadaniem jest, by bohaterowie naprawdę polubili Elgę – niech poczują się niemal wujkami narodzonego dziecka.

Robert jest zupełnie inny niż żona. To człowiek dość masywnej budowy i w sile wieku; widać po nim, że od dzieciństwa jego głównym zajęciem jest ciężka praca. Zresztą niewiele więcej potrafi robić. Jest dość tępy, żeby nie powiedzieć – przytłupi.

Jednakże na swych dobroczyńcach będzie chciał zrobić jak najlepsze wrażenie. W przeciwieństwie do żony, jest dość porywczy; dla niej i dla dziecka zrobiłby wszystko: nie cofnąłby się przed nikim i przed niczym.

Poród kończy się szczęśliwymi narodzinami. Ukaż wdzięczność Elgi wobec swych dobrodziejów, pokaż szczęście towarzyszące przyjściu na świat małej dziewczynki. Ta scena ma za zadanie zjednanie bohaterom przyjaźni młodej matki i jej córeczki. Daj więc swym graczom powód do satysfakcji i zadowolenia.

W międzyczasie zapadła już noc.

ZACZYNA SIĘ

Zanim przedstawię dalszy ciąg przygody, muszę napisać kilka słów wyjaśnienia. Celem tej części scenariusza jest nieco głębsze zapoznanie bohaterów z postacią Alberta. Mnie największą przyjemność w prowadzeniu „Mojej małej córeczki” sprawiło wczuwanie się w szalonego lekarza i prowadzenie dysput na temat Chaosu. Poprzez te właśnie rozmowy musisz, Mistrzu Gry, pokazać swym graczom prawdziwego Rogsenberga. Bohaterowie muszą zacząć obawiać się fanatyzmu towarzysza i pojąć, iż jest to człek zdolny do wszystkiego. Jednak niech nie ujawnia się od razu; wiedzę o nim dawkuj po mału. W ciągu najbliższych dwóch dni niech Albert odbędzie z postaciami przynajmniej trzy, cztery rozmowy.

Z drugiej strony dobrze by było, gdyby bohaterowie nawiązali stosunki z innymi mieszkańcami wioski; pozwól wieśniakom nawiązać dobre stosunki z drużyną. Nie będzie to trudne. Najbliższe dwa dni to czas, kiedy bez problemu da się nawiązać nowe znajomości. Na pewno przyjezdni wzbudzą w osadzie nie lada zaciekawienie. Niech kilka dzieciaków potraktuje naszych bohaterów jak herosów; niech ich swą wiedzą i ekwipunkiem zaimponują mieszkańcom. To na pewno sprawi graczom przyjemność, a Ty dzięki temu sprawisz, że bohaterowie zaufają wieśniakom. Tym trudniejszy będzie potem wybór, po której staną stronie. I dobrze.

Ewa da Albertowi i bohaterom jedną izbę, w której – z braku łóżek – mogą spać na podłodze. Przed snem, kiedy wszyscy raczą się kubkiem grzanego wina, warto odegrać z graczami rozmowę i uchylić rąbka tajemnicy postaci lekarza.

Nasz towarzysz miał być zadowolony, jako i my, minę miał taką, jakby dziewczka zmarła. Wszak wszystko dobrze się skończyło i dziecko urodziło się zdrowe. Albert wprawdzie złorzeczył, jakoby nie miała ona dożyć do rana, lecz ja byłam bardzo dobrej myśli. Zanim poszliśmy spać, usiedliśmy wszyscy przy

stole, pijąc grzane wino dla wypędzenia mrozu z kości. Lekarz w pewnej chwili zaczął coś gadać pod nosem. Początkowo wydawało mi się, że mamrocze bez sensu, lecz gdy się wsłuchałem, zrozumiałem, że mówi, iż jakoby pod prawie każdą zdrową skórką kryty się robaki. Zagadnąłem go, co ma na myśli, a ten przyjrzał mi się badawczo i spytał, jak postrzegam świat. Toż samo pytanie zadał moim pozostałym kompanom. Gdy wysłuchał naszych odpowiedzi, stwierdził, że zbyt wielu rzeczy nie dostrzegamy, zbyt wiele zła przeoczymy i – jak wszyscy niemal – nie chcemy zobaczyć prawdy i mieszać się pomiędzy siły tworzące ten świat.

Potem skończył swą mowę – tak samo gwałtownie, jak zaczął – stwierdzając, iż jest zmęczony, po czym udał się na spoczynek. Przez chwilę milczeliśmy, zdumieni słowami, które padły z ust medyka. Dziwne to rzeczy wygadywał. I to, że dziewczka, dla zachowania porządku, nie powinna dożyć rana, że tak by było lepiej. Dziwne to słowa – tym bardziej słyszane z ust lekarza. Jednakże zmęczenie wzięło górę, poszliśmy spać. Zасыpiając dojrzałem jeszcze dłoń śpiącego Alberta zaciśniętą na rękojeści leżącego przy sienniku miecza.

Następnego dnia okazuje się, że z nieba strasznie sypie śnieg. Tylko szaleniec ruszyłby w dalszą drogę przy takiej pogodzie. Rano Albert sprawdził stan pacjentki i ze zdumieniem stwierdził, że nadal żyje, a nawet powracają jej siły. Córeczka również ma się dobrze, wygląda zdrowo i ma wspaniałe apetyt.

Elga może z bohaterami porozmawiać tylko przez chwilę – jest jeszcze osłabiona. Dziękuję im jednak wylewnie i nieśmiało zaprasza wszystkich na uroczystość z okazji narodzin dziecka. Przyjęcie odbędzie się jak tylko dziewczyna odzyska trochę sił, może nawet jutro. Jako że pogoda i tak jest fatalna, bohaterowie nie powinni mieć sprzeciwów, tym bardziej, że będą gośćmi honorowymi.

Przez cały dzień Albert jest zaszępiiony bardziej niż zwykle (choć i tak na jego twarzy i tak nigdy nie gości uśmiech). Ten czas powinien dać Ci, Mistrzu Gry, możliwość na całkiem dokładne zapoznanie graczy z psychiką lekarza. Lecz teraz Ty dowiesz się, jaki jest on naprawdę.

Wraz ze śmiercią żony i dziecka w Albercie coś umarło, pękło. Stracił ambicję, by być znanym i cenionym. Przeszło mu zależeć na opinii. Wstępując do gwardii, miał nadzieję, iż zmieniając tryb życia uda mu się odreagować i zapomnieć. Okazało się jednak, iż podziało to na niego odwrotnie: zaczął się robić nerwowy i oskarżał wszystkich wokół o swe nieszczęścia.

Pewnego razu poznał jakiegoś niespełna rozumu kaptana Ulryka, ten zaś wzmówił biedakowi, że wszystkiemu winien jest Chaos, który otacza ich

i wszędzie rzuca swój cień. Rogensberg zaczął korzystać z uprawnień kapitana straży i sędziego do własnych, często urojonych celów. Wtedy też usunięto go ze stanowiska. Niejako w odpowiedzi, kapitan ustanowił go wybrańcem bogów i natchnął jeszcze większym zapalem.

Albert uciekł cichcem z miasta, aby – jeśli będzie trzeba – samotnie oczyścić świat z zarazy Chaosu. W tej chwili jest omotanym wizją szaleńcem, który zrobi wszystko, by dopiąć celu. Pozostało w nim jednak jeszcze wiele poczucia sprawiedliwości, dlatego też zawsze dotąd szuka winy, dopóki jej znajdzie i nie wymierzy karę. Posługuje się przy tym uprawnieniami i pozycją, które zdobył w Altdorfie.

Rogensberg nie jest nieczułym okrutnikiem. Wciąż pozostało w nim wiele współczucia dla innych, dlatego też chętnie udziela lekarskiej pomocy. Cierpi bardzo, kiedy dostrzega winę w na pozór niewinnej osobie. Nigdy nie okazuje jednakże uczuć, wiedząc, że jego cel jest najważniejszy. W swym dziele często powołuje się na bogów, mówiąc, że jest ich wskazanym przez kapłanów wysłannikiem. W zapale stara się znaleźć jak najwięcej zrozumienia u innych, a gdy tylko nadarza się okazja, gorąckowo próbuje zarazić nim otoczenie. Zazwyczaj z przeciwnym skutkiem.

W swym fanatyzmie i z tak szerokimi uprawnieniami Albert stanowi wielkie niebezpieczeństwo. Dlatego też nie raz już próbowano wobec niego skrytobójstwa. Lecz jego ostrożność – granicząca wręcz z manią prześladowczą – a także umiejętności pozwalały mu skutecznie opierać się każdemu atakowi. Cóż, nawet we śnie Rogensberg ma pod ręką jakąś broń. Natomiast fanatyzm powoduje, iż w zasadzie niemożliwym jest przekonanie go do teorii sprzecznej z jego wiarą. Tym bardziej, że wyjątkowa inteligencja i praktyka sędziowska wystarczają, aby bez trudu odeprzeć każdy słowny atak na jego osobę.

W ciągu tego dnia w wiosce nic się nie wydarzyło. Jest to doskonała okazja, by przeprowadzić z bohaterami poważne rozmowy.

Przed obiadem Albert sam zagadnął nas, czy nie widzimy nic dziwnego w stanie Elgi. Wyraźnie zdziwił się naszym optymizmem i stwierdził, że również chciałby, żeby było to tylko szczęśliwe zrzęczenie losu. Spytał nas otwarcie, jaki jest nasz stosunek do Chaosu. Przyznaję, iż zaskoczyło mnie to pytanie – wszak rzadko kto rozmawia na takie tematy. Wiedziony ostrożnością odrzekłem, że małe mam na ten temat pojęcie. Albert – wyraźnie tym podrażniony – rzekł, iż to typowe dla większości osób. Wszyscy świadomie nie chcą otwierać oczu. Wolą nie patrzeć na świat, niż zobaczyć go takim, jakim jest naprawdę. On zaś – jako jeden

z nielicznych – dostrzega brud tego świata i stara się go uprzątnąć.

Przestraszony fanatyzmem w jego głosie, aż bałem się drażyć temat głębiej. Wydawało mi się, że nasz lekarz może zaraz eksplodować. Był przepętlony jakąś dziwną goryczą. Cały czas mówił i mówił, opowiadał o głupocie ludzkiej i zaślepieniu; o tym, że tylko ogólna świadomość może przywrócić ład na świecie.

Może to i dobrze, że Ewa przerwała nam naszą pogawędkę, przynosząc obiad i mówiąc, że przy jedzeniu niezdrowo się kłócić, bo się w brzuchu źle jedzenie ułoży.

Przed nastaniem południa dnia następnego upewnij się, że gracze dobrze rozumieją z jakiego typu człowiekiem mają do czynienia. Daj im czas na przedyskutowanie sytuacji i podjęcie ewentualnych środków ostrożności. Nie wzbraniaj też rozmowy z Rogsenbergiem, choć pamiętaj, że jest on wielkim znawcą ludzi i bardzo trudny będzie jakikolwiek podstęp wobec niego.

Prowadząc rozmowy z Albertem, graj całym ciałem i duszą. Włóż w tą postać trochę serca.

Kiedy trzeba, krzycz, uderz w stół czy kopnij krzesło (i niech się przewróci!). Po tem szepcz i bądź miły, by po chwili wybuchnąć krzykiem prosto w twarz graczy.

Takie triki naprawdę działają.

Masz przestraszyć zarówno graczy, jak i ich postacie. Jeśli będziesz na przemian natchniony, podekscytowany, wściekły i agresywny, dobrze odegrasz lekarza; będzie takim, jakim jest naprawdę. Do tego wszystkiego dorzuć potężną dawkę fanatyzmu i nieco szaleństwa, a na pewno Ci się uda. Powodzenia.

UROCZYSTOŚĆ

Przed południem trzeciego dnia pobytu bohaterów w wiosce, otrzymują oni od Roberta zaproszenie na przyjęcie.

Około południa miała zacząć się uroczystość związana z narodzinami córeczki Elgi. Mała nie posiadała jeszcze imienia. Kiedy weszliśmy do chaty młodych rodziców, było tam już sporo osób. Zaproszona została chyba cała wioska. Miejsce Alberta było na jednym z końców dwóch długich stołów. Usiedliśmy

zaraz przy nim. Zdaje się, że wszyscy naprawdę szanowali nas za pomoc, którą okazaliśmy Eldze. Bez zbędnych ceregieli zaczęło się picie i jedzenie.

Zauważyłem, że Albert – mający przy boku miecz – w ogóle nie tykał alkoholu. Naprawdę był nieszczęśliwy! W pewnym momencie, zanim jeszcze wszyscy dobrze się popili, Robert wstał i zaczął wszystkim dziękować za przybycie, w szczególności zaś swym dobroczyńcom, którzy tak pomogli jego rodzinie. Inaczej wyobrażałem sobie zostanie bohaterem. Młodzieniec miał duże trudności ze sklepieniem nawet kilku zdań, więc inicjatywę przejęła jego żona. Ona również wyraziła swą wdzięczność i poprosiła Alberta, aby to on nadał jej córeczce imię. Lekarz z wyraźną niechęcią przyjął ten niewątpliwie zaszczyt i, mamrocząc coś pod nosem, wziął dziecko na ręce.



To, co wtedy się wydarzyło, zaskoczyło i oburzyło nas wszystkich. Albert z niemal obrzydzeniem odrzucił dziecko na ręce matki po tym, jak spojrzal mu w twarz. Wyszarpnął miecz i niezdrowo podnieconym głosem wykrzyknął, że teraz pewien jest już swych podejrzeń. Krzyczał, że dziecko nosi wyraźne ślady Chaosu, że on jest sędzią z Altdorfu i zaprowadzi w tej wiosce porządek. Pierwszy raz widziałem go tak wzburzonego.

Tak samo niespodziewanie, jak zaczął swoją tyranie, tak samo niespodziewanie wyszedł z chaty, by po chwili powrócić z jakimiś papierami w dłoni. Rozwinął rulon i oświadczył, że ma nadane przez cesarza uprawnienia sędziego i kapitana gwardii miejskiej. Pozwoliłem sobie rzucić okiem na te pergaminy i ze zdumieniem się przekonałem, że Albert nie kłamie. Lekarz oskarżył płaczącą na podłodze Elgę o sprzyjanie Chaosowi i zabronił jej oraz córeczce opuszczanie wioski do czasu zakończenia przez niego sprawy.

Kiedy Albert zakończył swą przemowę, wyszedł wyraźnie oburzony, a my mogliśmy zobaczyć, o co tak naprawdę tu chodzi. Chata opustoszała zupełnie; został już tylko Robert wraz z żoną i dzieckiem, więc mogliśmy spokojnie z nimi porozmawiać. Zacieka- wiło mnie, co też lekarz ujrzał w dziewczynce, iż tak go to wzburzyło. Przyjrzałem się jej i chyba zrozumiałem, choć chorym byłoby wyciągać takie wnioski z takiego szczegółu. Mała miała jedno oko niebieskie, drugie zaś brązowe – jakby po obojgu rodzicach...

Bohaterowie mogą teraz oczywiście zająć do- wolne stanowisko, zarówno po stronie Rogsenberga (jego nazwisko mogą poznać z pokazanych przez niego papierów; być może wtedy go też skojarzą ze słynną postacią z Altdorfu), jak i po stronie dziewczyny – tym bardziej, iż Robert poprosi śmiarków o pomoc w ochronie rodziny przed lekarzem. Teraz jednak powinna zaprezentować sympatię do Elgi, którą – mam nadzieję – udało Ci się wzbudzić.

Postacie graczy powinny doskonale zdawać sobie sprawę z tego, że władza cesarska nie obowiązuje w tym podległym Middenheim regionie, choć Albert zdaje się tym nie przejmować. Jeśli któryś z boha- terów użyje tego faktu jako argumentu przeciwko le- karzowi, spowoduje tylko jego rozdrażnienie i stwierdzenie, że poza władzą cesarską posiada je- szcze władzę nadaną przez bogów.

NIEWINNE

Oczywiście nie uwierzyliśmy w szalone brednie Alberta. Postanowiliśmy pomóc pokrzywdzonej ro- dzinie i odbyć rozmowę z lekarzem (ciekawym, kim jeszcze on jest). Nie musieliśmy go długo szukać – sam zaczął nas niedaleko chaty Roberta. Kiedy przekazaliśmy mu swe wątpliwości, zaproponował, byśmy pomogli mu w śledztwie, które ma wykazać winę Elgi. Nie chciał na razie podejmować zbyt szybkich kroków – liczył, że uda mu się zdema- skować w wiosce następnych sługusów Chaosu. Jedynym radykalnym środkiem, jaki musieliśmy podjąć, było zamknięcie dziewczyny wraz z dzieckiem w areszcie domowym.

Niestety, nie udało się przekonać Alberta, żeby nie wchodził z nami do domu Elgi. Już sam widok lekarza rozwścieczył Roberta tak bar- dzo, iż musieliśmy go powstrzymywać, by nie zrobił czegoś głupiego. Kiedy powiedzieliśmy, że jego żona i dziecko nie mają teraz prawa opuszczać chaty, oskarżył nas o sprzyjanie tej świni (cała jego wypowiedź nie nadaje się niestety do przelania na papier) i wyprosił nas na dwór. Dobrze, że podczas tej nieprzyjem- nej rozmowy Albert nie wtrącił ani słowa,

choć zdaje mi się, że samą swoją obecnością chciał rozjuszyć Roberta.

Kiedy szliśmy do Ewy napić się czegoś ciepłego, zaczął nas jakiś człowiek z podbitym okiem. Był to ten sam, który wcześniej pytał nas na dworze, o co poszła awantura na przyjęciu. Jak na razie była to je- dyna osoba w wiosce, której nie widziałem na uro- czystości. Był tak oniesmielony, że prawie nie mógł wydusić z siebie słowa, choć wyraźnie miał nam coś do powiedzenia. W końcu udało mu się – łamiącym głosem – opowiedzieć, że widział ponad dwa tygo- dnie temu Elgę, jak nocą tańczyła nago na leśnej po- lanie niedaleko wioski. Wokół niej unosiły się jakieś postacie, które płonęły żywym ogniem i zdawały się płaść razem z dziewczyną. Widok ten tak go prze- raził, że uciekł. Jakiś tydzień później widział nad do- mem, w którym mieszka Elga, jakieś rogate cienie kotylszące się w powietrzu.

Dla nas cała ta historyjka brzmiała jakoś mało przekonywująco, choć Albert otrzymał tylko nowy dowód w swej sprawie. Dla niego wszystko zdawa- ło się być już przesądzone. Albert nakazał tylko chło- pakowi, żeby w odpowiednim czasie powtórzył wszystko przed mieszkańcami wioski.

Historia, którą usłyszeli bohaterowie, jest wyssa- na z palca i Gregor – bo tak ma na imię chłopak ją opowiadający – powinien, jako że nie jest zbyt roz- garnięty, popełnić jakiś mały błąd, który może wzbudzić podejrzenia graczy. Podbite oko – jak można się dowiedzieć, pytając lu- dzi w wiosce – jest dziełem Rober- ta. A przyczyna? Otóż Gregor naga- bywał Elgę. Zresztą od dawna stara się o jej względy, lecz od



czasu jej zamążpójścia stracił nadzieję i stara się na niej zemścić. Czasem próbuje jeszcze ją przekonać, by była z nim, lecz zawsze spotyka się ze zdecydowaną odmową. Opowiadając głupią historijkę chce odegrać się na Eldze i jej mężu, nie zdając sobie jednak sprawy, jakie może to przynieść konsekwencje.

Jeśli bohaterowie będą zadawali Gregorowi zbyt dużo pytań, chłopak wyraźnie się zmiesza i nie będzie chciał z nimi rozmawiać. Gracze bez trudu dojdą do wniosku, że młodzian kręci, choć nie powinni się zorientować, że wszystko wyszał z palca. Jeżeli ktokolwiek będzie Gregora zbyt nógabywał, chłopak zacznie się przed śmiałkami ukrywać.

Jako że jest dopiero późne popołudnie, pozwól bohaterom porozmawiać z Albertem i ludźmi w wiosce. Do wieczora nic ważnego się nie wydarzy, więc gracze mają trochę czasu. O zmierzchu Rogsenberg, nauczony doświadczeniami, okulbaczy konia, by móc w każdej chwili odjechać.

W nocy Albert nie może spać; tłumaczy, że zawsze, kiedy ma jakąś sprawę, cierpi na bezsenność. Gdy bohaterowie położą się na spoczynek, przez całą czas będzie się po cichu krzątał, jakby nie wiedział, co ze sobą zrobić.

Okolo trzeciej w nocy (a więc kiedy bohaterowie raczej już śpią) budzi ich jakiś hałas. Albert cały czas nie śpi, więc to on prawdopodobnie zareaguje pierwszy. Okazuje się, że zamieszanie wywołał Gregor, który dobija się do chaty. Jest lekko ranny w lewe ramię; podnieconym tonem tłumaczy, że zranił go siekierą Robert, kiedy uciekał wraz z żoną. Spytany powie, że uciekli dosłownie chwilę wcześniej. Albert czym prędzej rzuca się w pościg.

Wybiegliśmy zaraz za lekarzem, chwyciwszy w dłonie tylko lampę i broń. Nawet nie zdążyliśmy założyć butów, więc Albert zostawił nas nieco w tyle. Kiedy wybiegliśmy za bramę, zaledwie kilkadziesiąt kroków od nas zobaczyliśmy sylwetki uciekinierów. Szybko zaczęliśmy ich doganiać. W pewnym momencie Robert zatrzymał się, trzymając wysoko uniesioną siekierę. Chciał za wszelką cenę nas powstrzymać, byle mogła uciec jego żona z córką. Albert wpadł na niego z wyciągniętym mieczem. Obaj się przewrócili. Kiedy dobiegliśmy do nich, lekarz starał się unieruchomić przeciwnika; krzyknął tylko, byśmy gonili dziewczynę. Pobiegliśmy dalej – dla dobra Elgi: będąc przy niej, będziemy mogli ją chronić przed Albertem. Stała pod drzewem, skrajnie wyczerpana ucieczką, trzymając na rękach córeczkę. Po chwili dobiegł do nas sędzia; bok miał zabarwiony na czerwono – zdaje się, że ucierpiał podczas walki z Robertem. Na jego twarzy widniał jakiś niezdrowy wyraz wściekłości. Szedł z podniesionym mieczem; krzyknął tylko, byśmy się odsunęli. My jednak postanowiliśmy bronić dziewczyny

przed, zdawało się, niechybną śmiercią. Albert wpadł w swój fanatyczny nastrój i zaczął oskarżać nas o sprzyjanie Chaosowi oraz groził nam śmiercią, jeśli nie odstąpimy. Kiedy spotkał się z naszym sprzeciwem, zaatakował najbliższego z nas. Szczęściem, że gniew i rana osłabiły jego umiejętności. Dopiero poważnie zraniony odstąpił i, wyzywając nas od pomiotów Chaosu, brocząc krwią odszedł w kierunku wioski.

Ta walka powinna zostać przeprowadzona tak, by Albert został zraniony, jednak nie zabity. Jeśli uda mu się odejść, będzie kluczową postacią podczas następnych przygód. Rana, którą odniósł, nie powinna okazać się śmiertelna, tym bardziej, iż potrafi się fachowo opatrywać. Jeżeli jednak bohaterowie (którzy również nie powinni wyjść z walki bez szwanku) postanowią go zabić – trudno, pozwól im na to.

Następna scena jest finałową w tej przygodzie. Od niej, Mistrzu Gry, zależy dramatyzm scenariusza, odegraj ją więc dobrze i postaraj się dać popis gry aktorskiej. Nie będzie to łatwe, lecz wierzę, że Ci się uda. Nie bój się rzucić na podłogę, krzyczeć czy popychać graczy (choć bez przesady, oczywiście; kiedy ja prowadziłem tą scenę, mało nie rozbiłiśmy monitora komputerowego). Jeśli masz młodszą siostrę, pożycz od niej jakąś dużą lalkę – będzie świetnie imitowała dziecko w rękach matki.

Kiedy odwróciliśmy się, by zobaczyć, czy dziewczynie nic się nie stało, zobaczyliśmy, że drzy na całym ciele, zaciskając ramiona. Oddychała głęboko, sapiąc przy tym niernormalnie. Jej wzrok wbiły był w jakiś punkt na ziemi. Usłyszeliśmy cichy dźwięk, coś jakby mlaskanie. Kiedy chwyciłem ją, przestraszony, że może coś się jej stało, mim oczom ukazał się straszny widok. Źródłem tego dziwnego dźwięku była trzymana przez Elgę na rękach dziewczynka. Młaskając, cichutko liżała krew spływającą spod wbitych w ramię paznokci matki. Mała miała zamknięte oczy, jakby cały czas spała. Nagle Elga padła na kolana i zaczęła jeść ubroczone krwią Alberta śnieg, zachowując się przy tym jak jakieś chore zwierzę. Młaskając, głośno wycichała sobie do ust garście czerwonego śniegu. Cały czas jednak jedną ręką trzymała mocno córkę, dbając, by nic się jej nie stało. W pewnym momencie – zobaczywszy ranę na boku jednego z nas – rzuciła się na niego, wyraźnie chcąc pić wypływającą z jego rany krew.

Oniemieliśmy...

Kiedy spróbowaliśmy zabrać dziewczynie córkę, okazało się, że jest niesamowicie silna; musieliśmy we trzech się z nią mocować, by odebrać jej zawniętą. Mała była cała ubroczone krwią na twarzy – wyglądała jak niemowlę jakiejś bestii. Napawała przerażeniem. Kiedy jeden z nas wziął dziewczynkę na ręce, matka zaatakowała go z dziką furią, gotowa

na wszystko, byleby odzyskać swą małą córeczkę. Dopiero silny cios w tył głowy Elgi zakończył ten horror.

Jeśli dobrze odegrałeś tę scenę, Twój gracz powinien teraz stać, wpatrując się w Ciebie szeroko otwartymi oczami. Pogołośnij teraz muzykę i nie mów nic. Pozwól graczom przeżywać emocje. Odpowiadaj tylko krótko na podejmowane przez nich akcje. Daj im do zrozumienia, że popełnili straszny błąd. Błąd tym większy, że Albert już odjechał z wioski w kierunku Middenheim. Właśnie stali się banitami. Ich dotychczasowe życie legło w gruzach.

Co dalej uczynią bohaterowie – to już ich sprawa. Moi uśmiercili zarówno matkę, jak i córkę. Najważniejsze jednak jest to, że gracze byli naprawdę przestraszeni i zdezorientowani, a ich postacie poczuły się bardzo oszukane. I o to chodziło...

Teraz opowiem Ci, drogi Mistrzu Gry, co tak naprawdę zaszło. Elga była rzeczywiście spaczona Chaosem. Podobnie jak część ludzi w wiosce. Po prostu woda w studniach od dawna plugawił spacznię. Było go bardzo mało i dlatego nikt nie doznał mutacji. Wywarł on jednak wpływ na psychikę niektórych osób w wiosce. Ludzie w osadzie nie zdają sobie z tego nawet sprawy, a ich dolegliwości ujawniają się bardzo rzadko. Spaczenie Elgi ukazało się dopiero pierwszy raz – pod wpływem silnego strachu i widoku cudzej krwi przestała nad sobą panować. Wcześniej nawet nie zdawała sobie sprawy ze swojej „choroby”.

WINNE

Jeśli Twój gracz przyznaje rację Albertowi i staje przeciwko młodej matce, to też mam dla nich niespodziankę. Wydarzenia toczą się tak samo jak opisano powyżej, lecz aresztowanym nie udaje się uciec lub też zostają pojmani podczas ucieczki. Ważne, by przynajmniej matka i córka przeżyły. Następnego dnia Albert przesłuchuje przy całej wiosce Gregora, po którego zeznaniu wydaje na Elgę wyrok: winna sprzyjaniu Chaosowi. Następnie cyrulik na środku wioski stos buduje i wieczorem, kiedy zapadnie zmrok, zaczyna egzekucję – spalanie na stosie.

Dziewczyna szła w kierunku stosu ze spuszczoną głową, na rękach cały czas trzymała córeczkę. Nawet nie próbowała się wyrwać; była jakaś dziwnie otepiała. Albert przywiązał ją do pala w pasie i związał jej ręce, tak by mogła cały czas trzymać dziecko, lecz by nie mogła go wyrzucić w czasie egzekucji. Lekarz, a raczej kat, podpalił stos dobrze nasączony oliwą.

Następne chwile chciałbym wyrzucić z pamięci. Widok płonącej dziewczyny wciąż przytulającej

dziecko do piersi na zawsze będzie plugawił me serce. Jej krzyki, jej błagania, by chociaż ocalić dziecko... To było straszne.

Mistrzu Gry: Pobaw się tym opisem. Przedstaw całą scenę tak, by bohaterowie sami chcieli ją przerwać. Bądź do przesady brutalny i baw się ich wstydem. Opisz, jak Albert – podnieconym wzrokiem – wpatruje się w płonącego zcięcia Chaosu. Czy Elga aby na pewno nim była? Przedstaw wszystko tak, by gracze mieli niemal pewność, iż skazali niewinną osobę. Wszak chaotyczna skaza dziewczyny nie stanie się w tych warunkach widoczna! Opisz niewinne oczy dziewczyny (ona naprawdę sądzi, że jest niewinna), wpatrujące się z nadzieją w jedną z postaci.

Dzięki tej scenie gracze poczują wstręt do swoich postaci za to, co uczyniły; by było im przed Tobą – i przed sobą nawzajem – wstyd.

Aby jeszcze bardziej sponiewierać bohaterów, opisz im jak wszyscy w wiosce się od nich odsuwają, unikają ich, gardzą nimi. Kiedy wyjeżdżają, wszyscy z pogardą plują im pod nogi, a nawet rzucają odpadkami. Niech gracze poczną się, jakby to ich postacie były skazańcami prowadzonymi na egzekucję.

Taki już jest ten Stary Świat...

Chelmski Klub Miłośników Fantastyki

'Smocze Leże'

serdecznie zaprasza na

KONWENT 20(0)1

Termin: 19–21 października 2001

Miejsce imprezy: II Liceum Ogólnokształcące w Chełmie, ul. Szpitalna 14

Goście: Marek S. Huberath, Andrzej Pilipiuk, Anna Brzezińska, Jacek Komuda, Paulina Braiter-Ziemkiewicz, Rafał A. Ziemkiewicz, A. Zimniak, Konrad T. Lewandowski, Jacek Ingłot oraz wielu, wielu innych, redakcja wielu pism zajmujących się różnymi aspektami fantastyki oraz gier fabularnych.

W programie: łącznie kilkadziesiąt spotkań i prelekcji, wiele konkursów, turnieje gier karcianych i bitewnych (MitG, Shadowrun, WFB, Chronopia), sesji gier fabularnych oraz wiele innych atrakcji. Wśród nich m.in. mini turniej walk rycerskich połączony z pokazami średniowiecznych sztuk walki, koncerty muzyki folkowej i rockowej, spotkania internetowych grup dyskusyjnych oraz kilka LARP-ów.

Koszt imprezy: niewielki – akredytacja trzydniowa – jedynie 30 zł (możliwe zniżki). Istnieje też możliwość zakupu biletów jednodniowych.

Nocleg: we wspólnej sali (potrzebny jest własny śpiwór i karimata), można też wykupić pokój 2 lub 3-osobowy w pobliskim hotelu (koszt ok. 25 zł / na noc za jedną osobę).

Po szczegółowy porosimy pisać: tsalarioth@gniazdo.prv.pl lub też zapraszamy na nasze strony: www.konwent2001.prv.pl oraz www.smocheleze.prv.pl.

Zapraszamy do współpracy! I czekamy na Ciebie!

Maciej Nowak-Kreyer

Trubadura portret własny

Fragment drugiego tomu pracy

„Kontynentu krótkie opisanie w tomach trzech, dla uciechy, nauki i wychowania poczynione”, autorstwa Matthiаса Neumanna z Oxenfurtu

Pragnąc zawrzeć w swej pracy jak najrzetelnjsze informacje o mieszkańcach znanej mi części Kontynentu, poprosiłem niektórych ze swych przyjaciół, aby pokrótce opisali to, czym się trudzą. Jednym z adresatów owej prośby był pewien słynny trubadur... Jego opowieść o doli wędrownego poety postanowiłem umieścić na tych stronicach prawie niezmienną (dodałem tylko tytuły „rozdziałów” i uczyniłem kilka niezbędnych skrótów). Tuszę, drogi Czytelniku, iż pozwoli Ci to zajrzeć w głębszy minstrela...

Znajomy bard prosił też, aby nie ujawniać jego miana, bo – jak rzekł z charakterystyczną dla siebie skromnością – „jest ono tak sławne, że przychyłoby właściwego autora tej księgi”; tak więc, aby obietnicy dochować, podpisałem go jedynie inicjałem.

Witaj, cny Przyjacielu i wielce uczony Mężu!

Ślę pozdrowienia i życzę, aby Ci tylko od tej uczoności łysina się nie powiększała, bo – jak mawiają mądrzej głowy włos się nie trzyma. Cieszy mnie wielce, że raczyłeś poprosić mnie o przedstawienie profesji, którą w pocie czoła trudzę się już od lat wielu, ku pożytkowi ogółu i chwale Sztuki.

Mądrześć uczyniła, abowiem większość darmozjadów, zajmujących uniwersyteckie katedry, zwykło samodzielnie wypisywać androny o rzeczach, na których się nie rozeznaje. Liczą pewnie na to, iż autorytet przez nich posiadany sprawi, że czytelnik tyknie każdą bzdurę. (...)

(O pochodzeniu i wiedzy trubadurów)

Przejdźmy jednak do rzeczy, bo noc już późna, inkaust drogi, a wiele jeszcze nim muszę napisać. Nas, trubadurów, zwykło się nazywać wędrownymi poetami i wyobrażać sobie jako włóczęgów, przemierzających zakurzone trakty i szukających byle okazji do grania i zarobku. Prawda to zresztą, acz po części i nie do końca.

Ogólnie rzecz biorąc, trubadurem, minstrelem, bardem czy jak to tam nazwiesz, jest praktycznie każdy poeta, który potrafi złożyć zgrabne wiersze. Tak się złożyło, że większość minstrela pochodzi z rodów szlacheckich albo przynajmniej mieszczańskich. Nic

w tym zresztą dziwnego, bo tylko w owych rodach kogokolwiek stać na opłacenie kosztownych studiów, niewątpliwie ułatwiających rozwój poetyckich talentów. W naszym starym Oxenfurcie istnieje wszak cała katedra, przygotowująca zawodowych trubadurów... Jednakże osoby wyrastające w domach, gdzie nikt nie traci czasu na szukanie sposobu przetrwania kolejnego dnia, nawet i bez studiów mogą zostać minstrelami! Talent przede wszystkim! Choć odrobina nauki zawsze jest potrzebna. Bo z samym talentem, nie poprowadzonym przez uczonego mentora, można najwyżej zostać wędrownym dziadem, nucącym smętne pieśni do równie smętnych pisków dud czy innego, plebejskiego instrumentu. My, minstrele, znamy (i czasem stosujemy) skomplikowane prawidła składania wierszy i dekorowania ich muzyką... Wiesz, na przykład, że porządna pieśń powinna mieć wyrównaną, niezbyt skomplikowaną melodię, powtarzającą się w każdej zwrotce – cały zaś zawarty w niej ładunek emocji mają wyrażać przede wszystkim słowa, odpowiednio modulowane i akcentowane? A znasz li sestynę, istny klejnot poezji, choć diabelnie trudny do ułożenia? Składa się takie cacko z sześciu strof, po sześć wersów każda, i to wersów kończących się słowem pojawiającym się w we wszystkich pozostałych wersjach, tyle że w najróżniejszych miejscach... Ha! To nie wszystko, bowiem słowo rozpoczynające strofę kończy zarazem następną, sześć słów zaś stanowiących rymy użytych zostaje też w trzech końcowych wersach. Nie lada talentu i mozołu trzeba, by ułożyć takie cacko!

Ale i tak minstreli ma się za niepoprawnych włóczęgów. Prawda się kryje w tym wyobrażeniu i zarazem nieprawda... Podróż nie jest koniecznym warunkiem bycia trubadurem. Częstokroć mianem tym określa się po prostu poetę wyższych lotów. Bywają (i to często) trubadurzy mieszkający sobie spokojnie we własnym domostwie, tam komponujący i pyszniający się swymi dziełami. Zwykle są to możni panowie, których stać na luksus bywania poetą. Na co dzień zresztą i tak zajmują się poważniejszymi sprawami: pobieraniem podatków, zarządzaniem włością i szykowaniem się do łowów.

Takimi trubadurami są nawet władcy państw i państweczek (ponoć Agloval z Bremervoord układa całkiem zgrabne ballady). Niestety, zdarza się też, że jakiś zacny, lecz mało zdolny rycerz, błędnie przekonany jest o swoim talencie, a lękający się go poddani z mozołem udają zachwyty.

(O życiu zawodowego trubadura)

Stale w ruchu są zaś trubadurzy zawodowi, do których grona mam przyjemność (?) należeć. Nasze życie jest cięższe, bardziej nieprzewidywalne – ale z pewnością ciekawsze. Nowe miejsca, nowe znajomości, nowe wydarzenia: wszystko to zapładnia naszą wyobraźnię i owocuje coraz wspanialszymi pieśniami. Podróżując, nie musimy godzinami zastanawiać się nad tematami nowych utworów – one przychodzą do nas same, czekają tuż za zakrętem gościńca.

Troszeczkę się zagolopowałem... Mówiąc szczerze, to istnieją też znacznie mniej wzniosły powód życia w ciągłym ruchu: szukanie pracy. Bieda wszak nie jest dla trubadura cnotą, w przeciwieństwie do miłości, młodości, bogactwa i zabawy. By mieć co jeść, muszę stale rozglądać się za miejscami, w których chcą słuchać mej poezji, zabiegać o zamówienie na pieśni okolicznościowe i wędrować od zamku do zamku, licząc na to, iż jego pan nie tylko sygnie złotem za kilka piosenek, ale może też zechce przygarnąć, choćby na krótki czas... Bo niewielu minstrela ma dom, do którego może wrócić na zimę. Jakoś tak się dzieje, iż ów szczegół ciągle nam umyka. Gdy na dworze wiatr i ziąb, trzeba szybko znaleźć mecenasa! Ty umilasz mu śpiewem długie wieczory, a onłoży na twe utrzymanie, wypłaca Ci pensję... O dodatkowym zajęciu, takim jak szpiegowanie (w czasie wędrowek widzi się to i owo, co później można z zyskiem sprzedać), wrodzona dyskrecja zabrania mi się rozpisywać.

Świetną okazją do złapania takiego darczyńcy są rozmaite turnieje i zjazdy trubadurów. Zwykle organizują je spragnieni rozrywki możnowładcy, na jakimś okazalszym zamku. Nie dość że przez kilka dni opychasz się i pijesz na cudzy koszt, to jeszcze masz okazję pokazać swój kunszt przed gromadą utytułowanych słuchaczy. Nawet jeśli nie wygrasz, szansa, że ktoś zechce ozdobić Tobą swoją siedzibę, jest spora. Niestety, nie ma róży bez kolców. Często, za często mecenas wymaga tworzenia utworów urągających godności poety – bo akurat takie trafiają w jego prymitywne gusta. Albo żąda wyłącznie peanów na swój temat, zawierających tyle pochlebstw, że aż zbiera się na mdłości. Albo, co gorsza, ma młodą żonę, piękne córki i jest o nie piekielnie zazdrosny...



Dlatego też każdy rozsądny minstrel stara się mieć w swoim repertuarze nieco piosenek plebejskich, śmiesznych i sprośnych. Gdy szansa na zamieszkanie w zamku raczej nie ma, trzeba pokreślić się po gospodach, karczmach i podobnych przybytkach. Granie do kotleta bywa czasem przykre, ale pieniądze wszak nie śmierdzi. A na takich, dajmy na to, weselach nie tylko najeść się i opić, ale i pochodzić darmo można...

Nie radzę jednak rozpoznać występować zaraz po wejściu do karczmy. W najlepszym wypadku kończy się to całkowitym zignorowaniem głupiego trubadura, a najczęściej – niezbyt grzecznym wyproszeniem go za drzwi. Rozsądny bard wprawdzie pyta gospodarza o zgodę. Ten, kiedy jej już udzieli, to za zwyczaj też anonsuje poetę, a i czasem funduje posiłek oraz nocleg. Choć nierzadko żąda również części zarobionych pieniędzy (zwykle wrzucanych po występie do kapelusza, na zasadzie „co łaska”). Jednakowoż sprytny trubadur może zaproponować, że za z góry ustaloną sumkę lub część zysków (oraz, często, wikt i opierunek) będzie grał regularnie, stając się kulturalną atrakcją knajpy. To dobry sposób na przetrwanie zimy.

Siłą rzeczy panuje wśród nas spora konkurencja. Nie trzymamy się razem, nie tworzymy gildii albo cechów – każdy dba o własny zadek. Bywa nawet, że wskutek nieoficjalnej umowy z gospodarzem tudzież z lokalną mafią, niektórzy minstrelle uzyskują wyłączność na granie w pewnych rejonach. Z czegoś trzeba wszak żyć... Poza tym wybitni artyści są przecież indywidualistami.

(O podróży)

Myli się jednak ten, kto wyobraża sobie minstrela-indywidualistę jako samotnego wędrowca, radośnie i na piechotę przemierzającego bezdroża. Co to to nie! Zbójcy tylko czekają na podobnych delikwentów! Trubadur podróżuje zwykle konno, miewa przy sobie broń, której potrafi użyć – czasem jest nią nawet miecz, prawie zawsze sztylet. Niejeden bandyta srodze się zdziwił, gdy nagabnięty bard, zamiast wręczyć trzosiak, poczęstował go żelazem. Rozsądny minstrel stara się podróżować w towarzystwie –

Paweł Moszczyński

bo to i weselej, i bezpieczniej – a w zamian za pieśni częstowany bywa jadłem i napojem. Jeśli towarzystwo jest wyjątkowo zajmujące i robi ciekawe rzeczy, bywa, iż bard zostaje z nim na dłużej, przeistaczając się w kronikarza czynów swoich towarzyszy. Wszak oni dostarczają mu pod nos tematy pieśni!

Wędrujący trubadur zatrzymuje się zwykle po gospodach, za nocleg i strawę placąc występem. Czasem też nocuje w prywatnym domu, którego mieszkańcy zaszczytzeni bywają wizytą słynnego poety i – co nie mniej istotne – możliwością goszczenia jego towarzyszy.

(O znaczeniu pieśni)

Zadziwiający jest ten dualizm w postrzeganiu nas, trubadurów. Mamy opinię lekkoduchów, darmozjadów i uwodzicieli (a cóż począć, skoro kobiety uwielbiają inteligentnych, zadbanych i wesołych mężczyzn?). Często jednak zabiega się o nasze względy i marzy o tym, by stać bohaterem pieśni. Bo kronika zapisana w księdze to rzecz, którą mało kto przeczyta i która łatwo może przepaść. Ballada zaś, za sprawą powiązaniu słów i melodii, łatwiejsza jest do zapamiętania, roznosi się po wielu krainach: potwarzana z ust do ust, rozbrzmiewająca na ucztach, przy ogniskach... Trwa nawet wtedy, gdy jej twórca i bohaterowie dawno przemieniają się w proch.

(O tematach pieśni)

Zacząłem pisać o sprawach wzniosłych i ponadczasowych, a wszak nasze pieśni kręcą się przede wszystkim wokół tego, co i tak kręci świat cały, czyli – dosadnie mówiąc – rzyci. A mówiąc nieco wytworniej: zdecydowana większość trubadurskiej twórczości, szczególnie tej przeznaczanej dla szlachejnych uszu, traktuje o miłości. Szczególnie zaś o pewnej jej odmianie, zwanej miłością dworską, wymyślonej ponoć przez cinyrjskich minstrelów.

Owa miłość dworna, wzniosła, wspaniała i ciut nienormalna, wpycha zdrową chuć w ramy specyficznego rytuału. Kochanek

przrzeka swojej pani wierność i służbę, traktuje ją niczym swego seniora. Dwoi się i troi, aby okazać przed nią odwagę, prawość, a ponoć sił mu dodaje czyste i gorące uczucie. Dla damy podejmuje najniebezpieczniejsze wyzwania, dla niej układa piękne pieśni, w jej imieniu przetrząca gnaty na turniejach. Gotów jest popelniać różne głupstwa, jak choćby się pojedynkować z każdym, kto zaprzeczy, iż jego dama to najpiękniejsza panna na świecie. Ona, z początku niedostępna jak szczyty Smoczych Gór, powoli topnieje w żarze tejże miłości. Stopniowo, nie spiesząc się, zdawkowymi czynami i gestami okazuje kawalerowi wzajemność. Rzeczony kawaler wywyższa i ubóstwia swoją damę, czyniąc ją szczytem marzeń, niedosięzną istotą, wręcz pomnikiem. Szczęśliwie, im bardziej kochanek *in spe* stara się, tym bardziej należy mu się nagroda w postaci wdzięków wymarzonej niewiasty. Senior jest zobowiązany do nagradzania wiernych wasali, więc i uwielbiona musi wreszcie okazać zalotnikowi łaskawość – bo inaczej wszyscy wokół zgodnie uznają ją za złą i okrutną. To jeszcze nie wszystko: ci rozpustni Cinyrjczycy wymyślili sobie, iż obiekt westchnień niekoniecznie musi być kobieta stanu wolnego. Możliwe jest nawet wdychanie do małżonki swego suzerena, które jednakże – ze zrozumiałych względów – rzadziej kończy się w łożu. A choć rogowacowi przyznaje się czasem prawo pomsty, to gacha nie skazuje się na potępienie, wykazując pełne zrozumienie dla targającej nim namiętności. Jeśli rozjuszony mąż, na przykład, zarąbie go siekierą, to on, a nie biedny kochanek staje się czarnym charakterem. Pokręcone to wszystko, ale wesołe...

Poza pieśniami o miłości, tworzymy też satyry, spróśne piosenki, opowieści o wielkich bitwach, moralitety... Sporo tego. Rodzaje pieśni mają nawet własne nazwy, że wspomnę tylko *cansos*, czyli ogólne pieśni miłosne, *albas* – pieśni opowiadające o wschodzie słońca zastającym uszczęśliwionych sobą kochanków, *tenson* – czyli dialog dwójga trubadurów, *planh* – lament, *sirventes* – satyry i moralitety.



(O wykonaniu pieśni)

Jak wykonujemy te pieśni? Na początek ciekawostka – trubadur nie zawsze wykonuje je osobiście. Bywają minstrelle zajmujący się tylko tworzeniem, resztę zaś powierzają innej osobie, zwanej żonglerem. Oczywiście, sami towarzyszą mu podczas występu, aby nikt nie miał wątpliwości, kto tu jest gwiazdą poezji. Czasem też zdarza się, iż żonglerzy przygrywają śpiewającemu minstrelowi albo też śpiewają do granej przezeń melodii. Obecnie coraz częściej zwykło się nazywać żonglerami osoby, które wykonują wyłącznie cudze pieśni, samemu nic nie tworząc. Czasem prócz piosenek mają one w swym repertuarze jarczmarne, kuglarskie sztuczki. Słowem: znacznie nikczemniejsi są od trubadurów i często stanowią tylko dodatek do właściwego występu.

Okoliczności występu bywają różnorakie. W zatłoczonej karczmie, na jarmarku czy w innym, niezbyt oficjalnym miejscu wystarczy – po odpowiednim zaanonsowaniu – wdrapać się na jakaś ławę czy podest i grać oraz śpiewać do upadłego. Na dworach, występ minstrela zwykle odbywa się podczas uczty – i na jego czas ci, co mają choć trochę oglady, przerywają jedzenie i picie, podziwiając kunszt poety.

Czasem występ bywa zdarzeniem samym w sobie. Osoby spragnione obcowania ze sztuką, zasiadają w wielkiej sali, a na podwyższeniu samotny trubadur nuci piękną balladę. I skwapliwie zbiera podarki od zachwyconego audytorium.

(O instrumentach)

Najpopularniejszym instrumentem jest lutnia – łatwo na niej grać, daje sporo muzycznych możliwości. Piękna jest też również fidel – rodzaj skrzypek o zadziwiającym dźwięku. W użyciu bywa również harfa i cytra, której metalowe lub wykonane z jelit struny strąca się długimi, specjalnie pielęgnowanymi paznokciami. Dziarską melodię najlepiej wygrywa się na dudach. Istnieje nawet specjalna odmiana tego instrumentu pozwalająca na jednoczesne śpiewanie. Dudy to jednak instrument ludowy, dlatego szanujący się trubadur sięga po niego rzadko.

Tak oto, pokrótce przedstawia się żywot trubadura. Mam nadzieję, że choć w części zaspokoilem ciekawość Twoją oraz Czytelników Twej książki. Pamiętaj jednak, że to, co jestem w stanie oddać słowami, to zaledwie cząstka codziennych i niecodziennych przeżyć minstrela. Pełnej prawdy szukać trzeba szukać na szlaku – i w pieśni.

Zawsze do zasług,

Twój J.

Oto „przepis” na symboliczny, ale sugestywny strój trubadura, który z pewnością ubarwi sesję.

- * Załóż obszerny beret i ozdobną broszą przymocuj doń piórko.
- * Na grzbiet wdziej białą koszulę, na nią zaś kolorową kamizelkę (najlepiej czerwoną).
- * Wzuj czarne legginsy i wysokie buty (na przykład kozaki).
- * Przepasaj się ozdobnym sznurem lub jakimś ładnym paskiem.
- * Działa dopełni gustowny wisiorok na szyi.

Jeśli masz zacięcie krawieckie, możesz też przygotować sobie prawdziwy, trójkątny kapelusik barda. Weź stary filcowy kapelus, jego rondo podnieś z boków, kształtując przodu charakterystyczny dzióbek. Całość umocnij kilkoma szwami.

We wczuciu się w postać minstrela pomoże Ci wspaniała kasetka nagrana przez Jacka Kowalskiego i Klub Świętego Ludwika, zawierająca polskojęzyczne wersje pieśni średniowiecznych trubadurów. Szukaj jej w większych sklepach muzycznych.

Filmy, w których pojawiają się weseli poeci, to na przykład: „Ostatni smok” i „Latający Holender”.

Poza dziełami ASa, ciekawe postaci trubadurów odnajdziesz między innymi w książkach „Druss Legenda” Gemmela i „Oko Świata” Jordana.

Proste pomysły na przygody z wykorzystaniem trubadurów:

- * Hanza zostaje wynajęta do ochrony trubadura tworzącego pieśń na zamówienie miejscowego feudała (który będzie bardzo, bardzo zły, jeśli pupilowi coś się stanie) – nie wie, że inny, jeszcze potężniejszy feudał pragnie barda wywałaszyć za uwiedzenie żony.
- * Hanza, by bezpiecznie przekraść się przez objęty wojną teren, udaje wędrownych minstrela – niezależnie od posiadanych umiejętności.
- * Chroniony przez hanzę trubadur specjalnie i po kryjomu sprowadza na nią niebezpieczeństwa, pragnąc znaleźć temat pieśni. Gdy awanturmy zaczynają coś podejrzewać, winą obarcza jednego z nich (tudzież inną, uczciwą osobę). Rozpoczyna się dramat pomówień i wzajemnych oskarżeń. A sprowokowane przez barda zagrożenie staje się coraz niebezpieczniejsze...

KLUB MIMOWICZÓW

Niniejszym otwieramy podwoje niezwykłego klubu, którego zamierzeniem jest skupienie wszystkich miłośników gier fabularnych wydawanych przez MAGa. Jego członkiem może zostać każdy, bez większego wysiłku. A z członkostwem wiązać się będzie wiele bonusów, zalet i plusów. Jakich? Oto ich lista, którą będziemy starali się cały czas poszerzać.

1. MiMowicz otrzymuje zniżkę w wysokości 20% na wszystkie RPGowe produkty wydawnictwa MAG sprzedawane wysyłkowo lub w firmowych sklepach. Oznacza to, iż każdy podręcznika jest dla niego o 1/5 tańszy! Uwaga: Rabaty promocyjne nie sumują się.

2. MiMowicz ma prawo raz w roku wymienić zniszczony podręcznik podstawowy do dowolnego systemu, płacąc za to operację zaledwie 60% ceny detalicznej. Innymi słowami:

wy: członek klubu wysyła nam zniszczony podręcznik wraz z potwierdzeniem dokonania wpłaty, a my odsyłamy my nowy, pachnący jeszcze drukarnią produkt. Uwaga: MiMowicz może wymienić podstawkę danego systemu tylko raz na pięć lat; nie może więc co roku wymieniać podręcznika ED, może rok po roku wymieniać np. podręczniki ED, ZC, a potem GS.

3. MiMowicz za każde 10 zł przeznaczone na erpogowe produkty MAGa otrzymywać będzie jednego maga – wirtualną walutę wydawnictwa. Raz na pół roku MiMowicz otrzyma specjalny kupon zamówienia oraz listę dostępnych produktów wraz z ich cenami w magach. Do tego zestawu dołączona będzie również aktualnie posiadana przez MiMowicza liczba magów. Uwaga: Warto więc zachowywać wydruki z kas potwierdzające zakup towaru wydawnictwa MAG!

4. MiMowicz będzie brał udział w specjalnych konkursach organizowanych tylko dla członków klubu!

5. MiMowicz będzie raz w roku otrzymywał kupon do głosowania, dzięki któremu odda głasy na m.in.: najlepszy produkt wydawnictwa MAG z danego roku i najlepszą przygodę w czasopiśmie „Magia i Miecz”.

To na razie tyle, jeśli chodzi o zalety bycia MiMowiczem. Teraz musimy tylko powiedzieć, jak wstąpić w szeregi MiMowiczów. Sprawa jest niezwykle prosta i wymaga dokonania dwóch operacji.

1. Każdy MiMowicz musi być aktualnym prenumeratorem czasopisma „Magia i Miecz”. W chwili, gdy kończy się prenumerata, automatycznie kończy się członkostwo w klubie.

2. Aby wstąpić do klubu, MiMowicz musi wypełnić specjalną kartę członkostwa, która pojawi się w następnym numerze czasopisma „Magia i Miecz”. Po jej wypełnieniu kartę należy przysłać do wydawnictwa MAG, gdzie MiMowicz zostanie wprowadzony do ewidencji.

Przygotuj się więc na wstąpienie do elitarnego klubu MiMowiczów. Otwieramy przed Tobą nową przyszłość!

REGULAMIN KONKURSU DLA PRENUMERATORÓW MAGII I MIECZA

1. W konkursie mogą brać udział osoby, które mają wykupioną prenumeratę „Magii i Miecza”, obejmującą co najmniej numery 91-92 i 93, oraz osoby, które wykupią roczną prenumeratę „Magii i Miecza”, korzystając z kuponu dołączonego do numeru „Magii i Miecza” 91-92 lub 93.
2. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest przysłanie do dnia 30.09.2001 na adres Wydawnictwa Mag prawidłowej odpowiedzi na pytania zamieszczone w czasopismach „Magia i Miecz” w numerze 91-92 i 93.
3. Odpowiedzi na pytania konkursowe należy udzielić na kuponach (z numerami „1” i „2”) wyciętych z „Magii i Miecza” nr 91-92 i 93. Ważne są tylko oryginalne kupony wycięte z podanych wyżej numerów czasopisma „Magia i Miecz”.
4. Odpowiedzi należy przysłać NA KARTKACH POCZTOWYCH z naklejonymi wypełnionymi kuponami na adres: Wydawnictwo Mag, ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa, z dopiskiem „Miecz Wiedźmiński”.
5. Konkurs trwa od 01.08.2001 do 30.09.2001.
6. O dacie nadesłania odpowiedzi decyduje data stempla pocztowego.
7. Spośród nadesłanych kartek pocztowych z odpowiedziami zostanie wylosowana jedna kartka z prawidłową odpowiedzią na oba pytania. Autor wylosowanej kartki pocztowej otrzyma MIECZ WIEDŹMIŃSKI.
8. Termin i forma otrzymania nagrody zostanie podana później.
9. O wygranej poinformujemy zwycięzcę listownie.
10. Nazwisko zwycięzcy zostanie podane na łamach czasopisma „Magia i Miecz” w numerze 95.

Uwaga: Z powodu zaprzestania wydawania przez Wydawnictwo MAG czasopisma „Fenix” formuła konkursu musiała ulec niewielkiej zmianie. Za zaistniałą sytuację przepraszamy.

KONKURS

Poniższy kupon z zakreśloną właściwą odpowiedzią doklej do kuponu z poprzedniego numeru i całość wyślij na adres MiM-a.

PYTANIE 2: Czyją córką była Ciri?

Pytanie 2

- Arweny
- Rapsodii
- Pavetty

2

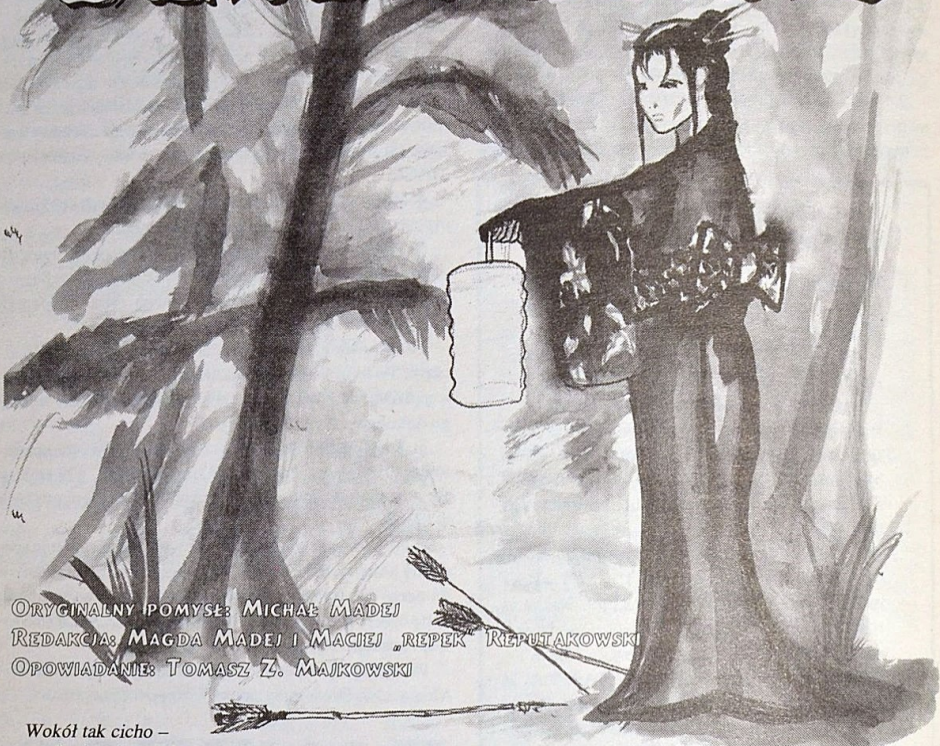
K
L
U
B
M
I
M
O
W
I
C
Z
Ó
W

Ogród Cykad, to nie tylko najlepsza przygoda do L5K, jaka została spisana w tym kraju. To także czołówka światowa. Michał Madej i jego znanie siostra zjedli zęby, by przenieść na papier historię, w którą nie tylko da się grać miesiącami, ale która sprawi, że pomyślisz o życiu w nieco inny sposób.

MAGDA MADEJ I MICHAŁ MADEJ

OGRÓD CYKAD

Piotr Czerkas



ORYGINALNY POMYSŁ: MICHAŁ MADEJ
 REDAKCJA: MAGDA MADEJ I MACIEJ „REPEK” REPUTAKOWSKI
 OPOWIADANIE: TOMASZ Z. MAJKOWSKI

Wokół tak cicho –
 stąpa się z litą skałą
 wołanie cykad

– haiku umieszczone nad wejściem do Ogrodu Cykad

Witajcie w Ogrodzie Cykad – miejscu, w którym może się rozpocząć, jak i zakończyć, wiele opowieści. W miejscu, które, być może, stanie się sceną tragicznych wydarzeń i dramatycznych przeżyć lub jedynie spokojną przystanią na drodze bohaterów.

Poznajcie dom schadzek – jego przeszłość, obecnych mieszkańców, stałych klientów oraz obyczaje w nim panujące. Później, w części zatytułowanej „Opowieść o Sokole”, przedstawimy Wam historię pełną miłości, zdrady i tajemnic oraz honorowych samurajów, pięknych gejsz i żądnych zemsty duchów.

TŁO

W tej okolicy
 wszystko, co wzrok obejmie
 takie jest chłodne

– napis na słupie przydrożnym
 niedaleko Przełęczu Beiden

Ogród Cykad jest jednym z najbardziej ekskluzywnych domów schadzek w Rokuganie. Swą pozycję zawdzięcza nie

tylko urodzie i umiejętnościom gejsz, lecz również szczególnemu położeniu i sprytniej polityce. Leży nad urokliwym górskim jeziorem otoczonym przez strome szczyty Gór Środka Świata. Jest oazą piękna i spokoju, ogrodem rozkoszy wśród nagich skał. Jednak nie tylko to sprawia, iż jest wyjątkowy.

Mimo pozornego odosobnienia i beztrojski, ten raj na ziemi graniczy z najkrwawszym, nieustającym polem bitwy – Przełęczą Beiden. Ów skrawek ziemi, będący jedynym wylotem w dzielących Rokugan Górach Środka Świata, od stuleci pozostaje świadkiem zmagania trzech Klanów –

1. Przeczytaj i pomyśl:

„Ogród Cykad” nie jest gotowym scenariuszem, a jedynie opisem miejsca, w którym graczy może spotkać mnóstwo przygód. Potraktuj artykuł jako zbiór pomysłów i propozycji mających pomóc w samodzielnym tworzeniu fabuły.

2. Zaakceptuj, odrzuć, dodaj lub zmień:

Każdy ma dobre pomysły i ma prawo stworzyć własną wizję Ogródu Cykad. Zmieniajcie, co chcecie – to Wy znacie swoich graczy i wiecie, jak postąpić, by dobrze się bawili.

3. Nie wykorzystuj wszystkich pomysłów naraz:

W Ogródku Cykad dużo się może wydarzyć. Bohaterowie powracając, odkrywają kolejne tajemnice i przeżyją nowe przygody. Przełęcz Beiden i Ogród Cykad są samym sercem Rokuganu – wiele intryg zaczyna się tu i kończy. Nie znamy takiego potencjału na jedną sesję.

4. Nie zapominaj o szczegółach:

Siłą Ogródu Cykad jest estetyka – bez szczegółowych opisów przyrody, gejsz i zwyczajów, otoczenie straci wiele ze swego uroku. Pozwól graczom zachwyć się nim tak, jakby istniał naprawdę!

Lwa, Skorpionia i Żurawia. Jednakże bitwy nie trwają wiecznie, a do największych problemów należy utrzymanie morale beczynnego wojska. Stąd też okolice Przełęcz Beiden pełne są przybytków rozkoszy różnej klasy i renowy – za najprzedniejszy uchodzi Ogród Cykad.

Wielu szlachetnie urodzonych samurajów przybywa z całego Rokuganu, by spędzić tu niezapomniane chwile, gdyż uroda i doświadczenie tutejszych gejsz owiane są już legendą. Nietrudno zgadnąć, iż do klientów Ogródu Cykad zaliczają się nie tylko prości żołnierze, ale także najwyżsi oficerowie stacjonujących przy Przełęczy oddziałów. Wiadomo też, jakie niesie to za sobą konsekwencje. Niejedynemu generał w chwili słabości znalazł w osobie pięknej, inteligentnej i wykształconej gejszy doradcę i powiernika. Wiele z powierzonych tajemnic, gdyby dostało się w ręce wroga, mogłoby zmienić losy bitew i wojen. Dlatego Ogród Cykad zawsze był i nadal pozostaje miejscem szczególnie zainteresowania wywiadów trzech Klanów. Nie jest tajemnicą, że w tej materii Lwy i Żurawie nie mogą się równać z Skorpionami, niedoścignionymi mistrzami intryg i podstępów.

Tym razem trafiła katana na kamień. Dzięki odwadze i sprytności dziewcząt, Ogródkowi Cykad udało się zachować neutralność i niezależność. Metoda była prosta acz skuteczna – gdy tylko Skorpiony poznały jeden z mrocznych sekretów klientów, gejsze natychmiast i bezwzględnie go ujawniały. Tajemnica, którą poznali wszyscy, dotkliwiej uderzała w Skorpiony niż w inne Klany. Lepszy samuraj

Ogród Cykad mimo pozornego spokoju znajduje się niebezpiecznie blisko areny wojennych zmagania Klanów.

Wyzwanie: Banda roninów i dezertersów zawędrowała w okolice Ogródu Cykad – łakomego kąska do złupienia.

Koncentracja: Ponaglani przez zbliżające się zagrożenie, bohaterowie muszą zapewnić bezpieczeństwo gościom i przygotować się do obrony. Aby zyskać na czasie, mogą próbować odciągnąć uwagę bandy od domu.

Uderzenie: Zdani jedynie na siebie, samurajowie powinni bronić Ogródu Cykad przed atakiem bandytów.

w garści niż martwy samuraj. Szybko zrozumieli swój błąd i zaniechali bezpośrednich prób podporządkowania sobie Ogródu Cykad, a nie będąc w stanie przejąć nad nim kontroli, skutecznie zadabali, aby nie udało się to innym.

HISTORIA

Odchodzą z wiosną

*ptak krzyknie w skorpionia oczach
zabłyśnie łza*

– napis na kamieniu przy jeziorze

Kronikarze Ikoma zwykli mawiać, że historie nie zdarzają się naprawdę, a jedynie zostają zapamiętane. Jeżeli któryś z czcigodnych klientów zechce poznać przeszłość Ogródu Cykad, może od jednej ze starszych gejsz usłyszeć opowieść o jego powstaniu.

„Działo się to w czasach, gdy po raz pierwszy klany Lwa, Skorpionia i Żurawia starły się na Przełęczy Beiden. W kotlinie, gdzie stoi teraz Ogród Cykad, nie było jeszcze jeziora, a miejsce, w którym obecnie tak wielu samurajów zaznaje rozkoszy w ramionach gejsz, należało wyłącznie do dwojga Kochanków. Fortuny sprawiły, że niemożliwa miłość zakwitła nagłym płomieniem wśród górskiego pustkowi, jedynego świadka tajemnicy. Miłość, która połączyła dwoje wojowników, była nieunikniona i silniejsza niż obowiązek czy honor, silniejsza nawet niż dzieląca odwieczna klanowa nienawiść. W dzień stawali pełni wrogości naprzeciw siebie w śmiertelnej potyczce, a nocą pełni czułości zasypiali w swoich objęciach. Wojna rządzi się własnymi prawami, a miłość jest wobec nich najcięższą zbrodnią – tym bardziej, gdy połączy dowódców wrogich armii. Kochankowie wiedzieli, że ich uczucie musi pozostać tajemnicą. Gdzie jednak rodzi się sekret, zawsze znajdzie się ktoś, kto go pozna, a gdzie rodzi się czyste uczucie, musi też pojawić się jego zła siostra – miłość bez wzajemności. Samotne i cierpiące serce Zdracznicy uknuło przebiegły plan rozdzielenia Kochanków i zdobycia umiłowanego. Kto kocha miłością niepełną, nie jest w stanie pojąć potęgi prawdziwego uczucia, które nie ulega szantażowi. Kochankowie woleli stracić życie, honor i sławę, niż wyrzec się siebie. Spotkali się po raz ostatni w cichej kotlinie, oddzielonej od reszty świata murem niedostępnych gór, gdzie miłość przyszła wraz z kwiatami wiśni, aby odejść razem z pierwszym śniegiem. Odbierając sobie życie, ostatnim tchnieniem przysięgli, że ich potężne dusze odnajdą się w wieczności jigoku. Zdracznicy odkryła ciała splecione w ostatnim miłosnym uścisku na postaniu szkarłatnego puchu. Jej usta nie wypowiedziały nawet jednego słowa, ale serce przekłęło uczucie, które ich zniszczyło. Zapłakała samotną łzą i pozostała jej tylko bezsilna nienawiść do praw tego świata...”

Według legendy, miejsce, gdzie znajduje się Ogród Cykad, było niegdyś świadkiem zakazanej i tragicznej miłości,

Samurajowie z wysokim Honorem, należący do Klanów Lwa, Skorpionia lub Żurawia, posiadający odpowiednie Wady lub Zalety, mogą poczuć się urażeni historią powstania Ogródu Cykad, bądź co bądź naruszającą etos bushido.

Wyzwanie: Nieroztropna młoda gejsza swoją opowieścią naraża się na gniew jednego z klientów.

Koncentracja: Bohaterowie, z powodów emocjonalnych lub politycznych, nie chcą śmierci dziewczyny.

Uderzenie: Należy uratować gejszę, nie narażając przy tym swojego honoru i chwały.



jaka połączyła trzy osoby – dumną Mat-su, wiernego

Daidoji oraz nieszczęśliwą Bayushi. Kochankowie – Lwica i Żuraw – odebrali sobie życie i utracili honor, a samurai-ko z Klanu Skorpion nigdy nie powróciła do swojej rodziny. Założyła w dolinie dom schadzek, w którym samurajowie mogli odnaleźć chociaż namiastkę prawdziwej miłości, a czasem nawet ją samą. Legenda zaś głosi, że z jedynej lzy uronionej przez zdradziecką Bayushi, powstało jezioro nazywane od tej pory Łzą Skorpionia.

DOM

Krzyczą cykady
ja i mój dom za chwilę
zmieni się w kamień

– wykaligrafowane w głównej sali
na jednej ze ścian

Ogród Cykad przez wiele lat był świadkiem tragicznych, szczęśliwych i komicznych wydarzeń. Powoli zyskiwał swój niezwykły urok oraz „osobowość”. Stał się nie tylko domem, w którym rozgrywały się ludzkie dramaty, ale także ich bohaterem. To magiczne miejsce, zachowując harmonię z naturą i równowagę pięciu żywiołów, jest częścią niebiańskiego porządku.

Plan

Ogród Cykad nie przypomina typowego domu gejsz, a raczej sporych rozmiarów gospodę z dodatkowymi budynkami dla służby.

Plan dużego zajazdu znaleźć można w podręczniku głównym Legendy Pięciu Kręgów na stronie 229. Budynki służby przypominają dom kapłana ze strony 228.

OGIEN

Wieczór wiosenny

dodam jeszcze kadzidła
bo już się spala

– stary pergamin, oprawiony w drewniane ramy, zawieszony w jednym z pokoi

Wokół ognia koncentruje się życie Ogrodu Cykad. W głównej sali jadalnej przy kamiennym palenisku samurajowie posilają się, piją i biorą udział w rozmaitych mniej lub bardziej dwornych zabawach.

Sala główna, w przeciwieństwie do zazwyczaj spotykanych w zajazdach, nie jest podzielona ściankami na oferujące prywatność wnęki. Zasiadając w przestronnym pomieszczeniu samurajowie czują się raczej jak na dworze

wielkiego pana, niż jak w domu uciech. Sprzyja to zawieraniu znajomości pomiędzy gośćmi Ogrodu Cykad i stwarzaniu uczucia przynależności do tego cudownego miejsca.

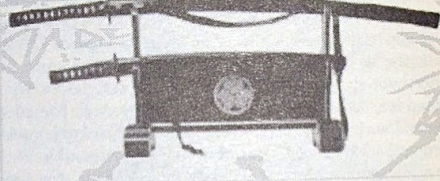
Najważniejszą izbę zdołają wykonane przez gejsze obrazy, przedstawiające malowniczą przyrodę i majestatyczne góry otaczające Ogród Cykad. Na środku znajduje się palenisko – zapewniające ciepło w zimne noce. Zaraz obok, na niewysokim podestacie, gejsze zwykły zasiadać, by uprzyjemnić

muzyką i śpiewem pobyt gościom. Zupełnie niespotykanym w takim miejscu elementem jest *daisho* stojące – niczym w domu samuraja – w honorowym miejscu pod ścianą. Z przedmiotem wiąże się legenda, którą gejsze chętnie opowiedzą zainteresowanym gościom.

Daisho Naname

Swego czasu Ogród Cykad miał dosyć niecodziennego gościa – samurai-ko z Klanu Lwa. Mastu Naname była, za cichym przyzwoleniem Akodo Yubei, kochanką Miodowej Perły, a przy tym jej bliską przyjaciółką.

Gdy umierała, nie pozostawiając po sobie żadnych spadkobierców, ofiarowała swoje *daisho*, by ochraniało Ogród Cykad i mieszkanki, kiedy jej zabraknie. Zgodnie z legendą, jeśli domowi gejsz grozi niebezpieczeństwo, ostrza mieczy pokrywają się świeżą krwią.



Pokoje w domu uciech bardzo gustownie i elegancko urządzone, wystrój starannie dopracowano, z kobiecą lekkością i dbałością o szczegóły. Przez wieki Ogród Cykad wypełniał się drogocennymi i pięknymi przedmiotami, pozostałościami po zmarłych gejszach i podarunkami od gości. Oto, co można znaleźć w pomieszczeniach:

K10

- 1 Ściany pokryte malowidłami przedstawiającymi załoty Kakity do Pani Doji
- 2 Drzewko *Bonsai*
- 3 Plansza i kamienie do gry w Go, wykonane z jaderitu i kryształu
- 4 Wykaligrafowane na ścianie miłosne haiku
- 5 Ikebana
- 6 Małe drzewko mandarynkowe
- 7 Podium z bogato ubranymi lalkami przedstawiającymi dwór cesarski
- 8 Czerwony parawan ozdobiony malunkami czarnych i złotych jaskółek
- 9 Malowidła przedstawiające różne pozycje miłosne
- 10 Lampion malowany w kwiaty wiśni

Lśni w wodorostach
srebro ryb lecz dotknięte
zniknie na pewno

– haiku ułożone z drobnych czarnych kamyków
na dnie sadzawki

Ogród Cykad leży nad pięknym górskim jeziorem, o krystalicznie przejrzystej i lśniącej tafli. Związane z nim legendy są częstym tematem opowieści, którymi gejsze umilają czas gościom podczas przejażdżek małymi łódkami po spokojnych wodach. Dni w domu uciech można spędzać nie tylko w towarzystwie pięknych kobiet, ale także spacerując po kamiennej plaży i drewnianym molo.

Samurajowie, którzy chcą zaznać chwili spokoju, mogą udać się do ogródka *shintao*. Starannie wygrabiony piasek, białe kamyki i mała sadzawka, w której pływają złote karpie, pozwalają na pogrążenie się w medytacji.

POWIETRZE

Nie widzę drzewa
Nie wiem jakie to kwiaty
– czy tylko zapach

– napis na jednej z latarni
wskazujących drogę do dojo

Dom uciech często nazywany jest rajem za sprawą otaczającego go pięknego ogrodu. Wielu samurajów, chcąc przypodobać się gejszom, podarowało im egzotyczne rośliny lub bardzo rzadkie kwiaty. W ogrodzie znaleźć można drzewa *ginkgo*, śliwy i wiśni, a także małe ogródki skalne.

Na wiosnę wybucha feerią barw, kwiaty lilii i orchidee upajają mocnym zapachem, a po kamiennych ścieżkach spacerują dzikie pawie. Pielęgnowane przez lata i starannie dobrane rośliny stworzyły magiczny urok miejsca istniejącego poza czasem. Nocą rozpała się latarnie oświetlające kręte dróżki biegnące między drzewami.

W głębi ogrodu znajduje się niewielkie *dojo*, otoczone łopoczącymi na wietrze flagami z wyszytymi monami wszystkich klanów.

ZIEMIA

Wbiłem siekiere
zdziwiłem się, że pachną
zimowe drzewa

– wykaligrafowane złotym tuszem
na ścianie jednego z pokoi

Położony w głębi gór Ogród Cykad jest samowystarczalny. Gejsze, ceniące autonomię i wolność, nie są uzależnione od kupieckich karawan i dostaw żywności. Posiadają własny ogród warzywny i mały zielnik oraz spichlerz z zapasami wystarczającymi na kilka tygodni, na wypadek odcięcia domu od świata.

Kilku rybaków łowi ryby w jeziorze, umyślni przenośzą wiadomości i dokonują zakupów w pobliskich miastach i wioskach. Licząca około dwudziestu osób służba wykonuje wszystkie prace wokół domu, pozostając „niewidzialną” dla odpoczywających samurajów, aby nie zakłócać im pobytu i nie mącić swoim wyglądem harmonii miejsca. Dlatego wszystkie zadania w głównym budynku przypadają uczącym się dopiero dziewczętom i najmłodszym gejszom.

Już nikt nie idzie
tą naszą drogą pustą
wszedł zmierzch jesienny

– napis na jednym z tori

Po wschodniej stronie, poza murami otaczającymi Ogród Cykad, rozpościera się jezioro nazywane Łąza Skorpciona. Po zachodniej stronie strome zbocza porasta las, przecięty białą wstęgą kamiennych schodów pnących się do góry i niknących w gęstwinie drzew. Na ich szczycie, po przejściu przez trzy drewniane *tori*, dociera się do kapliczki poświęconej Fortunom i wszystkim żyjącym niegdyś w Ogródzie Cykad gejszom.

W środku, oprócz figurek *kami*, znajdują się urny z prochami zmarłych kobiet, często ozdobione wyblakłymi wstążkami lub starymi wachlarzami. W powietrzu unosi się zapach kadzideł i zwiedłych kwiatów.

Grzyby ochronek

Postaci dysponujące umiejętnościami, zdolnościami lub czarami pozwalającymi na wykrywanie magii, odwiedzając kapliczkę, mogą wyuczyć, że świątynię otoczono bardzo potężnym czarem.

Jest to ochronek zaklęcie rodziny Yogo mające uwieścić upiora gejszy w *jigoku*. Więcej na ten temat znajdzieszcie w części poświęconej Szelestowi Jedwabiu.

Lalka

W kapliczce znajduje się wiele przedmiotów, które pozostawiono, by służyły właścicielkom jeszcze po śmierci. Wśród nich złożono pięknie wykonaną drewnianą lalkę, która niegdyś należała do przedwcześnie zmarłej córki jednej z gejsz. Z zabawką związana jest niezwykła, a zarazem upiorna historia. Podczas każdej wizyty w kapliczce laleczka spoczywa w innym miejscu, chociaż nikt nigdy nie przyznał się, by ją ruszał. Na dodatek, lalce od lat stopniowo, lecz nieustannie rosną włosy.

Wyzwanie: W Ogródzie Cykad zawitał pomniejszy *daimyo* z rodziny Doji wraz ze swoją małą i rozkapryszoną córeczką. W tym samym czasie następuje kilka niewyjaśnionych zniknięć wśród służących, których zwłoki odnajdują się później w lesie. Po dokładnym zbadaniu ciała wszystko wskazuje na to, że śmierć powodowała niewielka rana tuż za uchem, najprawdopodobniej zadana długim wąskim ostrzem – jak szpilka do włosów.

Koncentracja: Mimo iż, jak dotąd, nie zginął żaden samuraj, gejsze proszą bohaterów o pomoc w wyjaśnieniu zagadki. Od służących dowiadują się, że ostatnio widywano w lesie samotną, małą dziewczynkę ubraną w jasne, bogate kimono. Bohaterowie mogą zechcieć sprawdzić te pogłoski albo od razu zacząć podejrzewać córeczkę *daimyo*.

Uderzenie: Mała rozpieszczona dziewczynka zabrała z kapliczki starą zabawkę. Tym samym rozniewiała ducha, który od wielu lat przybywał z zaświatów, by bawić się lalką. Upiór poszukuje teraz swego własności, jednocześnie niewiadomie powodując śmierć napotkanych po zmroku *heiminów*. Duch przybiera postać małej dziewczynki, a prawdziwą potworną naturę zdradza tylko długi na kilka cali, ostry paznokieć małego palca u lewej ręki. Nawet, jeżeli bohaterowie poznają upiorną prawdę, trudno im będzie wytłumaczyć *daimyo*, że kaprys córki jest przyczyną wielu śmierci. Przecież nie zginął, jak dotąd, żaden samuraj...

GEJSZE

*Pół dnia słuchałem
jak tęskne jest wołanie
cykad w olszynie*

– napis na kamieniu w ogrodzie

To nie malownicze położenie, czy też wiekowa tradycja, czynią Ogród Cykad niepowtarzalnym. Nie dla górskich krajobrazów i rzeźkiego powietrza przybywają tu samurajowie z Przelęczy Beiden i całego Rokuganu. Goście Ogrodu Cykad poszukują wyrafinowanego i egzotycznego piękna, rozkoszy dla zmysłów i duszy oraz chwili szczęścia w ramionach kochanki. Wszystko to mogą im dać zamieszkuje tu gejsze.

CECHY

W Ogrodzie Cykad mieszka około dwudziestu gejsz – w poniższym tekście znajdziecie opisy pięciu najważniejszych. Nie podano dokładnych współczynników, dostosuj je do stopnia zaawansowania postaci graczy. Załóż, że wszystkie ważniejsze gejsze w Ogrodzie Cykad posiadają Zalebę: *Błogosławieństwo Benten* oraz odpowiednie do ich profesji Cechy i Umiejętności na poziomie trzy lub wyższym.

W całym Rokuganie wszystkie gejsze, jako eta, mają Chwałę równą 0. Jednak wstępując w progi Ogrodu Cykad, samurajowie muszą godzić się na traktowanie jego mieszkankę z szacunkiem. Dzieje się tak dlatego, iż większość z nich posiada wysoko postawionych stałych patronów. Obrażenie kochanki kogoś ważnego może mieć niemiłe konsekwencje. W tym celu przy opisie gejsz podano ich Chwałę – po pierwsze, by odzwierciedlić wewnętrzną hierarchię Ogrodu Cykad, a po wtóre, by ustalić, komu gracze winni okazywać szacunek.

*Wszystko, co chcesz wiedzieć o sejszach,
a łobienie się zapylać...*

Niektórym zaprezentowany obraz gejsz wydać się może mało zgodny z rzeczywistością i faktami historycznymi. Dotyczy to głównie pytania, czy gejsze były prostytutkami. Autorzy zastrzegają, że wizja zawarta w tekście jest wyłącznie ich punktem widzenia. Pragną przy tym przypomnieć, iż Rokugan to mimo wszystko nie Japonia.

Gdyby twórcy artykułu chcieli z naukową rzetelnością dochować wierności realiom, gejsze w Ogrodzie Cykad goliłyby głowy i brwi, malowały ciała białą farbą, czerwili zęby oraz robiły wiele innych rzeczy, mało atrakcyjnych dla niewyrobionego estetycznie Europejczyka.

MIODOWA PERŁA

*Niech młode liście
z oczu posągu zdejmą
perłę, co świat zasłania*

– haiku zdobiące wachlarz Miodowej Perły

Dojrzały Owoc

Chwała: 4.0

Oficjalny patron: Akodo Yubei

Maya: Aktorstwo

Miodowa Perła jest przelożoną w Ogrodzie Cykad i na jej barkach spoczywa odpowiedzialność za cały dom uciech – jego mieszkanki i klientów.

Gdy była małą dziewczynką, Rozkosz Wiosennego Ogrodu odkupiła ją od ojca za jeden koku. Wielu wysmiewało młodą gejszę, że zapłaciła tak wygórowaną cenę za brudne i dzikie dziecko żebraka. Nie upłynęło wiele czasu, gdy sztycherze uśmiechy przeszły w szczery podziw – dziewczynka okazała się niezwykle zdolna, a z biegiem lat wyrosła na prawdziwą piękność. Gdy Rozkosz zrezygnowała ze swojej funkcji, nikt nie miał nawet cienia wątpliwości, kto zajmie jej miejsce.

Wzгляд: Miodowa Perła jest dojrzałą kobietą o idealnej, klasycznej urodzie, która właśnie osiągnęła pełnię swego rozkwitu. Ubiiera się w biel i złoto oraz materię zdobioną bogatymi i bardzo misternymi wzorami. Włosy upina w skomplikowane fryzury niezliczoną ilością szpil i koronkowych siateczek wyszywanych perłami. Jej kimona, prześląknięte subtelnym zapachem lilii, o tradycyjnym kroju są zawsze wykonane z najlepszego i najdelikatniejszego jedwabiu.

Ogrywanie: Każdy gest i słowo tej gejszy są subtelne i dystygnowane – słuchając się jej nie tylko podwładne, ale również samurajowie. Przełożona domu uciech umie zachować zimną krew w najtrudniejszej nawet sytuacji i nic nie jest w stanie wyprowadzić jej z równowagi. Wyraz twarzy pozostaje niczym niezamącona tafla wody, ukazując niezmiennie oblicze wystudiowanej doskonałości.

Ciepły i zmysłowy urok, połączone z elegancją i chłodnym pozorem niedostępności sprawiły, że najejden samuraj tracił dla niej znacznie więcej niż własną głowę.

Wyzwanie: Odrąconemu i fanatycznemu wielbicielowi obłąkańczo zależy na skompromitowaniu Miodowej Perły.

Koncentracja: Aby się zemścić, lub przynajmniej zwrócić uwagę na siebie, rozpuszcza plotki mające zniszczyć jej reputację. Niektóre bezpośrednio uderzają w klientów Miodowej Perły. Jedną z pogłosek mówi, jakoby prawdziwy syn Akodo Yubei i jego żony zmarł zaraz po narodzinach i został podmieniony na békarta – dziecko samuraja i gejszy.

Uderzenie: Zanim będzie za późno, należy odnaleźć źródło plotek i zatrzymać człowieka, który może zniszczyć dobre imię wielu szlachetnie urodzonych. Czy jednak, aby na pewno część pogłosek nie jest prawdziwa? Jak postąpić honorowi samuraje – wyjawia prawdę, czy dyskretnie nie będą wtykać nosa w nie swoje sprawy?

ROZKOSZ WIOSENNEGO OGRODU

*Czemuż ten ogród
jest jakby ptak sędziwy
daleko w chmurach*

– haiku śmierci kochanka Rozkoszy

Zwiędły Liść

Chwała 3.5

Oficjalny patron: zmarł

Maya: Opowiadanie

Rozkosz Wiosennego Ogrodu jest najstarszą gejszą w domu schadzek. Niedługo przelożona – teraz jest nauczycielką i wzorem do naśladowania dla pozostałych kobiet. Po dziś dzień w Ogrodzie Cykad krąży opowieść o wieloletniej miłości do patrona – samuraja z klanu Jednoróżca. Stara gejsza nigdy nie potwierdziła tych plotek, ale też nigdy im nie zaprzeczyła – milczenie jeszcze bardziej podsyciło pogłoski. Prawdą zna tylko ona, jednak od czasu, gdy ukochany popełnił seppuku, nie wybrała nikogo na opiekuna, pozostając wierna swoim wspomnieniom.

Wygląd: Nawet pajęczyna niezliczonych zmarszczek, upudrowana twarz, poblądle wargi i posiwiśle włosy, nie są w stanie ukryć, że była bardzo piękna. Rozkosz Wiosennego Ogrodu dba o swoją urodę, o czym świadczy jej staranny makijaż i otaczający ją zapach kwiatów. Ubiiera się szykownie, chociaż kimona, które nosi, dawno już wyszły z mody. Tak samo, jak za młodych lat, wybiera różne odcienie zieleni oraz tkaniny malowane w duże, pastelowe kwiaty.

Odgrywanie: Mimo tego, iż uroda przemieniła, upływający czas nie zdołał odebrać Rozkoszy uroku i niezrównanego talentu opowiadania historii, które może snuć bez końca. Otacza ją aurą spokoju i melancholii, emanująca autorytetem ogromnej wiedzy. Nie traci przy tym wrodzonej dziewięcioletniej figlarności. Wielu samurajów nadal przedkłada jej cięty dowcip i zajmującą osobowość ponad młodość i urodę innych gejsz.

Pomimo śmierci opiekuna, Rozkosz Wiosennego Ogrodu ma wielu oddanych wielbicieli pośród starszego pokolenia samurajów, którzy w dalszym ciągu dobrze pamiętają jej pieczęty. Przybývają oni często do Ogrodu Cykad, aby wraz z nią wspominać dawne czasy i chwile spędzone razem.

Rozkosz postanawia dać nauczkę młodemu i zadziornemu samurajowi – może to być bohater graczy – który utrzymuje, że jedynym powodem, dla którego ceni kobiety są ich ciała i uroda. Zaczyna go subtelnie i uprzejmie kokietować, *bushi* nie chcą narazić się na wyśmianie nie może odmówić. Nie wiedząc, jak wybrnąć z tej kłopotliwej sytuacji, musi przyjąć zaproszenie do jej pokoju, aby nie stracił twarzy. Nocą, samuraj pozostawiony sam na sam z Rozkoszą Wiosennego Ogrodu spędza czas na dwuznacznych rozmowach, słuchaniu miłosnych pieśni i legend o bohaterach. W kulminacyjnym momencie, gdy emocje sięgną szczytu, rozbawiona gejsza opuszcza go, a na swoje miejsce woła młodszą dziewczynę.

BROKATOWY STRUMYK

*Śpi na poduszce
jakby wiosenny strumień
włosy w nieładzie*

– haiku wykaligrafowane na ścianie w sypialni Brokatowego Strumyka

Kwiatuśzek

Chwała: 1.5

Oficjalny patron: Yogo Yoshishoe

Maya: Śpiew

Brokatowy Strumyk jest najmłodszą uczennicą Rozkoszy Wiosennego Ogrodu, a także ulubioną podopieczną. Jedni utrzymują, że jest ona jej córką, owocem związku z wieloletnim patronem; inni, że jedynie wnuczką; niektórzy zaś, że adoptowanym dzieckiem o zagadkowym pochodzeniu.

Wygląd: Klienci najbardziej cenią u Brokatowego Strumyka słodką i delikatną urodę zagubionego dziecka. Aby podkreślić kolor oczu, nosi błękitne kimona, uszyte z bardzo lekkich, opalizujących lub półprzezroczystych tkanin, haftowanych srebrną nicią i błyszczącymi dodatkami. Ulubiony zapach gejszy to cynamon z delikatną nutą wanilii. Czarne włosy wiąże wstążkami w luźne kucyki sięgające za ramiona. Na oficjalne spotkania często używa brokatu i drobnych kryształów górskich, którymi zdobi powieki i skórę wokół oczu. Dzięki tak starannie dobranej toalecie, przy każdym ruchu zwiewna postać migocze niczym górski strumyk.

Odgrywanie: Młodziutka gejsza jest dziewczęcą radosną i żywiołową, uroda świeżego kwiatu wiśni oraz promienny

uśmiech potrafią roztopić nawet najtwardsze serca. Spontaniczny i empatyczny charakter czynią z niej łatwy cel. Niemiłość i naiwność nie są odpowiednimi zaletami dla gejsz, które nie powinny kierować się emocjami.

Od kilku pokoleń kobiety w rodzinie Brokatowego Strumyka przesładuje fatum. Wszystkie zakochują się prawdziwą, choć nie zawsze odwzajemnioną, miłością. Jak do tej pory reguła jest jedna – każda zakończyła się nieszczęśliwie.

Wyzywanie: W Brokatowym Strumyku z wzajemnością zakochuje się pewien młody samuraj. Historia mogłaby znaleźć tutaj swój kres i pokonać zły los, ale *bushi* ma brata bliźniaka, który umiłował tą samą kobietę.

Koncentracja: Zły brat, podszywając się pod kochankę gejszy, podstępem zwabia ją w odludne miejsce i porywa. Samuraj zwraca się z prośbą o pomoc w pościgu do bohaterów graczy (o ile sam nie jest jednym z nich).

Uderzenie: Drużyna musi odnaleźć porywaczy, mających nad nimi parę godzin przewagi, wśród niedostępnych gór. Nie to stanowi główny problem – ważniejsze jest postępowanie braci, dramat nieodzajmionej miłości i determinacja, z jaką obaj będą walczyć o Brokatowy Strumyk.

PLĄTKI LOTOSU

*Chodź ze mną mały
pobawimy się razem
kwiecie lotosu*

– tatau na ciele Płatków Lotosu

Egzotyczny Kwiat

Chwała: 2.0

Oficjalny patron: Kakita Kaigen

Maya: *Sztuka Kochania* (patrz ramka)

Gdy do Ogrodu Cykad przybywa klient o wyszukanych, wyrafinowanych gustach, oddany zostaje pod opiekę Płatków Lotosu. Potrafi ona sprostać wymaganiom najbardziej wybrednych samurajów, z biegłością właściwą jedynie uczennicom z *Ryoko Owari*. W przeciwieństwie do pozostałych gejsz, Płatki Lotosu nie wychowała się w Ogrodzie Cykad. Przybyła tu kilka lat temu, ledwie żywa z wycieńczenia i przerażenia, trzymając niemowlę na rękach. W Ogrodzie Cykad odnalazła schronienie, rodzinę i bezpieczeństwo dla siebie i swojego syna.

Wygląd: Kimona Płatków Lotosu mają wyzywające i ekstrawagancki krój, a wykonane są z delikatnych, lejących się materiałów, które wyraźnie podkreślają sylwetkę. Zawsze otula ją ciężki zapach zielonego pieprzu i opium. Włosy upina bardzo wysoko tak, aby wyraźnie było widać długą szyję i wytatuowane haiku. Pięknie wykaligrafowane *kanji* biegną od karku wzdłuż ciała, ginąc w miękkich fałdach kimona. Ubiiera się jedynie w fiolety i czerwień, bez żadnych ozdób tak, aby jedynym klejnotem przyciągającym uwagę pozostała alabastrowa skóra i gibkie ciało.

Odgrywanie: Dla tej zmysłowej gejszy o wyzywającej urodzie, ani uwodzenie i sztuka kochania, ani mężczyźni i ich słabości nie kryją tajemnic. Jest prawdziwą mistrzynią subtelnych sztuczek, gry słów i gestów oraz dworskich intryg. Niski głos i magnetyczne spojrzenie, doprowadziły do szaleństwa niejednego samuraja, ale wyrachowana profesjonalistka pozostała obojętna nawet na najbardziej płomiennie i szalone obietnice. Jednak nawet ta drapieżna, a zarazem zimna, kobieta ma dwie słabości – swoje ukochane dziecko i opium. Całymi godzinami potrafi leżeć na miękkich, purpurowych poduszkach i z przymrużonymi oczami „słuchać Pieśni Smoka”.

Opium w Rokuganie

Rokugańczycy, mówiąc o opium, używają barwnych określeń:

opium do palenia – Oddech Smoka
opium do picia – Płynna Pustka
zażywać opium – „słuchać Pieśni Smoka”

Nowe *maya* dostępne tylko dla gejsz z Ogrodu Cykad: *Sztuka Kochania*. Dzięki tej technice, niezależnie od okoliczności i gustów, żaden z klientów nigdy nie opuścił Ogrodu Cykad nie usatysfakcjonowany.

Wyzwanie: Graczom powierzony zostaje podarunek dla Płatków Lotosu od wielbiiciela, wysoko postawionego samuraja. Muszą pokonać drogę z *Ryoko Owari* na Przełęcz Beiden oraz przeprawić się przez góry, wioząc bardzo starannie zapieczętowaną ciężką skrzynię. Podczas podróży parę razy zostają napadnięci przez tajemniczych bandytów, którzy wolą zginąć w walce lub odebrać sobie życie, niż dostać się do niewoli.

Koncentracja: Gdy przybywają do Ogrodu Cykad, zostają bardzo gościnnie przyjęci. Na oficjalnej kolacji Płatki Lotosu otwiera cenny podarunek, który okazuje się piękną malachitową rzeźbą smoka. Gejsza dziękuje w szczególnie miły sposób za oddaną przysługę i zapewnia, że adorator także będzie wdzięczny.

Uderzenie: W Ogródku Cykad zjawia się Szmaragdowy Namiestnik z małym oddziałem i zajmuje cały teren, nie pozwalając nikomu wyjechać. Rozpoczyna metodyczne przeszukiwanie domu uciech. W końcu znajduje to, czego szukał w środku tajemniczej figurki i aresztuje graczy razem z gejszą, oskarżając wszystkich o przemyt opium. Samurajowie mogą wylądować; od kogo otrzymali przesyłkę, ale muszą się liczyć z tym, że posiada on znaczne wpływy. Ich słowo przeciwko jego może nic nie znaczyć lub rozpętać prawdziwą burzę. Czy płatki Lotosu jest niewinna i została wrobiona przez swoich dawnych znajomych z *Ryoko Owari*? Możliwości jest wiele: ktoś mógł podmienić skrzynię podczas jednego z ataków lub gejsza naprawdę jest zamieszana w handel. W każdym wypadku graczom trudno będzie ocalić życie, nie mówiąc o reputacji i honorze.

KSIĘŻYCOWA ǪMA

*Ǫma śpiewa
noc – by świtem wstawała
dzień – by już zmierchał*

– pierwsze haiku Księżycowej Ǫmy

Tajemniczy Ogród

Chwała: 1.0

Oficjalny patron: jeszcze nie ma

Maya: Poezja

Księżycowa Ǫma urodziła się w rodzinie samurajów. Ojciec był wysoko postawionym wojskowym z Klanu Lwa, który gwałtownie piął się w hierarchii. Wpływy, prestiż i władza rosły z dnia na dzień i wkrótce odpowiedzialność za Klan stała się odpowiedzialnością za bezpieczeństwo Cesarstwa, a temu zadaniu nie był w stanie sprostać. Prędko czy później ujawniłby się słabości jego charakteru, co mogłoby okazać się tragiczne i nieodwracalne w skutkach. Jednak strażnicy Cesarstwa czuwali. Klan Skorpiona, który od dawna śledził poczynania ojca Księżycowej

Ǫmy, zdecydował, że jedno chore i słabe ogniwo niebiańskiego porządku jest zbyt niebezpieczne.

Skompromitowany przez nich samuraj nie miał nawet tyle siły, by uratować honor swojej rodziny i popętnić seppuku. Pozbawiony pozycji i majątku, jedyne, co mógł zrobić, to oddać swoją ukochaną córkę do Ogrodu Cykad. Miał nadzieję, że tam ominie ją nędza i upodlenie. Księżycowa Ǫma była najstarszym z rodzeństwa, otrzymała staranne wychowanie i przeszła podstawowe przeszkolenie samuraja. Oddana do Ogrodu Cykad, nie ukończyła nauki. Musiała zapomnieć o wszystkim, aby móc stać się gejszą.

Młoda dziewczyna nie została jeszcze oficjalnie przyjęta do Ogrodu Cykad, właśnie ukończyła naukę i jest przygotowywana do ceremonii inicjacji. Żaden z klientów nie widział jej twarzy, a nawet czubków palców u dłoni. Mimo tego wszyscy zabiegają, by zostać oficjalnym patronem, gdyż uroda i wdzięk Księżycowej Ǫmy już stały się legendą.

Wygląd: Księżycowa Ǫma nosi kimono uszyte z lekkich i przeczoczystych tkanin, o wielu różnej długości i kolorów warstwach tak, aby barwy, przenikając się nawzajem, dawały wrażenie mirażu. Perłowa biel i srebro otulają wysoką i szczupłą postać niczym poranna mgła. Zawsze chowa się pod nieprzebraną ilością materiału – szerokie, spływające do ziemi rękawy zupełnie zastaniają dłonie, stopy kryje długi na półtora metra tren, a twarz maskuje srebrny wół z muslinu, przpięty dwoma srebrnymi spinakami zdobionymi kryształami – obnaża wylęczone sięgające kostek włosy zafarbowane na kolor starego złota. Jeśli komuś będzie dane ujrzeć jej oblicze, zobaczy mocno zarysowane kości policzkowe, porcelanowo białą skórę

Muslin to delikatna, a zarazem sztywna, tkanina, mnąca się i układająca w bardzo charakterystyczny sposób. Do Rokuganu sprowadzany z Płonących Piasków przez karawany Klanu Jednorozca. Niezwykle rzadko spotykany i drogocenny materiał, który noszą wyłącznie damy z najbogatszych i najszlachetniejszych rodów albo najpiękniejsze gejsze.

Księżycowa Ǫma wychowywała się na samurajki i w głębi duszy pozostała wojownikiem. W stresowej sytuacji może zapomnieć o tym, że jest gejszą i mimowolnie zareagować jak *bushi*.

Wyzwanie: Pijany Zuraw w szale rzuca się na gejszę, która nieroztropnie ujawniła jego wstydliwą przypadłość. Zaskoczeni i zdumieni świadkowie widzą, jak Księżycowa Ǫma błyskawicznie dobywa spoczywającego w pomieszczeniu miecza Matsu Naname i instynktownie paruje cios.

Koncentracja: Kakita całą swoją wściekłość koncentruje na Księżycowej Ǫmie, która śmiała podnieść rękę na samuraja. W jej obronie staje *shugenja* z rodziny Kit-su, przypominając historię *daisho* i twierdząc, że to nie dziewczyna dobytła broni, a duch samuraj-ko, który strzeże bezpieczeństwa mieszkańców Ogrodu Cykad. Na wspomnienie o zmarłym przodku wszystkie Lwy stają w obronie Księżycowej Ǫmy.

Uderzenie: Ośmieszony i wzburzony *bushi* żąda jedynej słusznej satysfakcji – śmierci dziewczyny. Gracze powinni go przekonać, iż należy dać Księżycowej Ǫmie szansę w postaci pojedynku. To w końcu nie ona, a duch samuraj-ko będzie wadał bronią. Pozostaje problem, czy gejsza ma w starciu jakkolwiek nadzieję na zwycięstwo? Czy gracze będą mogli i chcieli jej pomóc? Czy mieszkanki Ogrodu Cykad przebaczą zabójcy jednej z nich i samurajom, którzy beczynnemu przyglądali się śmierci?

i szare, głębokie oczy. Podczas gdy o Miodowej Perle mówi się, że jest zmysłowa, o Brokatowym Strumyku, że uroczą, o Płatkach Lotosu, że wyzywająca, to o Księżycowej Cmie powie się, że jest piękna.

Odgrywania: Dopóki nie zyska oficjalnego opiekuna i nie stanie się gejszą, jej usta nie wypowiedzą ani jednego słowa, a dłonie nie wykonają najmniejszego gestu, aby nie zniszczyć otaczającej dziewczynę aury tajemniczości. Mimo to nic nie jest wstanie w pełni ukryć zakorzenienia głęboko dumy, odwagi i szlachetności – wszyscy czują promieniający od niej spokój. Żłudny spokój ciszy przed burzą.

Imiona gejsze

Imiona pozostałych gejsz można wylosować z poniższej tabelki, rzucając dwoma kostkami:

K10		K10	
1	Kwiat	1	Śniegu
2	Zapach	2	Wiśni
3	Pieszczota	3	Zmierzchu
4	Pocałunek	4	Jedwabiu
5	Klejnot	5	Poranka
6	Melodia	6	Deszczu
7	Dotyk	7	Błękitu
8	Czułość	8	Cykady
9	Igraszka	9	Snu
10	Taniec	10	Motyła

Uroda i umiejętności gejsze

Wszystkie mieszkanki Ogrodu Cykad są pięknie i uzdolnione – nie oznacza to wcale, że są identyczne.

Czym gejsza się wyróżnia?

K10	
1	Oczy
2	Stopy
3	Dłonie
4	Głos
5	Skóra
6	Włosy
7	Figura
8	Szyja
9	Uśmiech
10	Znamię

Jaka jest charakterystyczna umiejętność lub cecha gejszy?

K10	
1	Masaż Stóp
2	Dowcip
3	Go
4	Charakterek
5	Śpiew
6	Taniec
7	Opowiadanie
8	Komplementowanie
9	Mocna głowa
10	Gotowanie

POEZJA

Zielen wzgórz latem
przez ogród przelatuje
samotny żuraw

– na kamiennej ścieżce w ogrodzie

Dawno temu w Ogrodzie Cykad zagościł pewien znamienity artysta z rodziny Kakita. Miejsce tak bardzo poruszyło

jego zmysły i oczarowało swoim urokiem, iż postanowił zatrzymać się w nim na dłużej. Pobyt Żurawia odciąsnął się niezatartym piętmem na Ogrodzie Cykad i jego mieszkankach.

Artysta zwykł wyrażać poezją swoje emocje w chwilach szczególnego uniesienia i pozostawił po sobie liczne pamiątki w postaci haiku zdobiących ściany wszystkich pomieszczeń Ogrodu Cykad. Niektóre z nich są dosyć dosadne, a inne zmuszają do snucia domysłów, „co Kakita miał na myśli”.

Zapomniawszy się w uciechach Ogrodu Cykad, poeta nie zorientował się, że już od dawna nie stać go ani na pobyt w nim ani na korzystanie z jego dobrodziejstw. Nie zauważył również, że przestał być gościem, a stał się nauczycielem. Wykorzystując jego talent i wiedzę, gejsze zyskały coś cenniejszego niż pieniądze

Dzięki poznaniu tajemnic Klanu Żurawia, gejsze z Ogrodu Cykad są utalentowanymi i wykształconymi artystkami, ustępującymi jedynie uczniom szkoły Kakita. W mechanice gry oznacza to, że najzdolniejsze z nich mogą posiadać jedno *maya* ze szkoły artystów Kakita na randze pierwszej. (patrz **Droga Żurawia**)

Klan Żurawia nie zdaje sobie sprawy, że część ich sekretów została ujawniona. Gdyby tylko mieli cień podejrzenia, że gejsze znają techniki szkoły artystów Kakita, z pewnością podjęliby konieczne działania.

Wyzwanie: Jedna z gejsz wykonuje pieśń, którą pewien samuraj (niekoniecznie gracz) rozpoznaje jako fragment zaginionego poematu napisanego przez dawnego mistrza szkoły Kakita.

Koncentracja: Samuraj rozpoczyna dochodzenie, które może doprowadzić do wyjawienia sekretu Ogrodu Cykad. Gejsze spróbują mu przeszkodzić, w ostateczności sięgając po wszelkie dostępne środki (szantaż, mistyfikacja, prowokacja itp.)

Uderzenie: Gracze mogą opowiedzieć się po jednej ze stron i uratować albo samuraja albo Ogród Cykad.

Haiku na ścianach Ogrodu Cykad uchodzą za szczytowe osiągnięcia poezji i kaligrafii – traktować je należy jako *maya* na trzeciej randze. Wielu artystów z Klanu Żurawia przybywa tu w nadziei, że w jakimś zapomnianym i odosobnionym zakątku odnajdą nieznaną dotąd dzieła.

Wyzwanie: Kilku fanatycznych artystów, miłośników poezji miłosnej i kaligrafii postanawia odzyskać dziedzictwo szkoły Kakita. W nocy zamaskowani sprawcy wycinają haiku wraz z kawałkami ścian.

Koncentracja: Graczy budzi zimowe, górskie powietrze... Zmarznięci i przeziębieni muszą przeprowadzić śledztwo i dowiedzieć się, co stało się ze ścianami Ogrodu Cykad.

Uderzenie: Ruszają w szalony pościg poprzez niedostępne góry, tuż pod okiem armii trzech klanów, by odebrać zrabowane dzieła sztuki.

GŁÓWNE WSKAZANIA

Ognie na grobach
i nam przyjdzie iść drogą
przez nie wskazaną

– napis nad wejściem do kapliczki

Ogród Cykad cieszy się sławą ekskluzywnego domu uciech, ale również miejsca nawiedzonego przez upiory.

O dziwo, rozgłos nie tylko nie odstrasza klientów, lecz wręcz przyciąga samurajów spragnionych dreszczyku emocji i osobliwych wrażeń.

Reputacja ta jest jak najbardziej uzasadniona, gdyż, co pewien czas, w niewyjaśnionych okolicznościach giną klienci Ogrodu Cykad. Znajdowani są martwi w swoich pokojach, z posiwiałymi włosami i poszarzałymi twarzami wykrzywionymi z przerażenia. Śmierć przychodzi do nich w nocy, we śnie, w absolutnej ciszy. Zadna z ofiar nie próbowała się bronić – nawet najdzielniejsi samurajowie zdają się być bezsilni wobec tego, co przychodzi odebrać ich życie. Plotka głosi, iż przyczyną tych zgonów jest upiór gejszy, na co wskazywałby fakt, że ofiarami nigdy nie były kobiety.

WYJAŚNIENIE TAJEMNICY

Klan Skorpionia nigdy nie zrezygnował z Ogrodu Cykad, jako części swojego „terytorium”. To, że nie udało im się go kontrolować nie oznacza, że się poddali. To właśnie dzięki Skorpionom, przybytek zyskał reputację miejsca niewiedzonego, gdyż od wielu lat wykorzystują dom schadzek do uśmiercania osób niewygodnych i niebezpiecznych dla Cesarstwa i Klanu.

Jak dotąd nikt nie odkrył tajemnicy i nawet gejsze wydają się wierzyć w legendę o upiorach. Podejrzenia nie padają na Klan Skorpionia, jako że członkowie znajdują się martwi równie często, co samurajowie innych klanów. Lojalność i poświęcenie Skorpionów są bezgraniczne – nie wahają się oddać własnego życia, by utrzymać mistyfikację. Skorpiony, które zawiodły Klan, mogą spodziewać się, iż najbliższa misja w Ogrodzie Cykad będzie dla nich pełnić rolę alternatywy dla seppuku. Nigdy jednak nie są tego pewni, gdyż dokładne instrukcje dotyczące celu ich pobytu w domu gejsz otrzymują dopiero na miejscu.

Procentek Gaki

Trucizna znana wyłącznie Klanowi Skorpionia. Wywołuje objawy podobne do tych, jakie powoduje śmierć zadana przez upiора. *Shugenja* Soshi wykorzystują do jej sporządzenia, oprócz własnej znajomości ziołarstwa, wiedzę alchemiczną wykradzioną ze szkoły Agasha. Trucizna nie posiada smaku i działa dopiero, gdy ofiara zaśnie lub jest bardzo osłabiona.

W stu procentach skuteczna – nie są znane przypadki, by ktokolwiek przeżył jej działanie.

Wyzwanie: Gracz – Skorpion zostaje wysłany do Ogrodu Cykad z misją otrucia pewnego samuraja.

Koncentracja: Gdy uda mu się już zatruczyć przygotowane dla ofiary jedzenie, ale jeszcze nim zostanie ono podane, zupełnie niespodziewanie do domu gejsz przybywa niezwykle gość. Jest nim *shugenja* z klanu Kraba – badacz zjawisk nadprzyrodzonych, ale też wybitny lekarz i autorytet w dziedzinie trucizn. Istnieje ogromna szansa, że wścisłki Kuni zainteresuje się sprawą tajemniczej śmierci i pozna prawdziwą przyczynę. Na dodatek w czasie zamieszania wywołanego przez nieoczekiwanego gościa gracz gubi rozeznanie, która porcja jedzenia jest zatruta.

Uderzenie: Czy bohaterowi uda się jeszcze zapobiec otruciu? Czy będzie musiał wyprowadzić w pole wążącego podstęp Kraba? W ostateczności nie pozostanie nic innego, jak wystąpić do *jigoku* jeszcze jednego samuraja.

*Jest święto zmarłych
o sobie nie myśl jednak
że się nie liczysz*

– napisane krwią haiku; jego ukazanie się zwiastuje czyjąś śmierć

Upiór z Ogrodu Cykad to nie tylko mistyfikacja Klanu Skorpionia – dom gejsz faktycznie był swego czasu nawiedzony. Przeszło sto lat temu, ponownie rozegrała się w nim historia tragicznej miłości. W miejscu, które przyciąga nieszcześliwe i niemożliwe uczucia, gejsza o imieniu Szelest Jedwabiu pokochała namiętnie i ze wzajemnością samuraja Bayushi Yamesu. Fortuny nie pozwoliły im długo cieszyć się szczęściem i pomiędzy kochankami stanęły obowiązki i wierność wobec Klanu. Przez przypadek lub za sprawą ciężącego na nich fatum, ukochana podstępnie sformułowała rozmowę wybranka z wystąpieniem jego rodziny. Skorpion, zorientowany się, że gejsza poznała bardzo niebezpieczne sekrety, stanął przed wyborem – czy zabić ją samemu, bez bólu i lęku, czy pozwolić, aby zginęła z rąk jego braci i siostr. Wybrał; i otrul panią swego serca. Wkrótce Szelest Jedwabiu powrócił z za grobu, by jako *gaki* mścić się na samurajach Klanu Skorpionia, mordując ich we śnie. Po wielu latach została pokonana wspólnymi siłami dwóch *shugenja* z rodzin Yogo i Kitsu, którzy wygnali ją do *jigoku* i zaklęciami zamknęli drogę powrotną. Urna z prochami gejszy znajduje się w kapliczce na zboczu góry, a ponieważ żal i nienawiść upiора nie zasnęły ukojenia, więzi go potężna magia – czary ochronne Yogo.

Prawdziwą historię upiора zna Rozkosz Wiosennego Ogrodu i przekazuje ją Miodowej Perle dopiero na łożu śmierci. Jeżeli jednak Szelest Jedwabiu powróci z za grobu, gracje mogą otrzymać od starej gejszy pomoc w postaci enigmatycznej przepowiedni, że „Zdradzoną miłość, pokona tylko zdradzona miłość”. Informacje na temat upiора z Ogrodu Cykad zawarto także w kronikach szkoły Kitsu oraz Yogo.

SZELEST JEDWABIU

*Chłód mnie przenika
żona umarła – w sypialni
nadeptałem na grzebię*

– napis na jednej z um w kapliczce

Za życia była bardzo piękną, a przede wszystkim inteligentną i bysklotliwą kobietą. To właśnie za niezwykłe przymioty umysłu, a nie za wdzięk i urodę pokochał ją Bayushi Yamesu. Lotność myśli, bystrość spostrzeżeń i wrażliwość czyniły z niej najbardziej pożądaną wówczas gejsze. Po tragicznej śmierci powróciła z zaświatów, aby mścić się na wszystkich Skorpionach. Cała emanująca srebrzystym światłem postać okryta jest niezliczoną ilością delikatnych i białych tkanin tak, że spomiędzy fałd kimono wynurzają się jedynie szponiaste, trupio blade dłonie. Legenda mówi, że pojawieniu się ducha towarzyszy przejmujący chłód i przyprawiający o dreszcze szelest jedwabiu.

Księżykowa Cma ubrana w swoje perłowo-srebrne kimono uderzająco przypomina ducha Szelestu Jedwabiu. Spotkana w nocy, może być wzięta za straszącego *gaki*.

Przodek: Bayushi Yamesu

(Skorpiony: 4 Punkty Postaci; inne Klany: 6 Punktów Postaci)

Agent Jego Cesarskiej Mości, Bayushi Yamesu działał około stu lat temu i jeszcze za życia stał się legendą. Znany był z niezwyklej umiejętności radzenia sobie w każdej sytuacji i łatwości, z jaką zdobywał sojuszników. Równie słynna była jego słabość do pięknych kobiet. W całym Rokuganie pozostawił wiele dzieci z nieprawego łoża, stąd jako przodka mogą wybrać go również postaci spoza Klanu Skorpiona – koszt wzrasta o dwa punkty. Powstały liczne opowieści o przygodach Bayushi Yamesu. We wszystkich preferuje on „sake schłodzone, a nie zagrzane” oraz przedstawia się zawsze jako „Yamesu... Bayushi Yamesu”.

Postaci, które wzięły za przodka Bayushi Yamesu, mogą używać dowolnej umiejętności godnej tak, jakby posiadały ją na poziomie jeden. Z drugiej strony postaci te odziedziczyły także jego słabość do płci przeciwnej i stąd osoba próbująca uwieść bohatera otrzymuje dwa darmowe Podbicia.

SEKŌŁE

Wieczór – cykady
lecz dla mnie – co tam jutro
ciągle bez celu

– haiku często słyszane z ust Tanariego

Gejsze, chociaż nie wiedzą, kto stoi za tajemniczymi zgonami klientów, doskonale zdają sobie sprawę, że ich dom nie jest nawiedzany przez upiora. Zamiast walczyć z legendą, podjęły grę. Podsycając plotki i snując opowieści o duchach straszących w Ogrodzie Cykad. Miodowa Perła, aby uwiarygodnić tą „upiórną” reputację zatrudniła „etatowego pogromcę duchów”.

Podczas jednej z wizyt w pobliskim mieście spotkała starszego samuraja tytułującego się „zabójcą upiórów” z tajemniczego Klanu Sokola – co mógł udowodnić stosownym dokumentem opatrzonym pieczęcią. W zamian za nocleg, wikt i sake zabawił gości karczemny mroźczymi krew w żyłach opowieściami o swoich niezliczonych walkach ze złymi i potępnymi duszami. Miodowa Perła, nie wahając się, zaproponowała mu stały pobyt w Ogrodzie Cykad, a w zamian za gościnę ręczy on honorem i głową za bezpieczeństwo gości.

TORITAKA TANARI

Napotkany przez Miodową Perłę samuraj rzeczywiście niegdyś należał do pomniejszego Klanu Sokola, z którego wywodzi się ezoteryczna szkoła *bushi* – zabójców upiórów. Młody Tanari zapowiadał się na wielkiego wojownika, odważnego, honorowego, z prawdziwym powołaniem. Bezinteresownie pomagał wszystkim nieszczęśliwemu nekąnym przez duchy zmarłych. Ale o ile wygrywał starcia z siłami z zaświatów, o tyle okazał się zupełnie bezbronny wobec pokusa świata. Obecnie jest tylko parszywym *roninem*, włóczącym się bez celu od gospody do gospody, szukającym zapomnienia w alkoholu, narkotykach i płatnej miłości. Zatraciwszy się w używkach i rozpущeniu, Tanari stoczył się na samo dno... Tak nisko jak tylko może samuraj.

Pewnie nie przeżyłby i prędzej czy później umarłby z głodu, gdyby nie pewna dziewczyna – *heiminka* o imieniu Tsukumi. Pokochawszy Tanariego miłością bezgraniczną, stała się opiekunką oraz jedynym przyjacielem. Dzieki pomocy, samuraj nieraz wychodził cato ze śmiertelnych

opresji. Niestety, próżno by oczekiwać od niego odwzajemnienia uczucia lub chociaż odrobiny wdzięczności. Gdy brak sake i opium zaczęły mu doskwierać, bez wahania sprzedał dziewczynę do najpodlejszego burdela, a niedługo potem spieniżył także rodowy miecz – kryształowe *nodachi*. Broń należała do rodziny od kilku pokoleń, a pochodzenie ostrza było równie tajemnicze jak puszcza Shinomen, w której zostało znalezione.

Tak oto Tanari sprzedał prawdziwą miłość, duszę swoją i przodków w zamian za odrobinę sake i parę chwil w ramionach gejsz. Zanim odnalazła go Miodowa Perła, stał się po Rokuganie, nie mogąc sobie wybaczyć i nie mając nadziei na odzyskanie honoru.

Wygląd: Tanari jest dojrzałym, czterdziestoletnim samurajem. Pomimo hulaszczego trybu życia zachował dobrą formę fizyczną, choć nie ma już młodzieńczej, szczupłej sylwetki, a wręcz przeciwnie: mały „brzuszek” i nadwaga. Nosi proste, szaro-brązowe kimono (barwy klanu Sokola), pozbawione monów, mocno kontrastujące z wiecznie wesolym

Ślepa ludia

Kiedy wszyscy goszczący w Ogrodzie Cykad samurajowie oddają się ćwiczeniom sztuki wojownika w doje, Tanari wykonuje swoje kata samotnie w pobliskim lesie.

Gdyby ktokolwiek przyglądał się codziennym ćwiczeniom Tanariego, byłby świadkiem niezwykle widowiska. Stary samuraj niczym w transie, z zawiązanymi przepaską oczami i z nieopisaną furią i wściekłością wykonuje nieprawdopodobnie skomplikowane kata. W ten sposób dzień w dzień Tanari stara się wypalić pogardę i nienawiść do samego siebie.

Toritaka Tanari

Wady: Stracona Miłość, Uzależnienie (od wszystkiego)
Zalety: Błogosławieństwo *Benten*
Szkoła: Ronin (Toritaka – Ranga 2)

Klan Sokola

Śasiadujący z Puszczą Shinomen, Klan Sokola należy do najbardziej zagadkowych w Rokuganie. Pomimo, że jedyna rodzina należąca do tego klanu – Toritaka – nie została oficjalnie uznana przez Cesarza, jej członkowie używają swojego nazwiska. Szkoła *bushi* Sokola kładzie silny nacisk na siłę intuicji i przecucia, przez co samurajowie zyskują z czasem nadnaturalną wrażliwość – potrafią wyczuć zbliżające się zagrożenie; wiedzą, gdy są obserwowani, a nawet potrafią walczyć w zupełnej ciemności lub z niewidzialnym przeciwnikiem.

Droga Sokola

Oto dwie pierwsze rangi szkoły Toritaka.

Ranga 1 – Oczy Sokola

Samuraj przy wszystkich testach Spostrzegawczości, zastępuje tą cechą swoją Intuicją. Dodatkowo do wyniku testów na Intuicję dodaje wartość swojej rangi w szkole Toritaka.

Ranga 2 – Skrzydła Sokola

Na tej randze *bushi* Sokola może wykonać dwa ataki w turze.

No Sake

No-Sake to sokół Tanariego i wieloletni towarzysz. Samuraj sprzedawał ptaka niejedną raz, ten zaś zawsze uciekał nowemu właścicielowi i wracał do Tanariego. Nie należy jednak mylić przywiązania z uzależnieniem – No-Sake jest miłośnikiem sake, a nikomu innemu, poza Tanarim, nie przyszło na myśl pić ptaka alkoholem. Prędzej czy później sokół miał dosyć abstynencji i powracał do dawnego pana.

No-Sake jest starym ptakiem, lecz pomimo sędziwego wieku i braku kilku piór, ciągle prezentuje się godnie i wyniośle. Jak kot, chadza własnymi ścieżkami – woli spacerować niż latać i poluje tylko na wyjątkowo powolne myszy i żaby. Uwielbia obserwować ludzi i przysłuchiwać się rozmowom, a patrząc w jego bystre oczy, odnosi się wrażenie, iż rozumie każde wypowiedziane słowo. Podobnie do swego pana jest żarliwym wielbicielem wszelkich trunków, jednak honor ptasiego samuraja nie pozwala zebrać i raczej odbierze sake siłą lub zrabuje, niż o nie poprosi.

usposobieniem. Na budzącej zaufanie twarzy zawsze gości uśmiech – to maska, pod którą krywa wewnętrzny smutek i cierpienie. Spoglądając głęboko w czujne ptasie oczy, można dostrzec, że był świadkiem rzeczy, jakich nie oglądają zwykli śmiertelnicy. Przed sokolim, przesywającym spojrzeniem wciąż nic nie jest w stanie się ukryć.

Odgrywanie: Tanari sprawia wrażenie jowialnego, pogodnego i wesołego człowieka. W rzeczywistości na jego sercu ciąży ogromne brzemię, z którym od wielu lat, z mizernym skutkiem, walczy. Często popada w głęboką melancholię i smutek, które topi w sake oraz opium. Bywa regularnym klientem domów uciech, próbując zagłuszyć dręczące go poczucie winy. Zamknięty w bębny kole nie ma siły, aby się wyrwać. Jedyną pokutą, jaką był wstanie sobie zadać, są poranne wyczerpujące ćwiczenia, wyładowujące frustrację i uśmierdzające cierpienie. Dzięki szczęśliwemu zrządzeniu losu, Tanari znalazł się w niebie – Ogród Cykad jest miejscem, o jakim nie śmiał marzyć. Doskonale zdaje sobie sprawę, iż jego rola jest czysto „reprezentacyjna”, gdyż jako doświadczony zabójca upiórów wie, że w Ogrodzie Cykad nie ma duchów. Tym lepiej dla niego.

ZWYCZAJE

*Świt chłodny latem
dźwięk dzwonu co odplywa
od serca dzwonu*

*– napis na kamiennym słupie wynurzającym się z tli
jeziora*

Ogród Cykad ma nie tylko barwną historię, ale posiada także własne obrzędy i obyczaje. Wstępujące do niego gejsze pochodzą z ziem różnych klanów i każda wnosi w „posagu” coś więcej niż urodę, wprowadzając tradycje i zwyczaje, w jakich wyrosła.

Od Klanu Żurawia przejęły zamilowanie do sztuki, od Skorpionów nauczyły się sprytu i przebiegłości, a od Lwów szacunku dla tradycji i przodków. Poprzez przemieszanie kultur wytworzyły się niepowtarzalne zwyczaje, które gejsze bardzo konsekwentnie kultywują.

W Ogrodzie Cykad panują zdecydowanie liberalne zasady. Mieszkanki w porównaniu z innymi gejszami, ale również z większością nie szlachetnie urodzonych kobiet, cieszą się większą wolnością – nie muszą ukrywać swoich uczuć wobec klientów ani dzieci pochodzących z tych związków.

„Specjalność Zakładu”

Dla wyjątkowych gości, na specjalne okazje i za słoną zapłatę w Ogrodzie Cykad przygotowuje się wyjątkową atrakcję – posiłek na nagich ciałach młodych gejsz. Udział w nim jest dla samuraja wielkim zaszczytem, ale także wyzwaniem, gdyż musi on w perfekcyjnym stopniu znać zasady etykiety, aby nie zblaznić się niewłaściwym zachowaniem.

LOJALNOŚĆ

Razem tworzą wspierającą się rodzinę, dlatego z całą surowością karane są nielojalność i nieuczynowość wobec pozostałych „siostr”. Jeśli wykroczenie okaże się zbyt ciężkie, aby poprzestać na wygnaniu, na winną czeka śmierć. Przełożona Ogródu Cykad i najwyżej postawione w hierarchii gejsze wyprowadzają zdradczynię do miejsca nazywanego Zagajnikiem Westchnień. Tam wręczając jej nóż i pozwalając odebrać sobie samej życie, aby zmazać hańbę, jaką się okryła i na zawsze pozostawić po sobie nieskalane wspomnienie.

WZIEĆ

*Nastąpi cisza
śpij już nawet cykady
ja na rękawach szaty*

– napis w sypialni młodych gejsz

W ciągu dnia Ogród Cykad jest miejscem cichym i spokojnym, sprawiającym nawet wrażenie wymarłego. Spotkać można jedynie służbę albo młode uczennice, klientki i gejsze śpią zazwyczaj do samego wieczora, odspijając nocne uczty i zabawy. Mimo to Miodowa Perła jest nieustannie obecna i czujna. Ani zmęczenie ani brak odpowiedzialności zdają się jej nie imać. Zawsze nienagannie ubrana, ze starannie umalowaną twarzą, pilnuje porządku i dyscypliny.

Pory posilków są stałe tylko dla tych gejsz, które nie zajmują się w danym momencie jakimś samurajem i nie dostosowują swojego czasu do jego wymagań. Surowy rygor i wypełnianie licznych obowiązków dotyczą tylko uczących się jeszcze dziewcząt i najmniej postawionych w hierarchii gejsz. Pozostałe dowolnie gospodarują wolnymi od pracy chwilkami, ale nadzorowane przez przełożoną muszą ją wcześniej informować o swoich planach. Nie należy dać się zwieść pozorom rozluźnieniu obyczajów – w Ogrodzie Cykad każdy zna swoje miejsce i rolę, jaka mu została powierzona.

Ogród Cykad w ciągu dnia sprawia wrażenie opuszczonego i cichego. Gracze nie spotkają ani gejsz, ani służby, ani żadnej żywej duszy. Przejmująca cisza kontrastuje z nocą pełną śpiewów i rozmów, więc melancholijny spokój i pustka mogą ich zaniepokoić. Przebywając w Ogrodzie Cykad po raz pierwszy, można odnieść wrażenie, że miejsce zmarło i tylko nocą nawiedzają go duchy gejsz. Kto wie, być może tak właśnie jest...

ROK

Rytm życia Ogródu Cykad wyznaczają pory roku oraz unikalne święta.

WIOSNA

Ceremonia Semi-no haku – Wiosny Cykad

Wraz z nadejściem wiosny, gdy topnieją pierwsze śniegi, Ogród Cykad otwiera swoje podwoje dla klientów. Na



gości oczekują wówczas młode gejsze – *maiko*, które właśnie ukończyły naukę i po raz pierwszy mają okazję zaprezentować się oraz wykorzystać swoje talenty. Po oficjalnym przedstawieniu odbywają się „licytacje”, a zwycięzcy mają prawo spędzić noc z dziewczętami. Jest to ważna dla gejsz ceremonia – większość z tych samurajów na wiele lat pozostaje ich oficjalnymi patronami.

LATO

Święto Mitykayo – Krótkiej Nocy

W najkrótszą noc roku uczciwość nie pozwala gejszom pobierać opłaty za usługi. Jak nakazuje wioleletnia tradycja, w Ogrodzie Cykad odbywa się święto, a klienci spędzają tą noc za darmo.

Ceremonia Aina – Lalek

W lecie do Ogrodu Cykad przybywają artyści, bazarze i aktorzy ze szkół Kakita, Ikoma i Shosuro, tym razem w roli widzów. Młode dziewczynki wychowane w domu gejsz wystawiają przedstawienie według własnego pomysłu. Samurajowie oceniają koncept i talent, a na podstawie zagranych przez nie ról dobierają im imiona – odzwierciedlające temperament i charakter – których gejsze będą używać do końca swoich dni.

ZIMA

Ceremonia Fuyuzate – Pustki Zimowej

W zimie górskie drogi stają się nieprzejezdne, Ogród Cykad pustoszeje, a gejsze oficjalnie zamykają drzwi przybytku. Odcinając się od niebezpiecznego pustkowiata masywnymi bramami i wysokim murem, zajęte jedynie samymi sobą, czekają na nadejście wiosny.

Ceremonia Shiratsuyu – Białej Rosy

Gdy spadnie pierwszy śnieg i białe zasy pokryją zbocza okalających dolinę gór, gejsze rozpoczynają tradycyjne malowanie jedwabiu. Długie na kilkanaście metrów wstęgi materiału rozwija się na śnieżnym puchu i pokrywa przepięknymi wzorami. Ta metoda, poza Ogrodem Cykad znana tylko w prowincjach Smoka, daje wyjątkowo żywe barwy oraz trwałość wzorów.

JESIĘŃ

Święto Kiyutashi – Jesiennej Cykady

Z jeziorem nazywanym Łą Skorpciona wiąże się nie tylko legenda o nieszczyśliwej miłości, ale także opowieść o odwadze. Dawno temu żyła piękna gejsza o dzwicznym

śmiechu i ciętym dowcipie, nazywana Kryształowym Dzwoneczkiem.

Pewnego razu do Ogrodu Cykad przybył podły samuraj dowodzący bandą *roninów*, który zażądał gościny. Dziewczyna w kilku zaledwie słowach zdolała obrazić jego, jego przodków i potomków, a nawet konia. Ośmieszony odjechał, poprzysięgłszy okrutną zemstę. Powrócił zimą, gdy w domu uciech pozostały jedynie bezbronne kobiety i garstka służby. Zginęło wiele gejsz, a wśród nich Kryształowy Dzwoneczek, która wolała rzucić się w zimne wody jeziora, niż stać się ofiarą bezlitosnej bandy. Gejsze czczą pamięć poległych „siostr” trziodniową żałobą, w czasie której wszystkie noszą biel, a dom uciech zostaje zamknięty. Legenda głosi, że zawsze, gdy ma umrzeć któraś z nich, z jeziora odzywa się kryształicznie czyste i dzwiczny głos dzwonu.

GOŚCIE

Z radością patrzę
na biały wachlarz w rękę
mego kochanka

– wiersz ułożony dawno temu
przez zakochaną gejszę

Ogród Cykad nie należy do miejsc, które można odwiedzić i zapomnieć. Samuraj, któremu dane było choć raz tu zagościć, zawsze będzie wracał pamięcią do cudownych chwil i dałby wiele, by przeżyć je ponownie. Oczywiście niewielu samurajów na to stać, a jeszcze mniej na regularne odwiedzanie Ogrodu Cykad. Oto kilku najważniejszych, stałych klientów domu uciech.

Niewielu samurajów stać na spędzenie chociażby nocy z gejszą, a co dopiero na stałe jej utrzymywanie. W ramach wynagrodzenia, a także aby okazać wdzięczność i szacunek, stali klienci ofiarowują wybrankom drogie prezenty.

Poza tym zwyczajowo przyjęto następujące opłaty:

- * Jedna noc z gejszą – od jednego do trzech koku
- * Roczne utrzymanie gejszy – od pięciu do dziesięciu koku

AKOHO YUBEI

Chwała: 5.0

General

Błyskotliwy taktyk i dowódca, należący do sztabu dowodzącego siłami Lwa na przełęczy Beiden. Akodo Yubei może być wzorem do naśladowania dla wszystkich samurajów w Rokułaniu – honorowy, roztropny, odważny, lojalny i uprzejmy – jest ucieleśnieniem cnót *bushido*. Został oficjalnym patronem Miodowej Perły, a także, co za tym idzie, honorowym opiekunem Ogrodu Cykad. Wielu przybywających do Ogrodu Cykad może dziwić jego stosunek wobec Miodowej Perły. Nie tylko jest jej opiekunem, ale także jedynym klientem. Znają się już od bardzo dawna i zachowują jak przywiązane stare małżeństwo.

Wygląd: General Lwów nie nosi tradycyjnej samurajskiej fryzury; czarne, lekko przyprószone siwizną na skroniach włosy są ścięte bardzo krótko. W jednej z wielu stoczonych bitew stracił lewe oko, które teraz zakrywa przepaską z wyszytym monem swojej rodziny.

Odgrywanie: Bardzo powściągliwy i szorstki w obyciu, potrafi jednocześnie zachowywać się tak, aby nikogo nie obrazić. Jest pochmurny i poważny nawet wtedy, gdy pozwala sobie na uśmiech przypominający raczej groźny grymas.

Wyzwanie: Armia Lwa odnosi w ostatnim czasie kilka zaskakujących sukcesów – omija zastawione zasadzki i atakuje w najslabszych punktach obrony, wyrządzając małym kosztem wielkie straty. Dowodzący wojskami Skorpionia i Żurawia zaczynają podejrzewać, iż przyczyną jest przeciek tajnych informacji mający miejsce najprawdopodobniej w Ogrodzie Cykad.

Koncentracja: Do domu szadzek wysłani zostają samurajowie z misją wykrycia szpiegów lub zdradców. Najbardziej prawdopodobna wydaje się teoria, że za sprawą stoja Akodo Yubei oraz Miodowa Perła. On jest generałem Lwów, a ona wie o wszystkim, co się dzieje w Ogrodzie Cykad. Stała obserwacja pary nie potwierdza podejrzeń – widują się tylko w czasie dnia, przy świądkach, w zasadzie nie rozmawiają i godzinami grają w go.

Uderzenie: Znający się na go bohater grazca lub też przebywający w Ogrodzie Cykad mnich – mistrz go, zauważył, iż partie rozgrywane przez Miodową Perłę i Akodo Yubei są trochę dziwne. Czy w ten sposób przekazują sobie informacje? A nawet jeśli, to czy istnieje szansa, by ich powstrzymać – przecież oficjalnie nie można im nic zarzucić!

YOGO YOSHISHOE

Chwała: 4.0

Shugenja

Tajemniczy *shugenja* z Klanu Skorpionia spędza mnóstwo czasu w Ogrodzie Cykad, posiada własny pokój z widokiem na ogród. Skorpion może sobie pozwolić na luksusy, gdyż pochodzi z zamożnej i wpływowej rodziny. Spokój i odosobnienie domu uciech oraz czarujące i inspirujące towarzystwo gejsz sprzyjają jego studium.

Yoshishoe wypowiedział wojnę przekleństwu ciążyącemu na rodzinie i postanowił nigdy nikogo nie pokochać. Z tego powodu trzyma każdego na dystans i jest zimny w objęciu. Żyje jak pustelnik w domu pełnym pięknych kobiet i samurajów z całego Rokuganu oraz nieustającej zabawy.

Mimo tego został oszukany przez wiszącą nad nim kłatwę. Żadna kobieta nie zagościła w jego sercu, nie miał nigdy przyjaciela, ale ponad wszystko ukochał Ogród Cykad. Skorpion powoli zdaje sobie sprawę, że może stać się przyczyną zagłady umiowanego miejsca...

Wygląd: Yoshishoe nosi porcelanową maskę imitującą twarz gejszy, z drobnymi karminowymi ustami i oczami podkreślonymi fantastycznym makijażem. Pozwala, aby jego długie włosy luźno spływały na plecy i ubiera się w kimona o nieco kobiecym kroju.

Odgrywanie: Zupełnie poświęcający się badaniom jest zawsze zamyślony i melancholijny. W zachowaniu nieco egzaltowany i jakby nieobecny. Zawsze zachowuje rezerwę, nie pozwalając się nikomu do siebie zbliżyć.

Rodzina Yogo

Yogo to jedna z rodzin Klanu Skorpionia nie opisana w podręczniku głównym LSK. Pochodzą oni od *shugenja* z rodziny Isawa, na którym ciążyła kłątwa, iż on i jego potomkowie będą przyczyną zguby wszystkich, których ukochają. Yogo przyłączył się do Skorpionów, gdyż był pewien, że ani on ani nikt z jego rodziny nigdy nie pokocha nikogo z tego Klanu.

Szkoła *shugenja* Yogo specjalizuje się w magii ochronnej.

Wyzwanie: Spotkany przez nowoprzybytych samurajów, Yogo Yoshishoe może być niefortunnie wzięty za jedną z pracownic Ogrodu Cykad. Nie zachowuje się jednak jak gejsza i nieuważny samuraj może poczuć się dotknięty nietaktem Skorpionia. Sytuacja staje się napięta.

Koncentracja: Gdy samuraj w końcu zda sobie sprawę z pomyłki, Yogo nie wydaje się urażony i spokojnie odchodzi. Następnego dnia przy oficjalnym posiłku, w obecności wielu szlachetnie urodzonych, Yoshishoe wręcza samurajowi prezent – piękną porcelanową maskę podobną do tej, którą nosi. Obdarowany samuraj, o ile chce wyjść z sytuacji z godnością, nie ma innego wyjścia, jak przyjąć prezent. Co więcej, Skorpion nakłania go, by założył maskę i obiecał chodzić w niej przynajmniej przez jeden dzień. Jeżeli samuraj zdecydowanie zaoponuje, *shugenja* da mu w rozmowie subtelnie do zrozumienia, że jeśli tego nie uczyni, to wszyscy dowiedzą się o pechowej pomyłce i straci twarz.

Uderzenie: Następnego ranka nieuważny samuraj budzi się, by zorientować się, że nikt go nie rozpoznaje i wszyscy widzą w nim jedną z gejsz z Ogrodu Cykad. To będzie dla niego ciężki dzień i noc.

KAKITA KAIGEN

Chwała: 3.5

Ranga 3 Szkoły Kakita

Szermierz

Kakita Kaigen urodził się po to, aby zostać jednym z najlepszych szermierzy w Rokuganie. Niestety nie zostało mu dane wiele czasu na osiągnięcie pełni możliwości, gdyż cierpi na nieuleczalną chorobę. Wysoki, szczupły młodzieniec, o jasnych oczach bezkompromisowym zachowaniem nieustannie kusi los. Smutny i zamknięty w sobie przybywa do Ogrodu Cykad, aby zapomnieć o nieubłaganiu przemijających dniach.

Mimo iż ciało stopniowo odmawia Kaigenowi posłuszeństwa, w dalszym ciągu jest w pojedynku śmiertelnie niebezpiecznym przeciwnikiem. Jak mawiają uczniowie szkoły Kakita: nie zabija miecz, lecz umysł.

Wygląd: Ubiera się w kimona uszyte z najdroższych materiałów, o najmodniejszym kroju, wyłącznie białej barwy i na ten sam kolor farbuję wysoko upięte, na wzór szermierzy z Klanu Żurawia, włosy. Żałoba, z jaką się obnosi, ma podkreślić fakt, że nie boi się niczego i nikogo, bo od dawna uważa się za martwego.

Odgrywanie: Gejszom nie są obce jego częste napady kazu i padaczki. Młody samuraj, świadom, jak niewiele czasu mu zostało, wyzbył się strachu przed śmiercią, zawsze dąży do radykalnego i ostatecznego rozstrzygnięcia wszelkich konfliktów. Zmienne nastroje i zwyczaj popadania z jednej skrajności w drugą znikają, gdy Kaigen staje do walki, zamieniając się w opanowanego i niewzruszonego wojownika.

Wyzwanie: Jedną z gejsz wyjawia bohaterem w sekrecie, że Kakita Kaigen coraz bardziej stabilnie i jego chwile są policzone.

Koncentracja: Miodowa Perła prosi samurajów, by pomogli Kaigenowi odejść, jak na *bushi* przystało – od miejsca.

Uderzenie: Od bohaterów zależy sposób spełnienia misji. Może odnajdą dawnego wroga Kaigena, którego uda się przekonać do pojedynku z osłabionym szermierzem? Może sami sprokują Kakitę – ale kto da im gwarancję, że będą mieli szansę go pokonać?

OPOWIEŚĆ O SOKOLE

Dzień, w którym Bayushi Suruga poznać miał pana Tahoge odpływał wraz z chmurami, przeglądającymi się po raz ostatni w wodach górskiego jeziora. Melancholijne granie cykad, które dały imię dolinie i wszytkiemu, co się w niej znajdowało, to cichło, to znów przybierało na sile, tłumiąc miękkie kroki młodego samuraja. Czerwień lampionów, które rozpalono u wejścia do domu, zlewała się ze szkarlatnym blaskiem zmierzchu i łagodnie wzbierającą falą jedwabiu eleganckiego kimono. Pan Suruga postawił obutą w czarny sandał stopę na pierwszym ze stopni, które zaprowadziły go miały w niezbadana przyszłość i łagodnie uśmiechnął się do własnych myśli.

Ogród Cykad! Niejeden samuraj zadrzałby na sam dźwięk nazwy sławnego domu uciech, niejeden błysnąłby pożądliwie okiem czy zmiął pod wąsem krótkie parsknięcie. Teraz, gdy drzwi, które Suruga znał tak dobrze, rozsuwały się przed nim bezszelestnie, młody Skorpion odczuwał jedynie dziwną melancholię, nastroj skłaniający go ku poezji. Tak, ten dom był poezją i muzyką, tańcem i teatrem, wcieleniem subtelności i wdzięku, Suruga doskonale więc doń pasował. Na jego wargach wciąż gościł uśmiech, gdy podawał stude sandały, parasol i bambusową łaskę, by przekroczyć próg przybytku rozkoszy. Ogród Cykad bez słowa skargi poślknął jego smukłą postać.

Oczy pana Daidoji Tahoge przypominały stal ostrza Kaita, które od tyłu już lat miał zaszczyt zatykać za obi – surowe, nieugięte i szare, przetykane drobnymi nitkami błękitu, jak miecz chłodny i sprawiedliwy. Nigdy jeszcze wróg Żurawia nie spojrzal w nie bez lęku, a nawet ci, których stary generał nie miał za nieprzyjaciół, nie potrafiliby znieść jego spojrzenia nie myśląc o szybkiej i nieuchronnej śmierci, którą pewna dłoń wodza przyniosłaby im, gdyby tylko ich ścieżki się rozeszły. Nic dziwnego, że postępujący za nim w odległości cienia Getsu nie starał się nawet spoglądać w twarz człowieka, który najął go na yojobo.

Popatrując z rzadka na szerokie plecy pracodawcy ronin zachodził w głowę, co też zmusiło jego nowego pana, by wyruszyć w Góry Środka Świata bez jednego nawet sługi, szukać pomocy u człowieka fali. Stary bushi z pewnością nie oczekiwał ochrony, gdyż jego pewne i oszczędne ruchy zdradzały siłę i szybkość tygrysa. Nie potrzebował też służącego, ani championa – pierwszego mógł wszakże zabrać z zamku, drugi zaś co najwyżej skalałby honor szermierza i dumnego ostrza, które nosił przy pasie. Doprawdy, zachcianka, która powodowała generałem, gdy najmował usługi Getsu, wciąż pozostawała dłań zagadką.

– Bracie mój – wokół poznaczonej bliznami twarzy niosły się długie smugi kadzidła, zanosząc modlitwę na Wysocką Równinę Niebios – w dni twej śmierci przysięgałem, że ktokolwiek jest jej winien, duch czy człowiek, odnajdę go i wyrwę pomstę. Niech dusza twoje będzie spokojna, bo dzień ten jest już bliski. Wyruszam dziś do przelętego miejsca, w którym odebrano ci życie. Ślubuję, że nie opuścę go, nim nie poznam imienia tego, za przyczyną którego dotoczyłeś do przodków.

Stalowe oczy zamknęły się. Kadzidło syknęło i zgasło. Powiadają, że choć w Ogródzie Cykad zaznać można przede wszystkim rozkoszy, nie tylko ciepłe ramiona gejszy oczekują samurajów w jego niezliczonych pokojach. Niektórzy powtarzają trwóźnie, że pewnego dnia jedna z gejsz zakochała się bez pamięci w bushi z Klanu Skorpionia, a ten odzwążemnił jej uczucie. Przyszła jednak chwila, gdy samuraj dokonać musiał wyboru pomiędzy kochanką, a swym

umiłowany Klanem. Decyzja była prosta i głowa nieszczęsnej dziewczyny potoczyła się tego samego jeszcze dnia.

Od tamtej pory duch zabitej przez ukochanego kobiety błądzić ma ponoć po uśpionych korytarzach, poszukując swego kochanka. Gdy odnajdzie samuraja, który choć trochę go przypomina, zakrada się do jego pościeli i obejmując go ramionami. Blade wargi upiora dotykają ust nieszczęsnego wojownika, spijając z nich pocałunek wraz z życiem.

Któż zareczy, że w tej historii nie drzemie prawda? Faktem jest, że niekiedy w pokojach domu uciech znajduje się ciała posiwiałych ze zgrozy samurajów, na twarze których wypełził skurcz bólu i przerażenia.

Getsu siedział na macie wśród innych, rozlicznie zgromadzonych samurajów. Pomieszczenie, do którego ich zaproszono, było obszerne, przystrojone ikebana i wypełnione wonnościami. Na samym jego końcu, na podwyższeniu, zasiadało trzech dostojnych i odświeżenie przyodzianych panów, zwróconych twarzą ku zgromadzonym. Ronin wiedział, że już za chwilę rozpocznie się między nimi rywalizacja, na razie jednak spoglądali przed siebie wzrokiem wyzłym z emocji.

Miodowa Perła, najpiękniejsza kobieta, jaką Getsu w życiu oglądał, wsparła się łagodnie na ramieniu swego oficjalnego opiekuna, Akodo Yubei, i przemówiła słodkim głosem, na dźwięk którego ronin aż sapnął. Gdy przedstawiała kolejno samurajów, którzy zmierzają się o prawo pierwszej nocy z jej uczennicą, Księżycową Cmą, ronin podrapał się bezwstydnie po karku, myśląc nad szczęściem, które tak uparcie go omija. Akodo Yubei, Lew o surowej twarzy, wydawał mu się teraz wybrańcem Fortun...

Choć Bayushi Suruga siedział na podwyższeniu bez ruchu i próżno byłoby szukać u niego nawet cienia ekscytacji, pilnie obserwował towarzystwo, w którym się znalazł. Obojętnie zmierzył spojrzeniem zapierającą dech w piersiach urodę Miodowej Perły i na chwilę skupił wzrok na Akodo Yubeim. Stary generał popatrywał wokół władco, niczym Cesarz Ogrodu Cykad, którym był zresztą w istocie. Oficjalny opiekun zwierzchniczki gejsz już od lat dyktował tutaj swą wolę, samowładnie rozporządzając skrytymi w murach Ogrodu kwiatami. Nic nie trwa jednak wiecznie, czas wiec, by Miodowa Perła ustąpiła miejsca młodszej dziewczynie i by to jej oficjalny opiekun przejął godność pana domu.

Akodo Ichiro desperacko starał się zachować spokój, na jego żywej twarzy dostrzec jednak można byłoby blask emocji. Choć tak podobny do ojca, nie potrafił włożyć się w ramy przystojnego samurajowi chłodnego opanowania – gorąca krew matki z rodziny Matsu kazała mu toczyć oczyma po twarzach zgromadzonych i zuć dobrze utrzymany, czarny wąs. Ichiro przybył tu, by zdobyć względy Księżycowej Cmy i zastąpić swego ojca w być może mało zaszczytnej, niosącej jednak wielką polityczną korzyść godności opiekuna pani tego domu, co gotowy był uczynić za wszelką cenę. Czł obok siebie spokojne oddechy swych wrógów i, by skrócić sobie mękę oczekiwania, planował w myślach sposób, w jaki zgładziłby Żurawia i Skorpionia, gdyby tylko dano mu po temu sposobność.

Generał Tahoge wyglądał niczym skała, rozgraniczająca złociste morze nieprzebranego gniewu od spokojnego, lecz zdradliwego oceanu szkarlatu. Na jego twarzy nie drgnął ani jeden mięsień, a spojrzenie ani raz nie spoczęło na przyszłych rywalach. Niemal dwukrotnie od nich starszy, nie przybył tu, by plugawić honor swego nazwiska i zmagać się o prawo do opieki nad nieczłowiekiem, choć

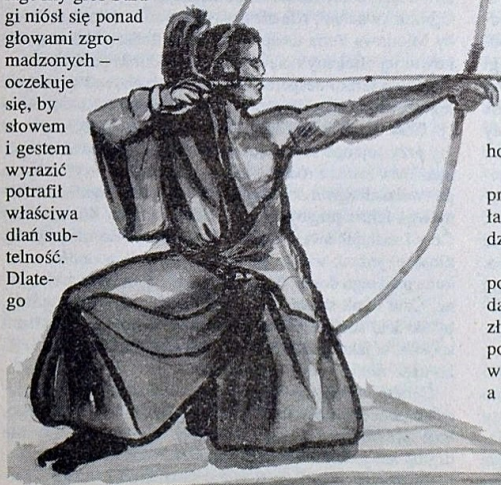
zmagania dostarczyły mu dobrego pretekstu. Siedział teraz, spokojny i zimny jak zawsze, czując niemal na ramieniu dotyk dłoni brata, który od tak dawna nie mógł zasnąć spokojnie. Nic więc dziwnego, że jako jedyny nawet nie drgnął, gdy do sali wprowadzono wreszcie Księżycową Cmę.

Chłodna stal ostrza Kakita wzniósła się spokojnie ku górze, by po chwili opaść ze śpiewem i gracją. Pan Tahoge postąpił o pół kroku do przodu, kończąc cięcie i strząsając z ostrza lepkie krople posoki. Wciąż patrząc przed siebie dotknął palcami lewej dłoni brzeszczotu katany i spokojnie schował ją do saya. Wymaglinowani przeciwnicy znikali powoli, a stary Żuraw wychodził z transu, w który wprawiły go długie godziny ćwiczeń. Teraz dopiero zdał sobie sprawę, że jego wysiłki obserwuje znakomita większość przebywających w Ogrodzie samurajów, z szacunkiem wpatrując się w jego oszczędne, precyzyjne i doskonałe ruchy.

Gdy stało się jasne, że generał zakończył ćwiczenia, większość bywalców domu uciech zaczęła się powoli rozchodzić – jeden tylko młody Skorpion o twarzy do połowy zakrytej maską z czarnej laki i długich niemal do pasa, kunsztownie upiętych włosach skłonił się z szacunkiem i wystąpił o krok do przodu czekając, aż starszy wojownik pozwoli mu przemówić.

Tahoge nigdy nie żywił miłości do Klanu Skorpiona, jednak w stojącym przed nim w unionej pozie młodzieńcu general zdołał sobie sprawę, że to jeden z jego rywali, człowiek, który przybył ubiegać się o względy gejszy. Że nie nosi za pasem katany, poprzestając na jej krótszym towarzyszu. Że szczuple, białe dłonie nie nawykły do oręża. I że oto po raz pierwszy od nie wiedzieć ilu już lat widzi na czynie twarzy uśmiech szczerzego podziwu – bo wszakże nawet syn generała skrył już oblicze za maską samurajskiej powagi. Skorpion wydał mu się nagle nieporadny i niegroźny, pozbawiony żądła, którym jego współbracia kasały tak boleśnie... Właśnie dlatego odpowiedział na ukłon i wysłuchał niekłamanej pochwały człowieka, który zwał się Bayushi Suruga.

– Od człowieka, który poświęcił się ma opiece nad tak cudownym miejscem – łagodny głos Surugi niósł się ponad głowami zgromadzonych – oczekuję się, by słowem i gestem wyrazić potrafił właściwą dłoń subtelność. Dlatego



właśnie zdecydowałem się wyzwać moich rywali, czcigodnego Daidoji Tahoge-sama i czcigodnego Akodo Ichorosan – tu młody Lew warknął gniewnie, umilkł jednak pod karzącym spojrzeniem ojca – na turnieju poezji. W misie, którą dzierży Księżycowa Cma, znajduję się pięćdziesiąt płatków wiśni. Na każdym z nich wypisałem słowo, które stać się może osią wiersza. Niech moi dostojni adwersarze wyciągną przed siebie dłonie, a wtedy Cma podrzuci zawartość misy. Zdani na łaskę kami wiatru, otrzymamy tematy wierszy, które przyjdzie nam zadeklamować jeden po drugim, tak, aby złożyły się razem na poemat stawiający błogostawione piękno tego miejsca.

Złotousty Skorpion zasiadł obok swoich rywali, z przyjemnością obserwując krople potu, spływającą po karku Ichiro. Walczyli na gruncie, na którym poruszał się pewnie, pozwolił więc sobie nawet na delikatne poruszenie wachlarzem, dość nieznaczne, by nie uznano go za grubiaństwo, dobitnie jednak sugerujące młodemu Lwu, że Suruga dostrzega jego zakłopotanie. Wówczas, jak na dany znak, powietrze wypełniły różowe płatki.

Odczytawszy treść swoich płatków, Akodo Ichiro poczerwiał nagle, sięgnął do boku, jakby spodziewał się znaleźć przy nim miecz, poczym potrząsnął dłonią, wzbijając biało-różowy тумan i, z trudem tłumiąc jęk zawodu wstał i opuścił salę, żegnany gromkim okrzykiem zawiedzionych widzów. Suruga uśmiechnął się do przeciwnika i bez wahania wyrecytował haiku. Głos Tahoge był spokojny i pozbawiony koniecznego dla recytacji poezji wyrazu, Skorpion ze zdumieniem stwierdził jednak, że wybór generała był znakomity, a jego haiku znakomicie uzupełniło słowa młodszego samuraja. Uśmiechnął się do starego Żurawia przyjaźnie i zaproponował kolejny utwór, na który ten znów odpowiedział. Nad głowami zgromadzonych przetoczył się grzmot zdumienia.

Starcie trwało nieomal godzinę, a gdy nieprzytomny niemal z wyczerpania Suruga zwyciężył wreszcie przeciwnika, nijak nie potrafił już opanować wyrazu najwyższego szacunku, który, mimo maski, zagościł na jego twarzy. W końcu poeta skłonił się głęboko wojownikowi i odszedł, z trudem łapiąc powietrze. Twarz Tahogi był jak wykuta z kamienia.

– Musisz wiedzieć – Getsu nie mógł opanować zdziwienia, gdy w czasie śniadania chlebodawca przywołał go do siebie – że w domu tym zginął przed kilku laty mój brat. Powiadają, że nim straciłeś pana, służyłeś rodzinie Kuni?

Getsu skłonił się w milczeniu.

– Mówi się powszechnie, że krewniaka mego za bił duch. Moim życzeniem jest, byś się tego dowiedział lub temu zaprzeczył. – na moment ożywione oczy Tahogi znów steżały.

– Hai, Daidoji Tahoge-sama – ronin skłonił się nisko, przeklinając w duchu chwile, w której przystał do generała. Ponoć mają tu własnego Łowcę Duchów, starszka z rodziny Toritaka... Trzeba się z nim będzie rozmówić.

Tymczasem po drugiej stronie stół Bayushi Suruga, niepomny swej pozycji ani wczorajszego zmagania, opowiadał o sokole, którego dostrzegł dziś rano. Choć ptak miał złamane skrzydło, polował na mysz – śpiewał Skorpion, pomagając sobie wachlarzem i ruchami dłoni – gnąc się to w jedną, to w drugą stronę... Oczy młodzieńca błyszczały, a słowa skrzyły się dowiecipem, aż zgromadzeni samuraje zaczęli śmiać się gromko i uderzać po udach. Gdy poeta skończył i, poprawiając przekrzywioną maskę, usiadł na miejscu, słuchacze dali mu trzykrotnie, szczerzy aplauz. Nawet generał Tahoge uśmiechnął się myśląc, że ten chłopak powinien się być urodzić Żurawiem.

– Jeśli ktoś chce otoczyć opieką Ogród Cykad, muszą mu sprzyjać kami. Jakże dowieść tego lepiej, niż strzelając z łuku? – gniewny głos Ichiro drżał lekko w mroźnym, wieczornym powietrzu – Wszakże to duchy powietrza niosą strzałę do celu, a ten, kogo ukochały nigdy nie chybia! – skinął dłonią, a z kręgu zgromadzonych przed domem widzów wystąpiły trzy gejsze, niosące lampiony – Wyzywam Żurawia i Skorpiona na pojedynek luczniczy. Niech każdy wybierze gejszę, która trzymać będzie latarnię. Teraz nakażcie, panowie, by zaczęły się oddalać. Który z nas trafi w najbardziej oddalony lampion, nie krzywdząc kobiety, zwycięży!

Pośród zgromadzonych przeszedł szmer zdumienia, Ichiro nakazał tymczasem, by jego gejsza oddaliła się na dwadzieścia kroków. Tahoge i Suruga poszli w jego ślady, a gdy trzy strzały przecięły nocne niebo, troje dziewcząt odetchnęło z ulga.

– Jeszcze pięćdziesiąt kroków! – zakrzyknął Lew, spryjąc, że trzymająca jego lampion dziewczyna zmieniać się poczęła w punkcik w ciemności. Cele pozostałych znalazły się po chwili obok niej, jednak nim razem, gdy zawodnicy wnieśli łuki, w niebo poszybowały tylko dwie strzały. Suruga skłonił się głęboko zebrany i usiadł, składając łuk przed sobą. Ichiro spojrział na niego i dostrzegł w jego oczach strach. Warknięcie, którego nie zdolał powstrzymać, łączyło w sobie satysfakcję i pogardę.

Gdy w końcu posłano po lampiony, nie większe teraz od gwiazd, okazało się, że i trzecie strzały utkwiły w nich bezbłędnie. Rozczarowany Ichiro skłonił się krótko i zniknął za plecami zgromadzonych, samemu smakując gorycz remis, który oznaczał wszak jego porażkę. General Tahoge był zupełnie spokojny – nie przyjechał tu, by starać się o wdzięki gejszy.

– To miejsce wydaje się być panu znajomym? – zapytał Żuraw, kładąc biały kamyk na planszy do go.

– To prawda, Tahoge-sama, – odparł Skorpion, który grał czarnymi – bywałem już tutaj. Param się poezją, zaś Ogród Cykad pełen jest najznamienitszych jej perel... – Suruga spuścił wstydlive wzrok.

– Nie dziwi mnie też, że nie pozostał pan nieczuły na piękno całego tego miejsca – generał uśmiechnął się pobłaźliwie.

– Podobnie jak pan, Tahoge-sama – odparł wesoło poeta Szare oczy Żurawia stężyły. Doprawdy, beztroška młodzieńca, który zdawał się nie dostrzegać w Ogrodzie niczego poza zabawą w rywalizację Klanów, dziwnym wypaczeniem stosunków na Dworze...

– Proszę o wybaczenie, panie – rzekł szybko Skorpion, kłaniając się nisko.

– Suruga-san, dziękuję. Przypomniałeś mi o moich obowiązach. Ogród Cykad zbyt mnie zaoroczył. – w spokojnym głosie generała nie znać było śladu irytacji. Spokojnie położył biały kamień na planszy i przygotował się do odejścia.

– Zwyciężyłeś, panie! – zakrzyknął wesoło Skorpion – Miec takiego nauczyciela, to prawdziwy honor.

Tahoge uśmiechnął się do poety raz jeszcze i odszedł rozmówić się z Getsu.

– Najwyższą sztuką, jaką parać się może samuraj, jest sztuka miecza – głos Daidoiji Tahoge był doskonale chłodny – dlatego wyzywam moich oponentów, by udali się wraz ze mną do dojo.

Gdy Bayushi Suruga ujął w dłonie boken jasnym stało się, że katana nie jest mu tak obca, jak Tahoge sądził na początku. Gdy w absolutnym milczeniu przyjął pozycję, generał był już pewien jego umiejętności. Kiedy wreszcie, poruszając się ze zwinnością pantery, musnął policzek Ichiro nim młody Lew zdążył unieść broń, stary Żuraw aż skinął głową z aprobatą. W chwili później sam uderzył

Akodo w drugą część twarzy, by pouczyć go o prawidłach równowagi.

W końcu Skorpion i Żuraw zamarli naprzeciw siebie, wznosząc w dłoniach drewniane miecze. Oczy generała były zimne i pewne jak stal ostrza Kakita, wzrok poety stał się zaś nieprzenikniony niczym bezdenna studnia. Błękit i czerwień kimon wznosiły się i opadały w rytm przytępwów i odpływów oddechu. Dwie zmarłe w doskonałym bezruchu sylwetki zdawały się kamienieć w pozornie nieskończonym oczekiwaniu na nieuchronne cięcie.

Nagle Suruga opuścił miecz, upadł na kolana i złożył generalowi głęboki pokłon.

– Nie mogę się z tobą równać, panie – wyszeptał przez ściśnięte gardło – Zwyciężyłeś.

Twarzy Akodo Yubeiego daleko było do kamiennego spokoju, jaki nie opuszczał jej przez cały czas trwania zmagania. Stary Lew wiedział doskonale, że oto kończy się jego czas i że od tej pory wola innego człowieka stanowić będzie o losie Ogrodu. Choć pokładał wiarę w swym Ichrio, do tej pory jego porażki nie wzbudziły w nim najmniejszego cienia uczucia. Teraz jednak nawet nie starał się maskować gniewu

– Szlachetni panowie – rzekł, gdy Skorpion i Żuraw uklonili się grzecznie i zasiedli na matach – poprosiłem was do siebie, gdyż zmuszony jestem zdać się na waszą łaskę. Oto ten, który zwał się moim synem, nie czekając wyniku zmagania opuścił Ogród Cykad w wielkim gniewie, nie potrafiąc znieść swej niedoskonałości. Proszę, by panowie wybaczyli mej rodzinie tak wielkie uchybienie i zapomnieli o więzach krwi, które łączyły mnie ze zdrajcą.

– Akodo Yubei-sama – Suruga skłonił się grzecznie – nie pamiętam nikogo, kto nosiłby tutaj twoje nazwisko, nikt nie mógłby więc go spalić.

Stary Żuraw milczał, mierząc Lwa nieodgadnionym spojrzeniem.

Getsu drżał, gnąc twarz w desperackich zabiegach mających zamaskować przerażenie, które coraz silniej wbijało pazury w duszę człowieka-fali. Obserwując swego pana i smukłego Skorpiona, jak prezentują dary i słuchają zawilej opowieści Księżycowej Cmy, truchlał na samą myśl, że pan Tahoge mógłby zwyciężyć w zmaganiach o prawo do jej wdzięków. Gdy generał starał się pozonym staniem zamaskować prawdziwy powód swego przybycia, ronin nie próżnował, wraz z Łowcą Duchów odkrywając przerażającą prawdę.

W poświęconej duchom zmarłych gejsz kaplicy znajdowała się urna zabezpieczona przed wielu laty potężnym znakiem, który miał zapewnić spokój udręczonej duszy. Pieczęć była jednak poczermała i splekana, jakby strawiona nieugaszonym ogniem głodu, trapiącego zmarłą przed niemal wiekiem dziewczynę. Getsu nie miał już wątpliwości, że to właśnie gaki zgotowała bratu generała tak straszliwy koniec i nie wątpił, że i z stalowookim Żurawiem pragnie postąpić tak samo. Co gorsza, obawiał się coraz bardziej, jakież to tajemnice skrywa muślinowy welon Księżycowej Cmy...

Gdy gejsza ukłękła wreszcie i odsoniła oblicze przed Bayushi Surugą, ronin westchnął z ulga tak głośno, że najbliżsi widzowie spojrzeli na niego z naganą.

Suruga raz jeszcze spojrzął w cudownie piękną twarz śpiącej kobiety i zamyślił się głęboko. Powoli zbliżał się właściwy czas i młody poeta ważył w sercu trudności, które przyszło mu przewyciężyć. Nie da się oszukać przeznaczenia, myślał, nie można walczyć z wyrokami Fortuna. Gdyby rozmowa odbyła się kilka minut wcześniej lub później, gdyby przekazane mu informacje nie były tak ważne, gdyby choć jedno skrzywnięcie podłogi zdradziło obecność lekkiej niczym motyl dziewczyny... Skorpion czuł

ciężar, który przed laty spoczął na barkach jego czcigodnego przodka, pana Yamesu.

W tej samej chwili zdał sobie sprawę, że gejsza, której miłość wygrał w turnieju, nie śpi i wpatruje się w niego sarnimi oczyma.

– Jutro będziesz musiał mnie zabić – szepnęła cicho – bądź więc ze mną chociaż tej nocy...

Suruga objął ją i po chwili zatonął w oceanie miłości i uwielbienia.

Słońce wstało tego dnia szkarlatne, niczym krew.

Generał Tahoge zdziwił się, widząc, że Suruga ułożył tego dnia włosy w kształt skorpiona, mierzącego żądłem w rozmówcę, na jego kamiennej twarzy nie drgnął jednak ani jeden mięsień. Spokojnym gestem przyjął do Księżycowej Ćmy czarkę herbaty i przytknął ją do ust. Dopiero gdy gorzki płyn oczyścił mu gardło, pozdrowił młodego poetę.

Suruga starał się nawiązać przyjacielską pogawędkę, jego czarne oczy jednak uciekały w dół, jakby Bayushi wstydził się, lub nieudolnie starał się coś ukryć. W końcu nie wytrzymał, wznosząc na generała lśniące ze wzruszenia wzrok.

– Tahoge-sama – rzekł, z trudem tłumiąc emocje – przeżywasz mnie we wszystkim, czego razem próbowaliśmy. Twoje życie jest zwierciadłem honoru, a postęпки wyznaczają drogę, którą sam pragnąłbym podążać. Zwycięstwo tobie, panie, powinno przyspać w udziale, ja zaś chciałem cię przeprosić za zachwale zachowanie gejszy, której opiekunem się stałem. Przyjmij moje wyrazy ubolewania.

Generał spojrział na Skorpiona stwardniałymi nagle oczyma, parsknieniem dając wyraz swej dezaprobacie.

– Powinnością samuraja nie jest zaprzeczać swym czynom w chwili zwycięstwa, a radować się z chwaly, która przyniosła swojemu panu, Suruga-san – rzekł surowo, przechylając czarkę. Gdzieś jednak głęboko, w zakamarku duszy, o którym niemal zapominał, uczył dziwaczne ukięcie. W młodym samuraju, którego tak chętnie nazywał chłopcem, było coś, co nie pozwalało mu się oprzeć, coś, co topiło serce starego Żurawia...

Suruga uśmiechnął się przyjaźnie, jakby zgadując najtajniejsze myśli swego rozmówcy i osobiście dołał generałowi herbaty. Drugą czarkę wypili w milczeniu.

– Mów – warknął generał do sługi, który padł przed nim na twarz, zakłócając partię go. Heimin uderzył czołem o ziemię i nabrzmiałym przerażeniem głosem wyjąkał:

– Tahoge-sama, pan Ichiro wraz z bandą roninów idzie na Ogród Cykad! Grozi, że siłą odbierze, czego mu nie dano! Czciogodny generale, niech nas pan ratuje!

Oblicze Tahogi pozostało niezmiennem, gdy położył na planszy kamień kończący partię i skłonił się partnerowi. Skorpion uśmiechnął się szczerze powstał, by odprowadzić Żurawia do drzwi.

Kiedy kroki generała uciły na schodach, wyraz przyjaźni zniknął z ust i oczu Surugi jak starty.

– Dokołało się – rzekł, odwracając beznamiętne oblicze do Księżycowej Ćmy i podając jej wakizashi.

– Yamesu, najdroższy, czemuś mnie opuścił? – zawodzący głos zjawy niósł się korytarzami opustoszałego wobec ataku Ichiro Ogrodu Cykad, mieszając się z monotonnym śpiewem ulewy. Getsu i Łowca Tanari wbiegli po schodach, dobywając mieczy, gotowi bronić mieszkańców domu przed głodem gaki. Pospieszny tupot bosych stóp samurajów łączył się z niezmiennym jak upływ czasu staccato kropel i potępieńcym zawodzeniem upiora. Ostrze mieczy lśniły w łagodnym blasku pieszczących swym światłem długie korytarze świec.

– Nie jestem Yamesu! Yamesu dotoczył do przodków! Odejdź! – głos Surugi ciał powietrze jak bicz, płynący jednak

nad podłogą duch nie zatrzymał się ani na chwilę. Gdy Łowca Duchów, Toritaka Tanari, i Getsu spadli na półprzejrystym niczym muslini postać jak wygodnie jastrzębie. Grymas gniewu wykrzywił piękną do tej pory twarz ducha w straszliwym grymasie, a białe palce wygięły się w szpony. Ronin poczuł, jak przrenika go fala przejmującego chłodu, który zdawał się rwać mięśnie i kłosać kości, usłyszał brzęk padającej na podłogę katany, poczym osunął się na słabnące kolana. Usiłował wesprzeć się na ramieniu, to jednak słabło z każdą sekundą. Łowca Tanari wyprowadził trzy szybkie niczym pioruny cięcia, jednak nawet jego kryształowe ostrze nie zdołało przezwyciężyć głodu, który kazał nieszczęsnej duszy błąkać się po wiek wieków po korytarzach Ogrodu. Zjawia krzyknęła gniewnie i rozerwała gardło Tanariego.

– Jest mój – gniewny kobiecy okrzyk splótł się gnale z zawodzeniem upiora. Księżycowa Ćma zdawała się płynąć nad podłogą w stronę gniewnego upiora

– Yamesu umarł. Nie zabierzesz mi go! – krzyczała, blednąc z każdym krokiem. Suruga usłyszał, jak ciało gejszy upada miękką za jego plecami, nie mógł jednak oderwać wzroku od jej nieśmiertelnej duszy, która płynęła na spotkanie zagniewanej zjawy. W końcu starły się w uścisku, silniejszym niż śmierć sama, uścisku, który skazał obie dusze na wieczne potępienie. Nie zmieniając wyrazu twarzy młody poeta patrzył, jak odpływają w niebyt niosąc z sobą długie smugi czarnego jak piekła dymu.

Akodo Yubei stał nieporuszony w rzęsiстых strugach deszczu. Daidoji Tahoge spoglądał w jego oczy, widząc w nich ból po stracie syna, przekletego potomka, który pochańbił ród i, nim ostrze Kakita zadało mu śmierć, wydał własną duszę na potępienie. Powinnością ojca było jednak pomóc śmierć syna i oto stary Lew wypełnił swój obowiązek, powoli kojąc oddech i gotując się do wyprowadzenia śmiertelnego cięcia.

Mieczy błysnęły niemal jednocześnie, a dwaj dowódcy przez chwilę jeszcze stali nieporuszeni, nim pan Yubei zwałił się wreszcie na kolana, brocząc szkarlatną posoką. Raz jeszcze uniósł wzrok na swego przeciwnika, jakby chciał pogratulować mu znakomitej techniki, poczym opuścił głowę.

– Walczyłeś, generale, w imieniu człowieka, który odebrał ci śmierć – szepnął pobielałymi wargi – teraz i ty gotuj się na śmierć. Bądź pozdrowiony, Tahoge-sama.

Gdy Akodo Yubei konał, stary Żuraw poczuł przyplływ śmiertelnego zmeżenia.

– Przybyłeś do Ogrodu Cykad, by pomóc swego brata, prawda, Tahoge-sama? – zapytał Bayushi Suruga, pochylając się nad osłabłym w gorączce samurajem.

– Wiem już, że zginął za sprawą ducha – wyszeptał Tahoge, wciąż nie mogąc uwierzyć w prawdziwość ostatnich słów Yubeiego.

– Nie, Tahoge-sama. – powiedział poeta spokojnie i truchę smutno – To ja go zabiłem. Otrulem go tym samym jadem, który trawi ciebie.

Tahoge zacisnął dłoń na rękojeści miecza, miał jednak dobyć chłodnej stali, spojrział na Skorpiona niezmiennie spokojnym wzrokiem.

– Dlaczego? – zapytał

– Powinnością samuraja, Tahoge-sama. – odparł Suruga – Nikt z nas nie feruje wyroków, a tylko walczy, by przynieść honor swemu panu.

Tahoge powoli skłonił głowę, zamknął stalowe oczy, a ja jego twarzy z powrotem zagościł spokój.

Gdy konał, Bayushi Suruga sięgnął do twarzy i powolnym ruchem zdjął z niej maskę.

Niektórzy powiadają, że Skorpion zdejmując maskę łącznie wobec człowieka, którego właśnie zabił. Inni twierdzą, że odstania oblicze przed tymi, których kocha.

OPowieść o Sokole

*W tych kwiatach śliwy
nawet sokół zanuci
pierwszy wiosenny śpiew*

to historia prawdziwa, która wydarzyła się w Ogrodzie Cykad pewnej wiosny na święto *semi-no haru*. Przeznaczenie chciało, aby głównymi bohaterami opowieści stali się: agent Skorpionów – Bayushi Suruga, generał Żurawi – Daidoji Tahoge, były *tsukai sagasu* – ronin Getsu oraz upadły samuraj – Toritaka Tanari. Każdy z nich nie tylko odkrył część tajemnic domu gejsz, ale też poznał lepiej samego siebie. Wszystkim czterem Fortuny przeznaczyły istotne role do odegrania i misje do wypełnienia, jednak od nich samych zależało, jak pokierują swoimi losami. I, jak w każdej prawdziwej tragicznej opowieści, zwycięzcy okazali się przegrani, a pokonani odnieśli ostateczny zwycięstwo.

Co to za scenariusz?

Przygoda Opowieść o Sokole to nie gotowy scenariusz do poprowadzenia, a raczej opis konkretnej, zagranej sesji. W wykonaniu innego Mistrza Gry i graczy historia ta może potoczyć się zupełnie inaczej – jednak wtedy nie będzie to już ta sama przygoda. I to jest największa siła gier fabularnych, że każdy może stworzyć własną opowieść i legendę.

W „Opowieści o sokole” udział wzięli:

Piotr „Toread” Gnypp jako Toritaka Tanari,
Tomasz „Zed” Majkowski jako Bayushi Suruga,
Marcin „Wodzu” Oracz jako Getsu oraz
Michał „Puszon” Stachyra jako Daidoji Tahoge.

STRESZCZENIE

Oto główne wątki scenariusza:

Konkury

Bayushi Suruga, Daidoji Tahoge oraz Akodo Ichiro ubiegają się o względy Księżycowej Ćmy. Po trzech nocach zmagani i prób, gejsza z miłości wybiera Skorpiona, co doprowadza gwałtownego, pewnego siebie i zżeranego przez ambicję Lwa do szału. Nie zważając na konsekwencje, postanawia zdobyć Księżycową Ćmę siłą...

Śledztwo

Daidoji Tahoge, nie wierząc w legendę o upiorze, próbuje na własną rękę rozwiązać tajemnicę śmierci brata otrutego przez Skorpionów. Bliski odkrycia prawdy staje się niebezpieczny dla interesów Klanu Skorpiona. Bayushi Suruga, mimo iż z prawym Żurawiem potoczyła go szczerza przyjaźń, otrzymuje za zadanie otruć Tahoge...

Tstakumi

Toritaka Tanari i Getsu, dwaj zabójcy potworów, ramię w ramię próbują poznać sekret Ogrodu Cykad, zupełnie nie zdając sobie sprawy, że ich samych łączy tajemnica i wspólne przeznaczenie. Miecz znajdujący się w posiadaniu młodego *ronina*, to ta sama broń, którą Tanari sprzedał wiele lat temu wędrującemu po Rokuganie *tsukai-sagasu* – mistrzowi Getsu.

Na dodatek żaden z nich nie zna prawdziwej natury kryształowego *no-dachi*...

Upiór

Bayushi Suruga jest w prostej linii potomkiem Skorpiona, który był sprawcą tragicznych zdarzeń w Ogrodzie Cykad przeszło wiek temu. Cięży na nim fatum przodka – historia się powtarza i również on zmuszony jest zamordować swoją ukochaną, Księżycową Ćmę. Siła przeznaczenia przewycięża potęgę magii – Szelest Jedwabiu kruszy więzące ją w *jigoku* zaklęcia i powraca, by zemścić się na „ukochanym”...

To przygoda

Przygoda nie składa się wyłącznie ze zdarzeń wymierzonych w tekście. Ogród Cykad jest barwny i interesujący, pełen tajemnic i ciekawych historii. Wiele czasu zajmie bohaterom, nim zwiedzą dom i okolicę, poznają mieszkańców i gości domu uciech oraz usłyszą wszystkie opowieści związane z tym miejscem.

CZAS

Opisana historia wydarzyła się w czasie święta *semi-no haru*, odbywającego się o najpiękniejszej porze roku, na wiosnę. Raz na parę lat w Ogrodzie Cykad pojawia się dziewczyna o niespotykanej urodzie, mądrości, talencie i osobowości. Od najmłodszych lat powierza się ją najzdolniejszym nauczycielkom tak, aby w przyszłości sprostała wymaganiom, jakie staną przed przełożoną domu. Wyjątkowo święto nabiera bardziej oficjalnego i wystawnego charakteru – o zwycięstwie nie decyduje zwykła licytacja, gdyż samurajowie stają w konkury o względy dziewczyny. Młoda gejsza sama ustala zasady „pojedynku” i wybiera patrona.

O prawo spędzenia z nią pierwszej nocy zabiegają najznamienitsi przedstawiciele Klanów i to nie tylko dla niezwykłych wrażeń. Sprawa ma polityczną naturę – oficjalny opiekun przełożonej Ogrodu Cykad posiada pewne wpływy i w ten sposób uzyskuje ograniczoną kontrolę nad domem gejsz.

Na święto *semi-no haru* przybyli bohaterowie, by rywalizować o przychylność Księżycowej Ćmy.

BOHATEROWIE GRACZY

Poniżej znajdują się opisy bohaterów. Graczom należy pozostawić ustalenie dokładnych współczynników postaci – oczywiście z uwzględnieniem wskazówek zawartych w tekście.

Bayushi Suruga

Ranga 3 szkoły *bushi* Bayushi

Chwała: 3.5

Zalety: Błogostawieństwo Benteń, Przodek: Bayushi Yamesu, Jasny Umysł

Miła, przyjacielska i spontaniczna powierzchowność jest maską, pod którą ukrywa się wyrachowany, przebiegły i lojalny Skorpion. Jeden z najlepszych agentów klanu przybył do Ogrodu Cykad z oficjalną misją zdobycia Księżycowej Ćmy. W rzeczywistości ma do wypełnienia kilka innych, mniej oficjalnych zadań.

Uwagi: Bayushi Suruga jest bezpośrednim potomkiem Bayushi Yamesu, pierwszym z rodziny, który od stu lat postawił nogę w Ogrodzie Cykad. Może się pochwalić bardzo długą listą osiągnięć, wśród których znajduje się też zakończona sukcesem misja skompromitowania ojca Księżycowej Ćmy.

Wzgląd: Bayushi Suruga posiada nieodparty urok osobisty i magnetyczną charyzmę. Nawet powszechne uprzedzenia

L
S
K

65
MIM
WZROSTEN 2001

wobec Skorpionów nie przeszkadzają mu w pozyskiwaniu stronników oraz przyjaciół. Bayushi Suruga przybiera tysiące twarzy – dobiera maski i stroje w zależności od wrażeń, jakie chce wywołać. Potrafi wcielić się w wywołującego uśmiechy błazna, przerażającego wojownika, romantycznego artystę, melancholijnego myśliciela. Gdyby ktokolwiek otrzymał szansę dostrzeżenia jego prawdziwego oblicza skrywanego pod maską, ujrzałby przystojnego samuraja, o pięknych oczach, pociągłej twarzy i regularnie rzeźbionych rysach.

Odgrywanie: Bayushi Suruga jest zawsze miły i przyjacielski. Uczyni wszystko, by uspić czujność przeciwnika – bezinteresownie pomoże innym, poświęci się, a nawet pozwoli poniżyć i pokonać. Jako świetny aktor, potrafi odegrać wszelkie emocje, ale zna także swoje możliwości – stara się unikać konfrontacji z samurajami, którzy byłby w stanie przejrzeć jego grę. Bayushi Suruga szczyści się bezgranicznie oddaniem i lojalnością wobec Klanu Skorpionów. Wykona bez wahania każde najniebezpieczniejsze i najpodlejsze zadanie, poświęcając bliskich, przyjaciół, a nawet własny honor.

Daidoji Tahoge

Ranga 4 szkoły bushi Daidoji

Wady: Kiepski kłamca

Chwała: 5.0

General Daidoji to starszy, honorowy, prawy samuraj. W błyskotliwej karierze wojskowej przeszkodziła mu nadmierna ufność wobec ludzi i skrupuły nie pozwalające wykorzystywać innych. Do Ogrodu Cykad udaje się z zamiarem wyjaśnienia zagadkowej śmierci brata, częstego bywalca domu gejsz. Wykorzystując pozycję, kontakty i kilka nieodwzajemnionych przysług, otrzymał zaproszenie na święto *semi-no haru*. Jako oficjalny przedstawiciel Klanu Żurawia ubiega się o tytuł patrona Księżycowej Cmy. W walce Daidoji Tahoge jest okrutnie niebezpiecznym przeciwnikiem, mistrzem w walce kataną i yari, biegłym w sztuce szybkiego dobywania miecza *iai*, świętym łuczniakiem i taktikiem.

Wygląd: Na pierwszy rzut oka widać, że Tahoge jest wojownikiem. Mając młode lata za sobą, nadal trzyma się prosto i porusza energicznie. Siwiejące włosy upina w tradycyjny samurajski kok. Jak każdy Żuraw ubiera się ze smakiem i niewyszukaną elegancją, a jego stroje, w swojej prostocie i surowości, noszą wyraźny ślad żołnierskiego wychowania. Nigdy nie rozstaje się z przepięknym wachlarzem, drogą sercu pamiątką po zmarłej żonie.

Odgrywanie: W postępowaniu Daidoji Tahoge kieruje się nie tylko bezdusznymi regułami kodeksu *bushido*, ale również wewnętrznym poczuciem moralności. Innych samurajów traktuje z należytym szacunkiem i dworskimi manierami. Odzywa się rzadko, ale mówi dobitnie i prosto, chociaż grzecznie i z poszanowaniem etykiety. Tahoge zdaje sobie sprawę, jak niebezpiecznym jest wojownikiem i dla dobra innych unika bezpośredniej konfrontacji.

Getsu

Ronin Klanowy (Ranga 1 szkoły bushi Kuni)

Zalety: Odporność na strach

Wady: Łatwowierny, Bliźny

Niecały rok temu Getsu zapowiadał się na wspaniałego ucznia zabójcy czarownic. Jednakże zanim dane mu było przejść *gempukku*, jego rodzina popadła w nielaskę, a on sam został wyrzucony z Klanu. Getsu wierzy, że bliscy byli niewinni i padli ofiarą intryg. Zrobi wszystko i skorzysta z każdej okazji, by przywrócić dobre imię rodzinie.

Do Ogrodu Cykad Getsu przybywa wraz z Daidoji Tahoge, który wynajął go z powodu niecodziennych umiejętności

ronina, aby zweryfikować historię o mordującym samurajów upiorze gejsz.

Uwagi: W posiadaniu Getsu znajduje się kryształowe *no-dachi*, rodowy miecz Toritaki Tanariego. W opisie tej wyjątkowej broni, znaleźć można historię o tym, jak oręż trafił w ręce młodego łowcy czarownic.

Wygląd: Z powierzchowności Getsu łatwo wynioskować, iż nie jest zwykłym *roninem*, jakich tysiące w Rokuganie. Wychowanie w samurajskiej rodzinie i trening w szkole *tsukai-sagasu* rodziny Kuni odcisnęły się na nim niezatartym piętnem. Mimo młodego wieku twarz o drapieźnych rysach i płonących ciemnych oczach nosi liczne blizny – pozostałości po odniesionych ranach, których nie zadała istota ludzka. Sięgające do ramion włosy spina w luźno opadający na kark kucyk. Przywdziewa czarną, lśniącą na granatowo zbroję, ozdobioną piórami kruka. O ramię nonszalancko opiera schowany w pochwie wielki miecz *no-dachi*.

Odgrywanie: Getsu jest młodym i niedoświadczonym samurajem, ufnym i łatwowiernym.

O ile jego *sensei* świetnie przygotował go do starć ze stworami z Krain Cienia, tak zupełnie nie nauczył, jak należy postępować wobec ludzi. Getsu do perfekcji opanował sztukę walki z potworami Fu-Lenga, poprzez osiągnięcie samokontroli i wyzbycie się uczucia strachu.

Szkoła Kuni tsukai sagasu

Ranga 1 – Ugodzić w Ciemność

W jednej rundzie walki z istotami obarczonymi skazą Krain Cienia *bushi* może wykonać dwa ataki.

Wojowników pokroju Getsu określa się mianem *henshin* – bez względu na to, komu lub czemu stawi czoła, *ronin* pozostanie obojętny i zachowa zimną krew.

Toritaka Panati

Opis tej postaci znajduje się w części dotyczącej Ogrodu Cykad.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Nie podano cech bohaterów niezależnych – powinno się je dostosować do opisów i zawartych w nich wskazówek, jak również do możliwości postaci graczy.

Oprócz wymienionych w przygodzie bohaterów niezależnych, w Ogrodzie Cykad spotkać można też stałych bywalców – Akodo Yubei pełni honory pana domu, Yogo Yoshishoe w ciszy kontemplanuje piękno tego miejsca, a Kakita Kaigen napawa się, ostatnimi być może, chwilami życia.

Akodo Ichiro

Trzecia ranga szkoły bushi Akodo

Chwała: 4.0

Wady: Wybuchowy, Nierozważny

Akodo Ichiro to jedyny syn Akodo Yubei – młody, zdolny i rojujący duże nadzieje samuraj. Jego nieszczęściem jest to, że wyrastał w cieniu ojca – wiedział, że, nawet starając się z całym siłą, może mu co najwyżej dorównać.

Młody Lew przybył do Ogrodu Cykad, aby wywalczyć Księżycową Cmę, podobnie jak przed laty ojciec zdobył Miodową Perłę. Dla niego jest to nie tylko kwestia ambicji i dumy, ale również sprawa osobista.

Uwagi: Akodo Ichiro został świetnie wyszkolony na *bushi* – dobrze włada mieczem i *yari* oraz nie ma sobie

równych w strzelaniu z łuku. Dlatego powinien być potencjalnie lepszym łucznikiem od bohaterów graczy, przy czym uwzględnij należy premie, jakie wypływają ze szkoły Akodo (np. darmowe podbicie, również przy strzelaniu z łuku).

Wygląd: Ichiro jest niemalże wierną kopią swojego ojca. W odróżnieniu od Akodo Yubei jego włosów nie znaczą jeszcze pasemka siwizny, a twarzy nie zdobią liczne zmarszczki. Mimo wysokiej pozycji i pokaźnego majątku, młodzieniec ubiera się praktycznie i skromnie, jak na oficera armii Lwa przystało.

Odgrywanie: Podobieństwa między synem a ojcem kończą się na wyglądzie i zdolnościach, gdyż ich charaktery są całkowicie przeciwnymi. Yubei jest roztropany i opanowany, natomiast Ichiro porywczy i wybuchowy. Młody Lew mówi bardzo głośno i donośnie, wręcz krzyczy. Nietrudno wyprowadzić go z równowagi, najpewniej poprzez zwroćenie uwagi lub poprawienie. Nawykły do rozkazywania innym, nie znosi, gdy ktoś wydaje mu polecenia. Nigdy nie mierzy sił na zamiary i bez wahania podejmuje się najbardziej szalonych i ryzykownych zadań.

Ikoma Godaru

Czwarta ranga szkoły *omoidasu* Ikoma
Chwała 4.5

Dawno temu był nauczycielem i opiekunem Akodo Yubei, później stał się piastunem jego syna. Dla młodego Lwa pozostaje znacznie bliższą i droższą osobą, niż niedostępny i oschły ojciec – niedościgniony wzór do naśladowania. Godaru przybył do domu gejsz w towarzystwie wychowanków. Instynktownie przeczuwa, iż wydarzy się tutaj tragedia, a intuicja nie zwykła go zawodzić.

Wygląd: Ikoma Godaru jest bardzo starym i zmęczonym życiem samurajem, który cierpi na reumatyzm i artretyzm. Rzadkie włosy są całkowicie siwe, a pożyłką twarz przeorały liczne zmarszczki. Przygarbiony, z powykręcanyimi przez artretyzm stawami, porusza się powoli i z trudem. Kroki stawia bardzo ostrożnie i ociężale, podpierając się rzeźbioną, hebanową laską. Odchodząc w stan spoczynku, nie został, zwyczajem samurajów, mnichem, lecz udało mu się osiągnąć wewnętrzny spokój i harmonię porównywalną z oświeceniem.

Odgrywanie: Stary samuraj dni bohaterskich czynów ma za sobą i teraz odpoczywa, wspominając minione lata. Wie, że jego czas minął i biernie obserwuje rozgrywane się na jego oczach dramatyczne wydarzenia. Równowaga i samoswiadomość, pozwalają Godaru zrozumieć przeznaczenie mające wypełnić się w Ogrodzie Cykad. W domu uciech, jako starzec wśród młodości i piękna, czuje się nieswojo. Jedyne, co mu pozostało, to spędzanie długich godzin na zazywaniu gorących kąpielii, w czasie których odpoczywa obolate ciało.

Rodzina Ikoma

Ikoma to głównie historycy i kronikarze Klanu Lwa, ale też powszechnie szanowani bardzo wychwalający wielkie czyny bohaterskich samurajów.

KONKURY

Oczekiwana
jej kroki tak daleko
liście opadłe?

O względy Księżycowej Ćmy zabiegają trzej szlachetni i wysoko postawieni samurajowie. Oprócz oczywistych korzyści dla klanu, każdy z nich kieruje się również osobistą motywacją. Bayushi Suruga z początku pragnie gejszy

powodowany swoją stabością do pięknych kobiet. Powoli orientuje się, że wpadł w zastawioną przez siebie pułkę i konkuruje o nią za sprawą miłości. Akodo Ichiro chce zdobyć akceptację i szacunek ojca – wydaje mu się, że wygrywając „pojedynkę”, dopnie swego. Daidoji Tahoge ma wyłącznie jeden cel – wyjaśnić śmierć brata. Jednak by dostać się do Ogrodu Cykad, musiał zgodzić się na udział w konkurach i chociaż, w przeciwieństwie do dwóch pozostałych zalotników, nie ma w tym prywatnego interesu, to jako oddany samuraj zrobi wszystko, co w jego mocy, by zwyciężyć.

PREZENT

Nim jeszcze rozpoczną się zaloty, wszyscy konkurenci mają podarować młodej dziewczynie prezent. Pierwszego wieczora, podczas spotkania z Księżycową Ćmą, rywale wręczają jej podarunki i uzasadniają swój wybór. Ocenią wartość nie tylko wartość daru, ale także sposób, w jaki został ofiarowany. Musi to być zatem coś wartościowego,

Prezenty

Gracze wcielający się w postaci Skorpiona oraz Żurawia powinni jeszcze przed wyruszeniem do Ogrodu Cykad wybrać prezent dla Księżycowej Ćmy. Pozwólmy, by wykazali się pomysłowością, a ich Klany z pewnością sfinansują nawet najbardziej ekstrawaganckie prezenty.

Oto jak samurajowie poradzi sobie z tym problemem w przykładowej grze:

Akodo Ichiro podarował pięknie wykonane *obi* z wyhaftowanymi scenami mitologicznymi i monem rodziny Akodo.

Bayushi Suruga dał w prezencie rajskiego ptaka przywiezionego przez Jednorożców zza Płonących Piasków.

Daidoji Tahoge przypomniał przypowieść o panu Kacicie i pani Doji, ofiarowując Księżycowej Ćmie kunsztownie wykonane kryształowe lustro.

Tumniec Łuczniczy

Akodo Ichiro wybierze dyscyplinę, w której, jego zdaniem, ma największe szanse – strzelanie z łuku.

Tumniec odbywa się na zewnątrz domu gejsz, nocą, przy świetle lampionów.

Pierwsza konkurencja to oddanie trzech strzałów do słomianych tarczy. Wymaga prostego testu na Łucznicstwo na poziomie 20. Łączna ilość podbic w udanych testach decyduje o wygranej.

W drugiej, do tych samych tarcz, oddawane są trzy strzały z grzbietu pędzącego konia. Czynność wymaga testu na Konne Łucznicstwo na poziomie 25. Jeśli bohater nie posiada tej umiejętności, musi najpierw wykonać udany rzut na Jazdę Konną na poziomie 20, a następnie na Łucznicstwo z trudnością 35. Podobnie jak poprzednim razem o wygranej decyduje łączna ilość podbic w udanych testach.

W trzeciej konkurencji, należy trafić do lampionu trymanego przez wybraną gejszę. W tym wypadku gracz sam decyduje o trudności testu, czyli jak daleko ma ona stanąć. O wygranej decyduje najdalszy celny strzał. Jeśli test się nie powiedzie, a różnica między rzutem a trudnością będzie mniejsza niż 10, istnieje 50% szansy na trafienie gejszy.

Akodo Ichiro nie wycofa się do samego końca i będzie ryzykował nawet życiem kobiety.

pięknego i oryginalnego, wręczonego uprzejmie i z gracją. Obrzędowi towarzyszy oficjalna ceremonia, w której biorą udział pozostali goście i gejsze. W jej trakcie Księżycowa Ćma wyjaśni zasady „pojedynku”.

Po pierwsze, ona sama podda samurajów trzem próbom – Dowcipu, Gustu i Sumienia.

Po wtóre, rywalizujący samurajowie w trzy kolejne noce mogą rzucić wyzwanie pozostałym zalotnikom – kolejność zostanie wylosowana.

ZADANIA KSIĘŻYCOWEJ ĆMY

Księżycowa Ćma od początku faworyzuje Skorpiona i to jemu najłatwiej będzie wygrać przygotowane przez nią konkursy.

Noc Pierwsza

Księżycowa Ćma opowie samurajom długą i skomplikowaną opowieść. Obserwując spod welonu ich reakcje, zorientuje się, który z nich nie tylko rozumie, o co w niej chodzi, ale odkryje też zupełnie zaskakującą i przeżabawną puentę historii.

Księżycowa Ćma, snując opowieść, co pewien czas robi mylące przerwy – chwile zawieszenia, tak jakby historia już się zakończyła. Uważny samuraj zorientuje się, że wątek opowieści nie został zamknięty – jednak mniej skoncentrowany słuchacz może uznać, iż nadeszła pora, by wyrazić zachwyt i tym samym się zbliżać.

Zasada: Słuchacze wykonują kolejne testy na Inteligencję na coraz wyższych poziomach, gdyż wątki opowieści splatają się w skomplikowany i zawily wzór – przydatna okazać się może zaleta Jasny Umysł. Gracze mogą deklorować podbicia, kto wykona ich więcej, ten szybciej zorientuje się, czy to już koniec historii, czy dopiero jej mała część. Będzie też w stanie obstarwić, co jest sednem opowieści. Może to być przykładowo popełnione przez Mistrza Ceremonii *faux pais*.

W takim wypadku w grę wchodzi umiejętność Etykieta. W ten sposób bohater może skoncentrować się wyłącznie na jednym aspekcie opowieści, dzięki czemu gracz rzuci dodatkowymi, nie zatrzymywanymi kostkami za odpowiednią Umiejętność. Minusem tego rozwiązania jest fakt, że jeśli wybór był chybiony, o czym wie tylko Mistrz Gry, to, niezależnie od wyniku rzutu, postać jako ostatnia orientuje się w sytuacji.

O co chodzi w opowieści?

Przepis:

Najpierw rzucić, by sprawdzić, co jest tematem całej historii i w czym tkwi element humorystyczny. Motyw musi subtelnie przewijać się w całej opowieści.

Następnie przy każdym fragmencie opowiadanych przez Księżycową Ćmę rzucić ponownie, by ustalić, czego dotyczył. W opisie połączyć motyw przewodni z wylosowanym właśnie tematem.

K10	Umiejętność	Przykładowe tematy
1	Teologia	Ingerencja bogów
2	Etykieta	Dwór zimowy
3	Śledztwo	Tajemnica, zagadka
4	Historia	Widmo przeszłości
5	<i>Shintao</i>	Abstrakcyjny humor
6	Prawo	Przestępstwo
7	Poezja	Romans
8	Dyplomacja	Zatarg z sąsiadem
9	Heraldyka	Nie znające się rodzeństwo
0	Szczerść	Księżycowa Ćma naśmiewa się ze zgromadzonych

Noc druga

Księżycowa Ćma poprosi o pomoc trzy gejsze – Płatki Lotosu, Brokatowy Strumyk oraz Rozkosz Wiosennego Ogrodu, by grą i śpiewem umiliły wieczór gościom. Kolejno wykonują utwory, po czym Księżycowa Ćma nakazuje ubiegającym się o jej względy samurajom, aby ocenili, która z gejsz wywarła na nich największe wrażenie.

Nie można obiektywnie stwierdzić, czyj występ był najlepszy. Każdy z samurajów musi umotywić swoją wybiórczość. Sposób oraz słowa, jakimi go uzasadni, są najważniejsze.

Zasada: Aby w pełni poznać się na kunszcie kolejnych artystek, gracze muszą wykonać testy na Intuicję + Muzykę na poziomie 20. Za każde zadeklarowane podbicie otrzymają informacje potrzebne do wydania werdyktu i uchwycą więcej subtelności.

Pieśń Płatków Lotosu

Pełna uwodzicielskiego piękna i magnetyzmu, egzotyczna melodia idealnie pasuje do zmysłowej gejszy i jej hipnotyzującego głosu.

- 1 podbicie:** Najlepiej ze wszystkich wykonała utwór.
- 2 podbicia:** Podjęła się zdecydowanie najtrudniejszego technicznie zadania.
- 3 podbicia:** Całość jest sformalizowana i brak jej spontaniczności – to niewątpliwie cena, jaką płaci się za perfekcję.

Pieśń Brokatowego Strumyka

Radosna i lekko frywolna piosenka cudownie brzmi w ustach młodej i żywiołowej gejszy.

- 1 podbicie:** Utwór wykonany bezbłędnie, nieznanie ustępujący kompozycji Płatków Lotosu.
- 2 podbicia:** Spontaniczność i umiejętność improwizacji to wyraz prawdziwego talentu.
- 3 podbicia:** Radosna nuta pieśni kłóci się z prawdziwym nastrojem gejszy, co zdecydowanie psuje wykonanie utworu. Pod pozorną wesołością, Brokatowy Strumyk ukrywa głęboki smutek.

Pieśń Rozkoszy Wiosennego Ogrodu

Spokojny i tradycyjny utwór wspaniale oddaje naturę starszej gejszy.

- 1 podbicie:** Utwór wykonany dobrze, ale mimo wszystko gorzej od pozostałych.
- 2 podbicia:** Alegoryczny tekst pieśni nie wyraża wyjątkowo piękna jesieni, lecz opowiada również o przemianach.
- 3 podbicia:** W ukrytych znaczeniach i głębokiej symbolice pieśni starej gejszy opisuje prawdziwą historię jej życia – niesie ze sobą nie tylko piękno, ale też mądrość.

Noc trzecia

W trakcie tej nocy Księżycowa Ćma opowiada tragiczną i smutną historię pewnej dziewczynki – w rzeczywistości jej samej. Bacznie obserwuje spod welonu, jakie wrażenie wywrze na samurajach. Gdy skończy, nie zadaje żadnych pytań. Oczekuje w milczeniu, aż któryś z nich wyrazi swoje zdanie lub odczucia.

Zasada: Jest to scena w całości opierająca się na odgrzaniu osobowości postaci.

Historia Księżycowej Ćmy

Przy udanym teście na Intuicję + Szczerłość na poziomie 25, bohaterowie mogą zorientować się, że Księżycowa Ćma opowiada o sobie.

Bayushi Suruga, jeśli wykona ten test, zorientuje się, że to on doprowadził do zniestawienia ojca Księżycowej Ćmy.

Akodo Ichiro mocno poirytuje postawą samuraja z opowieści, szczególnie zaś fakt, że nie popełnił seppuku. Zupełnie objęty jest mu los dziewczyny.

ZWYCIĘZKA

Scenariusz nie przewiduje, że zwycięży ktokolwiek inny niż Bayushi Suruga. Jako jedyny jest utalentowanym dyplomata i dworzaniem, obaj *bushi* – Daidoji i Akodo – nie mają z nim najmniejszych szans w zadaniach postawionych przez Księżycową Ćmę. W pozostałych testach powinna być równowaga – każdy samuraj zapewne wygra w swojej konkurencji.

FURIA DWA

Tam błyskawica
i drżą pod fal grzywami
jesienne nasze wyspy

Jak można się spodziewać, porywczy i zadufany w sobie Akodo Ichiro nie da łatwo za wygraną. Gdy Księżycowa Ćma ogłosi Bayushi Surugę zwycięzcą, młody Lew wpadnie w szał. Ostroymi i prędkimi słowami obrazi nie tylko Księżycową Ćmę, ale także pokłóci się z despotycznym ojcem. Wzburzony, zaślepiiony furją i urażony wybiegnie z Ogródu Cykad.

Po chwili bohaterów dojdzie oddalający się tętent kopyt.

BANDA

Akodo Ichiro w gniewie, nie do końca nawet wiedząc w jakim celu, postanowił zaatakować i zająć Ogród Cykad. Zaslepiiony dumą chce zemścić się za wymagowaną obrazę, zdobyć Księżycową Ćmę i udowodnić ojcu, że nie pozwoli sobą pomiatać.

W tym celu zebrał oddział wierznych mu ludzi oraz kilkunastu *roninów* i najemników. Nie cofnie się przed niczym, powodowany szałem stał się niebezpiecznym i nieobliczalnym przeciwnikiem, równie groźnym jak „ranny lew”.

Już kolejnej nocy do Ogródu Cykad przybywa posłaniec od właściciela pobliskiej gospody, przynosząc złe wieści. Informuje Miodową Perłę, iż w stronę domu gejsz wyruszył spory oddział samurajów dowodzony przez młodego oficera Akodo – bez wątpienia Ichiro.

OBROŃCY

Goszczący w Ogródku Cykad samurajowie decydują się na wyruszenie naprzeciw oddziałowi Ichiro, chcąc w ten sposób odciągnąć miejsce starcia od domu gejsz. Zwaśnione Klany łączą wspólny cel: Żurawie i Skorpiony chcą ocalić

miejsce od zagłady, a Lwy swój Klan od hańby. Dziwnym może się wydać niestępliwie naleganie Yogo Yoshishoe, aby mógł dołączyć do wyprawy. Shugenja nie ulegnie nawet pod gradem rozsądnych i twardych argumentów, z pobladła twarzą i zaciśniętymi ustami będzie obstawał przy swojej decyzji.

Jeśli któryś z graczy wykona udany test na Intuicję + Szczerłość na trudności 20, zorientuje się, że Skorpion czuje się winny zaistniałej sytuacji.

Akodo Yubei, cierpiąc z powodu zuchwałego i niehonorowego zachowania syna, nie pojawia się na naradzie – zamyka się w pokoju wraz z Miodową Perłą, tak jakby sprawa zupełnie go nie dotyczyła. Z tej przyczyny wybór dowódcy pada na Daidoji Tahoge, jako najbardziej doświadczonego taktyka i żołnierza.

Samurajowie wyruszają na spotkanie Akodo Ichiro. Wśród nich nie ma Bayushi Surugi, Tanariego i Getsu. Mają swoje własne przeznaczenie do wypełnienia. [patrz opisy pozostałych wątków fabularnych]

ZASADKA

Akodo Ichiro, mimo słabości i wad charakteru, jest nie tylko gwałtownym i zbyt pewnym siebie *bushi*, ale też świetnym strażnikiem. Doskonale zdaje sobie sprawę, iż jego słabo wyszkolona i niezorganizowana banda nie ma szans w bitwie z grupą wyśmienitych wojowników. Dlatego zastawia pułapkę. Domyślając się, że obrońcy wyruszą mu na spotkanie, przygotowuje na nich zasadzkę. Sam staje na czele *roninów* i najemników, czekając na przeciwników na małej przełęczy. W mroku obrastającego zbocza lasu ukrywa tuzin samurajów Akodo – swój przyboczny elitarny oddział łuczników.

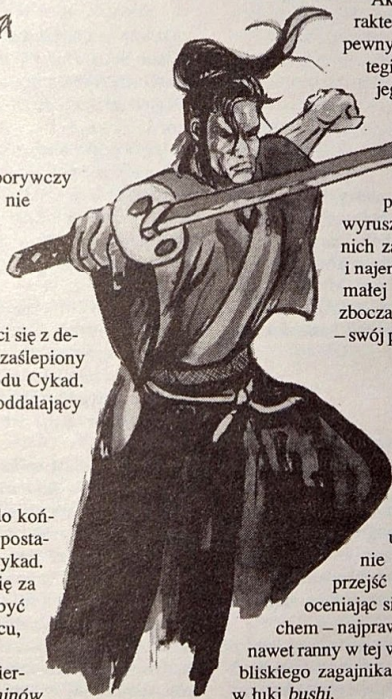
SPOTKANIE

Naprzeciw siebie stają Akodo Ichiro i Daidoji Tahoge. Młodszy samuraj żąda, aby ustąpiono mu z drogi, gdyż chce ukarać kobiety niskiego stanu, które śmiały go upokorzyć. Ostrzega, że jeśli nie zostanie przepuszczony, zmuszony będzie przejść po trupach obrońców. Samurajowie, oceniając siły Ichiro, wybuchają gromkim śmiechem – najprawdopodobniej nikt z nich nie zostałby nawet ranny w tej walce. Ale Akodo też się śmieje – z pobliskiego zagajnika wytaniają się sylwetki uzbrojonych w łuki *bushi*.

Jest co prawda noc, ale stojący w kręgu pochodni obrońcy będą łatwym celem. Po pierwszej salwie nie pozostanie ich nawet połowa. Sytuacja wydaje się patowa. Daidoji Tahoge i jego samurajowie nie ustąpią, gdyż oznaczałoby to utratę honoru. Z drugiej strony, jeśli tego nie uczynią, zapewne zginą od strzał łuczników Ichiro, a ten spali Ogród Cykad i wymorduje mieszkające w nim gejsze.

POŚWIĘCENIE

Zamieszanie przerywa zataczający się Yogo Yoshishoe. Ze strzała wbił w plecy, bełkocząc niezrozumiale, wydaje się całkowicie pijany. Nikt nigdy nie widział cichego shugenja w takim stanie. Wszyscy zszokowani zamierzają w oczekiwaniu tego, co ma nastąpić.



Yoshisho staje naprzeciw Ichiro i zaczyna bełkotliwie opowiadać o kłatwie rodziny Yogo, o tym, jak bardzo bał się kogokolwiek pokochać i jak mimowolnie umiłował Ogród Cykad. Gdy z jego ust padają słowa, iż jest gotów poświęcić swoje życie, by ratować dom gejsz, Akodo Ichiro orientuje się w zamiarach Skorpiona. Załamującym się z przerażenia głosem wydaje rozkaz, by strzelać do Skorpiona.

Kiedy rój strzał przesywa ciało Yogo, jest już za późno. Zakłęcie wplecione w niewyraźną przemowę Skorpiona, rzuczone w momencie agonii rozrywa ciszę i ciemność nocy gromem oraz blaskiem setek błyskawic – w jednej chwili oddział łuczników przestaje istnieć, a z nieba spada ciężka zasłona deszczu.

Shugenja kamikaze

W historii Rokuganu wielokrotnie zdarzało się, że w sytuacji zdawałoby się beznadziejnej, bohaterscy shugenja poświęcali swoje życie by rzucić czar niezwykłej siły.

Jeśli w celu rzucenia czaru shugenja decyduje się oddać życie, jego zakłęcie automatycznie się udaje oraz otrzymuje on tyle podbić ile wynosi dwa razy jego Puśtka.

RZEŹ

Ucichły nagle

cykady wśród kamieni

deszcz spadł w tej chwili

Rozpoczyna się walka w strugach ulewy, samurajowie nie widzą się pogrążeni w całkowitej ciemności. Szum tysięcy kropel zagnusza okrzyki walki, bólu i śmierci.

Przeznaczenie kierujące losami wojowników stawia naprzeciw siebie Akodo Ichiro i pana Tahoge. Młody Lew nie jest godnym starego Żurawia przeciwnikiem. Gdy ciasto porywczego samuraja pada w błoto, pozostali *bushi* dokonują rzezi ludzi Ichiro.

POJEDYNEK

Idąc, smagani deszczem, brzegiem wzburzonego niezłym ocean jeziora, samurajowie dostrzegają na drodze sylwetkę Akodo Yubei.

Starszy samuraj zwraca się do Daidoji Tahoge, by pozwolił mu pomścić śmierć Ichiro. Błyskawice oświetlające co chwilę jego twarz ukazują zacięte oblicze, przepięknie niewysłowionym bólem po utracie ukochanego syna.

Fortuny, znając prawdziwe przeznaczenie samurajów, nadal czuwają nad panem Tahoge.

Po ciężkiej walce, ranny Yubei, kłęcząc na ziemi, dobywa *wakizashi*. Spogląda na Żurawia, a w jego oczach odczytać można niemą prośbę – w tej chwili nie są już wrogami, a przyjaciółmi.

Nim jednak spadnie cios, Akodo uśmiecha się z trudem i wyjawia, iż zapewne niedługo obaj spotkają się w *jigoku*, gdyż Żuraw został otruty przez zdradzieckiego Skorpiona, którego uważał za swojego przyjaciela. [patrz opisy pozostałych wątków fabularnych]

ŚMIERĆ

Daidoji Tahoge jest konający. Zmęczenie wywołane walką i pojedynkiem przyspiesza działanie trucizny. Nie ma też wątpliwości, kto za tym stoi. Żurawowi starczy sił, by powrócić do Ogrodu Cykad, gdzie spotka swojego przyjaciela i zabójcę – Bayushi Surugę. Skorpion nie może się równać z tak dobrym wojownikiem jak Tahoge i jeśli ten

decyduje się zabić truciela, nie będzie miał większych trudności.

TSUKUMI

Daidoji Tahoge najął Getsu, by ten przeprowadził nieformalne i dyskretne śledztwo w sprawie śmierci brata Żurawia – a dodatkowo ustalił, czy spowodował ją upiór. Oficjalnie *ronin* przedstawiany jest jako *yojimbo*.

Wcześniej w Ogrodzie Cykad zjawia się Toritaka Tanari, zatrudniony przez Miodową Perłę upadły łowca upiórów z klanu Sokoła. On też zainteresowany jest tajemnicą nawiedzonego domu gejsz.

Tak jak wąż konkurów wiąże losy Bayushi Surugi i Daidoji Tahoge, tak śledztwo łączy Getsu i Tanarię. W czasie, gdy szlachetni samurajowie walczą o względy Księżycowej Cmy, ci mniej godni próbują zgłębić sekret Ogrodu Cykad, straszących upiórów i niewyjaśnionych morderstw. Pomimo iż śledztwo nie prowadzi do rozwiązania zagadki, Krab i Sokół dowiadują się wiele o sobie oraz poznają łączącą ich tajemnicę – Tsukumi.

Istota Miecza

Dawno temu, tak dawno, że nawet najstarsi samuraje z Klanu Sokoła nie pamiętają, kiedy to było, jeden z przodków Toritaki Tanarięgo udał się w głąb Puszczy Shinomen i słuch o nim zaginął. Po kilku latach niespodziewanie powrócił, ale nie był to już ten sam człowiek.

Nawet posiwiałe włosy i ciało pokryte bliznami nie mogły się równać z ranami zadanymi duszy. Odziany w lachmany, na ramieniu niósł niezwykle ostre – kryształowe *no-dachi*. Samuraj nikomu nie opowiadał o przygodach w tajemniczej puszczy ani nie zdradził skąd pochodził niezwykle miecz, nazywany przez niego kobiecym imieniem Tsukumi.

Niezwykła broń, jakiej próżno szukać w Rokuganie, pozostała w rodzinie Toritaki i wiernie służyła wielu pokoleniom łowców upiórów, aż ostatecznie trafiła w ręce Tanarięgo. On zaś okazał się niegodnym władania magicznym ostrzem Tsukumi. Gdy zabrakło mu pieniędzy na używki i rozrywkę, sprzedał dziedziczny oręż za grosze pewnemu *tsukai-sagasu*.

Kuni, nie zdając sobie sprawy z prawdziwej natury Tsukumi, widział w *no-dachi* jedynie broń do walki z istotami z Krain Cienia. Wiele lat później tenże łowca czarownic zginął w walce z potężnym oni. Wtedy właśnie kryształowe ostrze niespodziewanie i bezpowrotnie straciło swoją magię. Pozbawione mocy *no-dachi* odziedziczył jego uczeń – Getsu. Młody *ronin* przypadkiem odkrył niewielki skrawek tajemnicy Tsukumi, a także udało mu się przywrócić część odebranej ostrzu mocy. Przeznaczenie tak pokierowało losami miecza, Sokoła i samuraja, iż wszyscy troje spotkali się w Ogrodzie Cykad.

Epis Miecza

Tsukumi jest mieczem starszym niż Rokugan, ma już tysiące lat i pamięta świat, który nie znał ludzi. *Kenku* wiedzieli o kilku takich ostrzach, chociaż nawet ta starożytna rasa nie znała ich prawdziwego pochodzenia. *No-dachi* wykonano z czystego kryształu, w którym zakłęto potężnego ducha – *kami* o imieniu Tsukumi. Istota i miecz stanowią nierozdzielalną jedność. *Kami* nie jest zobawioną emocji czystą magią, ma wrażliwą i romantyczną duszę młodej dziewczyny – gdy pokocha właściciela miecza, a on odwzajemni uczucie, wtedy *no-dachi* uzyska pełnię swojej mocy.

Kiedy Toritaka Tanari zdradził ją i sprzedał, duch Tsukumi pogrążył się w apatii. Używana przez łowcę czarownic

w walce z istotami Krain Cienia, nie starała się nawet bronić przed powoli zżerającą ostrze skazą. niewiele brakowało, a żywioł zepsucia do końca pożarłby duszę miecza. Dużo później, gdy Getsu oczyścił miecz, Tsukumi przebudziła się i od tej pory stara się odnaleźć prawdziwe uczucie.

Jak wysłada Tsukumi?

Na czas trzech nocy przy pełni księżyca Tsukumi może materializować się w postaci pięknej i eterycznej młodej dziewczyny. Jej twarz jaśnieje białym blaskiem, włosy sprawiają wrażenie srebrzystego płomienia, a sylwetkę zdaje się spowijać perłowa mgła. Głos Tsukumi brzmi jak dźwięk dzwonek z najczystszej kryształu rozchodzący się echem po górach.

Co potrafi Tsukumi?

Tsukumi jest wspaniale wykonanym kryształowym *no-dachi*, zadającym 4k3 obrażeń. Pełna moc ostrza ujawnia się dopiero wówczas, gdy władającego nim samuraja i duszę miecza połączy prawdziwe uczucie.

Siłę związku samuraja i Tsukumi należy określić na podstawie jego zachowania – analogicznie jak ma to miejsce w wypadku Honoru – wprowadzając cechę „Oddania”. W zależności od jej wysokości miecz uzyskuje następujące moce:

Ranga 1: Towarzysze – miecz traktuje się jako broń kryształową o mocy równej randze „Oddania” + 1

Ranga 2: Przyjaciele – miecz powoduje strach u istot ciemności o sile równej randze „Oddania” x 5

Ranga 3: Kochankowie – istoty, którym nie wyszedł test na strach nie mogą atakować samuraja

Ranga 4: Prawdziwa Miłość – miecz całkowicie leczy jeden punkt skazy Krain Cienia na miesiąc

Ranga 5: Miłość po Wieczność – miecz ignoruje wszelkie odporności i zbroje istot ciemności.

STARY SOKÓŁ I MŁODY KRAB

Już w chwili gdy się poznają, Tanari i Getsu przypadają sobie do gustu. Dzieli ich co prawda różnica wieku, ale łączy więcej niż się mogą domyślać. Obaj są *roninami*, pozabawionymi panów – jeden z własnej winy, drugi za sprawą zhańbionych rodziców. Tanari widzi w młodym samuraju siebie sprzed dwudziestu lat – pełnego woli walki i poczucia misji obrony ludzi przed niewidzialnym zagrożeniem. Getsu natomiast postrzega Sokola jako swojego nowego mistrza – człowieka tajemniczego i posiadającego niezwykle, nawet jak na Kuni, zdolności. Jak łatwo się domyślić, prowadzone razem śledztwo i wspólne wieczorne zabawy z młodymi gejszami bardzo zbliżą do siebie obu łowców.

Śledztwo

Getsu i Tanari nie mają prawa dowiedzieć się, że upiór Ogrodu Cykad to tak naprawdę mistyfikacja Klanu Skorpiony, a martwi samurajowie padli ofiarą działania trucizny.

W domu gejsz spotkać można wiele niezwykłych postaci, usłyszeć interesującą opowieść, a nawet odkryć kilka pomniejszych sekretów – w sam raz, by zająć dwóch łowców przez trzy dni i trzy noce.

Z ważniejszych wiadomości uzyskać mogą informację o enigmatycznej przepowiedni głoszącej, że „zdradzona miłość pokona jedynie zdradzona miłość”.

NO-DACHI

Toritaka Tanari jest bardzo spostrzegawczym człowiekiem i prędzej czy później zorientuje się, że Getsu znajduje się w posiadaniu dziedzicznego miecza jego rodziny. Mimo tego nie nie uczyni, gdyż za bardzo pogardza sobą, by starać się o zwrot broni, na którą nie zasługuje. Pojawienie się miecza przywróci poczucie winy u starego samuraja i przypomni o drugiej wielkiej zdradzie – kochańcu Tsukumi.

Co wie Tanari?

Dla Tanariego kryształowy miecz i Tsukumi to dwie, nie wiążące się historie. Nadużywany alkohol i opium zmąciły umysł Sokola – uczynili z broni i dziewczyny dwa odrębne wspomnienia. Dla starego *ronina* jedno symbolizuje utratę chwaty i sensu życia, drugie zdradzoną miłość.

BROKATOWY STRUMYK

Młoda gejsza jest bardzo współczującą i miłosierną, a także niezwykle domyślną osobą. Szybko zauważa, że Tanari cierpi i zdręzcza się poczuciem winy. Choć nie wie, jaka jest przyczyna takiego zachowania, bardzo stara się pomóc starszemu samurajowi. W krótkim czasie współczucie przetrwała się w prawdziwą miłość.

Tanari jest świadom uczuć Brokatowego Strumyka, nie chce ich jednak odwzajemnić – głównie ze strachu przed samym sobą i tym, że mógłby ją skrzywdzić. Jednakże, jako słaby człowiek, nie potrafi oprzeć się pokusie i sypia z dziewczyną, gdy ta przychodzi do niego w nocy.

„Ojczulka”

Gejsze Ogrodu Cykad bardzo szybko polubiły jowialnego i pełnego uroku starego samuraja. Zwracają się do niego żartobliwie, ale z sympatią – „ojczulku”.

Druga Noc

Oczywistym jest, że Getsu pozostawił *no-dachi* przy wejściu, jak nakazuje obyczaj i dobre wychowanie.

Drugiej nocy, gdy sake zmoczył Tanariego, Getsu wywabia z pokoju placz. Wychodząc w mroźną noc, spostrzega siedzącą na ganku prześliczną dziewczynę całą we łzach. Sпытana, dlaczego jest smutna, opowiada o złym panu, który pozostawił ją na zewnątrz, gdy sam zabawia się w środku z innymi.

Getsu, mimo różnych podejrzeń, bierze ją do siebie do pokoju na noc. Zасыpiając czuje, jak nieznajoma przytula się do niego i zapada w błogi sen. Pewnie rankiem ocnknąłby się obejmując kryształowe *no-dachi*, lecz tuż przed świtem jakaś gejsza zajrzała do pokoju i, aby *ronin* nie popadł w kłopoty, odniosła po cichu broń na miejsce. Samuraj budzi się w pokoju sam – nigdzie nie widać śladu dziewczyny, jakby była duchem lub snem.

Co wie Getsu?

Getsu dowiedział się, że *no-dachi* pochodzi z czasów nim ludzie pojawili się w Rokuganie oraz że włada nim potężny duch. Wie też, że walcząc z demonami, jego mistrz powoli zatrwał miecz skazą Krain Cienia. Getsu udało się oczyścić kryształową broń, ale w dalszym ciągu wie o niej niewiele.

L
S
K

Przecia Noc

Trzeciej nocy sytuacja powtarza się, lecz tym razem *ronin* dowiaduje się, jak dziewczyna ma na imię. Rankiem budzi się, tuląc w objęciach kryształowe *no-dachi*.

Pomóżna rozmowy

Getsu może zwierzyć się starszemu Tanariemu ze swoich nocnych przygód. Jeśli padnie imię Tsukumi, Sokół zacznie się domyślać prawdziwej natury miecza. Albo podzieli się odkryciem z Getsu albo zachowa je dla siebie.

Razem są w stanie dojść do wniosku się, że „zdradzone miłości”, o których mowa w przepowiedni, to upiór gejszy oraz kryształowe *no-dachi*. Będzie im się wydawać, iż odkryli sposób na pokonanie Szelestu Jedwabiu.

ZŁAMANE PIECZĘCIE

Dziesiątki lat temu gejsza pokochała Skorpiona, on jednakże musiał ją zabić. Teraz w Ogrodzie Cykad pojawił się potomek Bayushi Yamesu, w którym również zakochała się gejsza. I tak jak przed laty, i tym razem Skorpion musi zdradzić tę miłość.

Przeznaczenie jest silniejsze niż najpotężniejsza magia – czerpiąc z niego moc, Szelest Jedwabiu łamie więżące pieczęcie i powraca do świata żywych. Łowcy zdają sobie sprawę, że czwartej nocy w Ogrodzie Cykad pojawi się żądny zemsty upiór.

Genodziejstwo

Specjalna umiejętność dostępna dla *shugenja* i *tsukai-sagasu*, pozwala na wykrywania magii przy udanym teście na Inteligencję na poziomie 25.

Getsu posiada tę umiejętność, więc jest w stanie wyznać, że pieczęcie na urnie w kapliczce straciły swą moc.

UPIÓR

Kiedy wszyscy samurajowie wyruszają z Ogrodu Cykad na spotkanie Akodo Ichiro, Getsu i Tanari pozostają na miejscu. Wiedzą, że ich walka odbędzie się właśnie tutaj, a przeciwnikiem będzie istota stokroć groźniejsza od bandy *roninów*.

W konfrontacji z Szelestem Jedwabiu *tsukai-sagasu* nie ma najmniejszych szans – trening nie przygotował go do walki z upiarami. W bepośrednim starciu z *gaki*, nadzieję na zwycięstwo posiada tylko doświadczony łowca z klanu Sokola – taki, jakim był wiele lat temu Tanari.

Szelest Jedwabiu

Gaki z Ogrodu Cykad jest znacznie potężniejszy niż ten opisany w podręczniku. Przez dziesiątki lat pozostawał w *jigoku*, gdzie głód i nienawiść uczyniły go prawie niezwyciężonym.

Szelest Jedwabiu potrafi między innymi niespodziewanie zniknąć i z tego powodu niesłychanie trudną ją trafić. O ile ktoś nie pochodzi z rodziny Toritaka lub nie wykona testu na Intuicję na poziomie 30, trudność trafienia *gaki* wynosi 45.

ŚMIERĆ I HONOR

Młody samuraj dobywa kryształowego miecza i wręcza go Tanariemu, by ten stoczył bój – nie z upiorem, ale z własną przeszłością. Duch miecza poznaje swoją dawną miłość i ożywa w rękę łowcy pełnią blasku. Niestety, nawet moc Tsukumi nie jest w stanie pokonać Szelestu Jedwabiu. Po krótkiej i zaciętej walce Sokół pada śmiertelnie ranny.

Umiera szczęśliwy – poległ jak samuraj, w walce, dzierżąc rodowy miecz oraz uzyskał przebaczenie Tsukumi.

SKORPION

Bayushi Suruga otrzymuje dwa dodatkowe zadania do wykonania w Ogrodzie Cykad. Przekazuje je pewien Skorpion goszczący w domu gejsz.

GETSU

Getsu jest młodym *roninem*, jednak dał się poznać jako odważny samuraj. Poprzez Bayushi Suruge Klan Skorpiona zaoferuje Getsu pomoc w oczyszczeniu nazwiska i odzyskaniu chwały w zamian za bliżej nieokreślone przysługi.

TAHOGE

Śledztwo, które zlecił Tahoge, prędzej czy później ujawni prawdę o morderstwach dokonywanych przez Klan Skorpiona. Rozkaz jest jasny – Daidoji musi umrzeć. Bayushi Suruga, jako jego przyjaciel, ma największe szanse otruć Żurawia, nie wzbudzając podejrzeń.

UPIÓR

*Już jesień bliska
czy to wszystko jest życiem
małej cykadki*

Wydarzenia, które następują ostatniej nocy, mają niezwykle gwałtowny przebieg i są odbiciem tragedii sprzed ponad wieku.

KSIĘŻYCOWA ČMA

Gejsza zakochała się w kulturalnym, uprzejmym i czułym samuraju z klanu Skorpiona.

Następnie popełniła jeszcze jeden błąd, ten sam, co Szelest Jedwabiu wiele lat temu – przypadkiem podsłuchata rozmowę, która nie była przeznaczona dla jej uszu.

Bayushi Suruga orientuje się, że Księżycowa Čma zna tajemnice, które będą kosztować ją życie. Ona też wie, iż niedługo umrze i prosi o możliwość spędzenia z ukochanym jeszcze jednej nocy.

PIECZĘCIE

W chwili, gdy los Księżycowej Čmy został przypieczętowany, Szelest Jedwabiu zrywa zaklęcia Yogo i uwalnia się z *jigoku*. Wiedzą o tym tylko Getsu i Tanari.

PIERWSZA ŚMIERĆ

O świecie zostaje odnaleziony martwy jeden ze Skorpionów przebywających w Ogrodzie Cykad. Łowcy są przekonani, że mają do czynienia z dziełem upiara. Bayushi Suruga wie, że było to celowe samobójstwo mające na celu utrzymanie mistyfikacji. Gdyby jednak przyjrzał się dokładnie ciału, zauważyłby, że Skorpion nie zdążył zażyć trucizny.

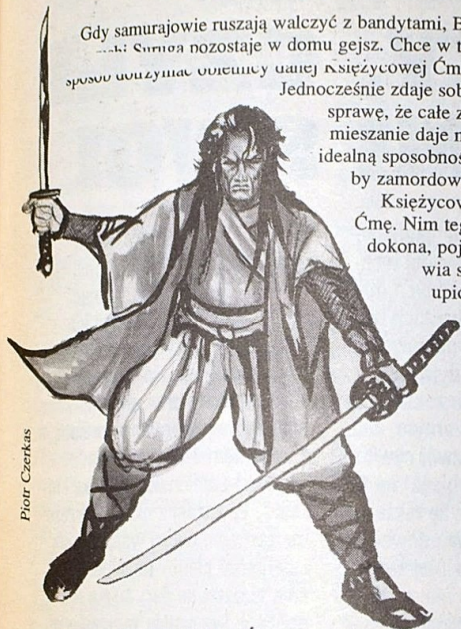
OSTATNI DZIEŃ I OSTATNIA NOC

Bayushi Suruga i Księżycowa Čma spędzają ostatni dzień razem. Na późne śniadanie zapraszają do towarzystwa Daidoji Tahoge. Wtedy Skorpion podaje truciznę Żurawio-wi. Jego życie trwać będzie jeszcze tylko kilka godzin.

SZELEST JEDWABIU

Gdy samurajowie ruszają walczyć z bandytami, Ba-
...: Szmora nozostaje w domu gejsz. Chce w ten
sposób doznać odwetny uśmiech Księżycowej Ćmie.

Jednocześnie zdaje sobie
sprawę, że całe za-
mieszanie daje mu
idealną sposobność,
by zamordować
Księżycową
Ćmę. Nim tego
dokona, poja-
wia się
upiór.



Piotr Czerkas

OFIARA MIŁOŚCI

Szelest Jedwabiu pokonuje obu łowców i staje twarzą
w twarz z Surugą. Śmierć zagląda Skorpionowi w oczy.
W tym momencie dzieje się rzecz niezwykła. Księżycowa
Ćma rzuca się niczym lwica na Szelest Jedwabiu. Tam,
gdzie nie dali sobie rady Getsu i Tanari, zwycięża zwykła
dziewczynka. Sylwetki obu gejsz rozpylają się w powie-
trzu, a oniemiały Skorpion do końca nie pojmuje, co się wy-
darzyło. Bayushi Suruga wybiega do sąsiedniego pomie-
szczenia, gdzie na podłodze w kałuży krwi leży
z podciętymi żyłami Księżycowa Ćma. Kochająca kobie-
ta oddała swoje życie, by go uratować.

POŻEGNANIE

Nim Skorpion zdąży ochłonać, staje przed nim stania-
jący się na nogach Daidoji Tahoge. Żuraw powoli umiera,
a w jego oczach Suruga dostrzega pytanie. Nawet w tej
chwili Bayushi nie ma odwagi powiedzieć generałowi
prawdy. Tahoge opiera dłoń na rękojeści miecza, jakby
w nim szukał odpowiedzi, której nie udzielił przyjaciel.
Ostatecznie oszczędza Skorpioną i umiera w ciszy.

EPILÓG

Taki dzień długi –
jeden za drugim mija
w przeszłość daleką...

DWAJ GENERAŁOWIE

Ikoma Godaru zabiera ze sobą katany Akodo Yubei i Da-
idoji Tahoge. Żaden z nich nie pozostawił po sobie spad-
kobierców. Niedługo potem stary Ikoma pojawia się nie-
spodziewanie w domu samuraja z klanu Żurawia, który
pojął za żonę samurai-ko z klanu Lwa, by wręczyć mu mie-

cze. Jeszcze tego roku żona samuraja rodzi bliźniaki –
dwóch silnych chłopców, którym nadane zostają imiona Yu-
bei i Tahoge.

GEJSZA

Brokatowy Strumyk jest przy nadziei i opuszcza Ogród
Cykad, udając się do ziem Klanu Sokota. Tam rodzi zdro-
wego chłopca, który kiedyś zostanie łowcą upiórów.

SOKÓŁ

Sokół No-sake w końcu się dograł. Ukrecono mu łeb
zaraz po tym, jak zadziobał rajskiego ptaka podarowane-
go przez Bayushi Suruge.

SKORPION

Bayushi Suruga zadowolony z dobrze wykonanej misji
udał się do swoich posiadłości na zasłużony odpoczynek.
Do swojej kolekcji dołączył kunsztowny wachlarz zabra-
ny po śmierci Daidoji Tahoge.

GETSU

Getsu wraz z Tsukumi odszedł, nie otrzymawszy zapłaty.

PODZIĘKOWANIA

Moim wspaniałym graczom, bez których ta przygoda by
się nie udała.

Toreadowi i Miłoszowi, którzy zmusili mnie bym napi-
sał ten tekst.

Mojej siostrze Magdzi, która pomogła mi stworzyć po-
staci gejsz i spisać to wszystko.

Mojemu niedoszłemu-nie-daj-Boże szwagrowi repkowi,
który to sprawdził.

Panu Hiroki Okano, ze wspaniałą „płytę z gołą babą”,
która idealnie oddała nastrój Ogrodu Cykad.

Podziękowania dla Tatsu za konstruktywną krytykę.

Autrzy

Michał Madej (21.02.1975) – Urodzony w Krakowie, absolwent Informatyki na UJ. Członek KKM F Dżabersmok wchodzący w skład Kapituły Golema, związany z RPG i fandomem od przeszło 10 lat, organizacyjna podpora wszystkich Krakonów. Jeden z twórców gry „Rezerwowe Psy”.

Magdalena Madej (25.03.1980) – Urodzona w Krakowie, studentka drugiego roku Polonistyki na UJ. Członek PESM-u i Kapituły Quentina, jeden z organizatorów Krakonu, swoja przygodę z RPG zaczęła w wieku jedenastu lat.

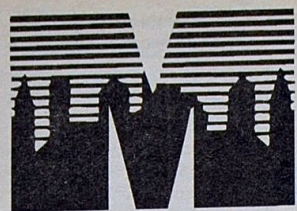
UWAGA: KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW LSK!

Wśród osób, które do 30.09.2001 wyślą do redakcji poprawne odpowiedzi na poniższe pytanie (wraz z kuponem!), rozlosujemy nagrody: podręczniki do gry LE-GENDA PIĘCIU KRĘGÓW, ufundowane przez wydawnictwo TORI. Będą to dodatki „Droga Żurawi” i „Droga Jednorożców”.

A oto pytanie:

**KTO NAPISAŁ TRAKTAT
„KSIĘGA PIĘCIU ZWOJÓW”?**

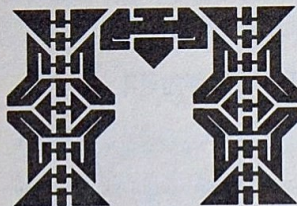
KONKURS
LSK



MIASTO



MAGIA



MASZYNA

Był sobie amerykański film „Dzień niepodległości”. W tej pełnej patosu, napuszzonej superprodukcji aż roiło się od błędów logicznych i piramidalnych wręcz bzdur. Mnie najbardziej rozbałwił sposób, w jaki Ziemianie (czyli Amerykanie) pokonali obcych, atakujących ich ukochaną planetę (czyli Amerykę). Dwóch koleś wleciało do głównego statku najeźdźców, z którego parskiwi kosmici sterowali wszystkimi pozostałymi jednostkami. Owi koleś mieli ze sobą laptopa, a w nim straszliwą broń – wirusa komputerowego, którym zdołali zainfekować system obcych.

Fakt, że im się udało, to naprawdę wielce szczęśliwy zbieg okoliczności. Przecież nawet komputery IBM i ich klony nie są kompatybilne nawet z maszynami Apple, a tutaj okazało się, że można je podłączyć do urządzeń

Jacke Drewnowski

OBCY, CZYLI SAMI SWOI

zbudowanych na innej planecie przy użyciu pozaziemskiej technologii. Komputery obcych mogły różnić się od ziemskich na poziomie zupełnie podstawowym, na przykład gdyby ich oprogramowanie nie zostało oparte na kodzie binarnym. Jednak na szczęście rozwój cywilizacji przybyszów przebiegał na tyle podobnie do naszej, że także tam powstały w końcu Windowsy, bez których najwyraźniej żadna cywilizacja obcy się nie może.

„Dzień niepodległości” był w dużej mierze oparty na „Wojnie światów” Wellsa, co zresztą, o ile dobrze pamiętam, autorzy filmu bezczelnie przemilczeli. W tej klasycznej nowelce rolę pogromców kosmicznych najeźdźców odegrały zarazki (tu wirus i tam wirus). Wells założył zatem istnienie znacznych podobieństw biologicznych między obcymi a ziemskimi organizmami. W wypadku ewolucji życia w zupełnie odmiennych warunkach, w dodatku od podstaw, jest to bardzo mało prawdopodobne. Niewiele drobnoustrojów chorobotwórczych potrafi zarażać więcej niż jeden gatunek lub kilka gatunków blisko spokrewnionych. Tym bardziej trudno się spodziewać, by ziemskie choroby mogły się przenieść na istoty z innej planety.

W popularnych fantastycznych światach często się zdarza, że obcy bez kłopotu porozumiewają się z ludźmi, a poszczególne planety nie różnią się od siebie bardziej niż Warszawa i Kraków. W jednej z powieści z cyklu gwiazdowego bohaterowie, po lądowaniu w odległym i nieznanym

świecie (choć zamieszkanym przez ludzi) bez trudu wtopili się w tłum mieszkańców, udając miejscowych. Nie zdradził ich ubiór, akcent, fryzura, rysy twarzy, nic! Nikogo nie trzeba chyba przekonywać, że to absurd.

Proponuję porównać ze sobą dawne ziemskie cywilizacje, na przykład babilońską, egipską i inkaską. W każdej z nich dostrzeżemy zarówno cechy wspólne, jak i elementy niepowtarzalne. Właśnie te ostatnie decydują o ich obcości. Wszystkie wymienione kultury bardzo się między sobą różnią. Są też zupełnie odmienne od naszej. Przyjrzyjmy im się uważnie: co je łączy? A co sprawia, że wydają się nam obce? Przecież skoro na Ziemi, na przestrzeni kilku tysięcy lat powstały cywilizacje tak do siebie niepodobne, to co dopiero mówić o całym wszechświecie...

Piszę to wszystko dlatego, że obcy w SF zbyt często bywają tylko sztąfażem, elementem fantastycznego tła. Stanowią motyw znany i zużyty, dlatego nieraz autorzy nie poświęcają im zbyt wiele wysiłku. A ja uważam, że jeśli w opowiadaniu czy książce pojawiają się kosmici, to właśnie oni powinni zostać najstarszymi wymyśleni. Bardzo trudno stworzyć wiarygodnych obcych, jeszcze trudniej – oryginalnych. Najlepsi autorzy, tacy jak Lem czy Sagan, pokazali jednak, że zadanie jest wykonalne. A jeśli się na kimś wzorować, to przeciwieństwo tylko na tych najlepszych.

Dzisiaj napiszę trochę inaczej. To już dwudziesty piąty felieton w mojej serii. Ponad dwa lata prowadzę tu moją prywatną wojnę z przejawami głupoty na rynku fantastyki i RPG. I chyba pierwszy raz w historii miałem taki problem z wymyśleniem tytułu. Chciałbym bowiem, żeby ten felieton był małym podsumowaniem tego, co dotychczas tutaj wyczyniałem. A skąd wzięły się problemy z tytułem? Do tego jeszcze wrócę.

Pisałem o pomroczności, elfich i krasnoludzkich szowinistach, kalekich językowo tłumaczach, krytykantach, którzy chcą być krytykami, i telewizjach nie dla widzów. Pisałem o tym, że świat schodzi na psy, moralności chcą nas uczyć kanale, a pranie mózgów zaczyna się już w dzieciństwie, i tylko intensywnych używaniem szarych komórek możemy cokolwiek zdzielać. Obraziłem po drodze trochę ludzi i instytucji, powiększyłem grono swoich wrogów, a kiedy raz napisałem tekst w cieplejszym tonie, przekonałem się, że gardę trzeba trzymać wysoko, bo jak raz się odsonię, wsiądą mi na głowę. Natłukłem prawie siedemdziesiąt tysięcy znaków na te wszystkie tematy, co oznacza, że gdyby to zebrać do kupy, wyszedłby prawie czterdziestostronicowy elaborat. Wszystko to, żeby coś w nas i wokół nas zmieniło się na lepsze.

I co?

I dochodzę do wniosku, że prawdą jest stwierdzenie „Nic w przyrodzie nie ginie – najwyżej

zmienia właściciela”. Gdy tylko spada poziom głupoty i bezmyślności w jednym miejscu, pojawia się nowy punkt zapalny. Gdy jedni się pogodzą i uspokoją, za tby biorą się inni. Gdy jedni przestają kompromitować siebie i środowisko, natychmiast pojawiają się inni.

Jeden wniosek z tego jest optymistyczny. Co pewien czas w miejscach, gdzie głupota przekracza granice przyzwoitości następuje moment, który można nazwać „zmądrzeniem”. Ktoś w przebłysku geniuszu uświadamia sobie, jakiego dumnia robił z siebie do tej pory i zabiera się za

stamtąd usunąć. Dlatego wiele razy apelowałem do Was o myślenie – abyscie nie dali się złowić w pułapkę. I dlatego, chociaż do pewnego stopnia, czego jestem świadom, jest to walka z wiatrakami, nadal będę pisał moje felietony. Aby możliwie wcześniej gasić ogniska bezmyślności, które mogą w przyszłości zaszkodzić środowisku fantastów, a szczególnie RP-Graczom. Aby przypominać Wam (i sobie przy okazji), że trzeba stałe trzymać rękę na pulsie. Bo nie używany organ ulega degeneracji – a w przypadku mózgu, proces ten zachodzi szczególnie szybko.

Chciałbym Wam podziękować za dotychczasowe wsparcie, przejawy sympatii i życzliwy odbiór, a także za wszelką krytykę – zwłaszcza za taką, która poziomem i użytą argumentacją utwierdzała mnie w potrzebie dalszego pisania. Wiem, że są wśród Was osoby, które zaczynają czytanie MIM-a od mojej rubryki – miło wiedzieć, iż uznaliście, że warto.

A skąd problemy z tytułem? No bo jak to nazwać: „Srebrny jubileusz”? „Dawnych wspomnień czar”? „Rachunek sumienia”? Miałem dobrą garść pomysłów na tytuł – co jeden to słabszy. I pomyślałem sobie w pewnej chwili (niezbadane są ścieżki mojego rozumowania), że te dwadzieścia pięć wydań, to można rzec „ćwiartka”. A na głupotę i ćwiartka, i pół litra nie pomoże.

Toast wzniosę napojem bezalkoholowym.

P.S.

I pół litra
nie pomoże

naprawę szkód. I robi się jakoś normalniej i przyjemniej. Staram się dołożyć swój wkład do tego dzieła, pomagając moimi felietonami w wywalaniu wspomnianych przebłysków.

Drugi wniosek jest raczej niemiły – głupota zawsze znajduje sobie jakieś ujście. Po prostu wystarczy się zdekoncentrować, zapomnieć się na parę chwil i można wpaść w nią po uszy. Trzeba stałe zachowywać czujność i dbać o jej równomierny rozkład i przepływ w naturze, gdyż im więcej jej w jednym miejscu, tym ciężiej później ją

MAG-GOBLIN

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG zaprasza:
stacja metra „Centrum” Galeria Handlowa paw. 2001A
telefon: (0-22) 654-42-30

- Literatura SF i fantasy, gry fabularne, gry karciane, gry bitwne, akcesoria do gier;
 - Miła i fachowa obsługa, rabaty dla stałych klientów
 - W każdą sobotę rabat 5% na produkty MAG-a
- Nie możesz ominąć tego miejsca!**

KAŻDEMU TROCHĘ ZALEŻY

Kochani! Być może niektórzy z Was znają tę rubrykę z łamów „Feniksa”, ale innym Czytelnikom należy się kilka słów wyjaśnienia. Występuję tu gościnnie; cykl artykułów pod wspólnym tytułem „Kącik złamanych piór” dobiega właśnie końca, pozostały mi jeszcze do napisania jakieś dwa odcinki. Ale „Fenix” porządkuje teraz swoje sprawy i tak się złożyło, że nie bardzo mogę czekać, aż je uporządkuje – mam na biurku prace młodych autorów, którzy przysłali je, licząc na ocenę. Na moją prośbę, redakcja „Magii i Miecza” zgodziła się wpuścić niżej podpisanego na łamy, choć „Kącik...” tylko częściowo nawiązuje do linii pisma. To piękny i koleżeński gest, za który chcę całemu Zespołowi, a szczególnie Redaktorowi Naczelnemu, podziękować. W imieniu własnym, jak i sympatyków tej rubryki.

Teraz jeszcze dwa słowa o samym „Kąciku...”. Jest to, najkrócej mówiąc, cykl felietonów poświęconych pisaniu prozy, szczególnie prozy fantastycznej. Opierając się na własnych doświadczeniach, przez dwa lata przedstawiałem czytelnikom i młodym autorom swoje przemyślenia i uwagi na ten temat. Oceniałem także nadesłane prace (temu służy dział POCZTA). Zapraszałem do dyskusji na łamach – i do dyskusji rzeczywiście dochodziło. No i to już wszystko, co chciałem powiedzieć tytułem wstępu.

* * *

Starym zwyczajem, najpierw przytoczę list od Czytelnika i Autora, zachowując oryginalną pisownię, bez żadnych zmian i skrótów. Przesłano mi to na nierówno wydartej z zeszytu i krzywo złożonej kartce w kratkę, bez nagłówek i marginesów, podpisując: Mazi (prawdziwe personalia pozostaną do mojej wiadomości). Całość została nabazgrana wersalikami, tak jak przytaczam tutaj.

WYSYŁAM DO WAS – pisze Autor, mając na myśli, jak rozumiem, nas, czyli Feliksa W. Kresa, którzy to Kres redagują tę rubrykę – **MOJE OPWIADANKO Z GÓRY ZAKŁADAM ŻE NIE ZOSTANIE ZAMIESZCZONE W WASZYM PISEMKU. LECZ JAKBY CZASEM SIĘ ZNALAZŁO TO NIE WYSYŁAJCIE MI KASY. TAK W OGÓLE TO MNIE TO ŚMIESZY DOSTAWAĆ KASĘ ZA TO CO SIĘ PISZE DLA SIEBIE. LUBIĘ PO PROSTU PISAĆ RÓŻNE BZDURY I LUBIĘ RÓŻNE BZDURY CZYTAĆ ALE ŻEBY**

NA TYM JESZCZE ZARABIAĆ, PARANOJA. WIEM ŻE TAKI REDAKTOREK JAK TY NIE ZARABIA WIELE WIĘC ŚLE CI ZNACZEK I INSTRUKCJĘ: JEŻELI PRZECZYTASZ MOJE WYPOCINY TO A) NAPISZ KILKA SŁÓW NA KARTCE (ZAKŁADAM ŻE NA NIĄ CIĘ STAĆ) B) WŁÓŻ DO KOPERTY C) NAKLEJ ZNACZEK D) NAPISZ NA KOPERCE MÓJ ADRES E) WYŚLIJ. PS. Z GÓRY DZIĘKI SORRY ZA WSIE BŁĘDY.

Nie. Teraz jeszcze się nie śmiejemy. Powiem nawet: Kochani, nie śmiejemy się wcale. Sprawa jest dosyć typowa, a mechanizm dobrze znany w psychologii. Mówiąc najkrócej i najprzystępniej: za kompleksiony i niepewny swej wartości człowiek na wszelki wypadek stara się obrazić kogoś, na kim mu zależy (na przykład piękną dziewczynę), żeby potem móc sobie powiedzieć: „Opieprzyłem ją jak burą sukę i tylko dlatego mnie nie chce”. Nieszczęśnik boi się niepowodzenia, bardzo ciężko przeżywa każdą porażkę i dlatego, nauczony strasnym doświadczeniem, woli sam prowokować klęskę. Łatwiej przecieź rzec sobie: „Przegrałem, bo jestem nieuprzejmy i bezczelny” niżli: „Przegrałem, bo jestem głupi, brzydki, nieciekaw, nie umiem uwodzić kobiet i zdechnę jako smutny onanista, choćby nie wiem co”. Psycholog, do którego zgłasza się taki gość, wie co trzeba zrobić. Ale ja nie jestem psychologiem, znam tylko mechanizm, lecz nie wiem, jak pomóc potrzebującemu. Zresztą nie placą mi za to, a współczucia nie mam w sercu za grosz, więc na list odpowiadam tak: Mazi, główka do góry. Twoje opowiadanie (zajrzyj jeszcze do POCZTY) naprawdę nie nadaje się do niczego, ale nie dlatego, że Cię nie lubię, że starsz się być nieuprzejmy i bezczelny. Jest to nieuprzejmość i bezczelność naprawdę niskiej próby. Otóż, widzisz, niżej podpisany czuje się upokorzony – a i rozgniewany – dopiero wówczas, gdy bierze do ręki napisany świetną polszczyzną, elegancki list, w którym między wierszami zostają w finezyjny sposób przemyczone celne a kąśliwe uwagi, mające wartość merytoryczną; uwagi, na które nietłatwo znaleźć odpowiedź. Ale papierowa szmatka przysłana przez biednego, przestraszonego autora, który desperacko ryczy od progu: „No co, fiucie, pewnie się obrażysz i nie wydrukujesz mego dzieła?!”. Mazi, Rybko. Nie obrażem się. Nie trzeba się wcale bać, popatrz tutaj, miły pan redaktor ma dla Ciebie

ODGŁOSY Z KUŹNI

W najbliższym czasie w MiM:

- Ciąg dalszy opowieści o Hurgashu Dormadraalu, tym razem w klimacie bardziej detektywistycznym.
- Niezwykła „Warszawa we krwi”, czyli opowieść dziejąca się w Świecie Mroku, a nawiązująca do Powstania Warszawskiego.
- Wyczerpujący wykład o szpiegach Starego Świata. Innymi słowy: Jamesowie Bondowie w **WFRP!**
- „McBeth” Williiego Szekspira, a więc co klasyczne dramaty mają wspólnego z **Martwymi Ziemiemi...**
- Czartowskie, dzikopolowe igrze – nieco horroru w sarmackiej Polsce.
- Informacje o Dagashi, tajnych siłach kalifatu Kurga, uzupełnione o schemat scenariusza.
- Wesoła szkoła w **Zewie Cthulhu!** Możecie spodziewać się najgorszego!!!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
05.10.2001

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



1. DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł (nie dotyczy prenumerat).
2. NIE REALIZUJEMY ZAMÓWIENI 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? DRUKOWANYMI LITERAMI!

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
4,90 zł
MIM25 - MIM75
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44,
55-56 i 67-68 są podwójne.

**PRENUMERATA
MAGII I MIECZA**

Prenumerata półroczna
od numeru 94 do numeru 99
PP94 40,00 zł

Prenumerata roczna
od numeru 94 do numeru 105
PR94 70,00 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

Labirynt nr 7: Warhammer
LB7 45,00 zł

**DEADLANDS
- MARTWE ZIEMIE**

Podręcznik gracza (twarda oprawa)
DLPGR 95,00 zł

Przewodnik Szaryfa (twarda oprawa)
DLPSZ 95,00 zł

Stróż prawa (R+P)
DLSPR 45,00 zł

Karty i kanciarze (R+P)
DLKIK 45,00 zł

Tancerze Duchy (R+P)
DLTND 45,00 zł

Groszowa powieść: Córa zatracenia (P)
DLGP1 15,00 zł

Groszowa powieść: Dzień niepodległości (P)
DLGP2 15,00 zł

Groszowa powieść: Nocny pociąg (P)
DLGP3 15,00 zł

**EARTHDAWN
- PRZEHDZENIE ZIEMI**

Księga wiedzy (R)
EDKWI 45,00 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

Mroczne sekrety Barsawii (R)
EDMSB 39,00 zł

Wieżowa Rzeka (O)
EDWRZ 49,00 zł

Kosmar z przastworzy (P)
EDKZP 35,00 zł

Powietrzna Przystań i Vivane (O)
EDPPV 89,00 zł

Przygody w Powietrznej Przystani (O)
EDPPP 32,00 zł

Stwoy Barsawii (R+P)
EDSTB 49,00 zł

Splugawieni (P)
EDSPL 35,00 zł

GASNĄCE SŁOŃCA

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
GSRPG 89,00 zł

Podręcznik gracza (twarda oprawa) (R)
GSPGR 59,00 zł

Dzwone miejscy (O+P)
GSDZM 32,00 zł

Ekran Mistrza Gry i Przewodnik
po Pandemonium (P)
GSEIP 32,00 zł

Byzantium Secundus (O)
GSBSE 45,00 zł

Lenna Hawkwoodów (O)
GSCP1 20,00 zł

WIEDZMIN - GRA WYOBRAŹNI

Zasady podstawowe
WDZAP 9,90 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)
ZCRPG 79,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
ZCPBT 35,00 zł

Xiegi bestyj (R)
ZGXIB 15,00 zł

Almanach potworów (R)
ZCALP 45,00 zł

Krainy Snów (O, P)
ZKRS 59,00 zł

Przezajająca podróż (P)
ZCPOP 21,00 zł

Maski Nyarhotepa (P)
ZOMAN 79,00 zł

Dzień Bestii (P)
ZCZDB 45,00 zł

Twierdza Wron (P)
ZCTWR 29,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu (O)
SRPPS 35,00 zł

W poszukiwaniu palantira (P)
STWPP 28,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora (R, P)
WAEKR 7,00 zł

Rytuał przejścia (R, P)
WARPR 13,00 zł

W krwawym blasku Księżyca (P)
WAWKB 16,00 zł

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł

W stepie szarokim (R, P)
DPWSS 38,00 zł

Ogniem i mieczem (R, P)
DPOIM 38,00 zł

INNE

Aphalon
*APPOD 45,00 zł

GRY KARCJANE

**INFERNO - MAGAZYN GIER
KARCJANYCH**

Nr 2 3,50 zł
INF02

Nr 3 4,80 zł
INF03

**DOOMTROOPER
- ŻOŁNIERZ ZAGŁADY**

Warzone (P)
DTWAR 6,00 zł

Paradise lost (P)
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
KTDOD 8,00 zł

Inferno (P)
KTINF 8,00 zł

stempel

Mag

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

podpis przyjmującego

zi

zł

zł

zł

zł

Pokwitowanie dla wpłacającego

słownie

wpłacający

imię, nazwisko, adres i adres poczty
na formularzu (WYRAZNIŁE PROSIMY)

stempel

Mag

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

podpis przyjmującego

zi

zł

zł

zł

Pokwitowanie dla banku

słownie

wpłacający

imię, nazwisko, adres i adres poczty
na formularzu (WYRAZNIŁE PROSIMY)

stempel

Mag

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

podpis przyjmującego

zi

zł

zł

zł

Pokwitowanie dla poczty

słownie

wpłacający

imię, nazwisko, adres i adres poczty
na formularzu (WYRAZNIŁE PROSIMY)

stempel

Mag

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

podpis przyjmującego

zi

zł

zł

zł

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

słownie

wpłacający

imię, nazwisko, adres i adres poczty
na formularzu (WYRAZNIŁE PROSIMY)

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe zble)
				5,00 zł
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe zble)
				5,00 zł
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe zble)
				5,00 zł
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe zble)
				5,00 zł
Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				
Koszty wysyłki				
Całkowita suma wpłaty				

INNE

BATTLETECH

- Battletech: Kompendium (R) C. S. Friedman „Nadejście nocy” (2/3) 35,00 zł
 BTKOM 15,00 zł C. S. Friedman „Korona cieni” (3/3) 29,00 zł
 SMCF3

WARZONE – GRA BITEWNA

- Kompendium, tom 1: Świt wojny (R) C. S. Friedman „Obcy brzozy” 35,00 zł
 WZSWW 55,00 zł Neil Gaiman „Nigdziebąd?” 27,00 zł
 Kompendium, tom 2: Bestie wojny (R) Neil Gaiman „Gwiezdny pył” 22,00 zł
 WZSBW 55,00 zł SMNG2

LITERATURA

LITERATURA RPG

- Piersień tęsknoty (ED) Elizabeth Haydon „Rapsodia” 35,00 zł
 EDPIT 19,90 zł SMEH1
 Elizabeth Haydon „Proroctwo” 35,00 zł
 SMEH2

BELETRYSTYKA

- John Barnes „Milion otwartych drzwi” Patricia A. McKillip „Mistrz Zagadek z Hed” 22,00 zł
 SJB1 25,00 zł Patricia A. McKillip „Dziedziczka Morza i Ognia” 22,00 zł
 C. J. Cherryh „Przybysz” (1/3, wyd. II) Patricia A. McKillip „Harfista na wietrze” 25,00 zł
 SMCC1 29,00 zł Patricia A. McKillip „Zapomniane bestie z Ebu” 25,00 zł
 C. J. Cherryh „Najeźdźca” (2/3) Patricia A. McKillip „Północna granica” 19,00 zł
 SMCC2 23,00 zł Feliks W. Kres „Król Bezmiarów” 27,00 zł
 C. J. Cherryh „Spadkobierca” (3/3) Feliks W. Kres „Grombelardzka legenda” 37,00 zł
 SMCC3 29,00 zł SMFK1
 Feliks W. Kres „Piekło i szpada” 29,00 zł
 C. J. Cherryh „Prekursor” (1/3) SMFK2
 Feliks W. Kres „Miasto Późogi” 35,00 zł
 SMCC4 32,00 zł SMFK3
 Feliks W. Kres „Święty płomień” 19,90 zł
 Gien Cook „Słodki srebrny blues” (1/9) SMFK4
 SMGG1 25,00 zł Larry Niven, Jerry Pournelle „Miasto Późogi” 35,00 zł
 Gien Cook „Gorzkie złote serca” (2/9) SMNP1
 Bruce Sterling, William Gibson „Maszyna różnicowa” 19,90 zł
 SMGG2 25,00 zł SMBS1
 Bruce Sterling „Święty płomień” 18,90 zł
 Gien Cook „Zimne miedziane tzy” (3/9) SMBS2
 Stephen R. Donaldson „Skok w konflikt: Prawdziwa historia” (cz. 1) Sean Stewart „Wskrzesciele” 13,90 zł
 SMGC5 25,00 zł SMSS1
 Michael Swanwick „Stacje Przypływu” 15,90 zł
 Stephen R. Donaldson „Skok w wirze: Zakazana wiedza” (cz. 2) SMMS1
 Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka” 23,00 zł
 SMMS2
 Stephen R. Donaldson „Skok w potęgę: Mroczny zachanny bóg powstaje” (cz. 3) Walter Jon Williams „Aristo” 19,90 zł
 SMDD1 22,00 zł SMWW1
 Walter Jon Williams „Miasto w ogniu” (cz. 2) 35,00 zł
 Dave Duncan „Dar mądrości” (2/3) SMWW2
 Walter Jon Williams „Stacja aniołów” 29,00 zł
 SMDD2 23,00 zł SMWW3
 Walter Jon Williams „Klejnoty koronne” 23,00 zł
 Dave Duncan „Przeznaczenie miecza” (3/3) SMWW4
 SMDD3 23,00 zł SMWW5
 Gene Wolfe „Ciemna Strona Długiego Stołca” (cz. 1) 22,00 zł
 Dave Duncan „Pozłacany lancuch” (I) SMGW2
 Gene Wolfe „Caldé Długiego Stołca” (cz. 3) 27,00 zł
 Dave Duncan „Władca ognistych krain” (II) SMGW3
 Gene Wolfe „Exodus z Długiego Stołca” (cz. 4) 29,00 zł
 SMDD5 29,00 zł SMGW4
 Steven Erikson „Ogrody księżycy” Lawrence Watt-Evans „Jednym zaklęciem” 25,00 zł
 SMSE1 35,00 zł SMLW1
 Lawrence Watt-Evans „Niedoczarowany miecz” 25,00 zł
 Steven Erikson „Bramy domu umarłych” SMLW2
 Philip Jose Farmer „Gdzie wasze ciała porzucone” (cz. 1) Gene Wolfe „Jezioro Długiego Stołca” (cz. 2) 22,00 zł
 SMPF1 13,90 zł Gene Wolfe „Caldé Długiego Stołca” (cz. 3) 27,00 zł
 Philip Jose Farmer „Najwspanialszy parostatek” (cz. 2) Gene Wolfe „Exodus z Długiego Stołca” (cz. 4) 29,00 zł
 SMPF1 15,90 zł SMGW5

Wszystkie produkty Wydawnictwa MAG do nabycia w EMPIKACH

WIEDŹMIN

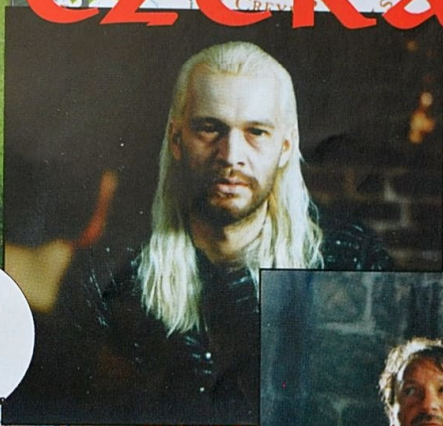
- gra wyobraźni -

według

Andrzeja Sapkowskiego



TO NA CLEBIE CZEKA...



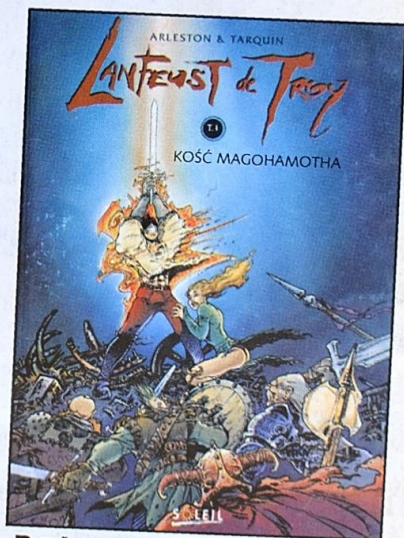
...I ZNACZNIE WŁĘCEJ



LANFEUST z TROY

**Przenieś się
do świata,
w którym
każdy
władza magią.**

**Troy - tu każdy człowiek
posiada magiczną moc
i wykorzystuje
przedmioty o cudownych
właściwościach.**



**Polecamy pierwszy
album serii
LANFEUST Z TROY**